

## I – Theorie: Zum Stationenlernen

### Einleitung: Stationenlernen, was ist das?

Unsere Gesellschaft wird seit geraumer Zeit durch Begriffe der Individualisierung gekennzeichnet: *Risikogesellschaft* heißt es bei Ulrich Beck<sup>1</sup>, *Multioptionengesellschaft* nennt sie Peter Gross<sup>2</sup> und für Gerhard Schulze ist es eine *Erlebnisgesellschaft*<sup>3</sup>. Jeder Begriff beinhaltet einen anderen inhaltlichen Schwerpunkt, doch egal, wie wir diesen Prozess bezeichnen, die Individualisierung – hier zu verstehen als Pluralisierung von Lebensstilen – schreitet voran. Damit wird die Identitäts- und Sinnfindung zu einer individuellen Leistung. Diese Veränderungen wirken sich zwangsläufig auch auf die Institution Schule aus. Damit lässt sich vor allem eine Heterogenität von Lerngruppen hinsichtlich der Lernkultur, der Leistungsfähigkeit sowie der individuellen Lernwege feststellen. Darüber hinaus legt beispielsweise das Schulgesetz Nordrhein-Westfalen im § 1 fest, dass: „Jeder junge Mensch [...] ohne Rücksicht auf seine wirtschaftliche Lage und Herkunft und sein Geschlecht ein Recht auf schulische Bildung, Erziehung und individuelle Förderung“ hat. Das klingt nach einem hehren Ziel – die Frage ist nur, wie wir dieses Ziel (hier: die individuelle Förderung) erreichen können?

Ich möchte an dieser Stelle festhalten, dass es nach meiner Einschätzung nicht *das* pädagogische Allheilmittel gibt, welches wir nur einsetzen müssten und damit wären alle (pädagogischen) Probleme gelöst – trotz alledem möchte ich an dieser Stelle die Methode des *Stationenlernens* präsentieren, da diese der Individualisierung Rechnung tragen kann.

### Merkmale des Stationenlernens

„Lernen an Stationen“ bezeichnet die Arbeit mit einem aus verschiedenen Stationen zusammengesetzten Lernangebot, das eine übergeordnete Pro-

blematik differenziert entfaltet.“<sup>4</sup> Schon an dieser Stelle wird offensichtlich, dass für diese Methode unterschiedliche Begriffe verwendet werden. Jedem Terminus wohnt eine (mehr oder weniger) anders geartete organisatorische Struktur inne. In den meisten Fällen werden die Begriffe *Lernen an Stationen* und *Stationenlernen* synonym verwendet. Hiervon werden die *Lernstraße* oder der *Lernzirkel* unterschieden. Bei diesen beiden Varianten werden in der Regel eine festgelegte Reihenfolge sowie die Vollständigkeit des Durchlaufs aller Stationen verlangt. Daraus ergibt sich zwangsläufig (rein organisatorisch) auch eine festgelegte Arbeitszeit an der jeweiligen Station. Eine weitere Unterscheidung bietet die *Lerntheke*, an welcher sich die Schülerinnen und Schüler mit Material bedienen können, um anschließend wieder (meist eigenständig) an ihren regulären Plätzen zu arbeiten.

Von diesen Formen soll das *Lernen an Stationen* bzw. das *Stationenlernen* abgegrenzt werden. Diese Unterrichtsmethode ist hier zu verstehen als ein unterrichtliches Verfahren, bei dem der unterrichtliche Gegenstand so aufgefächert wird, dass die einzelnen Stationen unabhängig voneinander bearbeitet werden können – die Schülerinnen und Schüler können die Reihenfolge der Stationen somit eigenständig bestimmen; sie allein entscheiden, wann sie welche Station bearbeiten wollen. Damit arbeiten die Lernenden weitgehend selbstständig und eigenverantwortlich (bei meist vorgegebener Sozialform, welche sich aus der Aufgabenstellung ergeben sollte). Um der Heterogenität Rechnung zu tragen, werden neben den Pflichtstationen, die von allen bearbeitet werden müssen, Zusatzstationen angeboten, die nach individuellem Interesse und Leistungsvermögen ausgewählt werden können.

