

Olivia VRABL¹ (Wien) & Pamela VRABL (Innsbruck)

Das Millionenshow-Prinzip als multimediales und interaktives Methodenbündel

Zusammenfassung

Das Millionenshowprinzip ist ein sehr flexibles und vielseitig kombinierbares Methodenbündel, mit dem (trockener) Lehr- und Lernstoff spannend und interaktiv vermittelt werden kann. In diesem Artikel stellen wir aus unterschiedlichen Wissenschaftsdisziplinen drei erfolgreiche Anwendungen des Millionenshowprinzips vor (Lernquiz, Wiederholungsquiz, Wissensrevue), die als Alternative zu klassischen frontalen Vorträgen eingesetzt wurden. Allen gemeinsam ist der multimediale, interaktive und spielorientierte Charakter, wodurch Studierende in ungezwungener Atmosphäre aktiv eingebunden werden.

Schlüsselwörter

Interaktion, multimedial, aktives Lernen, spielorientiert, Motivation

Using the principle of “Who Wants To Be A Millionaire” as a multimedia, interactive bundle of methods

Abstract

The underlying principle of “Who Wants To Be A Millionaire” is a complete set of methods that allows for the presentation of (dry) content in an exciting and interactive manner. These methods, which are flexible and can combine sensory perception in a variety of ways, can be applied to meet many teaching needs. In this article, we present three different applications of this principle, all which were successfully implemented in three different branches of science to replace traditional presenter-centred lectures. All methods based on this principle feature an interactive, game-oriented and multimedia character, which allows students to work actively in a comfortable atmosphere.

Keywords

interaction, multimedia, active learning, game-oriented, motivation

¹ E-Mail: olivia.vrabl@univie.ac.at

Beide Autorinnen trugen zu gleichen Teilen zu dieser Arbeit bei.

1 Ein TV-Quiz in der Lehre?

Die Millionenshow als didaktisches Prinzip

In der „Millionenshow“, der österreichischen Variante des populären TV-Quiz „Who Wants To Be A Millionaire?“, werden Kandidatinnen und Kandidaten mit Fragen steigenden Schwierigkeitsgrades konfrontiert, wobei sie jeweils die richtige Antwort zwischen vier Antwortmöglichkeiten wählen müssen. Dabei ackern sich die Kandidatinnen und Kandidaten – und mit ihnen zusammen das TV-Publikum – freiwillig ganze TV-Abende lang durch sämtliche Wissensbereiche. Spielregeln, Ambiente und Untermalung mit spannungsgeladener Hintergrundmusik tragen dazu bei, dass die Sendung bis zum Schluss fesselnd bleibt.

In dieser Arbeit stellen wir das Millionenshow-Prinzip als ein didaktisches Werkzeug vor, mit dem Wissen mitreißend vermittelt, abgefragt oder aufgearbeitet werden kann. Das flexible Methodenbündel ermöglicht zudem zahlreiche Kombinationsmöglichkeiten mit anderen didaktischen Unterrichtstechniken (z. B. Mindmap, Diskussionsrunden ...) und funktioniert sowohl mit als auch ohne Wettbewerbscharakter. Wir präsentieren drei verschiedene erfolgreiche Anwendungen aus der Praxis, die mit Bachelor- und Masterstudierenden aus unterschiedlichsten Wissenschaftsdisziplinen durchgeführt wurden: das „**Millionenshow-Lernquiz**“ zur Erarbeitung eines (teilweise) neuen Themenbereiches, das „**Millionenshow-Wissensquiz**“ zur Wissensüberprüfung und Wiederholung und die „**Millionenshow-Wissensrevue**“ zur Aufarbeitung und Rekapitulation eines Themenbereiches. Unserer Erfahrungen stammen sowohl aus der Perspektive der Quizmaster/innen als auch aus der Perspektive der Lehrveranstaltungsleitung.

2 Beschreibung der Methoden und Praxisbeispiele

2.1 Das Millionenshow- Lernquiz

2.1.1 Kurzbeschreibung, Lernziel, Einsatzmöglichkeiten, Rahmenbedingungen und Anwendungsbeispiel des Millionenshow-Lernquiz

Kurzbeschreibung. Ein Thema wird abwechselnd durch Informationsblöcke, in denen die Thematik vorgestellt oder vertieft wird, sowie Frageblöcke, in denen Faktenwissen oder Verständnisfragen gestellt werden, erarbeitet. (Tabelle 1). Aufgrund der Wettbewerbsstruktur bleibt die Millionenshow bis zum Schluss spannend.

Lernziel und didaktische Funktionen

- Erarbeitung eines Themas anstelle eines klassischen Seminarvortrages
- Vorwissen ermitteln und neues Wissen erkunden

Einsatzmöglichkeiten. Das Millionenshow-Lernquiz eignet sich besonders zur Ermittlung des Vorwissens von Lernenden sowie zum Einstieg in einen neuen Wissensbereich, da gezielt Themen erarbeitet und vertieft bzw. Problemfelder strukturiert werden können.

Rahmenbedingungen. Die Materialien, die für die Durchführung des Millionenshow-Lernquiz benötigt werden (Tabelle 1), sind in den meisten modernen Lehrveranstaltungs-räumlichkeiten vorhanden oder können mit wenig Aufwand für die jeweilige Lehrveranstaltung installiert werden. Das Lernquiz ist unserer Erfahrung nach eher für Lehrveranstaltungen mit kleinerer Teilnehmer/innen-Zahl geeignet.

Anwendungsbeispiel. Das Millionenshow-Lernquiz wurde im Rahmen eines Seminars im Modul „Pilzphysiologie“ für Masterstudentinnen und -studenten am Institut für Mikrobiologie (Universität Innsbruck) anstelle eines klassischen Seminarvortrages zum Thema „Zitronensäureausscheidung in *Aspergillus niger*“ durchgeführt (Anhang 1). Ziel war es, die Studierenden für ein unmittelbar auf das Seminar folgende Praktikum vorzubereiten und ihr Wissen in diesem Bereich zu vertiefen.

