

Hintergrund

Der Muster-Ansatz stammt ursprünglich aus der Architekturtheorie und soll Individuen dabei helfen, Anforderungen und Bedürfnisse für ihren eigenen Wohn- und Lebensraum zu identifizieren und kommunizieren (Alexander, 1979). Insgesamt werden 253 Muster zur Gestaltung von Städten, Gebäuden und Konstruktionen beschrieben. Beck & Cunningham (1987) greifen den Ansatz auf und übertragen ihn auf den Bereich der objektorientierten Softwareentwicklung. Der Durchbruch gelingt 1994/95, als Gamma et al. mit "Design Patterns" ein Standardwerk zu objektorientierter Softwareentwicklung publizieren (Gamma et al., 1995) und Cunningham das erste Wiki programmiert, um darin kooperativ Entwurfsmuster zu sammeln. Weitere Disziplinen greifen den Ansatz auf, darunter vor allem die Gebiete Mensch-Maschine-Interaktion und Portal-Design. Die ursprüngliche Pattern-Idee wird dabei in den einzelnen Fachdisziplinen teils unterschiedlich interpretiert – insbesondere hinsichtlich der empirischen Grundlage, der Wissenschaftlichkeit und Schreibkultur.

In diesem eher technisch geprägten Umfeld entstanden auch die ersten pädagogischen Patterns, z.B. die "Patterns for Classroom Education" (Anthony, 1996). Das Pedagogical Patterns Project entstand 1995. Zahlreiche Patterns wurden auf der Projekthomepage gesammelt und in so genannten Writer's Workshops begutachtet und verbessert. Eine Konjunktur innerhalb der Pattern-Community erlebten die pädagogischen Patterns auf der europäischen Konferenz für Pattern Languages of Programs, der EuroPloP, im Jahr 2000 mit mehreren Beiträgen zu diesem Thema. Zu einer Pattern Languages of Teaching, oder EuroPLOT, wie von Quibeldey-Cirkel (1999) vorgeschlagen, kam es indessen nicht. Unabhängig davon entstanden jedoch mehrere Repositories mit pädagogischen Patterns, z.B. zum Lernen mit mathematischen Spielen (Mor & Winters, 2007), zur Dokumentation didaktischen Wissens an Hochschulen (Vogel & Wippermann, 2004) und das E-Learning Design Patterns Repository. Relevant sind auch die Patterns zum Design von Networked Learning (Goodyear, de Laat & Lally, 2006) sowie die Überlegung, Unterrichtsmethoden als Handlungsmuster zu erfassen (Baumgartner, 2006). Eine umfangreiche Übersicht finden Sie in unserer Sammlung.

Verwandte Ansätze

Das Erfassen sozialer und kultureller Muster ist typisch für das Vorgehen qualitativer Forschung. Tatsächlich bedient sich die Pattern-Community ausschließlich qualitativer Forschungsmethoden, ohne jedoch explizit auf deren Hintergrund Bezug zu nehmen (mit Ausnahme auf Hinweise anthropologischer Forschungsansätze). Auffallend sind auch die vielen Parallelen zu Unterrichtsmethoden und Methodenbaukästen. Da eine Methode die Gestaltung einer wiederkehrenden Struktur mit entsprechender Varianz im Detail ist, handelt es sich hier schlicht auch um eine Art von didaktischen Patterns. Patterns sind jedoch allgemeiner in dem Sinne, dass sie nicht nur wiederkehrende Methoden sondern z.B. auch organisatorische Einheiten, die Medienproduktion oder die Raumgestaltung betreffen können. Methoden sind also nur ein spezieller Fall von didaktischen Patterns. So gibt es Sammlungen didaktischer Methoden und Werkzeuge, die durchaus als Entwurfsmuster interpretiert werden können, ohne dass die Autoren dies explizit hervorheben. Dazu gehören z.B.:

- Das Handbuch Didaktischer Modelle (Flehsig, 1996) mit
P={Name, Andere Bezeichnungen, Varianten, Didaktische Prinzipien, Lernumgebungen, Kompetenzen, Gliederung nach Phasen, Rollen der Lerner, Rollen der Lernhelfer, Institutionelle Kontexte, Wissensbereichen, Zielgruppen, Einbettung in Lehrgänge, Literaturhinweise, Beispiele, Referenzen}
- Die 101 e-Learning Seminarmethoden (Häfele & Maier-Häfele, 2004) mit
P = {Name, Kurzbeschreibung, Ziele, Werkzeuge, Wann einsetzen?, Gruppengröße, Dauer, Ablauf, Bemerkung, Erfahrungen, Referenzen}
- Das Plato-Kochbuch „E-Learning – Weiterbildung im Internet“ (Seufert, Back & Häusler, 2001) mit
P={Name, Zusammenfassung, Diagramm, Orientierungsphase, Vorbereitungsphase, Durchführungsphase mit Varianten, Evaluationsphase}

Allerdings sind diese Beschreibungen nicht immer im Pattern-Format umgesetzt, d.h. Kontext, Problem, Einflussfaktoren und Lösung werden nicht explizit hervorgehoben. In diesen Fällen handelt es sich dann zwar um Muster in der Welt, jedoch nicht um das literarische Pattern-Format. Das gleiche gilt für Skripte, die zudem in der Regel stärker formalisiert sind und deren algorithmische Beschreibungen nicht immer der Generativität von Patterns entsprechen.

Im Zusammenhang mit Patterns haben sich zudem eine spezielle Kultur, ethische Grundsätze und ein vorherrschendes Paradigma zum Auffinden von Patterns entwickelt. Typisch ist ein induktives Vorgehen, bei dem aus erprobten (und als funktionierend angenommenen) Lösungen Verallgemeinerungen abgeleitet werden. Patterns entstehen also aus der praktischen Erfahrung heraus und werden nicht aus einer Theorie deduktiv abgeleitet.

Letzte Änderung: 01.07.2015

Zitation

e-teaching.org (2015). Hintergrund. Zuletzt geändert am 01.07.2015. Leibniz-Institut für Wissensmedien: https://www.e-teaching.org/didaktik/konzeption/entwurfsmuster/hintergrund/index_html. Zugriff am 10.08.2020

[Barrierefreiheit](#) [Direkt zum Inhalt](#) [Übersicht](#) [Erweiterte Suche](#) [Direkt zur Navigation](#) [Kontakt](#)