

Inhaltsverzeichnis

--

Methoden

Pfadfinderische Methode

Eine Methode ist ein mehr oder weniger planmäßiges Verfahren zur Erreichung eines Zieles. ^[1]

Die pfadfinderische Methode legt dabei fest 'Wie' die Erziehung gemäß des Pfadfindertums stattfinden soll. Sie ist in unserer Ordnung verankert und beruht auf dem Konzept des selbstständigen Lernens und Weiterbildens. Dabei besteht sie aus den Elementen: Gesetz und Versprechen, Groß- und Kleingruppe, lebendiges Mitglied der Gemeinde, learning by doing, Natur, persönliche Weiterentwicklung, Stil und Kultur sowie Unterstützung durch Erwachsene. Sie ist der DPSG-spezifischer Rahmen, die die pfadfinderische Arbeit prägt. ^[2]

Weiterführend dazu befasst sich damit auch der Baustein der Modulausbildung 2c: https://dpsg.de/fileadmin/daten/dokumente/Ausbildung/Modulausbildungsunterlagen_2019/Baustein_2C.pdf

Allgemeine Methoden

Neben diesen speziell pfadfinderischen Methoden gibt es noch eine Reihe weiterer Methoden, die beim Erreichen von Zielen unterstützen. Zum Beispiel um eine Reflexion zu gestalten, Ideen zu sammeln oder ein bestimmtes Thema näher zu bringen.

Sie sind hier geordnet nach Themenbereich:

Methoden der Projektphasen		
Themen- und Ideenfindung	Diskussion und Entscheidungsfindung	Reflexion
• Assoziationskette • Brainstorming • Collagen • Drei Wünsche frei • Feenspiel • Foto- oder Filmanimation • Fliegende Ideen • Gegenstände interpretieren • Ideenspeicher • Kreativmarkt • Mindmap • Montagsmaler • Rätselraten • Satz bilden • Schriftliches Brainstorming • Wäscheleine	• Diskussionsmarkt • Kugellagerdiskussion • Kuhhandel • Rollentausch • Stimmengewirr • Fischbowl • Schreibdiskussion • Meinungszettel • Pro-/Contra-Plakat • Kleingruppenberatung • Lawinengespräch • Methode 66 • Blitzlicht • Negativauslese • Punktevergabe • Räumliches Standbild • Pause • Spaziergang	

--	--	--

1. ↑ [https://de.wikipedia.org/wiki/Methode_\(Erkenntnistheorie\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Methode_(Erkenntnistheorie))
2. ↑ Ordnung DPSG , 2019, 4. Grundorientierung