Aufgrund der Auffächerung des Gegenstandes in unterschiedliche Schwerpunkte und der Unterteilung in Pflicht- und Zusatzstationen bietet es sich an, bei der Konzeption der einzelnen Stationen unterschiedliche Lernzugänge zu verwenden. Auch hier wäre eine weitere schülerspezifischere Differenzierung denkbar. Folglich ist es möglich, einen inhaltlichen Schwerpunkt bspw. erstens über einen

<sup>1</sup> Vgl.: Beck, Ulrich: *Risikogesellschaft – Auf dem Weg in eine andere Moderne*. Berlin 1986.

<sup>2</sup> Vgl.: Pongs, Armin; Gross, Peter: *Die Multioptionengesellschaft*. In: Pongs, Armin (Hrsg.): *In welcher Gesellschaft leben wir eigentlich? – Gesellschaftskonzepte im Vergleich*, Band I. München 1999, S. 105–127.

<sup>3</sup> Vgl.: Schulze, Gerhard: *Die Erlebnisgesellschaft – Kultursoziologie der Gegenwart*. Frankfurt/Main, New York 1992.

<sup>4</sup> Lange, Dirk: *Lernen an Stationen*. In: *Praxis Politik*, Heft 3/2010. Brau

Verantwortung übernehmen: Sie/Er muss dafür Sorge tragen, dass immer ausreichend Materialien bereit liegen.

Wichtiger jedoch ist die Grundeinstellung der Schülerinnen und Schüler selbst: Viele Lernende wurden regelmäßig mit lehrerzentriertem Frontalunterricht „unterhalten“ – die Reaktionen der Schülerinnen und Schüler werden sehr unterschiedlich sein. Eine Lerngruppe wird sich über mehr Eigenverantwortung freuen, eine andere wird damit maßlos überfordert sein, eine dritte wird sich verweigern. Daher ist es unerlässlich, die Lernenden (schrittweise) an offenere Unterrichtsformen heranzuführen. Sinnvoll ist es daher, mit kleineren Formen des offenen Unterrichts zu beginnen; dies muss nicht zwingend ausschließlich in einem bestimmten Fachunterricht erfolgen – der Lernprozess einer Klasse sollte auch hier ganzheitlich verstanden werden! Absprachen zwischen den Kolleginnen und Kollegen sind somit auch hier unerlässlich – letztendlich kann im Gegenzug auch wieder das gesamte Kollegium davon profitieren.

### **Besonderheiten des *Stationenlernens* im Fach Politik in den Klassenstufen 5/6**

Um ein *Stationenlernen* in einem Unterrichtsfach durchführen zu können, muss sich der unterrichtliche Gegenstand in mehrere voneinander unabhängige Teilaspekte aufgliedern lassen – aufgrund des Versuches, im Politikunterricht mehrdimensionale Zugänge und Erklärungsweisen zu schaffen, scheint dies weniger schwierig als vielleicht in anderen Fächern. Politik (und damit verbunden die wissenschaftlichen Teildisziplinen, die an das Unterrichtsfach angeschlossen sind) ist nicht eindimensional. Gerade diese Mehrdimensionalität lässt sich für ein *Stationenlernen* verwenden. Da-

rüber hinaus ist allein schon jedes politische Großthema in mehrere kleinere (für den Gesamtzusammenhang zwar wichtige, aber dennoch weitgehend voneinander unabhängige) Subthemen unterteilbar. Entscheidend dabei bleibt jedoch die abschließende (Wieder-)Zusammenführung dieser Subthemen zum spezifischen Großthema; hierfür eignet sich eine abschließende Bündelung.

Für die Klassenstufen 5/6 ergibt sich vor allem die Besonderheit, dass ein *Stationenlernen* in besonderem Maße dem Bewegungsdrang der jüngeren Schülerinnen und Schülern nachkommt. *Stationenlernen* bietet ihnen hier die Möglichkeit, sich freier im Raum zu bewegen als dies der „klassische“ lehrerzentrierte Frontalunterricht ermöglicht. Die Lernenden dürfen sich die Station aussuchen, die sie jetzt bearbeiten wollen und müssen sich hierzu über das Angebot informieren. Das setzt eine Bewegung im Raum voraus; diese Bewegung ist jedoch Teil des Arbeitsprozesses und wird daher nicht – wie sonst oft üblich – gemäßregelt (unter der Prämisse, dass dies dem Arbeitsprozess wirklich dienlich ist!). Darüber hinaus müssen die Lernenden Absprachen über die gewünschte Sozialform treffen, wodurch ihre Sozial-, Methoden- und Handlungskompetenzen weiter gefördert werden.

