

# ***Handreichungen zur praktischen Arbeit mit SOL***

Eine Praxishilfe für den unterrichtlichen Einsatz und die Entwicklung von selbstorganisiertem Lernen (SOL) an unserer Schule, die kontinuierlich um weitere Elemente ergänzt werden wird.

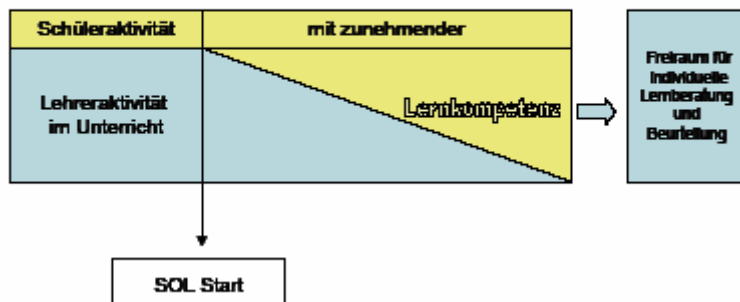
zusammengestellt von H. Müller und H. Diegel  
November 2005

Anlässlich der pädagogischen Tagung 2005 mit Dr. Herold hat dieser - wie einige Erziehungswissenschaftler vor ihm auch - auf folgendes Problem hingewiesen:



Diese Verteilung von Schüler- und Lehreraktivitäten ist nachweislich dem Lernen und insbesondere dem Behalten abträglich. Daraus ergibt sich die Notwendigkeit, die Anteile langsam zu verschieben in Richtung höherer Schüleraktivität und Zurücknahme der Lehreraktivität:

**Systematische Veränderung der Aktivitätsverteilung  
zugunsten zunehmender SchülerInnenaktivität**



Im Folgenden sollen praktische Hilfen aus den SOL-Arrangements erläutert und angeboten werden, die den Anteil der Schüler – Lehrer – Aktivität im oben beschriebenen Sinne verändern.

Als Grundstruktur jeder Unterrichtseinheit dient das Sandwichprinzip (wird im Folgenden erläutert), nach dem die einzelnen Schritte der Einheit geplant werden. Dabei sind die Arbeitsschritte je nach Unterrichtseinheit nie statisch die gleichen sondern immer variierend. Es geht dabei um einen ständigen Wechsel zwischen Lehren und Lernen.

Die damit verbundenen einzelnen Arbeitsmethoden werden im Reader erläutert und zur besseren Übersicht auf je einer DIN A 4 Seite dargestellt.

Der ständige Einsatz dieser Methoden verbessert die Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler zum selbstorganisierten Lernen. Gleichzeitig werden damit auf Lehrerseite Routinen gebildet, die die Unterrichtsdurchführung deutlich erleichtern.

Zur weiterführenden Literatur:

Wahl, Diethelm: Lernumgebungen erfolgreich gestalten – Vom trägen Wissen zum kompetenten Handeln, Klinkhardt Verlag Bad Heilbrunn 2005 ISBN 3-7815-1404-8