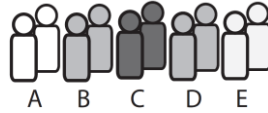
	<i>Allgemein</i>	<i>Anwendungsbeispiel</i>
Veranstaltungsart	geeignet für Übungen, Seminare, Konversatorien, Vorlesungen (in kleinem Rahmen)	Seminar für Masterstudentinnen und -studenten, Institut für Mikrobiologie (Universität Innsbruck)
Teilnehmer/innen-Zahl	max. 20-30	im Kurs 12
Quizmaster	Lehrveranstaltungsleiter/innen oder Studentinnen und Studenten	2 Studentinnen/Studenten als Quizmaster/innen
Zeitungfang	variabel	60 min
Raum	beliebig	kleiner Seminarraum für ca. 25 Teilnehmer/innen
Material	<ul style="list-style-type: none"> • Computer mit Präsentationsprogramm (z. B. Microsoft PowerPoint) • an die Millionenshow angelehntes Layout • Millionenshowmusik (Lautsprecher benötigt) • Möglichkeit zur Auflistung von Antworten und Punkteständen (für alle sichtbar) 	siehe Materialien links

Tab. 1: Überblick über das Millionenshow-Lernquiz

2.1.2 Ablauf und Spielregeln

Quizmaster

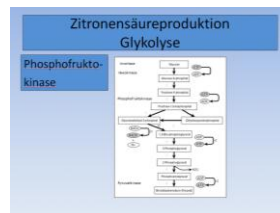
Gruppeneinteilung



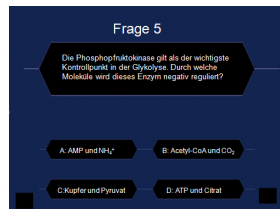
Erklärung Spielregeln

JOKER

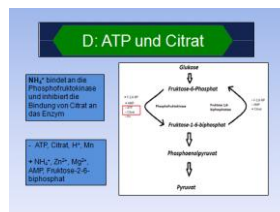
Informationsteil



Millionenshowfrage



Auflösung der Frage und Überleitung in neuen Informationsteil



Anwendungsbeispiel

Zwei Studentinnen/Studenten

Die Studentinnen und Studenten wurden in fünf Zweier-Teams eingeteilt (Gruppen A-E).

Zu Beginn der Präsentation wurden die Spielregeln erklärt:

Einsatz von Jokern: Jedes der fünf Zweier-Teams hatte das Recht, einmalig einen Joker einzusetzen, d. h. einen der anwesenden drei Lehrbeauftragten des Moduls zu einer der Fragen um Auskunft zu bitten.

Jedes Team erhält für eine *richtig* beantwortete Frage 1 Punkt. Die letzte Frage (Masterfrage) gibt 3 Punkte.

Von den Quizmasterinnen/Quizmastern wurde nun abwechselnd ein *Informationsteil* präsentiert (ca. 5 Minuten pro Block), ...

... auf den anschließend eine *Millionenshowfrage* folgte. Einige der Fragen gingen über den vorher präsentierten Stoff hinaus, d. h., die Studentinnen und Studenten konnten diese Fragen entweder nur über bereits bestehendes Vorwissen oder über Schätzungen beantworten. Für jede Frage hatten die Teams 3-4 Minuten Zeit sich zu beraten und eventuell einen Joker einzusetzen.

Die Antwort jedes Teams wurde anschließend notiert (siehe Zwischenstand).

Die richtige Antwort wurde im nächsten Schritt bekannt gegeben und der theoretische Hintergrund anschließend näher erläutert (erneuter Informationsteil). Diesem Informationsteil folgte später eine erneute Millionenshowfrage.

Zwischenstand und Gewinner/innen

	Frage 1	2	3	4	5	6	7	8
A	a	a	c	d	b			
B	a	b	c	c	b			
C	a	a	b	d	d			
D	a	b	c	c	b			
E	a	c	a	d	b			

Gegebene Antworten wurden für alle ersichtlich auf der Tafel notiert und die richtige Antwort nach jeder Runde markiert. Es gewann jene Gruppe mit den meisten Punkten (Gewinn war ein Sack Zitronen).

2.2 Das Millionenshow- Wissensquiz**2.2.1 Kurzbeschreibung, Lernziel, Einsatzmöglichkeiten, Rahmenbedingungen und Anwendungsbeispiel des Millionenshow-Wissensquiz**

Kurzbeschreibung. In bereits behandeltem Stoff bzw. Lektüre werden Ostereier (Antworten) versteckt, die die Studentinnen und Studenten mittels Fragenkatalog suchen können. In einem Wettstreit, dem Millionenshow-Wiederholungsquiz, können die Teams ihre Antworten zum Besten geben (Tabelle 2).

Lernziel und didaktische Funktionen

- Technik des selektiven Lesens anwenden
- Erinnerungshilfen zur Prüfungsvorbereitung schaffen
- Reflexion über den eigenen Wissenstand ermöglichen
- Arbeits- und Lernergebnisse wiederholen, durcharbeiten, sichern und überprüfen
- erneutes Verarbeiten von bereits aufgenommenen Informationen
- Inhaltliche Unklarheiten und missverstandene Begriffe in Erfahrung bringen und offene Fragen klären
- Gelegenheit für Rückmeldungen über den Lernerfolg geben

Einsatzmöglichkeiten. Das Millionenshow-Wissensquiz eignet sich besonders als Wiederholungsstunde in der Mitte des Semesters sowie zum inhaltlichen Abschluss einer Lehrveranstaltung am Ende eines Semesters. Zudem kann das Wissensquiz zur Überprüfung eines Leseauftrags, von Faktenwissen oder des Begriffsverständnisses eingesetzt werden.

Rahmenbedingungen. Die Materialien, die für die Durchführung des Millionenshow-Wissensquiz benötigt werden (Tabelle 2), sind in den meisten modernen Lehrveranstaltungsräumlichkeiten vorhanden oder können mit wenig Aufwand für die jeweilige Lehrveranstaltung installiert werden. Das Wissensquiz kann auch in Lehrveranstaltungen mit mittlerer Teilnehmer/innen-Zahl durchgeführt werden. Es wird jedoch auf Grund der Sitzplatzordnung ein relativ großer Raum benötigt.

Anwendungsbeispiel. Das Millionenshow-Wiederholungsquiz wurde im Rahmen einer Übung für Bachelorstudentinnen und Bachelorstudenten im Bereich Literatur- und Kulturtheorie am Institut für Germanistik (Universität Wien) in der Mitte des Semesters im Rahmen einer Wiederholungsstunde durchgeführt, um den bereits behandelten Stoff zu strukturieren und den Wissensstand der Studentinnen und Studenten abzutasten (Anhang 2b, Anhang 2c). Ziel war es einerseits, die Stu-

dentinnen und Studenten nicht bloß einzuladen, sich alle bereits gelesenen Texte noch einmal zu Gemüte zu führen, sondern konkrete Leseziele zu setzen. Andererseits beabsichtigte diese Methode, Faktenwissen abzuprüfen, um eventuelle Lücken im weiteren Verlauf der Lehrveranstaltung zu schließen. Die Schwierigkeit bestand darin, nicht in ein traditionelles Frage-Antwortspiel mit richtigen und falschen Antworten zu verfallen (die sogenannte Ostereierpädagogik: Wer war Schüler von Sokrates? Aristoteles – falsch, Platon – richtig), da Studentinnen und Studenten aufgrund des Umganges mit Fehlern, wie er im österreichischen Schulsystem gehandhabt wird, dazu tendieren, „lieber nichts zu sagen, bevor sie etwas falsches sagen“. Deshalb wurde der Spieß umgedreht und die Ostereier, d. h. die Antworten, in den Lesetexten versteckt und in einem Quiz mit einem von den Studentinnen und Studenten eigenständig erarbeiteten Fragenkatalog geöffnet.

