

#13 STUDIERENDE AKTIVIEREN MIT DEM AVIVA-SCHEMA

Interaktiv Lehren für aktives Lernen

Interaktives Lehren in Präsenz und online bedeutet, Lehrinhalte unter möglichst aktiver Beteiligung der Studierenden zu vermitteln und/oder im gemeinsamen Austausch mit Studierenden zu arbeiten und so aktiv das Lernen zu fördern. Dabei spielen die Planung und der Ablauf von Lehrveranstaltungen eine entscheidende Rolle.

Warum ist interaktives Lehren lernförderlich?

Eine (digitale) Lehrveranstaltung mit aktiver Beteiligung von Studierenden kann sich positiv auf deren Motivation und damit auch den Lernerfolg auswirken. Wesentlich dabei ist auch eine konkrete Anleitung zum Lernen bzw. zum Lernvorgang.

Ein interaktives Lehr-Lern-Setting ist jedenfalls förderlich, denn es ermöglicht Studierenden eine gute kognitive Verarbeitung der Lehrinhalte.

Eine Möglichkeit dazu bietet das AVIVA-Schema (Städli et al., 2010), das mit fünf Phasen Ablauf, Gestaltung und Strukturierung eines effektvollen Unterrichts umreißt und sowohl in der digitalen als auch in der Präsenzlehre als Struktur für Lehrinhalte dienen kann. Dieses Schema ist an Ergebnisse der Lernpsychologie über den Ablauf von Lernprozessen angelehnt.

So beschreibt beispielsweise das 3-Speicher-Modell von Atkinson/Shiffrin (1968) drei Arten von Gedächtnis: ein sensorisches Gedächtnis, ein Kurzzeit- oder Arbeitsgedächtnis und ein Langzeitgedächtnis.

Damit neue Informationen in das Langzeitgedächtnis übergehen können, bedarf es der Aufmerksamkeit von Studierenden, der Aktivierung von Vorwissen und Raum zum Verarbeiten und Üben.



Eine nach dem Prinzip des Constructive Alignment geplante Lehrveranstaltung, in der Lernergebnisse, Leistungsüberprüfung und Lehr-Lernaktivitäten eng aufeinander abgestimmt sind, ermöglicht, dass in interaktiven Lehr-Lern-Settings tiefenorientiertes Lernen stattfindet.



Die eigene Lehre mit dem AVIVA-Schema strukturieren

Das Akronym AVIVA bezieht sich auf die Anfangsbuchstaben der fünf Phasen:

1. Ankommen/Ausrichten und Einstimmen
2. Vorwissen aktivieren
3. Informieren
4. Verarbeiten
5. Auswerten

wobei für die interaktive Lehre vor allem die Phasen 2, 3 und 4 („VIV“) wichtig sind.

Mögliche Aktivitäten, verschiedene Sozialformen und Medien, um alle Phasen lernförderlich zu gestalten, finden Sie im Münchner Methodenkasten.¹



Ankommen/Ausrichten und Einstimmen

Die Studierenden sollen auf das Thema der Unterrichtseinheit eingestimmt werden.

Ein interaktives Beispiel zur Einstimmung wäre eine Blitzlicht-Runde, in der sich Studierende kurz äußern, was sie zum besagten Thema erwarten. Dies kann mündlich im Plenum oder mithilfe von Wortwolken erfolgen, auch in der digitalen Lehre.

Vorwissen aktivieren

Im Sinne des 3-Speicher-Modells sollten Lehrpersonen an das bereits vorhandene Wissen der Studierenden anknüpfen, um tiefenorientiertes Lernen zu ermöglichen.

Zur Aktivierung von Vorwissen können beispielsweise Audience-Response-Systeme oder Murmelgruppen eingesetzt werden. Murmelgruppen sind eine aktivierende Lehr-Lern-Methode, bei der sich meist zwei bis drei Studierende für drei bis max. fünf Minuten über eine Frage oder ein Thema austauschen.

Dies ist sowohl online in Breakout-Räumen als auch in Präsenz leicht umsetzbar. Murmelgruppen und Audience-Response-Systeme können auch kombiniert werden.

