



Abb. 3: Methoden-Werkzeuge und Standardsituation des Sprachlernens

Tab. 1: Beschreibung von 40 Methoden-Werkzeugen (vgl. Leisen 2013b: 5-97 und Leisen 2003, Teil 3: 1-82)

1	Wortliste	Eine Liste wichtiger Wörter und Fachbegriffe. Dient als Sprachstütze für fachliche Phänomene und Zusammenhänge.
2	Wortgeländer	Grundgerüst aus Wortelementen, mit dem ein Text konstruiert wird. Erlaubt nur sehr eng geführte Äußerungen, reduziert aber die Gefahr sprachlicher Fehler.
3	Sprechblasen	Durch Sprech- und Gedankenblasen werden wichtige fachsprachliche Formulierungen und gedankliche Hintergründe einprägsam und attraktiv angeboten.
4	Lückentext	In Fachtexte werden gezielt fach- oder sprachdidaktisch sinnvolle Lücken eingebaut, die von den Schülern durch Einsetzen geschlossen werden.
5	Wortfeld	Gibt den Schülern als Sprachmaterial eine ungeordnete Menge von Fachbegriffen und Satzbruchstücken vor.
6	Textpuzzle	Ungeordnete Wörter, Satzteile, Sätze oder Textteile werden mit dem Auftrag versehen, fachlich und sprachlich sinnvolle Sätze zu bilden und diese in eine sachlogische Reihenfolge zu bringen.
7	Bildsequenz	Mit Bildsequenzen können zeitliche Abläufe, räumliche Anordnungen oder inhaltliche Zusammenhänge veranschaulicht werden, beispielsweise die Darstellung von Versuchsabläufen, Vorgängen, Handlungen, Operationen, Anordnungen, Prozessen. Die Bildsequenz ist eng verwandt mit der Filmleiste.
8	Filmleiste	Die Filmleiste ist eine Bildfolge mit fachlichen Vorgängen, die einen zeitlichen Verlauf aufweisen.
9	Fehlersuche	Geschieht an präpariertem fehlerhaftem Bild- und Textmaterial oder an fehlerhaften Gegenständen.
10	Lernplakat	Das Lernplakat ist ein Lehr- und Lernmaterial zur Visualisierung der verschiedenen Unterrichtsinhalte und -prozesse.
11	Mind-Map	Ist eine Gedächtnisstruktur. Sie stellt Informationen bildhaft in nichtlinearer Verzweigung dar.

12	Ideennetz	Brainstorming-Verfahren: Ein Begriff, ein Bild oder eine Idee werden als Kern vorgegeben. Die weiterfließenden Ideen und Einfälle werden astartig an den Kern notiert.
13	Blockdiagramm	Blockdiagramme sind in Blöcke zusammengefasste Versatzstücke von Satzstrukturen. Sie erleichtern besonders im Anfangsunterricht fehlerfreies Sprechen und Schreiben von Fachtexten.
14	Satzmuster	Mustersätze zu einem Themenbereich, die für korrekte Nutzung der Fachsprache sehr wichtig sind. Es sind standardisierte Redewendungen der Fachsprache.
15	Fragemuster	Sammlung von Fragesätzen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrades.
16	Bildergeschichte	Eine Bildergeschichte erläutert fachliche Zusammenhänge in Bildern unter Nutzung von Sprechblasen.
17	Worträtsel	Formen: Kreuzworträtsel, Silbenrätsel, Wortsuchrätsel, Verschlüsselungsrätsel, Zuordnungsrätsel, Puzzle.
18	Strukturdiagramm	Abstrakte Darstellung eines Sachverhaltes. Wichtige Fachbegriffe werden in verzweigter Struktur so dargestellt, dass daraus ihre Logik und innere Struktur hervorgeht.
19	Flussdiagramm	Flussdiagramme können Vorgänge Handlungen, Prozesse und Lösungswege in Diagrammform mit Verzweigungen darstellen. Sie verdeutlichen einen funktionalen Zusammenhang oder einen zeitlichen Ablauf.
20	Zuordnung	Durch die Zuordnung von Gegenständen, Bildmaterial, Symbolmaterial, Fachbegriffen und ausformulierten Satzgefügen können Schüler ihr Verständnis von fachlichen und sprachlichen Sachverhalten überprüfen sowie Fachsprache und Wissen einüben.
21	Thesentopf	Eine Sammlung von Pro- und Contra-Thesen zur Führung eines Streitgesprächs oder einer mündlichen Fachdiskussion.
22	Dialog	Ein Dialog ist eine Literaturform, die zum Fach- und Sprachenlernen genutzt werden kann, indem Fachinhalte a) narrativ verkleidet oder b) in einen fachsprachlichen Disput zwischen verschiedenen Protagonisten eingebunden werden. Der Dialog macht Sachverhalte lebendig und bindet sich in anschauliche Handlungen ein. So gewinnen Sachthemen an Lebendigkeit.
23	Abgestufte Lernhilfen	Eine Methode zur Förderung und Unterstützung des Selbstlernens. Den Lernenden werden zu einer Aufgaben- oder Problemstellung Hilfen angeboten, abgestuft von schwach bis stark. Die Schüler entscheiden selbst, ob und wann sie davon Gebrauch machen.
24	Archive	Schülern werden zur Bearbeitung in Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit Materialien angeboten. Es handelt sich um Informationsbausteine, die zur selbständigen und produktiven Auseinandersetzung mit der Thematik herausfordern, indem Schüler selbständig Texte, Referate, Collagen, Lernplakate u.Ä. herstellen können.
25	Heißer Stuhl	Heißer Stuhl ist ein Lernspiel zur Fachsprache. In seiner einfachen Form dient es zum Einüben von Fachbegriffen, deren Artikel und Pluralendungen.
26	Domino	Mit Fachbildern und Fachsätzen; selbst- oder fremdhergestellte Kärtchen zur Übung, Wiederholung und Festigung.
27	Memory	Mit Bild- und Sprachkartenpaaren zum Einüben von Fachbegriffen bzw. Fachvokabular. Vorzugsweise zur Wiederholung und Festigung.
28	Würfelspiel	Durch Würfeln gelangen Spielfiguren auf Felder, auf denen fachliche und fachsprachliche Aufgaben bewältigt werden müssen.
29	Partnerkärtchen	Fragen und Aufgaben zur Übung, Wiederholung und Festigung.
30	Kettenquiz	Ein Kettenquiz wird als durchlaufendes Frage- und Antwortspiel mit allen Schülern einer Klasse durchgeführt.
31	Zwei aus drei	Anspruchsvolles Spiel zur begrifflichen und fachlichen Ausschärfung. Die Spieler entwickeln Ordnungskriterien, die es erlauben, zwei Elemente klar von einem dritten abzugrenzen.