	<i>Allgemein</i>	<i>Anwendungsbeispiel</i>
Veranstaltungsart	geeignet für Übungen, Seminare, Konversatorien, Vorlesungen	Übung für Bachelorstudentinnen und -studenten im Bereich Literatur- und Kulturtheorie am Institut für Germanistik (Universität Wien)
Teilnehmer/innen-Zahl	beliebig	im Kurs ca. 50
Quizmaster	Lehrveranstaltungsleiter/innen oder Studentinnen/Studenten	3 Studentinnen/Studenten als Quizmaster/innen
Zeitumfang	variabel	40 min
Raum	Es wird ein relativ großer Raum benötigt, da Tische so aufgestellt werden, dass Gruppendiskussionen möglich sind	siehe Angaben links
Material	<ul style="list-style-type: none"> • Computer mit Präsentationsprogramm (z. B. Microsoft PowerPoint) • an die Millionenshow angelehntes Layout • Millionenshowmusik (Lautsprecher benötigt) • Fragenkatalog • Sitzplan auf Overheadfolie oder als Bild auf den Beamer projizieren • A4-Zettel mit verschiedenen Farben (Gruppierung) 	siehe Materialien links

Tabelle 2: Überblick über das Millionenshow-Wissensquiz

2.2.2 Ablauf und Spielregeln

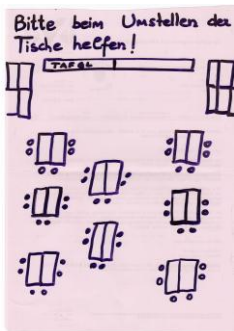
Quizmaster

Vorbereitungsphase:
Bearbeitung eines
Fragenkatalogs

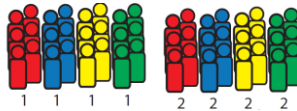
Fragenkatalog



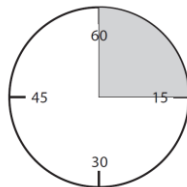
Sitzordnung



Gruppeneinteilung



Vergleich der ausge-
arbeiteten Fragen



Millionenshowfrage



Abschlussphase

Anwendungsbeispiel

Drei Studentinnen/Studenten

Ein Fragenkatalog wurde eine Woche vor der Wiederholungsstunde an die Studentinnen und Studenten ausgesendet. Der Arbeitsauftrag lautete, den Fragenkatalog alleine schriftlich auszuarbeiten, da in der nächsten Einheit die Ergebnisse in Form eines Wettstreits verglichen werden würden.

Zu Beginn der Einheit wurde eine Overheadfolie mit der Sitzordnung an die Wand projiziert mit der Aufforderung an die Studentinnen und Studenten, beim Umstellen der Möbel zu helfen (Anhang 2a).

Die Sitzordnung stellte gleichzeitig auch die Anordnung der Gruppen dar. Beim Eintreten in den Raum setzten sich die Studentinnen und Studenten beliebig an einen Tisch.

Nachdem alle Platz genommen hatten, wurde auf jedem Tisch ein Gruppenname angebracht. Die acht 6er-Gruppen wurden durch 4 Farben mit Zahlen (1 und 2) gekennzeichnet (d. h. pro Farbe zwei Gruppen – Rot 1 und Rot 2 etc.).

In einem Zeitrahmen von 15 min wurden die Ergebnisse der Ausarbeitung innerhalb der Gruppen verglichen. Während dieser Zeit bestimmten die drei Quizmaster für jede Gruppe eine Sprecherin bzw. einen Sprecher für das anschließende Quiz (siehe Tipps und Tricks in diesem Kapitel). Etwaige auftretende Fragen wurden von den Quizmastern beantwortet.

Nach der Vorbereitungszeit wurden 4 Fragen auf Folien mit einem Millionenshow-Layout gestellt. Dabei war vordefiniert, welche Gruppe die Frage zu beantworten hatte. Beantwortete Rot 1 die Frage, war Rot 2 die Kontrollgruppe und konnte in dieser Funktion Informationen ergänzen bzw. korrigieren. Es gab kein Belohnungssystem.

Nach Beendigung der Fragephase boten die Quizmaster an, weitere Fragen zu behandeln. Anschließend wurde Feedback eingeholt, um abzuklären, welche Fragen und Themengebiete aus dem Fragenkatalog schwierig waren und deshalb in der LV erneut angesprochen werden sollten.

Tipps und Tricks für Lehrende/Quizmaster/innen:

- Die Zeit zum Vergleichen der ausgearbeiteten Fragen knapp berechnen und wenn unbedingt nötig, nach Ablauf der Frist ein paar weitere Minuten hinzufügen.
- Einen Countdown für diese Zeitspanne auf einem Video mit Beamer präsentieren. Das erhöht die Spannung und erlaubt den Studentinnen und Studenten, die Zeit bewusst einzuhalten.
- Mehrere Quizmaster (mind. 3) verwenden, um eine optimale Betreuung der Tische zu gewährleisten. Die Quizmaster können abwechselnd von einem Tisch zum anderen wandern und die von der Gruppe gesammelten Fragen beantworten, bevor sie zum nächsten Tisch gehen.
- Im Vorfeld bereits klarstellen, welche Tische von welchem Quizmaster/welcher Quizmasterin zu betreuen sind.
- Während der Millionenshow-Wiederholungsquiz im Falle von Unklarheiten bei den Antworten nicht ins Detail gehen, da sonst der Spielfluss beeinträchtigt wird. Unklarheiten können in einer darauffolgenden Phase im Plenum erörtert werden
- Um Zeit zu sparen, empfiehlt es sich als Quizmaster/in, die Gruppensprecher/innen kurzerhand selbst zu wählen. Mitunter kennen sich die Studentinnen und Studenten nicht sehr gut und eine Einigung dauert dementsprechend lange. Als Gruppensprecher/innen können zudem Studentinnen und Studenten gewählt werden, die sich während des Semesters in der Mitarbeit zurückhalten. Da die Fragen vorbereitet sind und eine in der Kleingruppe diskutierte Antwort wiedergegeben wird, erhalten so auch sich zurückhaltende Studentinnen und Studenten die Möglichkeit, ihr Bestes zu geben.
- Nur wenige Fragen aus dem Fragenkatalog stellen, da das Quiz sonst mit der Zeit monoton werden könnte.