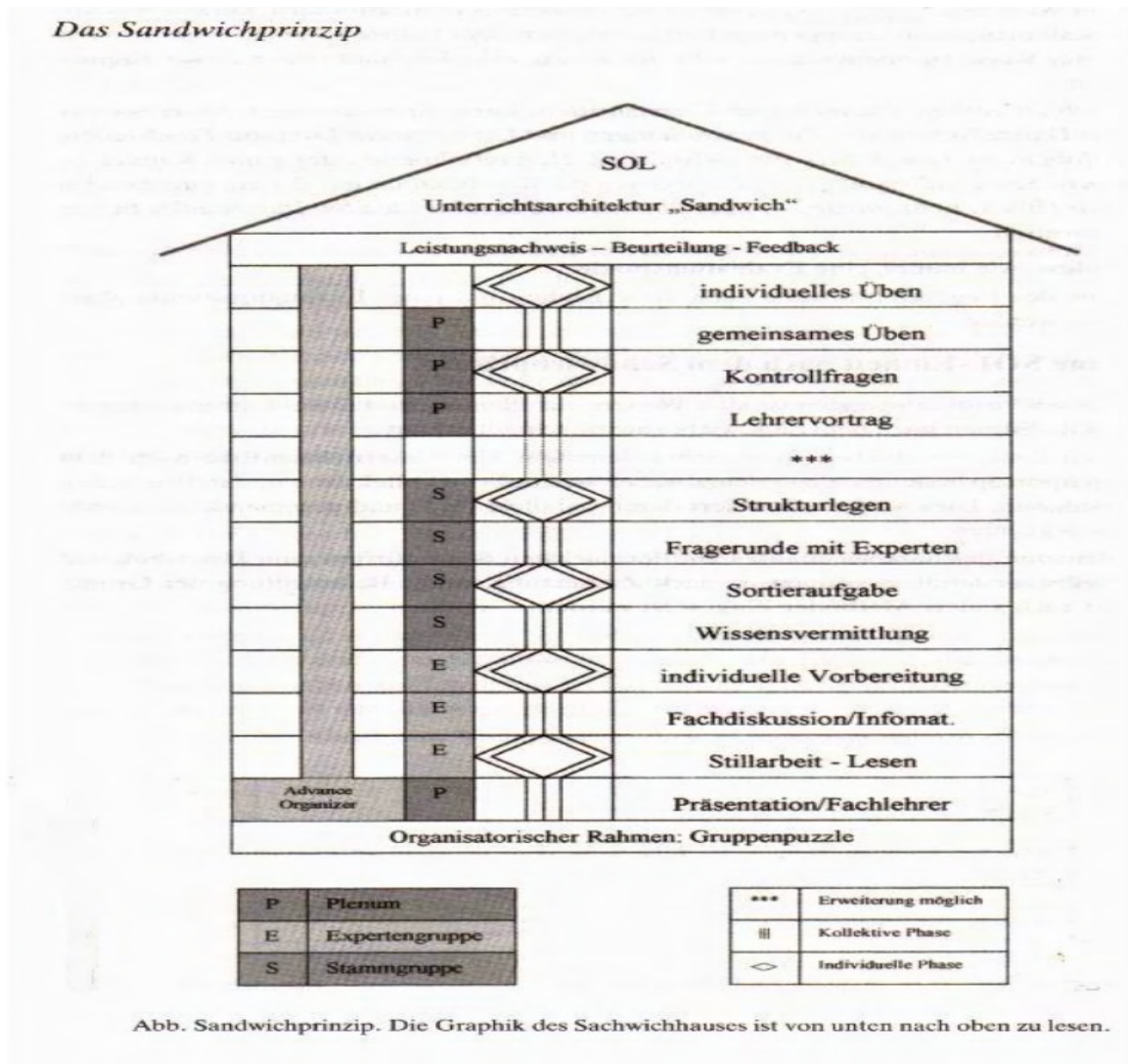
## SANDWICHPRINZIP

### → Systematischer Wechsel von kollektiven und individuellen Arbeitsphasen

Das „Sandwich-Prinzip“ ist eine lernpsychologisch begründete Ordnungsstruktur für eine sinnvolle Kombination unterschiedlicher Lernmethoden im Wechsel zwischen **kollektiven** und **individuellen Lernphasen**.

So kann zum Beispiel nach der Wissensvermittlung in der Stammgruppe (kollektive Lernphase) eine individuelle Sortieraufgabe folgen. Danach könnte sich die Klärung der „Weiß ich nicht“-Kärtchen als kollektive Maßnahme anschließen, die etwa von einem individuellen „Strukturlegen“ abgelöst wird.

Individuelle und kollektive Phasen werden durch „**Gelenkstellen**“ miteinander verbunden, in denen der Lehrer geschickt ergänzen, zusammenfassen und überleiten sollte. Der Erfolg des Unterrichtes wird entscheidend mit von der Gestaltung dieser „Gelenkstellen“ abhängen. Je nach Zielsetzung und Lernfortschritt der Schüler kann ein „Sandwichhaus“ variiert werden.



