

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Sketchnotes und Co. im Unterricht*

Das komplette Material finden Sie hier:

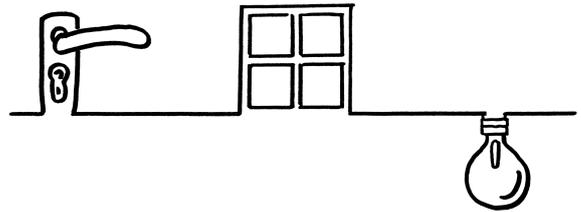
[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



# INHALTSVERZEICHNIS

<b>VORWORT</b> .....	<b>4</b>
<b>KAPITEL 1: EINLEITUNG</b> .....	<b>5</b>
1. Visualisierung: Was sind Sketchnotes? An wen richtet sich dieses Buch? .....	5
2. Was sind die Fundamente von Visualisierung? .....	6
3. Welche Strategien werden zur Visualisierung genutzt? .....	9
4. Welche Ziele werden mit Sketchnotes verfolgt? .....	14
<b>KAPITEL 2: BASISWISSEN</b> .....	<b>16</b>
1. Grundlagen für die Praxis .....	16
2. Visualisierungstechniken & deren Vokabeln. ....	17
<b>KAPITEL 3: ERSTE STUFEN DER PRAXIS</b> .....	<b>35</b>
1. Vom Content zum Design .....	35
2. Vier Grundregeln zur Visualisierung .....	36
3. Pfeilarten .....	37
4. Darstellung Diagramme / Grafiken. ....	42
5. Schlüsselbilder & Bildlandschaften .....	49
6. Perspektive von Bildlandschaften. ....	52
<b>KAPITEL 4: BLITZMETHODE. VISUELL PRÄSENTIEREN IN WENIGEN SCHRITTEN</b> .	<b>55</b>
1. Vom Design zum Kontext – wie geht das? .....	55
2. Das visuelle Präsentieren .....	56
3. Wissenslandkarten – „Strategic Visualization“ .....	57
4. Erklärfilme – „Video-Scribing“ .....	59
<b>KAPITEL 5: VISUELL DOKUMENTIEREN IN WENIGEN SCHRITTEN</b> .....	<b>60</b>
1. Wie geht visuelles Dokumentieren? .....	60
2. Visuelles Dokumentieren durch besseres Zuhören .....	61
3. Was ist visuelles Erkunden? .....	65
<b>KAPITEL 6: ANHANG</b> .....	<b>69</b>
1. Der Praxistipp: Vokabular Sketchnoting – Visuelle Bibliothek .....	69
2. Begriffssammlung .....	71
3. Namentlich benannte Personen der Publikation .....	72
4. Quellenverzeichnis .....	72

## VORWORT



„Man muss Dinge so tief sehen, dass sie einfach werden.“

(K. Adenauer)

Auch im digitalen Zeitalter machen sich Menschen aller Kulturen noch Notizen auf Papier. Meist sind dies wilde Kritzeleien, die am nächsten Tag kaum zu entziffern sind. Eine ansehnliche und effektive Methode, um Struktur in Inhalte und Aufzeichnungen zu bekommen, sind Sketchnotes. Dahinter verstecken sich Notizen, die aus Text, Bild und strukturierten Gebilden bestehen.

Das Wort Sketchnotes setzt sich zusammen aus Sketch (Skizze) und Note (Notiz). Die Erstellung der grafischen Notizen nennt sich Sketchnoting oder auch Visual Note Taking. Wichtig für das Anfertigen von Sketchnotes ist, dass man kein Zeichentalent haben muss, um Notizen gestalten zu können. Aber, obwohl man nicht zeichnen können muss, erreicht die Arbeitsweise langfristig eine positive Förderung persönlicher Denkprozesse.

