

Lernformen kollaborativen Lernens

In diesem Material erhalten Lehrkräfte einen kompakten Überblick über ausgewählte kollaborative Lernformen. Die dargestellten Lernformen werden jeweils mit einer kurzen Beschreibung, einem typischen Ablauf sowie einem praxisnahen Beispiel veranschaulicht. Ziel ist es, die Planung und Umsetzung kollaborativer Lernprozesse im Unterricht zu unterstützen.

Autor:innen

Schröder, B., Institut für Sport und Sportwissenschaft, Technische Universität Dortmund

Hoenen, L., Institut für Sport und Sportwissenschaft, Technische Universität Dortmund

Jaitner, T., Institut für Sport und Sportwissenschaft, Technische Universität Dortmund

Produkttyp

Information für Lehrkräfte

Schulstufe

Elementarbereich, Primarstufe, Sekundarstufe I, Sekundarstufe II, Berufliche Bildung



Dieses Produkt ist unter der Lizenz [CC BY SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) veröffentlicht. Ausgenommene Inhalte sind an den einzelnen Inhalten angegeben. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: Britta Schröder, Leon Hoenen & Thomas Jaitner, Kompetenzverbund lernen:digital, entstanden im Projektverbund Com^eSport.

Inhalt



Lernformen basierend auf dem Prinzip des gemeinsamen Ziels	1
1 Gruppenpräsentation	1
2 Denken – Austauschen – Vorstellen	1
3 Alle-Eins-aber-jeder-Seins	2
4 Kettenreaktion.....	3
5 Gemeinsam Überleben	3
6 Complex Instruction	4
Lernformen basierend auf dem Prinzip der ungleichen Materialverteilung	5
7 Knappes Material	5
8 Materialaufteilung	6
Lernformen basierend auf dem Expertenprinzip	7
9 Gruppenrecherche	7
10 Gruppenpuzzle	8
11 Partnerpuzzle	9
12 Multiplikatorenpuze	9
13 Lerntempoduett	10
14 Mentorenteams	11
15 Strukturierte Kontroverse.....	11
Lernformen basierend auf dem Prinzip von Wettbewerben	12
16 Gruppenturnier	12
17 Gruppenrallye.....	13
Literatur.....	15

Lernformen basierend auf dem Prinzip des gemeinsamen Ziels

1 Gruppenpräsentation

Bei der Lernform Gruppenpräsentation wird ein Produkt gefordert, bei dem die Beteiligung aller Teammitglieder sichtbar ist, um so ein gemeinsames Ziel zu schaffen. Produkte können zum Beispiel eine Aufführung, das Vorzeigen einer Aufgabenlösung oder das Vorstellen einer selbst entwickelten Spielform sein (Bähr, 2018). Die Gruppenpräsentation bildet eine zentrale Grundlage für zahlreiche weitere kooperative Lernformen.

ABLAUF DER LERNFORM:

Einstieg	Erarbeitungsphase	Präsentationsphase	Abschluss
	 <p>In Gruppenarbeit erarbeiten die Gruppenmitglieder gemeinsam eine Aufgabe.</p>	 <p>Die Gruppe stellt die Ergebnisse vor. Hierbei sind verschiedene Präsentationsformen möglich.</p>	




EINSATZ DER LERNFORM: Erarbeiten, Anwenden, Üben

BEISPIEL: Im Rahmen des Bewegungsfelds „Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen“ gestalten die Lernenden in Gruppen ein kleines Spiel um oder entwickeln ein neues kleines Spiel. In der Gruppe werden Spielidee, Regeln und Ablauf gemeinsam erarbeitet und anschließend der Klasse präsentiert. Das kleine Spiel wird bei der Präsentation von allen Gruppenmitgliedern vorgemacht.

2 Denken – Austauschen – Vorstellen

Diese Lernform ist eine stärker strukturierte Form der Gruppenpräsentation und auch unter den Namen „Ich – Du – Wir“, „Think – Pair – Share“ oder „Erkunden – Austauschen – Vorstellen“ bekannt. Frank T. Lyman schlug sie Anfang der 80er Jahren als kollaborative Lernform vor (Lyman, 1981). Zunächst findet in Einzelarbeit eine individuelle Auseinandersetzung mit der Aufgabe statt, bevor die Gruppe zusammenkommt. In der Gruppenarbeitsphase können die verschiedenen Lösungen und Perspektiven aus der Einzelarbeit diskutiert werden, um eine gemeinsame Lösung für die Präsentation zu finden.