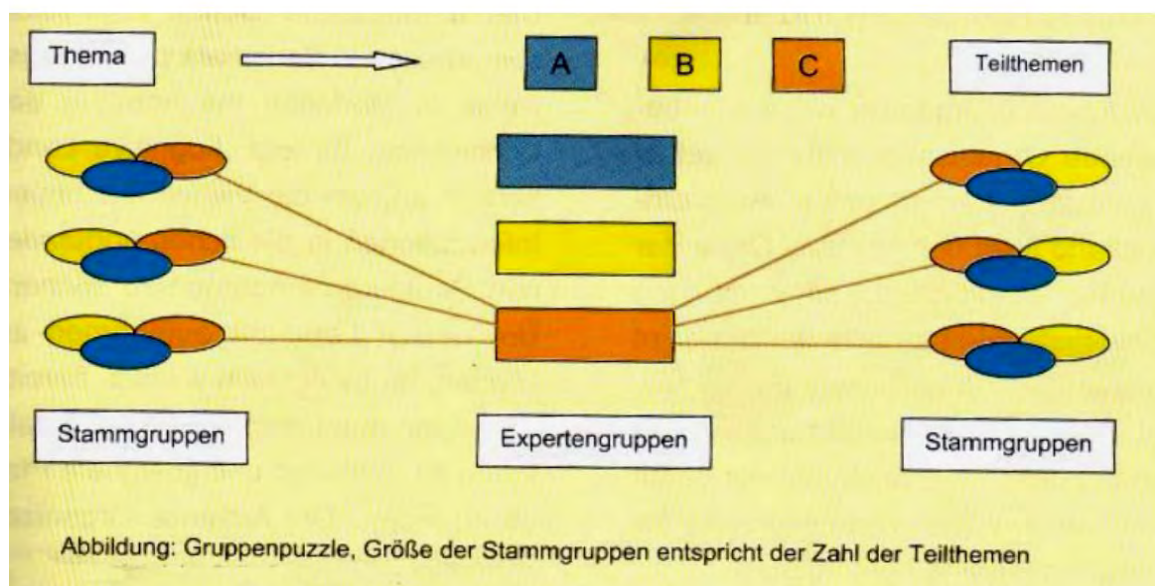
## GRUPPENPUZZLE

### → Effektive Organisation von Gruppenarbeit zur Vermittlung von Fachwissen

Grundlegendes Prinzip des Gruppenpuzzles ist der Wechsel zwischen der **Wissenserarbeitung in themengleichen Expertengruppen** und der **Wissensvermittlung in Stammgruppen**.

Voraussetzung hierfür ist, dass das zu bearbeitende Thema sich in Unterthemen aufteilen lässt.

Die Klasse kann z. B. bei drei Teilthemen nach folgendem Schema eingeteilt werden:



Die Praxis zeigt, dass eine Gruppengröße von 3 Schülern in der Stammgruppe am effektivsten ist und damit eine Untergliederung des Themas in drei Unterthemen sinnvoll erscheint. In jeder Stammgruppe wird es dann einen Experten für das Teilthema A, einen Experten für B und für C geben.

In den **Stammgruppen** entscheidet sich jeder Schüler für ein Teilthema. In jeder Stammgruppe wird es dann einen Experten für das Teilthema A, eine Experten für B und für C geben.

Die Teilthemen werden nachfolgend in der **Expertengruppe** nach einem Arbeitsauftrag bearbeitet. Ergebnisse der Expertengruppe können beispielsweise auf einem Infoblatt festgehalten werden, das als inhaltlicher Leitfaden bei der Stammgruppenarbeit eingesetzt wird. Die Experten vermitteln ihr „Wissen“ anschließend in den **Stammgruppen**.

## ADVANCE ORGANIZER

→ „Lernlandkarte“, die dem Schüler vor der Erarbeitung eines neuen Themas einen Überblick bietet und eine Verknüpfung des neuen Fachwissens mit dem vorhandenen Vorwissen ermöglicht.

„ADVANCE ORGANIZER“



Neues Thema

Struktur

Einzigartige gedankliche

Um eine Integration neuer Lerninhalte zu gewähren, sollten zunächst „Ankerplätze“ im bereits vorhandenem Wissen gefunden werden.

### MERKMALE EINES ADVANCE ORGANIZER

#### 1. GESTALTUNG

Der „Advance Organizer“ präsentiert die Inhalte einer Unterrichtseinheit in ihrem fachlogischen Zusammenhang in einer **nicht-linearen Form**, umfasst dabei maximal 20 bis 40 Begriffe, die in einer Grafik präsentiert werden. Hierbei ist auf **Mehrfachcodierungen** (Wort, Bild, Beispiele, Erlebnisse, Vergleiche) zu achten. Details sollten noch keine Rolle spielen. Er sollte so verständlich und anregend wie möglich sein. Motivierend wirkt auch eine Problemstellung zum Einstieg zu wählen.