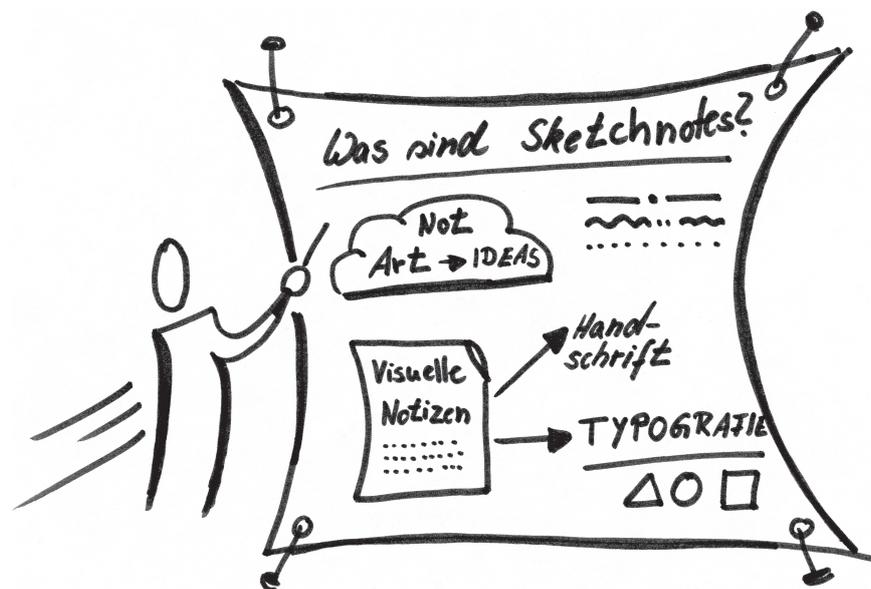
Wo Sie diese Technik einsetzen können? Sie können Scetchnotes im Alltag und im Unterricht einsetzen, in allen Schularten, in allen Fächern, in allen Unterrichtsphasen. Wenn Sie Themen erarbeiten, Inhalte festhalten, wiederholen und festigen oder neue Dinge entwickeln wollen.

Wie das geht? Das lernen Sie Schritt für Schritt auf den folgenden Seiten. Begleiten Sie mich!

Ihre Silke Bosbach



## KAPITEL 1: EINLEITUNG

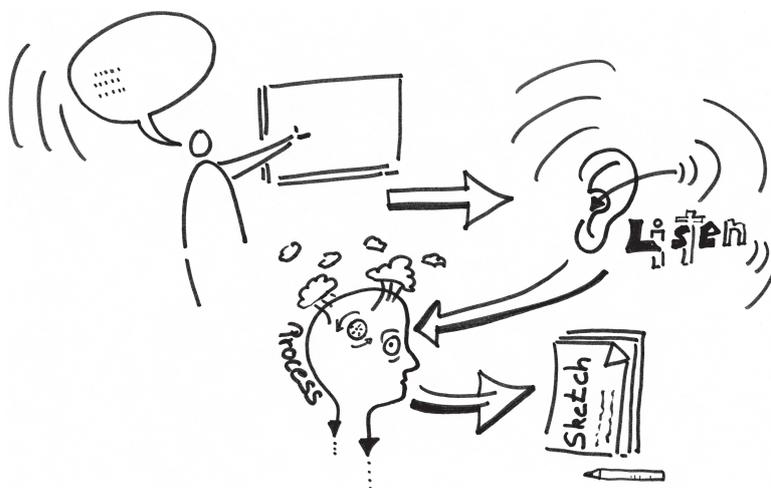


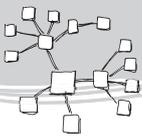
### 1. Visualisierung: Was sind Sketchnotes? An wen richtet sich dieses Buch?

*Sketchnotes* sind eine Mischung aus Bildern, Texten und grafischen Gefügen, mit denen sich komplexere Sachverhalte visualisieren lassen. Interessant ist das Anfertigen von Sketchnotes nicht nur, um sich zu bilden, sondern auch für Lernende als kreative Mitschrift.

Abgesehen von der Möglichkeit, Sketchnotes auf Papier zu erstellen und sie zu nutzen, lassen sie sich auch in digitalisierter Form anfertigen, um von Präsentationen bis hin zu großen Auftritten alles Erdenkliche zu begleiten.

Bei Sketchnoting geht es demnach um skizzenartige, bildliche Darstellungen, die vom Anspruch eher einem zügigen Entwurf gleichen. Dennoch sind sie völlig ausreichend, um Ideen und Inhalte zu vermitteln und einen Ausgangspunkt für Lernen, Lehren und den gemeinsamen Austausch zu schaffen.



