

Flashcards: Theory in a Nutshell

Tim Hartung, Tom Hensel & Susann Kohout

Technische Universität Braunschweig | Institut für Erziehungswissenschaft & Institut für Sozialwissenschaften

hartung@gei.de | Telefon +49 531 59099-235 & t.hensel@tu-braunschweig.de | Telefon +49 (0) 531 391-8941 (*Transfernehmer*)

s.kohout@tu-braunschweig.de | Telefon +49 (0) 531 391-8930 (*Transfergeberin*)

In medias res-Projekt: THEORIEN DUELL Medienereignisse theoriegeleitet erklären

Trockene Theorie?

Schwierigkeiten und Herausforderungen bei der Theorienvermittlung

- **Wissenserwerb** deklaratives Wissen als nachhaltiges Faktenwissen über Theorien und Modelle verschiedener wissenschaftlicher Bereiche
- **Wissenstransfer** prozedurales Wissen in Form von kritischem Textverständnis (Recherche, Thesen, Begriffe, Wiedergabe, Kontextualisierung, komparative Analyse, Reflektion und Diskussion) als Basis wissenschaftlichen Arbeitens
- **Vermittlungsmodus** vom **frontal-abstrakten** zum **interaktiv-praktischen**

Game-based Learning Ansatz

Theoriegeleitete Erklärung gesellschaftlicher Phänomene

- **Debattierspiel** zur theoriegeleiteten Erklärung und Bewertung konkreter Medienereignisse und Kommunikationsphänomene
- Im Zuge des Seminars (Wissenserwerb) entwickeln die Studierenden das Spielmaterial in Form von Spielkarten selbst
- In der Spieldebatte (Wissenstransfer) sollen Theorien, Konzepte und Modelle argumentativ **ausgespielt** werden, um im *Wettstreit* zu überzeugen und aus diesem mit der Auszeichnung **Medienexperte** hervorgehen



Transfer des Spielkonzeptes in die Erziehungswissenschaft und Soziologie

Weitere Gamifizierung

Soziale Ungleichheit als Debattierspiel mit Punktwertung

Ausgangssituation

- Große Fülle an Theorien und Studien, die in einem einzelnen Seminar behandelt werden
- Soziale Ungleichheit als neues Thema für das Format

Neuheiten

- Mehr Kartentypen werden integriert (Theorie-, Empirie- und Ereigniskarten)
- Alle Studierenden entwerfen eine Theorie- oder eine Empirikarte
- Ereigniskarten werden vom Dozenten gestaltet, sind den SpielerInnen vorher nicht bekannt und haben Einfluss auf das Spielgeschehen
- Publikum wird stärker einbezogen, sie spielen die Ereigniskarten und bewerten mehrfach die diskutierenden Gruppen



Gesellschaftsphänomene erklären

Potentiale der Gegenwartsgesellschaft: Jugend und Lebenslauf

Ausgangssituation

- Unter Studierenden mitunter fehlendes Verständnis der Kontextualisierung von gegenwärtigen Gesellschaftsdiagnosen
- Sensibilisierung für diese Erkenntnisse: Sinnbezüge für individuelle Lebensentwürfe sollen hergestellt werden

Neuheiten

- Unterschiedliche Kartentypen werden integriert: Seminar erfordert theoretisches und empirisches Arbeiten
- Studierende sind bei dem Entwurf und der Gestaltung der Kartentypen maßgeblich beteiligt (Förderung selbstständigen Denkens)
- Karten sollen Phänomene als komplexe gesellschaftliche Gesamtgefüge verstehen und erklären



Dieses Lehrprojekt wird im Rahmen des Transferprogramms der TU Braunschweig aus zentralen Studienbeitragsmitteln gefördert.