#### 2. PRÄSENTATION

Die Schüler können dann besonders effektiv folgen, wenn der „Advance Organizer“ schrittweise über Folie, Pinwand etc. entwickelt wird. Zur Orientierung und Bezugnahme sollte er während der Unterrichtseinheit sichtbar sein.

#### 3. VORTEILE

Wissenschaftlich nachgewiesen erleichtert die „Lernlandkarte“ individuelles Lernen durch :

- gezieltere Aufmerksamkeit durch die Auswahl relevanter Inhalte;
- besseres Verstehen durch Verknüpfung mit individuellem Vorwissen;
- langfristigeres Behalten durch Vernetzung der Zusammenhänge in einem gedanklichen Gerüst;
- weniger Missverständnisse durch Vorausstruktur;
- bessere Transferleistungen;

## KARTENMEMORY

### → Einstiegsmethode zum Abrufen eines vermittelten Wissens oder zur Ermittlung von Vorwissen

Die Methode ist einfach anzuwenden, darüber hinaus gehirngerecht und trägt zum Behalten bei.

Ablauf:

Ca. 30 wichtige Begriffe werden auf Karten notiert, die den Schülern auf drei verschiedene Arten präsentiert werden:

→ 10 Begriffe zeigen (visuell) → 1 Minute Pause zur Speicherung → 10 Begriffe vorlesen (akustisch) → 1 Minute Pause zur Speicherung → 10 Begriffe visuell und akustisch → 1 Minute Pause zur Speicherung.

Ein Beispiel aus der Geschichte, Thema Entdecker und Entdeckungen:

Handelsstadt	Nina	Osten
Gewürze	Venedig	Asien
15. Jahrhundert	Pinta	Portugal
Kaufleute	Amerika	Pfeffer
Wochenmarkt	Genua	Spanien
Kolumbus	Kugel	Salz
Weltbild	Scheibe	Santa Maria
Seeweg	Ptolemäus	Seide
Indien	China	Marco Polo
Westen	Japan	Reisebericht

Die Schülerinnen und Schüler sollen sich möglichst viele Begriffe merken. Nach der Präsentation sollen sie alle Begriffe, die sie noch wissen, in beliebiger Reihenfolge notieren. Sie werden feststellen, dass nur ein Bruchteil der Begriffe hängen geblieben sind.

Daher kommt nun die Aufforderung in **Dreiergruppen** eine gemeinsame Liste zu erstellen. Diese Phase dauert etwa 5 – 10 Minuten. Anschließend wird die gesamte Liste noch einmal vorgelesen.

Von großer Bedeutung ist nun die Frage nach den persönlichen Empfindungen in den einzelnen Phasen. Die Schülerinnen und Schüler haben wahrscheinlich überwiegend erfahren, dass die Einzelarbeit Stress erzeugt hat, dagegen die Gruppenphase als Erleichterung empfunden wurde. Außerdem hat sicher jeder etwas zur Liste beitragen können und damit erfahren, dass das Gruppenergebnis sich durch den individuellen Beitrag verbesserte.

Ziel dieser Übung ist, **Organisationsprinzipien für effektive Gruppenarbeit** zu erkennen. Gruppenarbeit muss so organisiert werden, dass

- der Nutzen von Gruppenarbeit jedem einsichtig sein muss,
- jeder einen individuellen Beitrag leisten können muss,
- jeder Beitrag kann das Gruppenergebnis verbessern kann,
- die Gruppe einen Schutzraum für den Einzelnen bietet,
- individuelle Schwächen in der Gruppe aufgefangen werden.

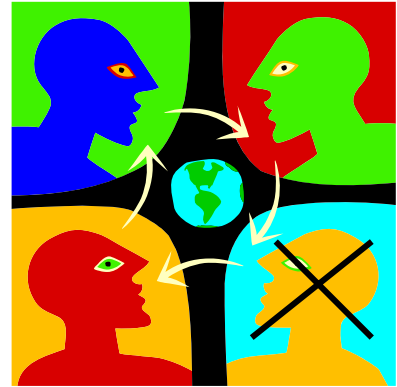


## DAS DREIERGESPRÄCH

### → Zu vorgegebenen Begriffen kurze Statements abgeben können Vorübung zur freien Rede

Zur Vorbereitung werden im Klassenraum auf dem Boden 30 Begriffskarten (wie beim Kartenmemory) verteilt. Die Lehrkraft erklärt die Spielregeln:

1. Die Schüler wählen einen Begriff aus, von dem sie glauben, dass sie 2 Minuten ohne Vorbereitung darüber sprechen können. Nach kurzer Überlegung gibt die Lehrkraft die Aufforderung, die Karte aufzunehmen.
2. Die Schülerinnen und Schüler setzen sich in Dreiergruppen zusammen (zum Ausgleich der Klassenstärke können auch einzelne Vierergruppen gebildet werden) und bestimmen die Rednerreihenfolge: A, B, C.



