

## Verlaufsplan Workshop

Dauer [in Min.]	Phase	Inhalte	Sozial- form	Medien	Materialien	Kommentar
Ca. 10 Min.	Begrüßung	Begrüßung der Teilnehmenden. Übersicht über den Ablauf. Kurze Vorstellungsrunde. Darlegung der Ziele des Workshops.	UG	Beamer	Folien 1-4 (W F)	Die Teilnehmenden wurden aus unterschiedlichen Gruppen zusammengesetzt. Zieltransparenz.
Ca. 10 Min.	Input I	Die Teilnehmenden erarbeiten sich den Aufbau des Impulskatalogs mithilfe der Learning App. Anschließend verschaffen sie sich einen groben Überblick über den gesamten Impulskatalog.	EA / PA	Beamer, Learning-App	Folie 5 (W F)	Da der Katalog äußerst umfangreich ist, ist die reduzierte Erarbeitung anhand der App sinnvoll. In den Erprobungen wurde der Einsatz der App oft zur Wahl gelassen. Der Impulskatalog muss nicht vollumfassend gesichtet werden, ein Überblick reicht aus.
Ca. 15 Min.	Erarbeitung I	Die Teilnehmenden wählen einzelne Ansätze aus dem Impulskatalog aus und formulieren dazu passende Impulse.	GA	Beamer, Moodle o. Ä.	Folie 6 (W F), M10	Die Ausstattung der Teilnehmenden war im Vorfeld nicht klar. Falls manche Teilnehmenden die Materialien in gedruckter Form benötigen, werden diese ausgeteilt.
Ca. 10 Min.	Sicherung I	Sichtung der Ergebnisse. Besprechung der Ergebnisse aus Erarbeitung I. Ggf. kurze Diskussion über die Qualität der Impulse – welche werden als besonders gelungen betrachtet und warum?	EA UG	Beamer, Moodle o. Ä.	Ergebnisse aus Erarbeitung I, Folie 6 (W F), M10	Die Teilnehmenden lesen sich zunächst selbstständig über Moodle die Einträge der anderen durch, sodass die Sicherung schnell auf eine Metaebene kommen kann.
Ca. 5 Min.	Eventual- phase I	Die Teilnehmenden reflektieren darüber, wie hilfreich der Impulskatalog für das Finden von Ansätzen und das Formulieren von Impulsen war.	UG	-	-	Durch die Diskussion kann angebahnt werden, wie die Teilnehmenden ihre Impulsgebung anhand des Katalogs verbessern können.
Ca. 15 Min.	PAUSE					
Ca. 10 Min.	Organisation	Vorbereitung des Rollenspiels. Übersicht über die verschiedenen Rollen. Darstellung des Ablaufs.	UG	Beamer	Folien 9-11 (W F)	Es sollte nicht mehr Vorbereitungszeit gegeben werden, damit spontan reagiert werden muss.

Dauer [in Min.]	Phase	Inhalte	Sozial- form	Medien	Materialien	Kommentar
Ca. 45 Min.	Erarbeitung II	Die Teilnehmenden führen das Rollenspiel nach dem o. g. Muster durch. Die Transkripte werden in einem gemeinsamen Dokument geteilt.	GA	Beamer, Moodle o. Ä.	Folie 11 (W F), M11	Je nach Anzahl der Teilnehmenden kann die Workshop-Leitung selbst auch eine Rolle übernehmen. Für das Erstellen der Transkripte müssen die Regeln klar sein. Es geht nicht um Wartezeiten o. Ä., sondern allein um den Inhalt.
Ca. 10 Min.	Sicherung II	Besprechung der Ergebnisse aus Erarbeitung II. Sammlung von Eindrücken, gelungenen Impulsen und Herausforderungen.	UG	Beamer, Moodle o. Ä.	M11	Sammlung der Eindrücke gerne nach Rollen: Wie haben sich die Lehrpersonen gefühlt? Wie ist es den Lernenden ergangen?
Ca. 10 Min.	Reflexion	Die Teilnehmenden reflektieren auf einer Metaebene: Was nehmen Sie aus diesen Rollenspielen mit (auch übergeordnet)? Gibt es Situationen aus der Praxisphase, in denen Sie anders reagiert hätten, wenn Sie den Workshop zur Impulsgebung vorher durchlaufen hätten. Was ist Ihnen langfristig im Hinblick auf Ihre Impulsgebung wichtig?	EA / PA / UG	Beamer	Folie 12 (W F)	Methode des Think-Pair-Share: Zunächst überlegen alle für sich, um sich anschließend mit einer anderen Person auszutauschen und dann im Plenum ins Gespräch zu kommen.
Ca. 5 Min.	Eventualphase II	Diskussion: Was für Aufgaben sollten vorliegen, damit man Impulse setzen kann, die zur Produktion anregen?	UG	-	-	Bewusstmachen der Bedingungen für Impulse (z. B. Offenheit der Aufgaben), die bestimmte Qualitätsmerkmale erfüllen.
Ca. 5 Min.	Abschluss	Zusammenfassender Rückblick. Klärung offener Fragen. Verabschiedung.	UG	Beamer	Folie 13 (W F)	

Legende:

EA – Einzelarbeit  
F – Foliensatz

GA – Gruppenarbeit  
M – Material

PA – Partnerarbeit  
UG – Unterrichtsgespräch

W – Workshop