Informieren

Die Erarbeitung neuer Wissensbestände erfolgt durch das Anknüpfen an Bekanntes bzw. Vorwissen und bildet gemeinsam mit der Wissenskonstruktion die Basis für nachhaltigen Wissens- und Kompetenzaufbau.

Ein Beispiel für eine interaktive Methode zur Aneignung neuer Inhalte ist das Gruppenpuzzle, bei dem Lernende verschiedene Teilthemen bearbeiten und ihr Wissen anschließend in Gruppen zusammenführen.

Eine weitere, kürzere Aktivität ist die True/False-Methode, bei der die Studierenden Aussagen zu einem Thema als wahr oder falsch markieren. Falsche Aussagen werden von ihnen korrigiert und Antworten per Audience-Response-System abgeglichen, um Missverständnisse sichtbar zu machen.

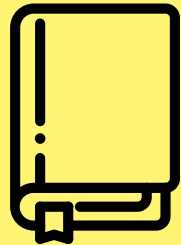


Weitere Informationen zu Audience-Response-Systemen finden Sie auch in der Rubrik Didaktik im Beitrag #03 Audience-Response-Systeme



Weitere Informationen zum Gruppenpuzzle finden Sie auch in der Rubrik Didaktik im Beitrag #08 Gruppenpuzzle


¹ <https://www.lmu.de/profil/de/profil-ueber-uns/publikationen/muenchner-methodenkasten/>



#13

STUDIERENDE AKTIVIEREN MIT DEM AVIVA-SCHEMA

Interaktiv Lehren für aktives Lernen

Autor:innen	TU Graz Lehr- und Lerntechnologien, Teaching Academy
Veröffentlichung	06/2026
Lizenz	 Dieser Beitrag wird unter den Vorgaben der Lizenz Creative Commons Attribution 4.0 International (siehe https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de) zur Verfügung gestellt.

Verarbeiten

Neu erworbenes Wissen muss mittels Anwendung kognitiv verarbeitet werden und so ins Langzeitgedächtnis übergehen. Interaktive Lehre unterstützt diesen Prozess durch vertiefende Übungen, die an die Erarbeitung neuer Inhalte und Fertigkeiten anschließen.

Ein Tipp für eine Aktivität zur Vertiefung in Onlinesettings ist das StudentQuiz, bei dem Lernende selbst Fragen erstellen und die Fragen anderer beantworten können.



Weitere Informationen zum StudentQuiz finden Sie in der Rubrik Didaktik im Beitrag #07 Lernen mit dem StudentQuiz

Auswerten

In der letzten Phase soll einerseits geprüft werden, was die Studierenden gelernt haben, andererseits soll Feedback über die Lehrveranstaltungseinheit eingeholt werden.

Die Wissensabfrage kann mittels Testaktivität im TU Graz TeachCenter (Exam) erfolgen. Zusätzlich können Audience-Response-Systeme zur Reflexion verwendet werden.



In der praktischen Ausführung des AVIVA-Schemas kann es zu Mischformen der fünf Phasen kommen und diese sollen, je nach Bedarf, in die Lehrplanung integriert werden. Die drei Phasen „VIV“ können sich im Laufe einer Unterrichtseinheit und vor allem bei der Bearbeitung von neuen Inhalten wiederholen.

Quellen und weiterführende Literatur



Antosch-Bardohn, J. & Meyer, B. E. (2017). **Lehrmethoden für die Hochschullehre**. In: Neues Handbuch Hochschullehre (Nummer 83, S. 49-68).

Atkinson, R. C., & Shiffrin, R. M. (1968). **Human memory: A proposed system and its control processes**. In: K. W. Spence & J. T. Spence (Eds.), **The psychology of learning and motivation: Advances in research and theory** (Vol. 2, S. 89-195). Academic Press.

Biggs, J. (2014): **Constructive alignment in university teaching**. HERDSA Review of Higher Education (Vol. 1, S. 5-22).

Städeli, C., Grassi, A., Rhiner, K., & Obrist, W. (2010). **Kompetenzorientiert unterrichten: Das AVIVA-Modell**. hep.