Die meisten Schülerinnen und Schüler der Klassenstufen 5/6 werden sich dem *Stationenlernen* wenig verschließen, vor allem auch deshalb, weil der Großteil von ihnen offenere und spielerischere Formen aus der Grundschulzeit gewohnt ist. Ein *Stationenlernen* knüpft somit an die eigentlichen Vorerfahrungen der Lernenden an und kann somit eine – vor allem auch methodisch-didaktische – Ergänzung zum oft vorgefundenen Unterrichtsarrangement der weiterführenden Schulen sein.

## Laufzettel

zum Stationenlernen für das Thema:  
*Medienkonsum bei Jugendlichen*

**Basisstation – Mediennutzung:**  
Ein Säulendiagramm erstellen

**Station 6 – Internetrecherche:**  
Eine Stellenausschreibung verfassen

**Station 1 – Computerspiele:**  
Eine Überzeugungsrede schreiben

**Station 7 – Gefahren im Netz:**  
Bienenkorbmethode

**Station 2 – Computersucht:**  
Nutzungsregeln verfassen

**Station 8 – Cybermobbing:**  
Ein stummes Schreibgespräch führen

**Station 3 – Gewalt in Computerspielen:**  
Einen Bericht verfassen

**Zusatzstation A – TV-Konsum:**  
Eine Karikatur interpretieren

**Station 4 – USK:**  
Fragen entwickeln

**Zusatzstation B – Ohne (moderne) Medien leben:**  
WWW-Methode

**Station 5 – Internetnutzung:**  
Eine Tabelle erstellen

**Zusatzstation C – Soziale Netzwerke:**  
Einen Assoziationsstern erstellen

**Zusatzstation D – „Das Fernsehen“:**  
Ein Gedicht weiterschreiben

Kommentare:

## Mediennutzung: Ein Säulendiagramm erstellen

*In Zeitungen findet ihr als Erklärungen für einen Sachverhalt oft Grafiken und Statistiken. Diagramme sind eine besondere Form solcher Statistiken. Mithilfe von Diagrammen lassen sich Zahlenwerte sehr gut veranschaulichen. Um Größenverhältnisse vergleichen zu können, eignen sich Säulendiagramme besonders gut. Um Grafiken besser „lesen“ zu können, macht es Sinn, selbst einmal solche Grafiken erstellt zu haben.*

### Erstelle ein Säulendiagramm zur durchschnittlichen Mediennutzung der 14–49-Jährigen.

1. Erarbeite dir hierfür zuerst das Material.
2. Beschrifte als Erstes die y-Achse (das ist die Achse, die von unten nach oben verläuft, man nennt sie auch die vertikale Achse): Hier sollen die Nutzungsminuten pro Tag angegeben werden. Unterteile diese Achse: 10 cm sollen 100 Minuten entsprechen.
3. Beschrifte nun die x-Achse (das ist die Achse, die von links nach rechts verläuft, man nennt sie auch die horizontale Achse, da sie wie der Horizont verläuft): Hier sollen die verschiedenen Medien angegeben werden. Am besten nutzt du für jedes Medium eine andere Farbe.
4. Ergänze nun zum Schluss noch
  - eine Legende, in der du die verschiedenen Farben bezeichnest,
  - eine Überschrift für dein Säulendiagramm,
  - die Quelle für deine Angaben.
5. Bewerte dein Säulendiagramm. Suche dir hierzu eine Partnerin/einen Partner. Besprecht hierbei zwei Punkte:
  - a) Welche Ergebnisse lassen sich konkret aus dem Säulendiagramm über die Mediennutzung der 14–49-Jährigen ziehen?
  - b) Ihr habt jetzt zwei verschiedene Darstellungsformen vor euch liegen, eine Tabelle und ein Säulendiagramm. Welche Darstellungsform spricht euch mehr an? Begründet eure Entscheidung!

## Station 5

Aufgabe

### Internetnutzung: Eine Tabelle erstellen

Erstelle eine Tabelle zur Internetnutzung von Kindern und Jugendlichen.

