

Inverted
Classrooms

Cognitive
Apprenticeship

Peer
Instruction

Anchored
Instruction



WISSENS- EINÜBUNG

Studierende festigen
und/oder flexi-
bilisieren Wissen,
bauen Sicherheit und
Routinen auf etc.



WISSENS- ERSCHLIEßUNG

Studierende erarbeiten
sich Wissen und durchdringen
neue Inhalte.

Fallbasiertes
Lernen

Game-Based
Learning

WISSENS- SCHAFFUNG

Studierende
generieren selbst
Wissen und
erweitern eine
bestehende
Wissensbasis.

WISSENS- ANWENDUNG

Studierende arbeiten
mit ihrem Wissen,
nutzen und/oder
verändern es, damit
es nutzbar wird.

Problem-
orientiertes
Lernen



Design-Based
Learning



Forschendes
Lernen

Service
Learning

Projektorientiertes
Lernen