A beginnt und spricht 2 Minuten über den Begriff, dessen Karte er in der Hand hält. B und C hören aktiv zu. Sie müssen den Inhalt des Vortrags nachher kurz in eigenen Worten wiedergeben können. Außerdem haben sie die Aufgabe, die Zeit zu kontrollieren (nicht zu früh und nicht zu spät enden lassen, 2 Minuten müssen möglichst eingehalten werden). Danach bestimmt A einen seiner Zuhörer B oder C, seinen Vortrag nochmal in 2-3 Sätzen zusammenzufassen. Dann ist B als Vortragender dran. A und C hören zu. Einer von ihnen fasst zusammen, usw. Jeder ist einmal mit Vortrag und mit Zusammenfassung dran. Beim Vortrag wird der Begriff immer wieder mit ähnlichen Begriffen bzw. Assoziationen vernetzt. Dies ist gewollt und nötig, da „Ankerplätze“ des Vorwissens genutzt werden können.

#### **Nach der Übung wird in der Klasse über das Abgelaufene gesprochen.**

Zu Beginn wird die Redezeit von 2 Minuten vermutlich als deutlich zu lang eingestuft.

**Es besteht die Möglichkeit, je nach Leistungsfähigkeit der Gruppe auch mit 30 Sekunden- oder 1 Minutenvorträgen zu beginnen, nach längerer wiederholter Übung mit jeweils aus dem Unterricht entstandenen Begriffskarten wird die Vortragszeit gesteigert, bis die 2 Minuten Redezeit erreicht ist. Wiederholende Übung macht den Meister!**

Auch die Frage des Zuhörens muss in der anschließenden Reflexion thematisiert werden! Oft fällt es den Schülerinnen und Schülern schwer, 2 Minuten zuzuhören ohne dazwischenzureden oder zu fragen. Manche wollen auch weiterhelfen, wenn der Redner nicht mehr weiter weiß. Nach den „Spielregeln“ ist dies aber verboten. Die Konzentration auf die 2 Minuten fällt vielen schwer. Da darf man nicht locker lassen. Diese Fähigkeit wird zunehmend gebraucht. Darum weiter üben.

Die Zielsetzungen des Dreiergesprächs sind also:

- reden in vorgegebenen Zeiten, zunehmend strukturiert
- individuelle Vernetzungen zulassen und fördern
- Begriffe in einem Umfeld beschreiben, Assoziationen aktivieren
- reden lassen
- Regeln akzeptieren
- aktiv zuhören
- frei sprechen im „geschützten Raum“ der Dreiergruppe

## SORTIERAUFGABE

→ **Einfache Aufgabe zur Klärung des individuellen Wissensstandes innerhalb oder am Ende einer Unterrichtseinheit.**

30 Begriffe (wie schon in den beiden anderen Kartenmethoden) oder auch weniger werden auf ein DIN A 4 Blatt notiert und in Klassenstärke kopiert.

Ein Beispiel aus dem Thema Mittelalter:

Fronddienst	Leibeigene	Grundholde
Dreifelderwirtschaft	Zunft	Markt in der Stadt
Wüstung	Klosteranlage	Zunftwappen
Grundherr	Mönchsleben	Handwerker
Sonderabgaben	Schwertleite	Mädchenerziehung
Fronddienst	Höfisches Benehmen	Krankheiten im MA
Fronhof	Rittererziehung	Hexenwahn
Klosterleben	Ritterburg	Religion
Bevölkerungsrückgang	Turnier	„Stadtluft macht frei“
Stadtrechte	Stadtrechte	Stadtgründung

Die Schülerinnen und Schüler bekommen den Auftrag, die Begriffe auszuschneiden ungeordnet vor sich auf den Tisch zu legen.

Die eigentliche Sortieraufgabe ist nun, die Begriffe in zwei Reihen zu ordnen unter die Überschriften „weiß ich“ und „weiß ich nicht“.