1. Erarbeite dir hierfür zuerst das Material.
2. Erstelle nun deine Tabelle. Deine Tabelle sollte in etwa so aussehen:

Internettätigkeit	Angaben der Jungen	Angaben der Mädchen
Suchmaschinen nutzen	76	73
Kinder-Seiten nutzen	51	...
...	...	...

3. Suche dir zum Abschluss noch einmal fünf konkrete Ergebnisse aus der Statistik heraus, die du vergleichend darstellst (z. B. Jungen nutzen das Internet geringfügig häufiger zum Fernsehen als Mädchen).

Frank Lauenburg/Stefan Bucher: Medienkonsum bei Jugendlichen  
© Persen Verlag

## Station 6

Aufgabe

### Internetrecherche: Eine Stellenausschreibung verfassen

Stelle dir folgende Situation vor: Du bist Chefredakteur einer großen deutschen Zeitung. Für diese Zeitung müssen regelmäßig Beiträge geschrieben werden und die zentralen Informationen hierzu müssen im Internet recherchiert werden. Verfasse eine Stellenausschreibung, um einen passenden Mitarbeiter zu finden.

1. Erarbeite dir hierfür zuerst das Material.
2. Überlege dir genau, welche Teilschritte der neue Mitarbeiter für eine gute Internetrecherche durchführen und welche Fähigkeiten er dafür besitzen muss.
3. Notiere dir Stichworte zu den Aufgaben des neuen Mitarbeiters und versuche diese zu begründen.
4. Formuliere nun deine Stellenausschreibung. Achte hierbei auch auf eine ansprechende Gestaltung, du willst ja den besten Kandidaten bekommen und dieser soll deine Ausschreibung auch wahrnehmen.

Frank Lauenburg/Stefan Bucher: Medienkonsum bei Jugendlichen  
© Persen Verlag

## Station 7

Aufgabe

### Gefahren im Netz: Bienenkorbmethode

**Führt in Kleingruppen ein Gespräch mithilfe der Bienenkorbmethode durch.**

1. Erarbeite dir hierfür zuerst das Material zum Thema Internetchat.
2. Überlege dir, welche Informationen deiner Ansicht nach am wichtigsten waren. Welche Informationen hast du vielleicht nicht verstanden? Was findest du merkwürdig oder besonders? Was lief bei dieser Geschichte ungünstig? Welche Gefahren bestanden? Wie hätte Tony besser reagieren sollen?
3. Führt nun das „Bienenkorbggespräch“ durch.
4. Notiert zuletzt die wichtigsten Erkenntnisse aus dem Gespräch – sinnvollerweise in Stichpunkten. Achtet hierbei vor allem darauf, wie Gefahren im Internet abgemildert werden können.

**Wie funktioniert die Bienenkorbmethode?**

Die Bienenkorbmethode ermöglicht es dir nach einer intensiven Einzel- oder Partnerarbeit, dich zwanglos in einer Zweier-, Dreier- oder Vierergruppe über das Erfahrene auszutauschen. Somit können die Informationen gleich verarbeitet werden. Dabei sollte auf eine angemessene Lautstärke geachtet werden, um andere Gruppen nicht zu stören.

Frank Lauenburg/Stefan Bucher: Medienkonsum bei Jugendlichen  
© Persen Verlag



## Station 8

Aufgabe

### Cybermobbing: Ein stummes Schreibgespräch führen

**Führt in Kleingruppen ein stummes Schreibgespräch zum Thema Cybermobbing.**

1. Vor der Gruppenarbeit: Erarbeite dir zuerst das Material.
2. Schreibe den Begriff Cybermobbing in die Mitte eines großen Blatts. Jedes Gruppenmitglied beginnt mit einem eigenen Blatt!
3. Jedes Gruppenmitglied darf immer nur einen Aspekt notieren, anschließend wird das Blatt weitergereicht. Das nächste Gruppenmitglied darf etwas zum ersten Punkt notieren oder etwas völlig Neues hinzufügen. Geht immer der Reihe nach vor, bis keiner mehr etwas Neues notieren kann.
4. Versucht, den Begriff zu besprechen und damit verbundene Probleme, vielleicht auch Lösungsansätze, zu diskutieren, indem ihr immer mehr Elemente dazu notiert.
5. Es handelt sich hierbei um ein *stummes Schreibgespräch* – es soll daher absolute Ruhe herrschen. Ihr sollt hierbei nicht miteinander reden.
6. Fasst zum Schluss noch einmal die wichtigsten Punkte im Gespräch zusammen und überlegt gemeinsam, welche konkreten Schlussfolgerungen ihr aus dem Gespräch ziehen könnt.

