



Team Games Tournament

Keywords:	Struktur, Gruppenarbeit, Sicherheit,
Anwendungsbereiche:	Zur kompetitiven Überprüfung von Lernergebnissen
Einsatzziele:	TN: maximale Beteiligung der Lernenden (Beteiligung 100%), Förderung des nachhaltigen Lernens durch Wechsel der Erlebnisebenen und mehrmalige Phasen der Aneignung, Diskussion und Weitergabe der Informationen LB: moderiert und supervidiert die Gruppen; Zeit für Gespräche mit einzelnen Lernenden;
Lernziele:	<p>fachlich: Neuerarbeitung und/oder Verfestigung von Kenntnissen, Fähigkeiten oder auch psychomotorischer Fertigkeiten wie beispielsweise den die Entwicklung, den Aufbau und die Durchführung eines Versuchs nebst Auswertung; letzteres allerdings mit hohem Zeitaufwand.</p> <p>sozial kooperatives Arbeiten in einer Gruppe, Übernahme von Verantwortung für die Gruppe oder auch einzelne Mitglieder, Training von sozialen Kompetenzen wie aktiv zuhören, unterstützen, ermutigen, bestätigen, diskutieren, überzeugen, sich überzeugen lassen</p> <p>methodisch Lernen in einer Gruppe, Arbeiten mit einer Lerndatei</p> <p>selbst Selbstwirksamkeit → Wahrnehmung der Auswirkungen eigenen Handelns auf den Handelnden selbst und seine Umwelt, Erkennen der individuellen Verantwortung für dich selbst und den Gruppenerfolg, Wahrnehmen eigener Stärken und Entwicklungsfelder</p>
Risiken	 Blackout → Einzelgespräch zur Stützung
Nebenwirkungen	Wahrnehmung der eigenen Wirksamkeit und Förderung des Selbstwertgefühls



Team Games Tournament

Beschreibung

Die Lerngruppen

Team Games Tournament- Trainingsgruppen

Die gesamte Lerngruppe wird in mehrere vom Kompetenzstand heterogene Trainingsgruppen geteilt – ggf. über ein Line-up aufgestellt nach der gefühlten Kompetenz.

Eine Gruppe umfasst maximal fünf TeilnehmerInnen.

Alle Trainingsgruppen arbeiten mit dem gleichen Aufgabenkatalog, z.B. Lerndatei.

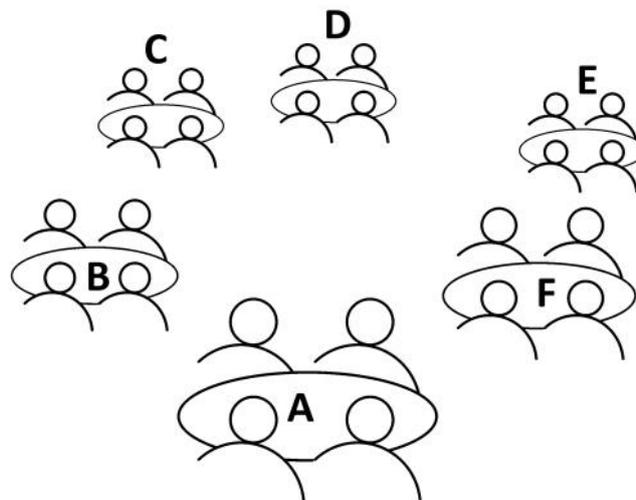


Abbildung 1: TGT – Trainingsgruppen

Zum Ende der Trainingsphase erhält jeder Lernende ein Turnierprotokoll, auf dem seine Trainingsgruppe und sein Name vermerkt sind.

Das Protokoll

Das TGT funktioniert auf der Ebene der Reproduktion in einem einfachen Frage- und Antwortspiel wie bei der Abfrage von Vokabeln, des Einmaleins,...



Team Games Tournament

Team Games Tournament- Turnierprotokolle

Das Protokoll enthält dann je Frage nur die Felder „richtig ja“ und „nein“.

Für Turniere auf den höheren Lernniveaustufen müssen die Protokolle die Möglichkeit eröffnen, die Lösungen auf den einzelnen Niveaustufen zu protokollieren.

Dafür müssen allerdings auch die Karten der Lerndatei erkennbar machen, was auf welcher Stufe verlangt wird.

Protokoll "REPRO"

Lerngruppe:	_____	
Name:	_____	
	richtige Antwort	ja nein
Frage 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Frage 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Frage 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Frage 4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
...		