2.3 Die Millionenshow-Wissensrevue

2.3.1 Kurzbeschreibung, Lernziel, Einsatzmöglichkeiten, Rahmenbedingungen und Anwendungsbeispiel der Millionenshow-Wissensrevue

Kurzbeschreibung. Mittels Schlagwörtern werden in Kleingruppen Assoziationen zu Überbegriffen auf Kärtchen geschrieben und an der Tafel gesammelt (Tabelle 3). Dies dient als Ausgangsbasis für eine Rekonstruktion von bereits erarbeiteten Themen.

Lernziel und didaktische Funktionen

- Inhalt des Seminars Revue passieren lassen und ein bewusstes Erinnern ermöglichen
- Überblick über ein Thema vermitteln
- Gedankenverbindungen und Zusammenhänge strukturiert sichtbar machen
- Unterstützungshilfe zur Verbalisierung von Zusammenhängen bieten und zur Reflexion von Konzepten und Beziehungen einladen
- Zur Teamarbeit und aktiven Teilnahme der Erarbeitung von Resultaten anregen
- Interaktion und Kommunikation fördern

Einsatzmöglichkeiten. Die Millionenshow-Wissensrevue eignet sich besonders, um große Zusammenhänge („big picture“) erkenntlich zu machen oder einen Überblick über ein Thema zu verschaffen. Mit diesem Tool kann der rote Faden einer Lehrveranstaltung aufgezeigt werden und diese auch inhaltlich abgeschlossen werden.

Rahmenbedingungen. Die Materialien, die für die Durchführung der Millionenshow-Wissensrevue benötigt werden (Tabelle 3), sind in den meisten modernen Lehrveranstaltungsräumlichkeiten vorhanden oder können mit wenig Aufwand für die jeweilige Lehrveranstaltung installiert werden.

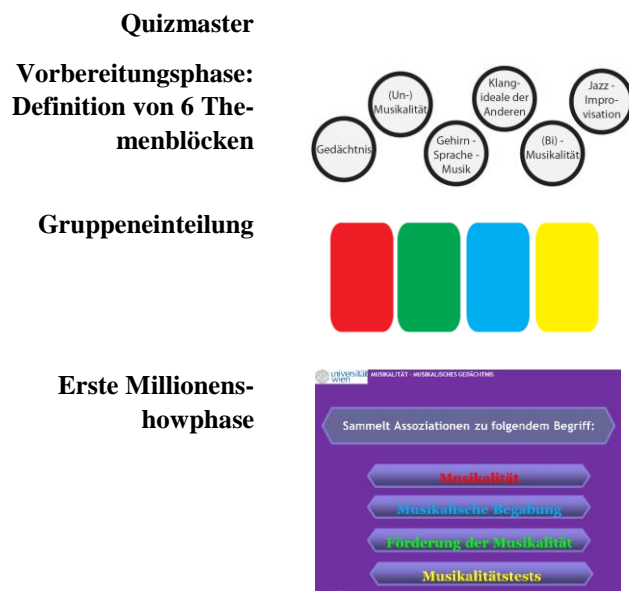
	<i>Allgemein</i>	<i>Anwendungsbeispiel</i>
Veranstaltungsart	geeignet für Übungen, Seminare, Konversatorien, (kleinere) Vorlesungen	Proseminar für Bachelor- & Masterstudentinnen und -studenten, Institut für Musikwissenschaft („Musikalität und musikalisches Gedächtnis“), Universität Wien
Teilnehmer/innen-Zahl	max. 50	im Kurs ca. 30
Quizmaster	Lehrveranstaltungsleiter/innen oder Studentinnen/Studenten	2 Studentinnen/Studenten als Quizmaster/innen
Zeitungfang	60-70 min	60 min
Raum	Keine besonderen Anforderungen	siehe Angaben links
Material	<ul style="list-style-type: none"> • Computer mit Präsentationsprogramm (z. B. Microsoft PowerPoint) • Millionenshowmusik (Lautsprecher benötigt) • Präsentationsprogramm (z. B. Microsoft PowerPoint) • an die Millionenshow ange- 	siehe Materialien links

- lehntes Layout
- A4-Zettel mit verschiedenen Farben (Gruppierung)
- Moderationskärtchen (groß und klein; rund)
- Klebestreifen
- Tafel etc. zur Befestigung der Moderationskärtchen

Tab. 3: Überblick über die Millionenshow-Wissensrevue

Anwendungsbeispiel. Die Millionenshow-Wissensrevue wurde im Rahmen eines Proseminars für Bachelor- & Masterstudentinnen und -studenten mit dem Titel „Musikalität und musikalisches Gedächtnis“ am Institut für Musikwissenschaft (Universität Wien) durchgeführt, um den Inhalt der Lehrveranstaltung in der letzten Einheit Revue passieren zu lassen (Anhang 3). Ziel war es, die Puzzlestücke der einzelnen Einheiten interaktiv zu einem großen Ganzen zusammenzufügen und den roten Faden der Lehrveranstaltung herauszuarbeiten. Die Schwierigkeit dabei war, dass die einzelnen Bereiche sehr stark ineinander verwoben waren und eine einfache Mindmap nicht ausreichend war, um die Sachverhalte darzustellen. Die Millionenshow-Wissensrevue wurde anstelle eines herkömmlichen Referates angewendet, um alle Studentinnen und Studenten aktiv in den Rekonstruktionsprozess einzubinden.

2.3.3 Ablauf und Spielregeln



Anwendungsbeispiel

Zwei Studentinnen/Studenten

Die Seminarinhalte wurden in 6 Themenblöcke gegliedert und diese jeweils auf ein großes Kärtchen geschrieben.

4 verschiedenfarbige Zettel wurden mit der Aufforderung, sich einer Farbe zugehörig zu fühlen, auf den Tischen verteilt (Gruppen rot, grün, blau, gelb).

Die Quizmaster wiederholten kurz den *Inhalt des ersten Themenblocks*.

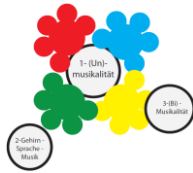
Jede Gruppe erhielt 5 entsprechend farbig markierte kleine Moderationskärtchen mit dem Auftrag für das *Schlagwort*, welches auf der PowerPointfolie für die jeweilige Gruppe vorgegeben wurde, *Assoziationen zu sammeln*.

Die Studierenden bekamen für diese Aktivität *2 Minuten* Zeit. Die Dauer wurde mittels Millionenshowmusik determiniert.