Frank Lauenburg/Stefan Bucher: Medienkonsum bei Jugendlichen  
© Persen Verlag

## Mediennutzung: Ein Säulendiagramm erstellen

Durchschnittliche Mediennutzungsdauer der 14–49-Jährigen 2012  
(Angaben in Minuten je Tag)

Medium	Nutzungsminuten pro Tag
Fernsehen	205
Radio	149
Internet	107
PC-/Videospiele	38
Buch	33
Zeitung	19
Video/DVD	18
Kino	3

Quelle: SevenOne Media GmbH (Hrsg.): SevenOne Navigator  
– Mediennutzung 2012. Unterföhring 2012, S. 7. Basis  
(14–49 Jahre): 1188 Fälle.

### Computersucht: Lebensregeln verfassen

- 1 Eigentlich beginnt es ganz harmlos: Man bekommt zu Weihnachten ein neues Computerspiel geschenkt oder meldet sich bei der neuesten Chat-Community an, die alle anderen Klassenkameraden auch nutzen. Man verbringt damit ein paar Stunden und es gefällt einem – es macht einfach Spaß, was ist schon schlimm daran?
- 5 Die meisten verlieren irgendwann wieder das Interesse und verbringen ihre Freizeit genauso, wie sie es früher auch getan haben. Aber bei einigen passiert etwas anderes: Irgendwann kommt bei ihnen der Punkt, an dem die Beschäftigung mit dem PC die „echte“ Freizeit ersetzt. Manchmal bildet sie auch eine Flucht aus der realen Welt. Oft sind schlechte Noten in der Schule, Probleme mit Freunden, Eltern oder Lehrern, die Ursache für solch eine Flucht.
- 10 Betroffene beschreiben diese Situation wie folgt: „*Das real life<sup>1</sup> verschlechterte sich zunehmend und das Virtuelle Leben wurde immer schöner. Für mich ist es immer noch ein tolles Gefühl, zum Beispiel wenn ich meine Homepage fertig habe oder was anderes eingebaut ist, wird mein Körper mit einer Art Adrenalin durchströmt.*“<sup>2</sup>

Es stellen sich bei diesen PC-Nutzern demnach regelrecht Glücksgefühle ein. Diese verschwinden allerdings sofort, wenn der PC ausgeschaltet wird – der Betroffene ist im wahrsten Sinne des Wortes süchtig nach der Computernutzung. Und so sind die Probleme im echten Leben oft nicht nur die Ursachen solch einer Sucht, sondern in der Regel auch deren Folgen. Das ist auch logisch: Freundschaften wollen gepflegt werden, und für gute Noten muss man etwas tun. Wer aber den Großteil seiner Zeit vor dem PC verbringt, hat nicht mehr genügend

15  
20 Zeit für die anderen Dinge im Leben.

Spätestens wenn die Kinder einen eigenen Computer in ihrem Kinderzimmer haben, fehlt meist die Kontrolle der Eltern. Viele Eltern versuchen erst dann die Notbremse zu ziehen und PC-Zeiten festzulegen. Aber auch das ist gar nicht so einfach, denn viele Schüler müssen auch Dinge für die Schule recherchieren. Und wie soll ein Computersüchtiger seine Freizeit

25 verbringen, wenn alle anderen auch gerade vor dem PC hocken? Vielleicht sollte das Problem schon viel früher angegangen werden und nicht erst, wenn die Sucht da ist.

Ein Betroffener fasst zusammen: „*Wenn ich zurückblicke, finde ich es schade, was ich alles verpasst habe durch sechs Jahre Computer.*“<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Ausdruck für reales/echtes Leben.

