

# Inhalt

3	Strukturnetz - Gesamtübersicht	14	1.3.3 Sinnesschulung und Denken
4	Vorwort und Einführung	14	1.4 Beispiel: sehen-deuten-bedeuten "Mäander"
6	Thesen zu einer Didaktik der Denkerziehung		
7	<u>Arbeitsteil I: Denkerziehung und Sinnesschulung</u>	20	<u>Arbeitsteil II: "In Modellen denken lernen"</u>
8	1.1. Sinnesschulung	21	2.0 "In Modellen denken lernen"
8	1.1.1 Einführung in die Fragestellung, Allgemeines	22	2.1. Handlungsschema
8	1.1.2 Die pädagogisch-didaktische Fragestellung	22	2.1.1 Einteilung der Handlungsschemata
8	1.1.3 Die Leistung der Sinne	22	2.1.2 Denken als inneres Handeln - Beispiel: Heben und Höherlegen
10	1.2. Aktive Sinnesschulung	24	2.2 Strukturnetze
10	1.2.1 Formen und Formauffassung	24	2.2.1 Allgemeine Kennzeichnung - Beispiel: Fieberthermometer
10	1.2.2 Farben und Farbauffassung	26	2.2.2 Nähere Beschreibung der Strukturnetze
10	1.2.3 Geräusche, Laute Hörerziehung	27	2.2.3 Konstruktion von Strukturnetzen - Beispiel: Ausgliederung, Zuordnung, Reihung, Vergleich.
11	1.2.4 Bewegungen und Bewegungsformen	30	2.2.4 Dimensionsanalysen - Beispiele
11	1.2.5 Tasten und Gefühlssinn	32	2.3. Matrix
12	1.3. Realisierungsformen	32	2.3.1 Begriffserklärung Beispiel: einfache Matrix
13	1.3.1 Wahrnehmen-beobachten-einsehen- begreifen		
13	1.3.2 Wahrnehmen und beobachten		

Bibliothek für Berufspädagogik  
TU Darmstadt



Beispiel: quadratische Matrix

# Workshop Schul pädagogik

## Didaktik der Denkerziehung

Bereiche - Modelle -  
Strategien

Alfred Vogel



# Materialien 22

0/2033  
7,50

- 37 2.3.2 Redundanz
- 38 2.3.3 Superzeichenbildung - Beispiel:  
Hakengriff
- 40 Arbeitsteil III: Didaktisch-relevante Denk- und  
Entscheidungsmethoden  
(Formal-logische und problemlösende  
Methoden s. Unterrichtsformen II,  
S. 40)
- 41 3.1 Die Fallstudie
  - 41 3.1.1 Ziele der Fallstudie
  - 41 3.1.2 Vorgang
  - 41 3.1.3 Phasen
  - 42 3.1.4 Fallstudien und Lehrerverhalten
- 42 3.2. Planspiel (Simulation)
  - 42 3.2.1 Voraussetzungen bei den Lernenden
  - 43 3.2.2 Ziele des Planspiels
  - 43 3.2.3 Grundstruktur des Planspiels
  - 44 3.2.4 Unterschiede zu anderen Spielformen
  - 44 3.2.5 Verlauf eines Planspiels
  - 45 3.2.6 Vorformen des Planspiels
  - 45 3.2.7 Teilmethoden des Planspiels
  - 46 3.2.8 Planspiel und Lehrerverhalten
- 46 3.3 Rollenspiel
  - 46 3.3.1 Allgemeines zum Rollenspiel
  - 47 3.3.2 Spezielle Anmerkungen zum Rollenspiel
  - 48 3.3.3 Ziele und Qualifikationen
  - 49 3.3.4 Verschiedene Modelle des Rollenspiels (Auswahl)
  - 49 3.3.5 Verschiedene Typen des Rollenspiels
  - 50 3.3.6 Phasenabfolge beim Rollenspiel
- 51 Arbeitsteil IV: Grundlagen der Denkerziehung
  - 52 4.1 Denken als Gegenstand der Wissenschaften
    - 52 4.1.1 Übersicht der Wissenschaften
    - 53 4.1.2 Didaktik
    - 53 4.1.3 Der ganzheitlich verfasste Mensch
  - 54 4.2 Wissenschaften vom Denken
    - 54 4.2.1 Erkenntnistheorie
    - 54 4.2.2 Logik
    - 54 4.2.3 Psychologie
  - 55 4.3 Denkpsychologie - Denken als Selbstorganisation  
des Menschen
    - 55 4.3.1 Denkinhalte
    - 56 4.3.2 Denkprozeß
    - 56 4.3.3 Denkoperation
    - 58 4.3.4 Urteilen und Schließen
    - 58 4.3.5 Denkmethoden
  - 59 4.4 Denkerziehung und Bewußtsein
    - Exkurs: Bewußtsein
    - 62 4.4.1 Weiterführung
    - 61 4.4.2 Verstand und Intelligenz
- 63 Literaturverzeichnis