Als Sortierhilfe gilt folgende Regel:

Ein Begriff kann auf den Stapel „weiß ich“ gelegt werden, wenn der Schüler/die Schülerin mindestens einen zusammenhängenden Satz dazu formulieren kann.

Wenn nicht, wird der Begriff zum „weiß ich nicht“-Stapel gelegt.

„weiß ich“



„weiß ich nicht“



Genauere Kontrolle des Verfahrens seitens der Lehrkraft ist zumindest zu Beginn der Arbeit mit dieser Methode nötig. Es wird sicher auch geschummelt, da die Entscheidung ja keiner kontrolliert.

In einer anschließenden Fragerunde (z.B. in Dreiergruppen) sollen die „weiß ich nicht“-Karten besprochen und geklärt werden. Rückfragen an die Lehrerin/den Lehrer sind erlaubt.

Das Organisationsprinzip der „Memorymethode“: Jeder kann einen Beitrag leisten soll auch in der Fragerunde beachtet werden.

Falls sich herausstellt, dass einige Kernbegriffe von einer größeren Schülerzahl noch nicht gewusst werden, ist es nötig, dazu nochmal eine Inputphase (Lehrervortrag o. Ä.) einzuschieben.



## MIT TEXTEN ARBEITEN

### → Übungen zur Informationsentnahme aus Texten

Eine wesentliche Voraussetzung des selbstständigen Wissenserwerbs ist die Fähigkeit, mit Texten arbeiten zu können.

Übungen zur Verbesserung der Textarbeit setzen immer voraus, dass genaue Arbeitsanweisungen gegeben werden. Der zu lesende Fachtext sollte kurz und überschaubar sein.

**Bei ungeübten Schülerinnen und Schülern sollten alle den gleichen Text zu lesen haben**, der dann in einer kurzen Partnerarbeit vertieft wird.

Die Arbeitsanweisung könnte so aussehen:

- Lies den Text und markiere, unterstreiche oder schreibe Wichtiges auf einen Notizzettel. Dazu hast du (z.B. 10 Minuten) Zeit.
- Sprich mit deinem Tischnachbar (oder zugelosten Partner). Erkläre ihm kurz, was im Text steht und besprich mit ihm die unbekannteren und unklaren Begriffe. Dazu sind weitere (z.B. 10) Minuten Zeit.
- Nach der Hälfte der Zeit wechselt ihr die Rollen. Dann erklärt dein Partner dir, was im Text steht usw.
- Am Ende der Arbeit steht eine Fragerunde mit der Lehrerin/dem Lehrer.



**Nach mehrmaligem Üben in der beschriebenen Weise können auch verschiedene Texte ausgegeben werden. Dies wäre die Grundorganisation für das Gruppenpuzzleprinzip.**

Die Klasse wird mit folgender Ankündigung auf die Phase vorbereitet:

„Es ist ein größeres Kapitel zu bearbeiten, das nicht jeder allein, sondern eine Dreiergruppe zu bewältigen hat. Die drei Teilthemen könnt ihr in der Übersicht (Advance Organizer) erkennen. Jeder in der Dreiergruppe wird sich für eines dieser Teilthemen entscheiden, so dass schließlich die Gruppe das ganze Thema bearbeiten kann. Diese Gruppe werde wir in Zukunft STAMMGRUPPE nennen. In jeder Gruppe wird es dann einen Spezialisten oder Experten für das Teilthema A, einen Experten für B und einen Experten für C geben. Die Experten, die das gleiche Thema zu bearbeiten haben, treffen sich in der Expertengruppe. Sie bearbeiten ihren Text so, dass sie den Inhalt in den Stammgruppen den Nichtexperten erklären können.“ \*

Diese Organisationsform sollte der Klasse in visualisierter Form gezeigt werden (siehe nächste Seite).

\* Herold/Landherr: Selbstorganisiertes Lernen, 2.Auflage 2003, S. 78.