**Assoziationssammlung
der ersten Millionenshowphase**



**Erarbeitung von zwei
weiteren Themenblöcke durch die Quizmaster**



Zweite Millionenshowphase und Assoziationssammlung

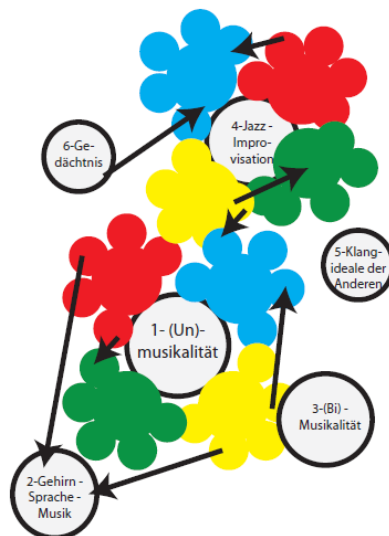


Nach der Millionenshowphase wurden die Begriffe blumenförmig auf die Tafel geklebt.

Themenblock 2 und 3 wurden von den Quizmastern in Form eines Vortrages vorgestellt und auf der Tafel die entsprechenden Kärtchen ergänzt.

Analog zur ersten Millionenshowrunde wurde der Themenblock 4 gemeinsam mit allen anwesenden erarbeitet und zu dem ersten erarbeiteten Assoziationsbild auf der Tafel hinzugefügt. Themenblock 5 und 6 wurden wiederum von den Quizmastern an der Tafel erarbeitet.

**Weiterbearbeitung
des Tafelbildes**



Anwendungsbeispiel

Nach Beendigung der Millionenshowphasen wurde das entstandene Tafelbild für eine weitere Rekonstruktion verwendet. Die Fragestellung lautete, wie diese einzelnen Themengebiete zusammenhängen und zu verknüpfen sind.

Während ein Student die Diskussion moderierte, hielt die zweite Studentin die Diskussion mittels Verbindungslinien zwischen den Kärtchen und dem Ergänzen weiterer Kärtchen fest. Studentinnen und Studenten aus dem Publikum beteiligten sich aktiv am Erarbeiten des Tafelbildes und der Rekonstruktion der Lehrveranstaltungsinhalte, indem sie aus dem Publikum Vorschläge an die Studentin an der Tafel richteten oder selbst an der Tafel weitere Informationen ergänzten.

Tipps und Tricks für Lehrende/Quizmaster:

- Im Falle, dass Studentinnen und Studenten diese Methode wählen, aufgrund des Arbeitsaufwandes die Millionenshow-Wissensrevue anstelle eines zu haltenden Referates werten.
- Ein Grobgerüst des Tafelbildes im Vorfeld vorbereiten (d. h. Themenblöcke vorgeben und auf große Moderationskärtchen schreiben).
- Das Arrangement der vorbereiteten Kärtchen auf der Tafel vorher schon konzipieren, um dadurch ein optimales Platzmanagement zu gewährleisten.
- Gegebenenfalls in der Sprechstunde das Konzept durchbesprechen und Unterstützung durch die Lehrpersonen anbieten.
- Abschließend das Tafelbild abfotografieren und als Fotoprotokoll zur Verfügung stellen.

3 Methodenbündel

Lehrveranstaltungen spannend zu gestalten, indem das Publikum mittels Methoden interaktiv eingebunden wird, lässt aus konventionellen Vorträgen und Referaten eine gewinnbringende Aktivität machen. Das Millionenshow-Prinzip integriert mehrere Ebenen, die in allen Varianten dieses Bündels zum Tragen kommen und im Folgenden aufgeschlüsselt werden:

Integration verschiedener Wahrnehmungskanäle. Das Millionenshow-Prinzip ist durch die gleichnamige Spielshow multimedial und multisensorisch angelegt. So werden durch den Einsatz der gängigen Melodien und der virtuellen Spieloberfläche der visuelle und auditive Kanal intensiv angesprochen. Die Arbeit mit Kärtchen erlaubt zudem, den taktilen Kanal einzusetzen. Der Einsatz der Sinne soll allerdings nur als Voraussetzung des Lernens dienen und ersetzt dabei nicht den kognitiven Verstehensprozess (vgl. dazu LOOSS, 2001, S. 7). Vielmehr wird durch Bilder und Klänge das Interesse angeregt und die Aufmerksamkeit gesteigert (und nicht zuletzt die Assoziation an die im Fernsehen ausgestrahlte Spielshow ausgelöst). Folglich werden „konkurrierende Reize“, welche oft zu einer Ablenkung führen (BERG & IMHOF, 2006, S. 41), da sie intensiv oder verlockend sind von vornherein abgewehrt.

Durch den **Spielcharakter** werden die Studentinnen und Studenten emotional involviert, es geht schließlich um das Lösen einer Frage. Dazu kommt, dass die Studentinnen und Studenten die Antwort wissen *wollen*. Es ist daher eine hohe intrinsische Motivation gegeben, da der Vorgang selbst als reizvoll erachtet und daher gerne ausgeführt wird (vgl. dazu SCHIEFELE & SCHAFFNER, 2006, S. 303). KRAPP (2006) ist der Auffassung, dass Interesse und Motivation eine maßgebliche Voraussetzung für grundlegende Verarbeitungsprozesse darstellen und die Behaltensleistung steigern können. Auch SCHIEFERER (2006, S. 869) bringt die Lernqualität und die Motivation in Beziehung zueinander und nennt explizit einen starken Zusammenhang zwischen Interesse und dem Antworten auf Verstehensfragen. Der spielerische Charakter ermöglicht zudem ein Hinweisen auf Fehler, ohne die Studierenden in eine unangenehme Situation zu bringen, selbst wenn es sich um

einen in einem binären Logiksystem (richtig – falsch) verankerten Unterrichtsstil handelt. Dies kann noch verstärkt werden, indem beispielsweise dem Millionenshowspiel der Wettbewerbscharakter entnommen wird oder es keine falschen Antworten gibt (siehe 2.3 Millionenshow-Wissensrevue).

Leistungsmotivation. Beim Millionenshow-Prinzip kann die eigene Aktivität selbst bewertet werden (Weiß ich es oder weiß ich es nicht?). Wenn die Selbstbewertung mithilfe einer Messlatte (McCLELLAND et al., 1953, S. 10 nennen dies „Gütemaßstab“) stattfindet, wird dieses Verhalten im psychologischen Sinn als leistungsmotiviert bezeichnet (RHEINBERG, 1994, S. 59-62). Wichtig dabei ist, dass sich die Studentinnen und Studenten das Resultat selbst zurechnen können und dieses nicht auf externe Faktoren wie Glück zurückzuführen sind. Dies führt dazu, dass sich die Studentinnen und Studenten beim Millionenshow-Prinzip, im Wettstreit mit anderen Personen, sehr engagieren. Dadurch, dass im Spiel angezeigt wird, wie viele Punkte eine Gruppe hat, verliert das Spiel nicht an Attraktivität. Hervorzuheben ist, dass nicht der „Druck“ für die Leistungsmotivation ausschlaggebend ist, sondern eine adäquate „Schwierigkeit“ (NOLTING 2004, S. 155), die durch die Fragen gesteuert werden kann.