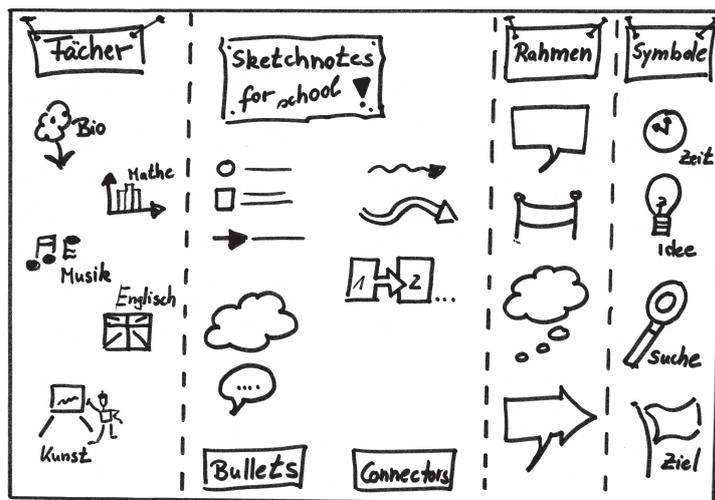


Sketchnotes sollen Freiheit und Flexibilität im Alltag liefern. Sie sollen anregen, mit Ideen zu spielen und sie sollen es ermöglichen, sinnvolle visuelle Dokumente zu erzeugen, die helfen, Ideen und Erlebnisse besser zu verstehen, zu vermitteln und sich daran zu erinnern. Schlicht gesagt: Denkweisen sollen verändert werden.

Menschen unserer Generationen sehnen sich zurück nach der Unmittelbarkeit von Papier und Stift, um sich auszudrücken. Daher entwickeln sich in verschiedenen Gruppierungen und an unzähligen Orten unserer Welt kreative Bewegungen. Hierzu gehört beispielsweise das *Urbansketchnoteing*, bei dem erzählerisch schnelle Zeichnungen „vor Ort“ in Skizzenbücher angefertigt werden. Für schulische Institutionen werden hier sogar seitens der Ministerien Kreativwettbewerbe mit großen Teilnehmerresonanzen durchgeführt. Ebenso können dazu in zahlreichen Großstädten Kurzworkshops im Outdoorbereich besucht werden.

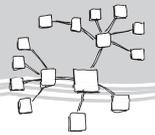
Auch das *Design Thinking* gehört dazu. Statt Beamer und Standardtische werden Flipcharts, Marker und Klebestifte verwendet, um Dinge „in die Hand zu nehmen“ und spielerisch Lernerfahrungen in die Entwicklung von Prozessen und Produkten zu integrieren. Auf schulinternen Lehrerfortbildungen wird diese Methode gerne genutzt, um Gruppendynamiken zu untersuchen bzw. diese zu fördern.

Aufgrund des Facettenreichtums der vorliegenden Publikation richtet sich diese an alle Personen, die Inhalte auffassen, verarbeiten und transferieren möchten – ob nun Neueinsteiger oder Geübter. Jeder sollte hier die eine oder andere Inspiration für sein Sketchnote-Talent finden – auch Sie!