# KARTEI DES WISSENS

→ **Kurzzusammenfassung von Unterrichtsthemen - „Spickzettelcharakter“**

## 1. Sinn und Zweck/Nutzung

- persönliche Lernkartei im Verlauf der Klassen 5 bis 10
- Schüler lernen wesentliche Inhalte zu erfassen und darzustellen;
- zum Lernen, Wiederholen und gegenseitig Abfragen (auch über den Zeitraum der Unterrichtsbehandlung hinaus);
- regelmäßiger Einsatz im Unterricht;

## 2. Anlage der Kartei

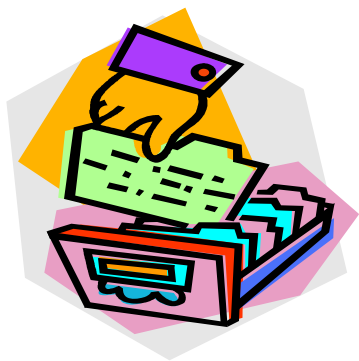
- DIN A 6 Karteikarten
- Fotobox oder Karteikasten;
- einzelne Fachinhalte mit Register abgrenzen;
- „Stopper“ gegen Umfallen der Karteikarten;
- Karteikastenstandort: Schule;

## 3. Gestaltung einzelner Karteikarten

- Zusammenfassung der Unterrichtsthemen in Merksätzen, Stichworten, Mind - Maps oder Schaubildern (anfangs Hilfestellungen geben);
- Vorder- und Rückseite der Karteikarte nutzen;
- Einsatz von Illustrationen (Grafiken, Bilder,...);
- Durchnummerierung der Karteikarten innerhalb der einzelnen Fächer und Datum;
- Einsatz von FARBE (Überschriften, Schlüsselwörter...);
- sorgfältige Gestaltung;
- Kontrolle über „Karteikartencheque“ – Karte;

## 4. „Stolperfallen“

- Zeitaufwand am Anfang;
- „Transport“ von Karteikarten muss besprochen werden (Schule – Zuhause: in KLARSICHTHÜLLE);
- Absprache mit Fachkolleg(en)/innen sind notwendig;



## PARTNERINTERVIEW

→ **Fragen und Antworten im Wechsel zwischen zwei Partnern zur Meinungsbildung oder Wissensabfrage**

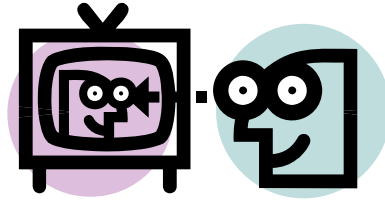


**Ablauf (am Beispiel „Leben im Mittelalter“):**

<b>Person A stellt diese Fragen und notiert die Antworten</b>	<b>Person B stellt diese Fragen und notiert die Antworten</b>
1. Welche Abgaben und Dienste mussten die Hörigen im Mittelalter gegenüber ihren Grundherren leisten?	
	2. Erläutere unter welchen Nöten Menschen im Mittelalter litten!
3. Erkläre, welche Aufgaben Klöster im Mittelalter übernahmen!	
	4. Wie lebte man auf einer Burg?
<b>usw.</b>	

## EINSATZ EINES LEHRFILMES

→ Film sehen und wesentliche Informationen entnehmen



Die Schüler werden im Plenum aufgefordert je nach Filmlänge 10 oder 15 Begriffe als Stichworte beim Betrachten des Films zu notieren. Es sind nur Begriffe erlaubt, keine Sätze!

Nach dem Betrachten des Films sollen die Tischpartner sich gegenseitig ihre Begriffe nennen. Danach müssen sich die beiden auf gemeinsame 10 (15) Begriffe einigen. Dazu werden 5 Minuten (oder auch länger, je nach Filmlänge und Leistungsfähigkeit der Lerngruppe) Zeit eingeräumt.

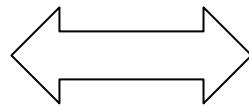
Anschließend werden die Schüler zu Vierergruppen zusammengesetzt und müssen sich erneut auf 10 (15) Begriffe verständigen. Dafür jetzt werden 15 bis 20 Minuten Zeit gegeben. Als Zielvorgabe wird ausdrücklich ein Kurzvortrag verlangt, der mit Hilfe des Stichwortzettels von jedem Gruppenmitglied abverlangt werden kann. Das Zufallsprinzip (Karte ziehen, Münze werfen etc) entscheidet, wer schließlich vorträgt. Der Vortrag darf nur mit dem Spickzettel der Begriffe in der Hand gehalten werden.

Lob für Vorträge nicht vergessen!

Aus jeder Vierergruppe sollte eine Schülerin/ein Schüler vortragen.

Wichtig ist anschließend eine Reflexion über die Befindlichkeit beim Vortrag (Aspekt der Sicherheit durch Spickzettel herausarbeiten).