Aufgabenmotivation. Darunter versteht man die Intention, (gestellte) Aufgaben zu erfüllen. Es handelt sich somit um eine extrinsische Motivation, da die Aufgabe positiv absolviert bzw. ein negatives Resultat vermieden werden will (SCHIEFELE & KÖLLER, 2006, S. 303-304). Durch das Format, Fragen zu stellen und, je nach Variation des Methodenbündels, bis zu vier Antwortmöglichkeiten anzubieten, wird die Aufgabenmotivation gefördert.

Partizipatives Lernen. Die Interaktion zwischen Referierenden und Publikum ermöglicht eine Partizipation am Lernprozess anstelle von bloßem Aufnehmen von Wissen, nach dem bekannten Motto von Konfuzius *„Erkläre mir, und ich werde vergessen. Zeige mir, und ich werde mich erinnern. Beteilige mich, und ich werde verstehen.“*. Vor allem in Lehr- und Lerntheorien wie dem interaktionistischen Konstruktivismus kommt der Partizipation eine Schlüsselrolle für das gelungene Lernen zu (vgl. REICH, 2008). Die Studentinnen und Studenten und ihre gegebenen Antworten stehen im Mittelpunkt dieses Methodenbündels und können beispielsweise Aufschluss über die weiteren Vorgehensweisen in der Lehrveranstaltung geben. Sie sind dadurch aktiv für den Lernprozess und die Freude am Lernen verantwortlich.

Didaktiker/innen durch Rollentausch. Im Sinne der systemisch konstruktivistischen Didaktik werden Studentinnen und Studenten in der Rolle des Quizmasters bzw. der Quizmasterin selbst zu Didaktikerinnen und Didaktikern, da sie gefordert sind, den Lehr- und Lernprozess eigenständig zu planen (z. B.: Welche Inhalte vermittele ich? Welche Fragen sind sinnvoll? Welche Spielregeln sollen gelten?) (vgl. REICH, 2008). Dieser Rollentausch erlaubt eine teilnehmende Mitentscheidung der Studentinnen und Studenten und führt weg von einer Atmosphäre, die eher passive Lerner/innen und Beobachter/innen fördert, hin zu Studentinnen und Studenten mit eigenen Handlungskompetenzen. Und, wie Reich anregt, „ [kann] Partizipation an der Methodenwahl (...) als Chance gesehen werden, einen eigenen Lernstil bewusster auszuprägen“ (REICH 2008, S. 280).

Flexibler Aufbau. Dadurch, dass dieses Methodenbündel nur als Prinzip betrachtet wird, lässt es sich den Gegebenheiten (z. B. Faktor Zeit) und der Kreativität der Teilnehmer/innen leicht anpassen. Keine der oben genannten Ebenen wird dadurch beeinträchtigt und es lässt sich leicht mit anderen Methoden kombinieren.

4 Conclusio

Das Millionenshow-Prinzip ist sehr vielfältig anwendbar und ermöglicht eine Methodenvielfalt auch in der systemisch-konstruktivistischen Didaktik. Es bietet Spielraum für Methodenkombinationen, da das Millionenshow-Prinzip flexibel einsetzbar ist. Im Anschluss an die Technik des selektiven Lesens und zur Überprüfung eines Leseauftrages, zur Prüfungsvorbereitung, um Arbeits- und Lernergebnisse zu wiederholen oder Problemfelder zu strukturieren, das Millionenshow-Prinzip ist keinem strikten Schema unterworfen. Situative Anregungen, die durch dieses andersartige Methodenbündel erzeugt werden, fördern grundsätzlich die Lernmotivation (vgl. dazu NOLTING, 2004, S. 154).

Zudem ermöglicht das Millionenshow-Prinzip Studentinnen und Studenten, Eigenverantwortung über den Lernprozess zu übernehmen, indem Teile einer Lehrveranstaltung selbst gestaltet werden. Dabei reflektieren die Studentinnen und Studenten auch über didaktische und methodische Prinzipien. So werden Studentinnen und Studenten zu Lehrenden. Das Methodenbündel bietet auch Platz für Reflexionen über das eigene Lernen, den momentanen Wissensstand, kann als Gelegenheit für Rückmeldungen über den Lernerfolg betrachtet werden und erlaubt Studentinnen und Studenten in einem vorgegeben Rahmen, Fragen zu klären und inhaltliche Unklarheiten aus dem Weg zu räumen. Darüber hinaus kann das Millionenshow-Prinzip zu Beginn, während oder am Ende angewendet werden, um Lehrveranstaltungen erfolgreich abzuschließen. Des Weiteren verpasst das Millionenshow-Prinzip auch der traditionellen Ostereierpädagogik, Faktenwissen in einem Frage- und Antwort-Modus abzufragen, einen neuen Anstrich.

5 Literaturverzeichnis

- Reich, K.** (2008). *Konstruktivistische Didaktik*. Weinheim: Beltz, 4. Auflage
- Looß, M.** (2001). Lerntypen? Ein pädagogisches Konstrukt auf dem Prüfstand. *Die Deutsche Schule*, 93 (2), 186-198
- Krapp, A.** (2006). Interesse. In D. Rost, H. Detlef (Hrsg.), *Handwörterbuch Pädagogische Psychologie* (S. 280-290). Weinheim: Beltz
- Berg, A. & Imhof, M.** (2006) Aufmerksamkeit und Konzentration. In Rost, H. Detlef (Hrsg.), *Handwörterbuch Pädagogische Psychologie* (S. 41-48). Weinheim: Beltz
- McClelland, D. C., Atkinson, J. W., Clark, R. K. & Lowell, E. L.** (1953). *The achievement motive*. New York: Appleton-Century-Crofts
- Nolting, H.-P.** (2004). *Pädagogische Psychologie*. Stuttgart: Kohlhammer
- Rheinberg, F.** (2004) *Motivation*. Stuttgart: Verlag W. Kohlhammer, 5. Auflage
- Schiefele, U. & Köller, O.** (2006). Intrinsische und extrinsische Motivation. In D. Rost & H. Detlef (Hrsg.), *Handwörterbuch Pädagogische Psychologie* (S. 303-310). Weinheim: Beltz
- Schiefele, U. & Schaffner, E.** (2006). Wissenserwerb und Motivation. In D. Rost, H. Detlef (Hrsg.), *Handwörterbuch Pädagogische Psychologie* (S. 866-872). Weinheim: Beltz