ABLAUF DER LERNFORM:

Einstieg	Einzelarbeit	Erarbeitungsphase	Präsentationsphase	Abschluss
	 Individuelle Auseinandersetzung mit der Aufgabe.	 In Partner- oder Gruppenarbeit tauschen sich die Lernenden gemeinsam zu der Aufgabe aus und finden zusammen eine Lösung.	 Die Gruppe stellt die Ergebnisse im Plenum vor.	



EINSATZ DER LERNFORM: Einführen, Erarbeiten, Anwenden, Üben

BEISPIEL: In der Bewegungsbereich „Gestalten, Tanzen, Darstellen“ sollen die Lernenden sich in Einzelarbeit eigene Bewegungen mit dem Ball überlegen. In Partner- oder Gruppenarbeit zeigen sich die Gruppenmitglieder gegenseitig ihre Ideen aus der Einzelarbeitsphase und entwickeln aus den Bewegungen gemeinsam eine Gruppenchoreografie mit Ball. Die Choreografie wird im Plenum vorgestellt.

3 Alle-Eins-aber-jeder-Seins

Bei der Methode „Alle-Eins-aber-jeder-Seins“ bekommen alle Lernenden einer Lerngruppe das Erreichen eines Lernfortschritts als Aufgabe („alle Eins“), wobei dieser für jede:n Lernende:n individuell festgelegt wird („jeder Seins“) (Bähr, 2018). Dieses individuelle Lernziel wird entweder durch die Lehrperson vorgegeben, oder z.B. im Rahmen eines Peer-Feedbacks durch die Lernenden erarbeitet. Das Ziel der Methode ist dann erreicht, wenn alle Lernenden ihr individuelles Ziel erreicht haben.

ABLAUF DER LERNFORM:

Einstieg	Festlegen der Lernziele	Erarbeitungsphase	Abschluss
	 Das Lernziel für die Lernenden wird festgelegt – entweder durch die Lehrkraft, auf Basis eigener Beobachtungen oder basierend auf Peer-Feedback.	 In Gruppenarbeit arbeiten die Lernenden an ihren individuellen Lernzielen und unterstützen sich dabei gegenseitig.	

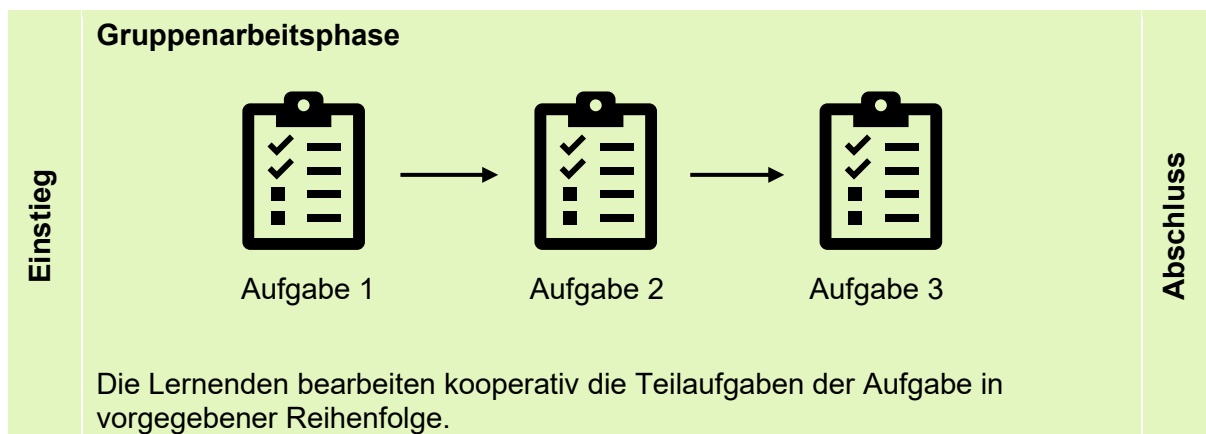
EINSATZ DER LERNFORM: Erarbeiten, Anwenden, Üben

BEISPIEL: Im Rahmen einer Unterrichtsstunde zum Thema Handstand sollen die Lernenden in Kleingruppen ihre Fertigkeiten im Handstand verbessern (gemeinsamer Lernfortschritt - „alle Eins“). Person 1 bekommt dabei das Lernziel 5 sec frei zu stehen, während Person 2 das Lernziel bekommt die Handstandposition an einer Wand zu erreichen (individuelles Lernziel - „jeder Seins“) (Bähr, 2018). Hierbei unterstützen sich die Lernenden gegenseitig in Gruppenarbeit, z.B. durch Hilfestellungen und Feedback.