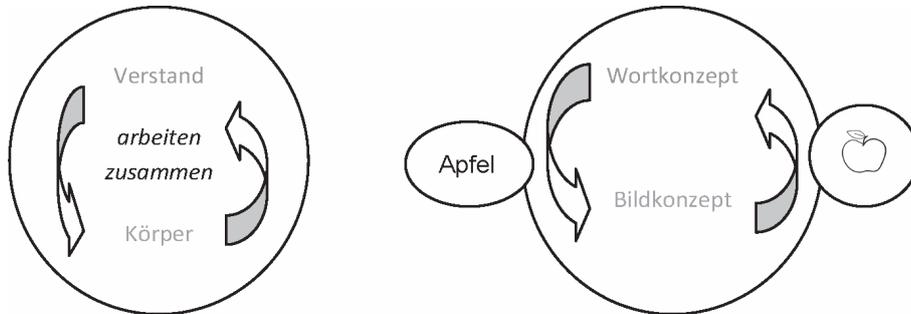


## 2. Was sind die Fundamente von Visualisierung?

Visualisierungen beruhen u. a. auf visuellen Landkarten. Sie werden zumeist in Echtzeit erstellt und unterstützen die persönliche Konzentrationsfähigkeit, die sich positiv auf das Langzeitgedächtnis auswirkt. Für den Bereich des Lehrens und Lernens bedeutet dies, dass Sketchnotes dabei helfen, Verknüpfungen im Gehirn anzufertigen, die nicht nur ein Unterrichtsfach kurzfristig thematisieren, sondern bei richtigem Einsatz auch das Langzeitgedächtnis in fächerübergreifender Form aktivieren. 1986 entwickelte der Psychologieprofessor *Allan Paivio* die *Duale Kodierungstheorie*: Diese Theorie nimmt an, dass die Gedächtnisrepräsentation von Wort- bzw. Objektinformation auf getrennten verbalen und imaginalen Kodierungssystemen beruht. Die Kernannahmen der Theorie: Verbale und nichtverbale Informationen werden mit zwei verschiedenen kognitiven Kodierungssystemen bzw. -verfahren verarbeitet. Das verbale (begriffliche) System dient dem Lesen und Hören von Begriffen, also der sequen-

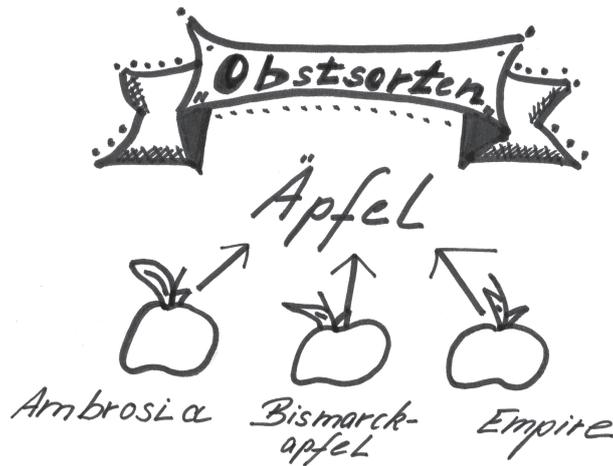


ziellen Verarbeitung sprachlicher Informationen. Die Doppelkodierung erhöht nach Paivio die Behaltenswahrscheinlichkeit. Die duale Kodierungsannahme hilft zu erklären, warum man sich an konkretes Material (z. B. „bildhafte Wörter“) in der Regel besser erinnern kann als an abstraktes Material (z. B. „nur Wortbegriffe“). Nach Annahme der Theorie hat konkretes Material eine größere Wahrscheinlichkeit, in Form von unabhängigen Codes in beiden Systemen repräsentiert zu sein, wodurch die Wahrscheinlichkeit eines erfolgreichen Gedächtnisabrufs im Vergleich zu abstraktem Material erhöht ist. Der „Apfel“ ist ein gutes Beispiel für diese Theorie:



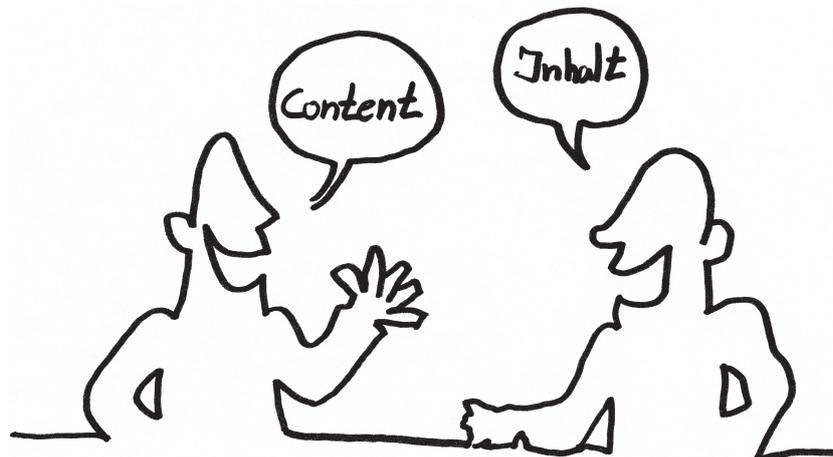
(= Duale Kodierungstheorie; 1970 Allan Paivio)

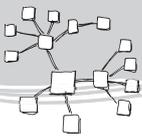
**Sketchnotes:**



Um prozessorientiert zu visualisieren, werden drei Grundbausteine zur Sichtbarmachung benötigt:

**Baustein I: Inhalte**





- **Dinge**, die vermittelt werden können: Methoden, Erfahrungen und Denkmodelle etc.
- **Wissen**, das im Rahmen von Situationen des Lernens aufgenommen werden kann: Daten, Fakten und Informationen etc. (z. B. über Äpfel)
- **Inhalte**, die in einem Gespräch entstehen können: Fragen, Vorschläge, Ideen, Argumente etc.