Autorinnen



MMag. Olivia VRABL || Universität Wien, Institut für Bildungswissenschaft || Sensengasse 3a, A-1090 Wien
olivia.vrabl@univie.ac.at



Mag. Dr. Pamela VRABL || Universität Innsbruck, Institut für Mikrobiologie || Technikerstrasse 25, A-6020 Innsbruck
pamela.vrabl@uibk.ac.at

Acknowledgments

Dank an Gerald Weigl und Simone Lassnig, die das Millionenshow-Wissensquiz mitgestaltet haben, an Sina Gharehkhani, der an der Millionenshow-Wissensrevue mitgearbeitet hat, Stefan Demetz und Dieter Klammer, die das Millionenshow-Lernquiz erstellt haben und das Millionenshow-Team, welches uns den Begriff „Millionenshow-Prinzip“ verwenden lässt.

Anhang

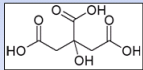
Anhang 1 (Ausschnitte aus dem Millionenshow-Lernquiz)

Von italienischen Limonen zu filamentösen Pilzen

Zitronensäure

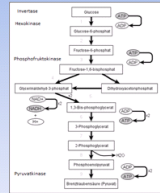


Biochemie der Zitronensäureproduktion



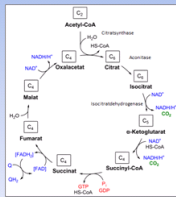
Zitronensäureproduktion

Glykolyse



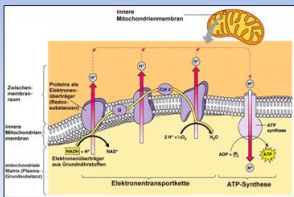
Zitronensäureproduktion

Citratzyklus



Zitronensäureproduktion

Atmungskette



Frage 4

Was versteht man unter einem „Overflow-Metabolismus“?

A: Ausscheidung von Intermediärmetaboliten

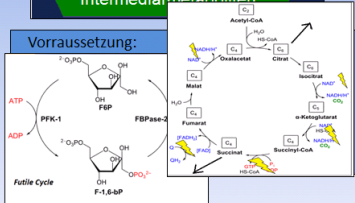
B: Überproduktion von Proteinen

C: Erhöhte Zellteilungsaktivität

D: Sekretion von Reduktionsäquivalenten

A: Ausscheidung von Intermediärmetaboliten

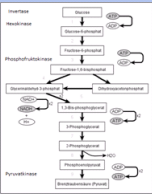
Voraussetzung:



Zitronensäureproduktion

Glykolyse

Phosphofruktokinase



Frage 5

Die Phosphofruktokinase gilt als der wichtigste Kontrollpunkt in der Glykolyse. Durch welche Moleküle wird dieses Enzym negativ reguliert?

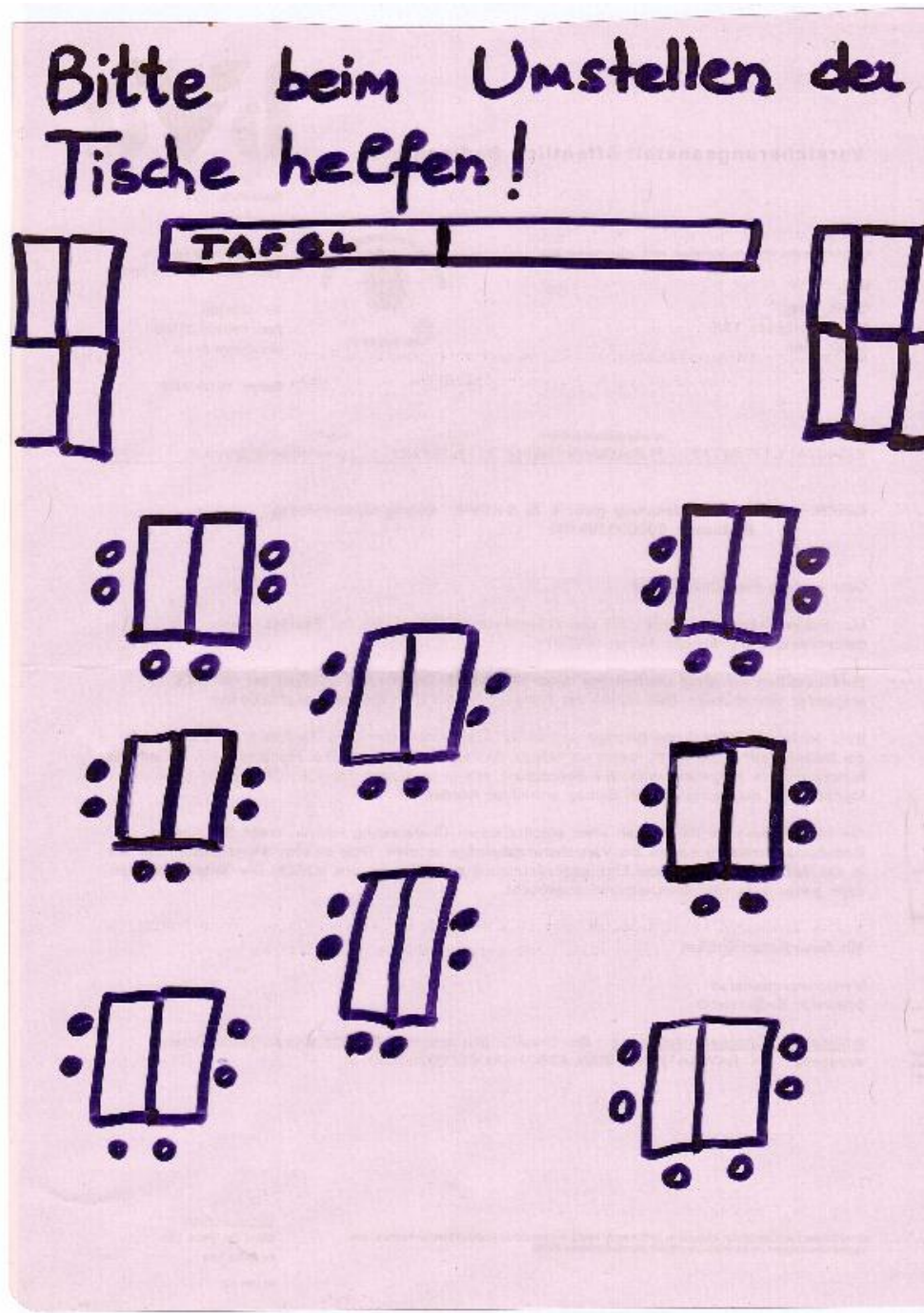
A: AMP und NH₄⁺

B: Acetyl-CoA und CO₂

C: Kupfer und Pyruvat

D: ATP und Citrat

Anhang 2a (Sitzordnung beim Millionenshow-Wissensquiz)