<sup>2</sup> <http://www.freetagger.com/Computersucht-ich-bin-betroffen/> [Stand: 21.02.2014]

<sup>3</sup> Ebenda

## Gewalt in Computerspielen: Einen Bericht verfassen

- 1 Computerspiele vertreiben Langeweile. Aber oft sind die Spielaufgaben nicht sehr vielfältig. Dadurch entsteht die Gefahr, dass die Spielbegeisterung schnell wieder abflaut und Langeweile entsteht. Um der drohenden Langeweile zu entgehen, wird meist der Spieleinsatz erhöht. Und welcher Einsatz ist aufregender als der des eigenen (Spiel-)Lebens?
- 5 Durch die Drohung, aus dem Spiel geworfen zu werden, sieht der Spieler sich vor die Wahl gestellt: Tod der eigenen Spielfigur oder Vernichtung des Gegners. Gerade diese Bedrohung mit Gewalt kann vor Langeweile beim Spielen schützen, und somit wird Gewalt oft als Mittel innerhalb verschiedener Spiele eingesetzt, um die Spannung zu halten.

10 Die öffentliche Diskussion um die Wirkung von Computerspielgewalt spitzt sich vielfach auf die Frage zu: Sind diese Medien schuld an Amokläufen oder anderen Formen der Gewalttätigkeit junger Menschen? Ein Blick auf die Ergebnisse der Medienwirkungsforschung zeigt deutlich, dass eindeutige Schuldzuschreibungen nicht haltbar sind. Sicher weiß man heute:

- Mediengewalt wirkt! Deshalb kann sie das Verhalten Heranwachsender auch negativ beeinflussen. Sie ist aber nur *ein* Faktor für die Entstehung gewalttätigen Verhaltens.
- 15 Es gibt keinen Automatismus von Ursache und Wirkung.
- Mediengewalt wirkt unterschiedlich (stark). Persönliche Eigenschaften und das soziale Umfeld beeinflussen sowohl Wahrnehmung als auch Verarbeitung gewalthaltiger Medieninhalte.

Wissenschaftliche Studien belegen außerdem:

- 20 • Computerspiele, die Gewalt darstellen, fördern kurzfristig aggressives Verhalten, aggressive Wahrnehmung und aggressive Gemütszustände. So sind Nutzer gewalthaltiger Computerspiele nach dem Spiel eher geneigt, eine Bewegung einer anderen Person als feindselig zu interpretieren oder einen Angriff zu vermuten.

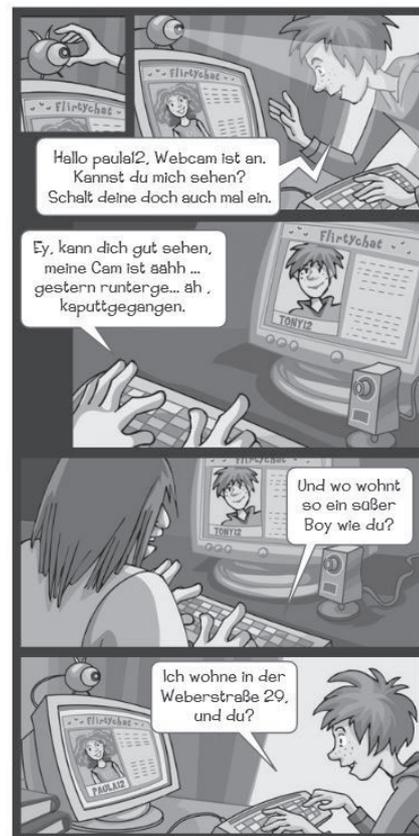
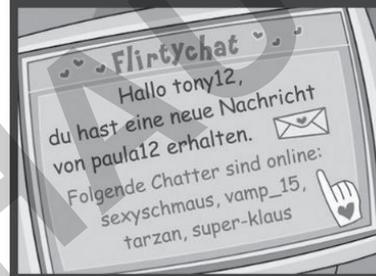
25 Kinder und Jugendliche wachsen mit Gewalt in den Medien auf. Ob im Comic, im Fernsehen oder im Computerspiel: Kinder und Jugendliche lernen schrittweise, dass Gewalt ein Phänomen unserer Welt ist. Es ist jedoch wichtig, dass dieser Lernprozess altersgemäß erfolgt und die

30 Heranwachsenden nicht überfordert. Drastische Gewalt, also detaillierte, ausufernde und vor allem realistische Darstellungen von Gewalthandlungen und Gewaltfolgen können Angst und Ekel hervorrufen. Gerade weil Spielende im Computerspiel mehr als bei anderen

