

DIE WIRKSAMEN FÜNF

Kurzanleitung für Lehrkräfte

Unterricht mit fünf Perspektiven auf Agilität prüfen und weiterentwickeln

 GOALY	 FLEXY	 TEAMMY	 FEEDY	 FRAMY
Zielorientierung	Flexibilität	Autonomie	Feedback	Frameworks

1. Die Idee

Die „Wirksamen Fünf“ sind fünf Perspektiven auf agilen Unterricht. Jede Figur übernimmt eine bestimmte Aufgabe. Gemeinsam helfen sie dabei, Unterrichtsideen, Unterrichtsentwürfe oder konkrete Probleme aus unterschiedlichen Blickwinkeln zu hinterfragen.

Eine Unterrichtsidee → fünf Perspektiven → konkrete Verbesserungen

2. So wird die Methode durchgeführt

1	Situation auswählen	Eine konkrete Unterrichtsidee, einen Entwurf oder ein Problem aus dem Schulalltag kurz beschreiben.
2	Rollen verteilen	Ideal sind fünf Personen. Jede Person übernimmt eine Figur und verinnerlicht deren Eigenschaften.
3	Rollenspiel starten	Die Situation wird vorgestellt. Danach diskutieren die fünf ausschließlich aus ihrer jeweiligen Rolle heraus.
4	Nachfragen & widersprechen	Die Figuren dürfen kritisch nachfragen, andere Perspektiven ergänzen und Verbesserungsvorschläge machen.
5	Lösung festhalten	Am Ende werden die wichtigsten Änderungen bzw. nächsten Schritte gemeinsam festgelegt.

3. Die fünf Rollen – sofort spielbereit

GOALY – die Zielorientierte

Goaly sorgt dafür, dass das Lernziel klar, realistisch und im Mittelpunkt bleibt.

- Was genau sollen die Lernenden am Ende können?
- Was zählt wirklich auf dieses Ziel ein?
- Was können wir weglassen?
- Sind die Aktivitäten zielgerichtet?

Typischer Satz: „Wozu machen wir das – und hilft es wirklich beim Erreichen des Lernziels?“

FLEXY – die Improvisationskünstlerin

Flexy sorgt dafür, dass Unterricht auf Veränderungen und Unvorhergesehenes reagieren kann.

- Was passiert, wenn die Klasse anders reagiert als erwartet?
- Wo brauchen wir Alternativen?
- Welche unerwartete Situation könnte eine Chance sein?
- Was sollten wir trotz Veränderung beibehalten?

Typischer Satz: „Was machen wir, wenn es ganz anders kommt als geplant?“

TEAMMY – die Unterstützerin der Eigenständigkeit

Teamy achtet auf Mitbestimmung, Selbstständigkeit und eigene Lernwege der Lernenden.

- Was können die Lernenden selbst entscheiden?
- Wo gebe ich unnötig etwas vor?
- Wie kann ich unterstützen, ohne Entscheidungen abzunehmen?
- Wo kann echte Eigenverantwortung entstehen?

Typischer Satz: „Warum müssen wir den Lernweg vorgeben – was können die Lernenden selbst entscheiden?“

FEEDY – die Feedback-Geberin

Feedy sorgt für regelmäßige Rückmeldung und Möglichkeiten zur Selbstüberprüfung.

- Wo stehen die Lernenden gerade?
- Woher wissen sie, ob sie auf dem richtigen Weg sind?
- Wann gibt es Rückmeldung?
- Können sie ihren Lernstand selbst überprüfen?

Typischer Satz: „Woher wissen die Lernenden, wie gut sie unterwegs sind und was sie als Nächstes tun können?“

FRAMY – der Rahmengeber

Framy schafft hilfreiche Strukturen, Hilfsmittel und Rahmenbedingungen für selbstständiges Lernen.

- Welcher Rahmen hilft den Lernenden?
- Welche Struktur brauchen sie?
- Welche Hilfsmittel unterstützen?
- Wie wird der Lernprozess sichtbar?

Typischer Satz: „Welche Struktur oder welches Werkzeug macht selbstständiges Arbeiten leichter?“

4. Drei Einsatzmöglichkeiten

A – Fünf Personen, fünf Rollen – Jede Person übernimmt eine Figur. Die Gruppe diskutiert eine gemeinsame Unterrichtssituation konsequent aus den fünf Perspektiven.

B – Eine Person spielt alle fünf – Besonders geeignet für die eigene Unterrichtsvorbereitung. Nacheinander die fünf Rollen „durchspielen“ und jeweils nur aus dieser Perspektive fragen.

C – Einen fertigen Unterrichtsentwurf prüfen – Der Entwurf liegt im Mittelpunkt. Jede Figur kommentiert ausschließlich aus ihrer Perspektive. Anschließend wird der Entwurf überarbeitet.

5. Beispielproblemstellungen aus dem Schulalltag

Gruppenarbeit: Einige Lernende übernehmen fast die gesamte Arbeit, andere beteiligen sich kaum.

Zeitplanung: Die Klasse braucht für einen Arbeitsschritt deutlich länger als geplant.

Selbstständigkeit: Die Lernenden fragen ständig die Lehrkraft, obwohl sie eigentlich selbstständig arbeiten sollen.

Orientierung: Die Lernenden bearbeiten eine Aufgabe, wissen aber nicht, ob sie auf dem richtigen Weg sind.

Digitale Methode: Ein digitales Werkzeug sieht interessant aus, bringt aber keinen erkennbaren Mehrwert für das Lernziel.

6. Der schnelle 5-Minuten-Check



GOALY

Ist das Lernziel klar – und konzentriert sich der Unterricht darauf?



FLEXY

Kann ich auf Unvorhergesehenes reagieren?



TEAMMY

Haben die Lernenden echte Möglichkeiten zur Mitbestimmung und Selbstständigkeit?



FEEDY

Erhalten die Lernenden regelmäßig Rückmeldung über ihren Lernstand?



FRAMY

Gibt es einen hilfreichen Rahmen, der selbstständiges Lernen erleichtert?

7. Abschluss: Der „Balkon-Moment“

Nach dem Rollenspiel kurz zurücktreten und reflektieren:

- Wie schnell konnten wir ins Gespräch finden?
- Wobei haben die „Wirksamen Fünf“ geholfen?
- Welchen kleinen Schatz nehmen wir für unseren Unterricht mit?

Merksatz: Die fünf Figuren müssen nicht dasselbe sagen. Gerade die unterschiedlichen Perspektiven machen sichtbar, wo Unterricht agiler und lernwirksamer gestaltet werden kann.

Quellen

- Hochgeladene Ausarbeitung „LFT2024 – Die Wirksamen Fünf – Brehl-Jahn“ (Hessische Lehrkräfteakademie, Landesfachtag 2024).
- agilunterrichten.ch – Die Wirksamen Fünf
- hfab.ch – „Sind Schüler jetzt die Kunden, oder wie?“
- hfab.ch – Kategorie „DWF“