Anhang 2b (Fragen zur Vorbereitung auf das Millionenshow-Wissensquiz)

FRAGENKATALOG



1. Wie beschreibt Assmann (2006) den Unterschied zwischen Kulturwissenschaft und cultural studies?
2. Was versteht Assmann (2008) unter dem „aktiven Gedächtnis“?
3. Was versteht Assmann (2008) unter dem „passiven Gedächtnis“?
4. Worin besteht für Assmann (2008) der Unterschied zwischen „Erinnerung“ und „Gedächtnis“?
5. Beschreibe das „episodische Gedächtnis“ nach Assmann (2008)!
6. Beschreibe das „semantische Gedächtnis“ nach Assmann (2008)!
7. Wie grenzen sich das „verkörperte Gedächtnis“ und das „ausgelagerte Gedächtnis“ im Text von Assmann (2008) voneinander ab?
8. Was versteht Assmann (2008) unter dem „kollektiven Gedächtnis“?
9. Wie lauten nach Yates (1966) die 3 lateinischen Quellen der klassischen Gedächtniskunst?
10. Notiere für jede Quelle ein Merkmal, sodass sich die Konzepte voneinander abgrenzen!
11. Wie funktioniert die loci-Methode (Yates 1966)?
12. Welche Regeln werden im Text von Yates (1966) für die Wahl der loci beschrieben?
13. Welche Regeln werden im Text von Yates (1966) für die Wahl der Bilder genannt?
14. Wie lauten die 5 Stadien einer Rede, dargestellt im Text von Yates (1966)?
15. Sowohl Sokrates, Platon und Aristoteles gebrauchen die Metapher der Wachstafel. Verwende die im Text von Yates (1966) vorkommenden Formulierungen um sie wiederzugeben!
16. Aristoteles, Sokrates und Platon: Wer war Schüler von wem?
17. Wie lauten die zwei Bildfelder, die nach Weinrich (1964) eine Fülle von Memoria-Metaphern hervorgebracht haben?
18. Wie lauten Weinrichs (1964) Schlussfolgerungen bezüglich der Memoria im letzten Absatz des Textes?
19. Welche räumlichen Metaphern benennt Assmann im Text „zur Metaphorik der Erinnerung“?
20. Warum muss das Monument im Gedächtnis-Tempel besungen werden (Assmann 1991: 15)?
21. Welche Figuren entsprechen in der Bibliothek-Metapher dem „Gedächtnis“ und der „Erinnerung“ (Assmann 1991:17)?
22. Nenne zwei Gründe dafür, warum die Schrift-Metapher wesentlich komplizierter als die Speicher-Metapher /Magazin-Metapher ist (Assmann 1991: 21-22)?
23. Welche zeitlichen Metaphern erwähnt Assmann im Text „zur Metaphorik der Erinnerung“?
24. Verbalisiere in max. 3 Sätzen die in der Lehrveranstaltung präsentierte graphische Darstellung (Tafelbild) zum Bildfeld des Erwachens!
25. Verbalisiere in max. 3 Sätzen die in der Lehrveranstaltung präsentierte graphische Darstellung (Tafelbild) zum Bildfeld des Erweckens!

Anhang 2c (Millionenshow-Wissensquiz)



UNIVERSITÄT WÜRZBURG LITERATUR- UND KULTURTHEORIE

BLAU 2 : Frage 11

Wie funktioniert die loci-Methode (Yates 1966)?

UNIVERSITÄT WÜRZBURG LITERATUR- UND KULTURTHEORIE

GRÜN 1 : Frage 18

Wie lauten Weinrichs Schlussfolgerungen bezüglich der Memoria im letzten Absatz des Textes?


UNIVERSITÄT WÜRZBURG LITERATUR- UND KULTURTHEORIE

GELB 2 : Frage 25

Verbalisiere in max. 3 Sätzen die in der Lehrveranstaltung präsentierte graphische Darstellung zum Bildfeld des Erweckens!

UNIVERSITÄT WÜRZBURG LITERATUR- UND KULTURTHEORIE


2. EXPERTENRUNDE



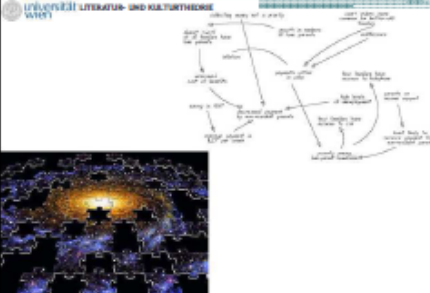
Arno Schmidt
Berechnungen I

UNIVERSITÄT WÜRZBURG LITERATUR- UND KULTURTHEORIE

THINK BIG 3. STILLER DIALOG



UNIVERSITÄT WÜRZBURG LITERATUR- UND KULTURTHEORIE



Anhang 3 (Millionenshow-Wiederholungsquiz)

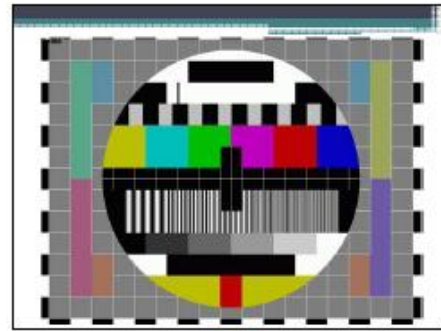


UNIVERSITÄT WIEN
MUSIKALITÄT - MUSIKALISCHES GEDÄCHTNIS

4. JAZZ - IMPROVISATION



Jazz Community
Improvisation
Interpretation
Komposition



UNIVERSITÄT WIEN
MUSIKALITÄT - MUSIKALISCHES GEDÄCHTNIS


Sammelt Assoziationen zu folgendem Begriff:

Jazz Community
Improvisation
interpretation
Komposition




UNIVERSITÄT WIEN
MUSIKALITÄT - MUSIKALISCHES GEDÄCHTNIS

5. KLANGIDEALE DER ANDEREN



diachronisch
synchronisch



Toleranz

UNIVERSITÄT WIEN
MUSIKALITÄT - MUSIKALISCHES GEDÄCHTNIS

6. BI-MUSIKALITÄT



Ethnomusikologisches
Forschen