

Übersicht über die didaktischen Formate

Im Folgenden finden Sie einen kompakten Überblick über die didaktischen Formate¹, die für die Gestaltung eines Microcredentials im Sinne des aktuellen Calls for Participation in Frage kommen. Gemeinsam ist allen Formaten, dass sie das selbstgesteuerte Lernen der Studierenden, kritisches Denken, Kreativität, die Problemlösungs- und Transferkompetenz sowie weitere sog. Soft Skills fördern sollen.

Im Rahmen des **problembasierten Lernens (PBL)** lernen Studierende, indem sie in Kleingruppen komplexe, durch die Lehrenden vorgegebene Problemstellungen bearbeiten. Die Problembearbeitung erfolgt in einem methodischen „Siebensprung“.

Das **projektorientierte Lernen** ist dem problembasierten Lernen sehr ähnlich. Studierende sollen eine praxisrelevante und fachlich anspruchsvolle Aufgabe innerhalb eines vorgegebenen Zeitraumes (Projekt) bearbeiten. Sie müssen das Projekt selbstständig planen und durchführen. Üblicherweise muss am Ende ein Ergebnis/Produkt vorgewiesen und präsentiert werden.

Beim **Challenge Based Learning (CBL)** lernen Studierende durch das Bearbeiten und Lösen realer Herausforderungen und Probleme („Challenges“). Entscheidend ist, dass die Challenges praxisbezogen und damit realistisch und relevant sind. Die Studierenden erarbeiten sich das fachliche Wissen selbstständig während der Bearbeitung der Challenge. CBL erfolgt typischerweise in den drei Phasen *Engage*, *Investigate* und *Act*.

Beim **Service Learning** verbinden Studierende theoretische Inhalte (Learning-Komponente) mit projektartigem Handeln, indem sie das neu erworbene Wissen im gemeinnützigen Bereich (Service-Komponente) praktisch anwenden. Dabei engagieren sich die Studierenden in sozialen, ökologischen oder kulturellen Projekten. Klassisches Service Learning besteht aus der Theoriephase, der Projektphase (gemeinsam mit Praxispartnern) und der Abschluss- bzw. Reflexionsphase.

Ein **Planspiel** ist eine Lehr-/Lernmethode, bei der Studierende methodisch organisiert in wechselnden Rollen, Szenen und Situationen interagieren. Planspiele dienen zur Simulation einer Systemdynamik, in der Studierende lernen, strategische

¹ In der Literatur existieren keine einheitlich anerkannten Definitionen der einzelnen Methoden, vielmehr verschiedene Ansätze, die versuchen, die charakteristischen Merkmale herauszuarbeiten, dabei aber zuweilen abweichende Schwerpunktsetzungen haben. Zudem ist die Abgrenzung der Methoden nicht immer trennscharf.

Entscheidungen zu treffen, den Folgen ihrer Entscheidungen umzugehen und komplexe Probleme zu lösen. Im Einzelnen existieren vielfältige Planspielmethoden und Ausgestaltungsvarianten (Ziele, Dauer, Format etc.).