Protokoll "REKO"

Lerngruppe:	_____					
Name:	_____					
	richtige	ja	RP	RK1	RK2	nein
Frage 1	<input type="checkbox"/>					
Frage 2	<input type="checkbox"/>					
Frage 3	<input type="checkbox"/>					
Frage 4	<input type="checkbox"/>					
...						



Abbildung 2: Protokoll



Team Games Tournament

Das Turnier

Team Games Tournament- Turniergruppen

Aus den Trainingsgruppen wird jeweils eine TeilnehmerIn in eine Turniergruppe entsandt. Die Turniergruppen setzen sich insgesamt aus drei Lernenden zusammen.

Der Fragenkatalog für das Turnier ist eine Fragedatei aus der Trainingsgruppe. Je nach umfang können 10 bis 15 Fragen je TeilnehmerIn gestellt werden.

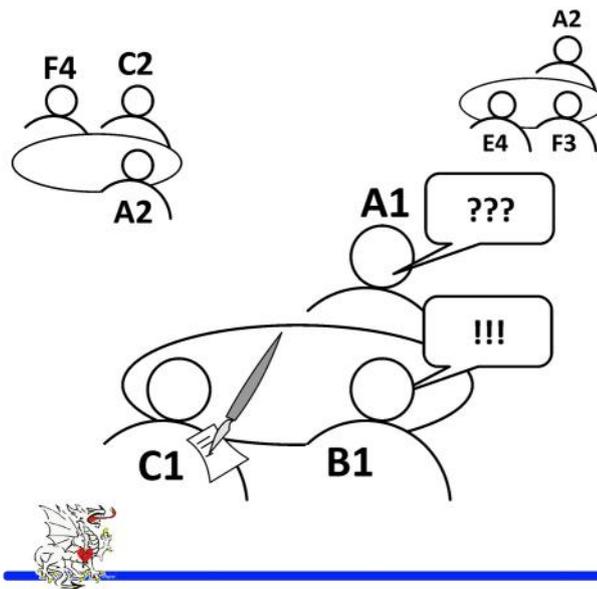


Abbildung 3: Turniergruppen

Einer, in Abbildung 3 A1, stellt die Fragen, der zweite (B1) beantwortet sie und der dritte (C1) schreibt das Protokoll auf den Protokollbogen von B1.

Nachdem alle Fragen behandelt wurden, tauschen die Mitglieder der Turniergruppe die Rollen. Es können auch andere Fragen als die, die B1 gestellt wurden, aus dem Gesamtfragenkatalog gestellt werden.

Auswertung

Wenn alle in der Rolle des Gefragten gewesen sind, endet das Turnier. Die TeilnehmerInnen kehren in ihre Trainingsgruppe zurück, in denen die Einzelerfolge zu einem Gesamterfolg zusammengezählt werden. Die Trainingsgruppe mit den meisten Punkten / dem höchsten Ergebnis hat gewonnen.

Cooperative Learning Check

Installierte Positive Abhängigkeiten

Gemeinsames Ziel ist das Gewinnen des Turniers.



Team Games Tournament

Preis	Belohnung für die ersten Plätze	Ressourcen	Zeit, Ort, Anzahl der Fragen
Umfeld	Schule, Turnier	Identität	Zugehörigkeit zur Trainingsgruppe
Rollen	in der Trainingsgruppe: Zeitwächter, Moderator, Ermutiger, Entscheider in der Turniergruppe: Fragende/r, Protokollant/in, Befragte/r		

Individuelle Verantwortlichkeit

siehe Ziele

Angestrebte Soziale Fähigkeiten

siehe Ziele

Reflexion der Gruppenaktivität

Eine Reflexion der Arbeit in der Gruppe ist am Ende zwingend erforderlich!

Face to face-Interaction

Die TeilnehmerInnen sitzen immer so, dass sie sich gegenseitig ins Gesicht sehen können.

Zusammenfassung

Das Team Games Tournament ist eine klassische Cooperative Learning-Struktur, die sich hervorragend dazu eignet,

- Lernenden zunächst die Aneignung und Verfestigung von Wissen und Fähigkeiten, aber auch von Fertigkeiten zu ermöglichen und
- im zweiten Schritt den Lernerfolg durch den einzelnen bei gleichzeitiger sehr intensiver Beteiligung aller Lernenden zu kontrollieren.