An die Stelle des Kurzvortrages kann auch die Präsentation einer Wandzeitung oder eines Plakates treten.



## ARBEIT MIT DER BILDKARTEI

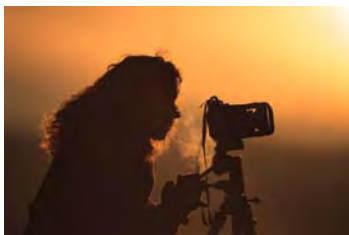
### → Einstieg in ein Thema zur Aktivierung des Vorwissens – Assoziationen schaffen

Die Bildkartei sollte aus mindestens eineinhalb mal soviel Bildern bestehen wie Schüler in der Lerngruppe sind. Die Bildkarten werden im Stuhlkreis auf dem Boden ausgelegt.

- Vor einer Betrachtungsphase von ca. 5 Minuten werden die Schülerinnen und Schüler aufgefordert, sich ein Bild auszuwählen, das ihrer Meinung nach mit dem Thema etwas zu tun hat. Wenn die Wahl getroffen wurde, werden die Bilder gleichzeitig aufgenommen. Falls zwei oder mehrere das gleiche Bild gewählt haben, müssen sie sich einigen, wer von ihnen das Bild nehmen darf.
- Das Bild und die damit verbundenen Bildassoziationen stellen sich die Schülerinnen und Schüler zunächst in Dreiergruppen gegenseitig vor. Dies geschieht noch im Stehen und dauert etwa 5 – 10 Minuten.
- Anschließend können die Bilder noch im Plenum präsentiert werden (empfehlenswert).

Erstaunlich ist immer wieder die Vielfalt der Assoziationen zum gewählten Bild bzw. Thema. Es entstehen Gesprächsanlässe, die man vielfältig weiter verwenden kann.

Die Bildkartei lässt sich leicht mit DIN A 4 Bildern aus Zeitschriften (Stern, Geo, usw.), die man einlaminiert, herstellen.



## LERNTEMPO-DUETT

→ Die Phasen des wechselseitigen Lehrens und Lernens werden mit einem Partner im eigenen Lerntempo durchlaufen



Dem Lerntempo-Duett liegt das **Gruppenpuzzleprinzip** zu Grunde: Ein Thema wird in zwei Teilthemen untergliedert und von zwei gleich großen Experten-Gruppen in Einzelarbeit erschlossen.

In dieser **Aneignungsphase** wird jeder Schüler sein **eigenes Lerntempo** entwickeln. Daraus ergibt sich das Problem, dass die „Experten“ nicht zeitgleich fertig sind. Um diesem Umstand Rechnung zu tragen, finden sich jeweils die Experten der beiden Unterthemen- Gruppen als Partner zur gegenseitigen Belehrung zusammen, die zum gleichen Zeitpunkt ihre Einzelerarbeitung abgeschlossen haben.

### Organisation

1. Die **Vermittlungsphase** kann erst beginnen, wenn die ersten beiden Experten von Gruppe A und B die persönliche Aneignung abgeschlossen haben.

2. Um ein Chaos zu vermeiden, muss der Übergang von den individuellen Zeitpunkten des Abschlusses der Einzelerarbeitung zur Vermittlungsphase zweier Experten klar geregelt sein. Folgende Möglichkeiten bieten sich an:

- Signalgebung für Beendigung der Aneignungsphase durch Hochhalten von farbigen Kärtchen (z.B.: Expertengruppe 1- grün, Expertengruppe 2 – rot);
- Die beiden Partner finden sich leise auf der Freiarbeitsfläche oder in einer anderen Räumlichkeit zur Vermittlung ihres jeweiligen Expertenwissens zusammen.
- Je nach Aneignungsgeschwindigkeit in Phase I treffen sich nach und nach immer mehr Lerntempoduetts zur Phase II der gegenseitigen Belehrung .

3. Sobald die ersten Lerntempo-Duetts die Phase II abgeschlossen haben, sollten diese mit einem **zusätzlichen Arbeitsauftrag**, beispielsweise einem AB mit vertiefenden Fragen zur subjektiven Auseinandersetzung, beschäftigt werden, um Unruhe oder Wartezeiten zu vermeiden.

4. Einmünden kann die methodische Phase des Lerntempoduetts in eine abschließende, klärende oder vertiefende **Plenumsphase**.