4 Kettenreaktion

Die Aufgabenstellung nach der Methode „Kettenreaktion“ sieht es vor, dass Teilaufgaben nacheinander oder in fester Reihenfolge durch die Gruppenmitglieder einer Kleingruppe gelöst werden müssen (Bähr, 2018). Hierbei sind die einzelnen Teilaufgaben so gestaltet, dass nicht alle Gruppenmitglieder die Aufgaben einzeln nacheinander bearbeiten, sondern gemeinsam an allen Aufgaben arbeiten.

ABLAUF DER LERNFORM:



EINSATZ DER LERNFORM: Erarbeiten, Anwenden, Üben

BEISPIEL: Bei einem Orientierungslauf müssen alle Gruppenmitglieder sowohl die Strecke gemeinsam bewältigen als auch die einzelnen Zwischenaufgaben kooperativ abschließen, um das Ziel zu erreichen (Bähr, 2018).

5 Gemeinsam Überleben

Bei dieser Methode erhalten die Lernenden in einer Gruppe eine spielerische, bewegungsbezogene Aufgabe, die eine Herausforderung darstellt, die die Gruppe als Ganzes bewältigen muss. Fachliche Inhalte können in die Aufgabe eingebunden werden, jedoch kann auch die gemeinsame Bewältigung der Aufgabe den Lerninhalt darstellen.

ABLAUF DER LERNFORM:






EINSATZ DER LERNFORM: Anwenden, Üben

BEISPIEL: Bei der Bewegungsaufgabe „Gefängnisausbruch“ sollen die Lernenden gemeinsam als Gruppe eine Strecke in einem Geräteparcours bewältigen und sich dabei an einem einzigen langen Seil festhalten, das die gemeinsame Fessel der „Gefangenen“ darstellen soll. Hierbei gilt die Aufgabe als bewältigt, wenn alle Lernenden den Parcours gemeinsam absolviert haben (Bähr, 2018).

6 Complex Instruction

Complex Instruction (dt. komplexer Unterricht) ist eine Methode, um heterogenen Lernvoraussetzungen der Lernenden für die Bearbeitung einer Aufgabe gerecht zu werden und dabei eine hohe akademische Qualität des Lerninhaltes beizubehalten. In der Erarbeitungsphase arbeiten die Lernenden innerhalb ihrer Lerngruppe gemeinsam an einer komplexen Lernaufgabe, die sowohl prozess- als auch ergebnisoffen gestaltet ist, sodass alle an der Gruppenarbeit partizipieren können. Die Lernenden diskutieren Fragen, die offen für Interpretationen sind und auf die es keine einzige richtige Antwort gibt, und ihre Diskussion bestimmt die Richtung ihres Gruppenprodukts. Innerhalb der Gruppe können die Lernenden Rollen zugewiesen bekommen, z.B. die des Protokollanten oder des Moderators. Die für die Bearbeitung der Aufgabe notwendigen Lernmaterialien werden multimodal (Texte, Audios, Videos etc.) bereitgestellt, um allen Lernenden einen bestmöglichen Zugang zu den Materialien zu ermöglichen. Zur Reflexion der Erarbeitung erstellen die Lernenden einen individuellen Bericht indem sie ihre Arbeit in der Gruppe und ihren eigenen Lernzuwachs beschreiben. Zum Abschluss präsentieren die Gruppen ihre Ergebnisse vor der Klasse (Cohen et al., 1999).

ABLAUF DER LERNFORM:

	Einzel-/ Gruppenarbeit	Erarbeitung	Reflexion	Präsentation	
Einstieg	 Auseinandersetzung mit den bereitgestellten Materialien. Die Auswahl erfolgt individuell basierend auf den Lernvoraussetzungen.	 In Gruppenarbeit arbeiten die Lernenden an einer komplexen Lernaufgabe. Jede:r Lernende bringt seine/ihre Fähigkeiten bestmöglich im Arbeitsprozess ein.	 Die Lernenden verfassen in Einzelarbeit einen Bericht, in dem sie ihre Arbeit in der Gruppe reflektieren.	 Die Gruppe stellt die Ergebnisse im Plenum vor.	Abschluss

EINSATZ DER LERNFORM: Erarbeiten

BEISPIEL: Im Sportunterricht erarbeiten die Lernenden im Rahmen der Methode Complex Instruction eine kreative Akrobatik-Sequenz. Um den unterschiedlichen Lernvoraussetzungen gerecht zu werden, erhalten sie zu Beginn verschiedene Lernmaterialien in Text-, Audio-, Video- und Bildform. Diese bereiten sie individuell auf die Gruppenarbeit vor und ermöglichen allen einen passgenauen Zugang zum Thema. Anschließend entwickeln die Schülerinnen in Gruppen eine Abfolge von mindestens drei Akrobatikfiguren, die ein selbstgewähltes Thema (z. B. „Gleichgewicht“, „Zusammenhalt“ oder „Hindernisse überwinden“) körperlich ausdrücken soll. Innerhalb der Gruppen werden Rollen verteilt, etwa als Planerin, Technikbeobachterin oder Moderatorin, um die Zusammenarbeit zu strukturieren und individuelle Stärken einzubinden. Nach der Gruppenarbeit reflektiert jeder Lernende in einem kurzen Bericht die eigene Rolle, das Gruppenergebnis und den persönlichen Lernzuwachs. Abschließend präsentieren die Gruppen ihre Akrobatik-Sequenz der Klasse und erläutern kurz ihre gestalterischen Entscheidungen.