35 Medien „mittendrin“ sind, kann drastische Gewalt eine emotionale Überforderung darstellen.



## Gefahren im Netz: Bienenkorbmethode

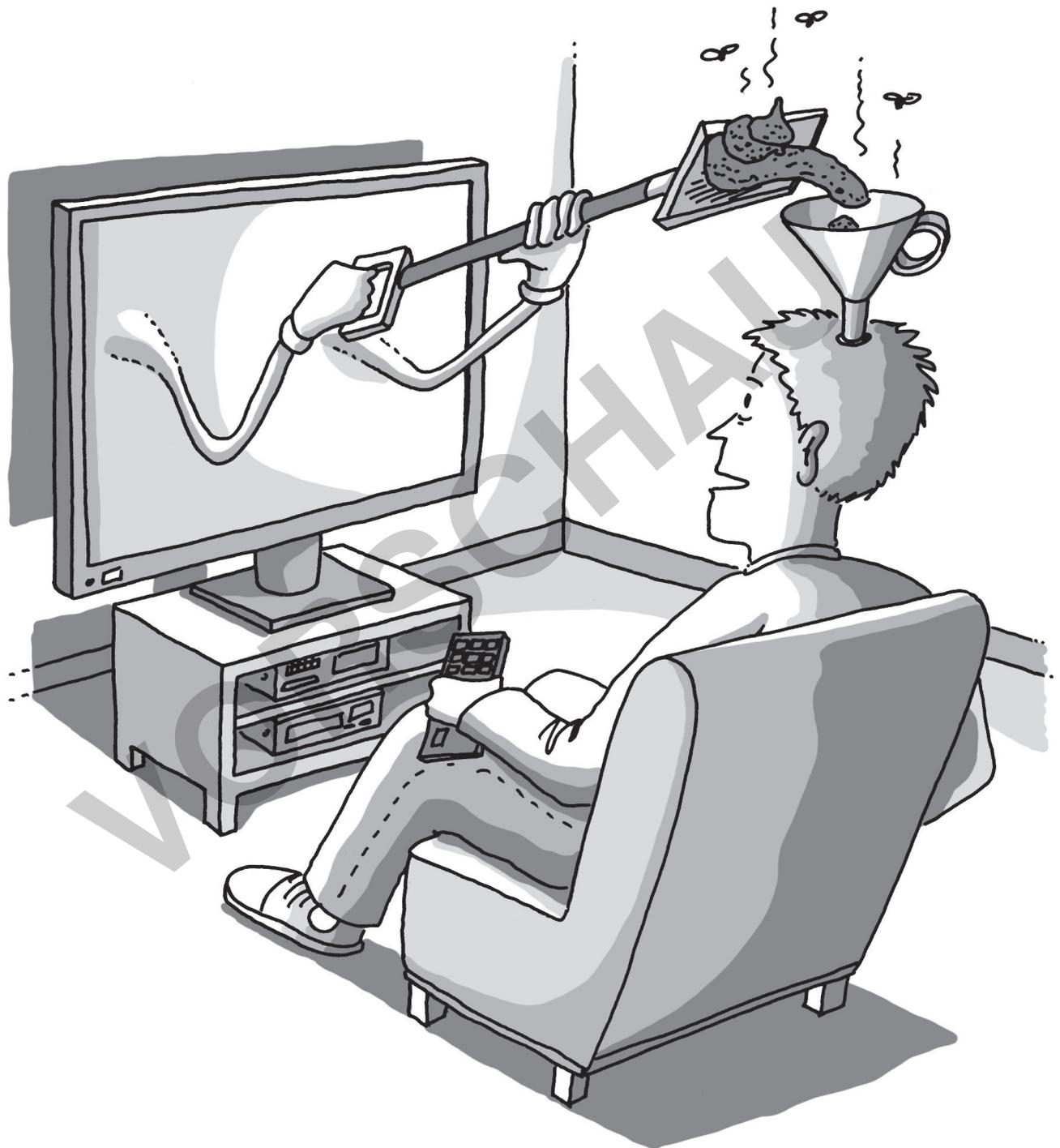


Quelle: Die Internauten – Ein Projekt des Deutschen Kinderhilfswerkes, der Freiwilligen Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter und Microsoft Deutschland. Online verfügbar unter <http://www.internauten.de>