32	Stille Post	Zwischen verschiedenen Gruppen läuft Post in Form von Arbeitsaufträgen auf Arbeitsblättern, die zur Korrektur und Kontrolle wieder zur Ausgangsgruppe zurückkommt.
33	Begriffsnetz	Auch Concept-Map genannt. Ein Begriffsnetz ist eine Gedächtnis-Landkarte. Es stellt Begriffe und Beziehungen bildhaft in nicht linearer Verzweigung dar. Es dient der kognitiven Zusammenfassung und Strukturierung und stellt das begriffliche Beziehungsgeflecht dar.
34	Kartenabfrage	Brainstorming-Verfahren. Möglichst viele divergente Ideen, Anregungen, Vorschläge, Tipps etc. sollen in Stichworten gesammelt und strukturiert werden.
35	Lehrer-Karussell	Lehrer-Karussell ist eine Methode, bei der die Schüler abwechselnd Lehrer- und Lernerrolle einnehmen. Sie basiert auf dem Prinzip „Lernen durch Lehren“.
36	Kärtchentisch	Ein vorgegebener Satz von Kärtchen mit Begriffen, Bildern, Symbolen, Formeln, Fakten, Fotos, Gegenständen u.a. soll strukturiert, geordnet, klassifiziert oder in einen Zusammenhang gebracht werden.
37	Schaufensterbummel	Aus einer Ausstellung von Materialien auf einem Tisch sollen Schüler nach Durchsicht ihre Auswahl treffen und damit in Stillarbeit einen Arbeitsauftrag erledigen.
38	Kugellager	Die Schüler sollen zu einem vorgegebenen Thema frei referieren. Dabei soll jeder zu Übungszwecken mehrfach sprechen, zuhören und zusammenfassen.
39	Expertenkongress	Die in einer Expertengruppe erworbenen Kenntnisse werden den Mitgliedern anderer Gruppen weitervermittelt.
40	Aushandeln	Aushandeln ist eine schüleraktive Methode, bei der zu einem diffizilen Sachverhalt ein Konsens erarbeitet wird, ausgehend von Einzelarbeit über Partnerarbeit zur Gruppenarbeit in immer größeren Gruppen.

## Literatur

Krashen, Stephen (1985), *The Input Hypothesis: Issues and Implications*. London, New York: Longman.

Leisen, Josef (2013a), *Handbuch Sprachförderung im Fach - Sprachsensibler Fachunterricht in der Praxis*. Band 1. Stuttgart: Klett.

Leisen, Josef (2013b), *Handbuch Sprachförderung im Fach - Sprachsensibler Fachunterricht in der Praxis*. Band 2. Stuttgart: Klett.

Leisen, Josef (Hrsg.) (2003), *Methoden-Handbuch des Deutschsprachigen Fachunterrichts (DFU)*. Bonn: Varus.