## Baustein II: Situationen



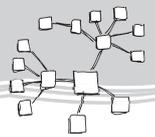
Der zweite Baustein orientiert sich an der Fragestellung, in welcher Situation bestimmte Inhalte entstehen und welche Position der Visualisierer übernimmt:

- **Ort/wo man sich befindet:** in einem Vortrag, einer Präsentation, einer Gruppenarbeit, einer Besprechung (z. B. Zukunftskonferenz) etc.
- **Art der Situation:** Wird ausgetauscht oder gelernt?
- **Von wem die Situation ausgeht und wer der Adressat ist:** wie Lehrer ↔ Schüler oder Schüler ↔ Schüler

Darüber hinaus ist der Begriff *Personen-Rolle* zentral. Es muss geklärt werden, in welcher Rolle die Person sich als Visualisierer befindet – ob als Lehrender, Lernender oder Prozessbegleiter. Des Weiteren spielt das anvisierte *Ziel* der Visualisierung eine Rolle: Welches Ziel soll mit der Visualisierung erreicht werden, wie soll visuell präsentiert (= vermittelt), visuell dokumentiert (= Inhalt erhalten) oder visuell erkundet (= strukturiert/sichtbar gemacht) werden.

## Baustein III: Ergebnisse

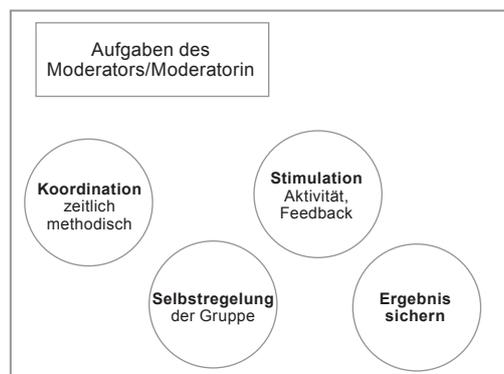




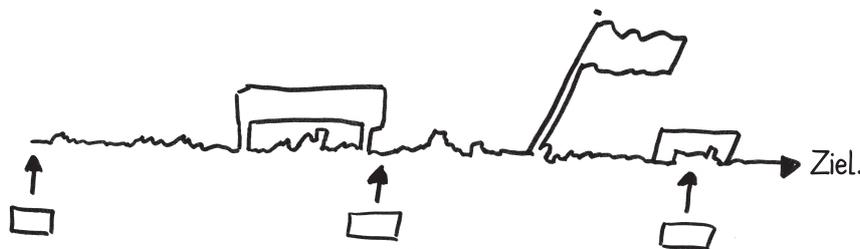
Inhalte (Contents) müssen bei der Anfertigung von Sketchnotes in visuelle Form gebracht werden. Basis dafür bilden visuelle Vokabeln, Flächengestaltungen und Bildfindungen, die wie Vokabeln trainiert werden können.

Im Rahmen des Prozesses sind drei Positionen zu unterscheiden:

- **Visueller Präsenter:** Der Präsenter visualisiert Vortragswissen zumeist live vor den Augen der Lernenden oder mittels bereits im Vorfeld angefertigter Plakate.
- **Visueller Dokumentierer:** Der visuelle Dokumentierer hört Wortbeiträgen zu und setzt die auditiven Inhalte in Sketchnotes zwecks eigenen Lernens um.
- **Visueller Erkunder:** Ein visueller Erkunder wird auch Moderator (Faciliator) genannt. Zu einem Gruppendialog zeichnet er parallel – sichtbar für alle Anwesenden. Dies können Kleingruppen sein, für die Arbeitsplakate mit individuellem Ansatz durch den Moderator erstellt werden. Die Aufgaben eines Moderators sind:



### 3. Welche Strategien werden zur Visualisierung genutzt?



Zahlreiche Lernsituationen und -anlässe bieten die Basics, damit Visualisierer Dialoge und Wissen sichtbar machen. Aus dem Alltag von Lehrenden und Lernenden sind das zumeist:

#### „Gedanken“-Skizzierungen

Skizzen entstehen oftmals spontan, sodass sie in ihrem Ergebnis geordnet, chaotisch oder aber auch kreativ ausfallen können. Wichtig: Sie halten Gedanken aktiv und regen zu weiteren Aktivitäten an.

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Sketchnotes und Co. im Unterricht*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