# Zusatzstation A

Material

## TV-Konsum: Eine Karikatur interpretieren



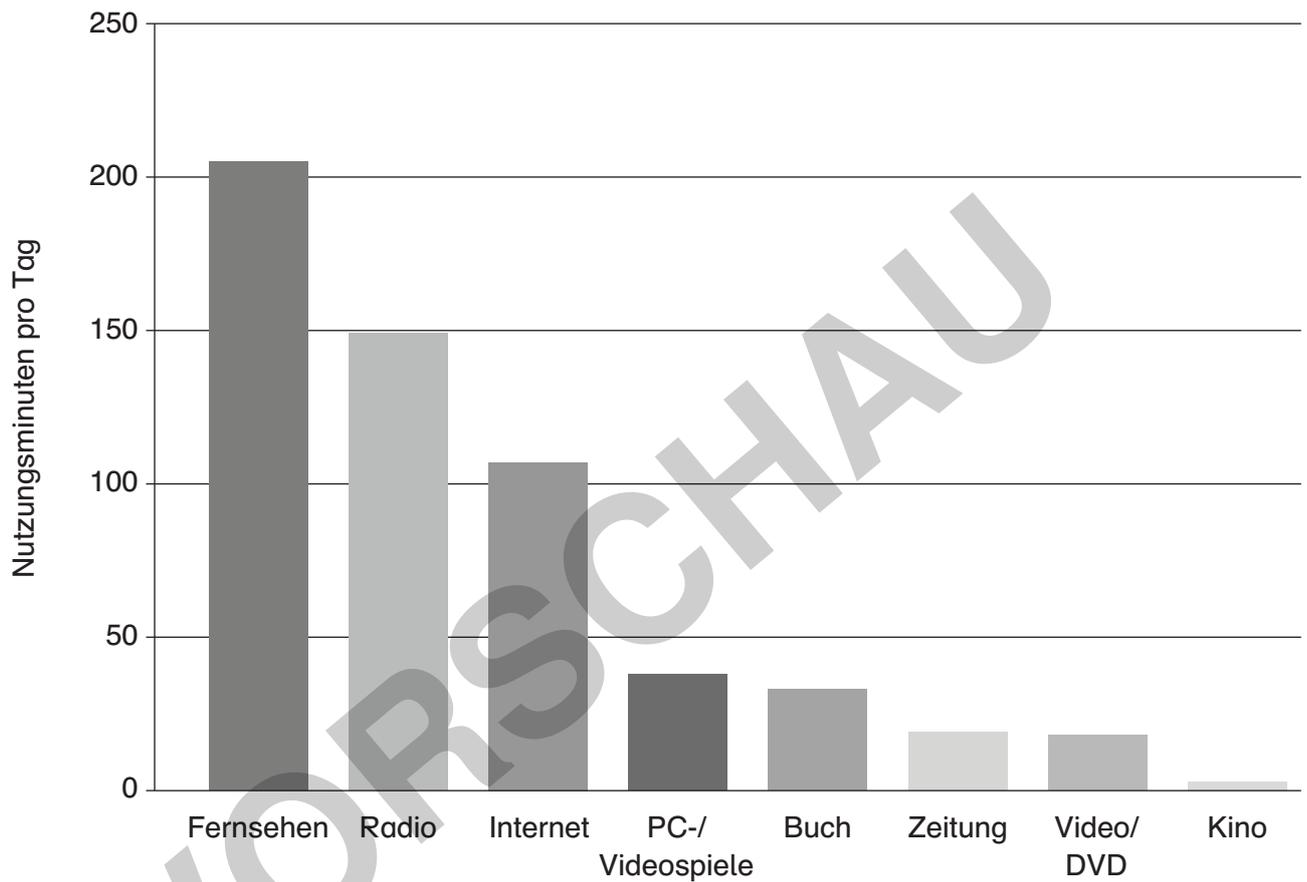
netzwerk  
lernen

Frank Lauenburg/Stefan Bucher: Medienkonsum bei Jugendlichen  
© Persen Verlag

zur Vollversion

## Mediennutzung: Ein Säulendiagramm erstellen

Durchschnittliche Mediennutzungsdauer der 14–49-Jährigen 2012  
(Angaben in Minuten pro Tag)



Quelle: SevenOne Media GmbH (Hrsg.): SevenOne Navigator – Mediennutzung 2012. Unterföhring 2012, S. 7 Basis (14–49 Jahre): 1188 Fälle. Grafik nach den Angaben von SevenOne nachgebaut von Frank Lauenburg.