

„Der Dozent sollte sich mehr einbringen und nicht nur die Studierenden alles machen lassen!“ – Eine empirische Untersuchung zu Brainwalking, Thesenpapier, Forschungswerkstatt und Rollenspiel

Bastian Hodapp

1. Hintergrund

„Studierende gestalten ‚Frontalunterricht‘, „der Dozent sollte sich mehr einbringen und nicht nur die Studierenden alles machen lassen!“, „weniger Referate!“

Das sind drei Evaluationsrückmeldungen von Studierenden zu einer Lehrveranstaltung, in welcher überwiegend mit Referaten gearbeitet wurde. Aufgrund dieser Unzufriedenheiten (auch des Dozenten) wurde das Seminar im darauffolgenden Semester mit alternativen Veranstaltungsmethoden (Brainwalking, Thesenpapier, Forschungswerkstatt, Rollenspiel) gestaltet.

Beim **Brainwalking** als einer Synthese aus Brainstorming und Brainwriting verspricht man sich zusätzlich die simultane Bearbeitungen mehrerer Fragestellungen sowie die Förderung ungewöhnlicher Assoziationen und Analogiebildungen (Preiser & Buchholz, 2008). **Thesepapiere** werden u.a. als Alternative zu Referaten diskutiert und zeichnen sich vor allem durch ihr Potential zur Evozierung kontroverser Diskussionen aus (Sesink, 2012). Gerade in der qualitativen Sozialforschung verfügen **Forschungswerkstätten** über eine längere Tradition (Nittel, 1999) und man verbindet mit diesem Format etwa im Rahmen der Datenanalyse eine gesteigerte Wirksamkeit durch interaktive Prozesse (Pilch-Ortega, 2015). Außerdem eignet sich dieses Format zur Initiierung und Weiterentwicklung von Reflexions- und Professionalisierungsprozessen (Böing, 2009). Mit dem **Rollenspiel** als Seminarformate lassen sich Inhalte erlebnisorientiert erschließen (Knoll, 2007) sowie Handlungs- und Praxiskompetenzen vermitteln (Münter, 2009; Quilling & Nicolini, 2009; Ulrich, 2016).

3. Methode

Zum Einsatz kam ein aus 13 Items bestehender Fragebogen im sechsstufigen Antwortformat (1 = „stimme nicht zu“ bis 6 = „stimme voll zu“). Der Fragebogen wurde den Studierenden am Ende jeder Seminarsitzung vorgelegt. Mit dem Fragebogen wurden folgende Aspekte abgefragt: Interesse an den Inhalten der jeweiligen Seminarsitzung, Wissenszuwachs, eigene aktive Beteiligung an der Lehrveranstaltung, persönliches Wohlfühl während der Seminarsitzung, Engagement der Mitstudierenden, die Eignung der eingesetzten Methoden für die Vermittlung des Inhalts.

In insgesamt acht Seminarsitzungen wurden die Seminarformate Brainwalk (Termin 1 und 7), Thesenpapier (Termin 2 und 5), Forschungswerkstatt (Termin 3 und 6) und Rollenspiel (Termin 4 und 8) jeweils zweimal eingesetzt. Um Zeiteffekte kontrollieren zu können, wurden die Methoden einmal in der ersten und einmal in der zweiten Semesterhälfte eingesetzt. Bei der Verwendung der Methoden wurde auf eine Passung mit dem Inhalt der entsprechenden Seminarsitzung geachtet. Neben der Berechnung deskriptivstatistischer Kennwerte wurden Korrelations- und multivariate Varianzanalysen durchgeführt. Die Datenauswertung erfolgte mittels SPSS und R.

Stichprobe: Bei den Teilnehmenden der Studie handelt es sich um Masterstudierende im Studiengang Erziehungswissenschaft. Insgesamt wurden $k = 57$ Fragebögen in die Auswertung einbezogen.

2. Fragestellung & Hypothesen

Fragestellung

Wie bewerten die Studierenden die vier Seminarformate hinsichtlich folgender Aspekte

- Interesse an den Inhalten der jeweiligen Seminarsitzung
- Wissenszuwachs
- eigene aktive Beteiligung an der Lehrveranstaltung
- persönliches Wohlfühl während der Seminarsitzung
- Engagement der Mitstudierenden
- die Eignung der eingesetzten Methoden für die Vermittlung des Inhalts?

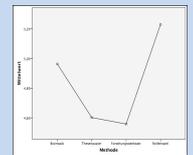
Hypothesen

- H.0: Die Seminarformate werden von den Studierenden nicht unterschiedlich bewertet.
H.1: Die Seminarformate werden von den Studierenden unterschiedlich bewertet.

4. Ergebnisse:

Die inferenzstatistische Analyse mittels einfaktorieller Varianzanalyse ergab, dass sich mindestens zwei Gruppen (Methoden) signifikant voneinander unterscheiden, $F(3,54) = 4.667, p = .006, \eta^2 = 0.206$. Die Post-Hoc-Tests ergaben, dass die Methode Rollenspiel signifikant besser bewertet wurde als die Methoden Thesenpapier ($\Delta M = .63, p = .028, d = 0.946$) und Forschungswerkstatt ($\Delta M = .67, p = .010, d = 1.42$). Brainwalk wurde ebenfalls im Mittel besser bewertet als Thesenpapier ($\Delta M = .36, p = .292$) und Forschungswerkstatt ($\Delta M = .40, p = .152$), jedoch nicht auf einem statistisch signifikanten Niveau.

	k	M	SD	95%-KI	Min.	Max.
Brainwalk	16	4.96	.37	[4.77; 5.16]	4.33	5.67
Thesenpapier	13	4.60	.81	[4.12; 5.09]	2.67	5.50
Forschungswerkstatt	17	4.56	.48	[4.31; 4.81]	3.50	5.33
Rollenspiel	12	5.23	.46	[4.94; 5.52]	4.17	5.92



Methode (I)	Methode (J)	Mittlere Differenz (I-J)	SE	p	95%-KI
Brainwalk	Thesenpapier	.36	.20	.292	[-.18; .90]
	Forschungswerkstatt	.40	.19	.152	[-.10; .91]
	Rollenspiel	-.27	.21	.577	[-.81; .28]
Thesenpapier	Brainwalk	-.36	.20	.292	[-.90; .18]
	Forschungswerkstatt	.04	.20	.996	[-.49; .57]
	Rollenspiel	-.63*	.22	.028	[-1.20; -.52]
Forschungswerkstatt	Brainwalk	-.40	.19	.152	[-.91; .10]
	Thesenpapier	-.04	.20	.996	[-.57; .49]
	Rollenspiel	-.67*	.20	.010	[-1.21; -.13]
Rollenspiel	Brainwalk	.27	.21	.577	[-.28; .81]
	Thesenpapier	.63*	.22	.028	[.52; 1.20]
	Forschungswerkstatt	.67*	.20	.010	[.13; 1.21]

5. Diskussion

In vorliegender Studie konnte gezeigt werden, dass alternative Veranstaltungsmethoden im universitären Kontext unterschiedlich evaluiert werden. Das Rollenspiel erwies sich gemessen an thematischem Interesse, Wissenszuwachs, aktiver Beteiligung und persönlichem Wohlfühl als überlegenste Methode. Inwiefern diese Ergebnisse auf andere Fachbereiche und -inhalte übertragbar sind, bleibt zu untersuchen. Eine Konfundierung von Seminarinhalten mit den eingesetzten Methoden ist nicht gänzlich auszuschließen, auch wenn jede Methode (auch zur Kontrolle von Zeiteffekten) jeweils in der ersten und in der zweiten Semesterhälfte eingesetzt wurde.

Literatur

- Böing, U. (2009). *Professionelles Handeln von Lehrpersonen im Unterricht mit Schülern und Schülerinnen mit schwerer Behinderung. Die „Forschungswerkstatt“ als Instrument der Lehrerbildung in arbeitsplatzbezogenen Reflexionsprozessen*. Köln: Universität (unveröffentlichte Dissertation). Verfügbar unter: <http://www.fachportal-paedagogik.de/literatur/vollanzeige.html?PFID=918557#vollanzeige> (Zugriff am 28.09.2017).
- Knoll, J. (2007). *Kurs- und Seminarformate. Ein Trainingsbuch zur Gestaltung von Kursen und Seminaren, Arbeits- und Gesprächskreisen* (11., vollst. überarb. und erw. Aufl.). Weinheim: Beltz.
- Münter, F. (2009). *Rollenspiele (RPG) als Methode zum Erwerb sozialer Kompetenzen in Sozialer Arbeit*. München: GRIN.
- Nittel, D. (1999). Umwege – Schleichwege – Königswege? Forschungsdidaktische Anmerkungen über die Arbeitsweise von Forschungswerkstätten. In H.-G. Homfeldt, J. Schulte-Krüdener & M.-S. Honig (Hrsg.), *Qualitativ-empirische Forschung in der Sozialen Arbeit* (S. 97-133). Trier: Weyand.
- Pilch-Ortega, A. (2015). *Forschungswerkstätten als Beispiel forschungsorientierter Lehre. Ansprüche, Möglichkeiten und Grenzen eines qualitativ angelegten Forschungssettings*. In R. Egger, C. Wustmann & A. Karber (Hrsg.), *Forschungsgeleitete Lehre in einem Massenstudium. Lernweltaufbau 13* (S. 200-216). Wiesbaden: Springer.
- Preiser, S. & Buchholz, N. (2008). *Kreativität. Ein Trainingsprogramm für Alltag und Beruf*. Kröning: Asanger.
- Quilling, E. & Nicolini, J. J. (2009). *Erfolgreiche Seminaregestaltungen. Strategien und Methoden in der Erwachsenenbildung* (2., erw. Aufl.). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Sesink, W. (2012). *Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten* (9., akt. Aufl.). München: Oldenbourg.
- Ulrich, I. (2016). *Gute Lehre in der Hochschule. Praxistipps zur Planung und Gestaltung von Lehrveranstaltungen*. Wiesbaden: Springer.