Lernformen basierend auf dem Prinzip der ungleichen Materialverteilung

7 Knappes Material

Diese Methode basiert darauf, dass Material, das zur Bewältigung einer Aufgabe nötig ist, nur einmal oder in begrenzter Stückzahl an die Gruppenmitglieder ausgeteilt wird. Die Aufgabe

wird jedoch so gestellt, dass auch Gruppenmitglieder ohne Material aktiv an der Lösung des Problems beteiligt sind, etwa durch unterstützende oder zusätzliche Aufgaben (Bähr, 2018).

ABLAUF DER LERNFORM:

Einstieg	Vorbereitung der Erarbeitungsphase  Die Materialien werden in begrenzter Stückzahl an die Arbeitsgruppe ausgeteilt.	Erarbeitungsphase  Auseinandersetzung mit den bereitgestellten Materialien und gemeinsames Entwickeln einer Lösung.	Abschluss




EINSATZ DER LERNFORM: Einführen, Erarbeiten

BEISPIEL: Eine Gruppe von Lernenden erhält die Aufgabe, eine festgelegte Strecke mit nur einem Fahrrad so zurückzulegen, dass am Ende alle Gruppenmitglieder die gesamte Strecke in möglichst kurzer Zeit absolviert haben (Bähr, 2018).

8 Materialaufteilung

Bei dieser Methode erhält jede:r Lernende einer Gruppe einen Teil der Materialien. In der Gruppenarbeitsphase sollen die Lernenden ihr jeweiliges Material proaktiv in den Arbeitsprozess einbringen, um so zu einer gemeinsamen Lösung zu kommen (Bähr, 2018).

ABLAUF DER LERNFORM:

Einstieg	Vorbereitung der Erarbeitungsphase  Individuelle Materialien werden an jede:n Lernende:n der Arbeitsgruppe ausgeteilt.	Einzelarbeit (optional)  Jede:r Lernende macht sich mit dem eigenen Material vertraut und überlegt wie dieses zur Problemlösung eingesetzt werden kann.	Erarbeitungsphase  Auseinandersetzung mit den bereitgestellten Materialien und gemeinsames Entwickeln einer Lösung.	Abschluss

EINSATZ DER LERNFORM: Einführen, Erarbeiten






BEISPIEL: Eine Gruppe aus drei Lernenden soll eine Strecke möglichst schnell zurücklegen, wobei sie 20 Bälle vom Start zum Ziel transportieren sollen. Hierbei erhält ein:e Schüler:in die Bälle, ein:e Schüler:in ein Ballnetz und ein:e Schüler:in ein Fahrrad. Um zu einer optimalen Lösung zu gelangen, müssen alle Lernenden ihr Material in den Lösungsprozess einbringen.

Lernformen basierend auf dem Expertenprinzip

9 Gruppenrecherche

Die Gruppenrecherche ist eine kooperative Lernform, bei der Lernende in Kleingruppen ein Thema eigenständig erforschen. Das Thema sollte vielschichtig sein, damit es bei den Schülern unterschiedliche Reaktionen auslöst. Der Arbeitsablauf der Gruppenrecherche folgt sechs Phasen, die nacheinander von den Arbeitsgruppen absolviert werden müssen. Zunächst werden im Klassenverband Fragestellungen zu einer von der Lehrkraft vorgegebenen übergeordneten Frage gesammelt und interessenbasiert Gruppen gebildet. In Phase zwei planen die Gruppen den Rechercheprozess und teilen Bereiche der Recherche auf einzelne Personen oder Paare auf. Daraufhin recherchieren die einzelnen Teile der Gruppe in Phase drei individuell oder in Partnerarbeit zu ihren Themen. Während des gesamten Rechercheprozesses tauschen sich die Gruppenmitglieder über ihre Ergebnisse aus und verfeinern so die Fragestellung. Nach der Recherche stellen sich alle Gruppenmitglieder die Ergebnisse ihrer Nachforschungen in gebündelter Form vor und erstellen gemeinsam eine Präsentation ihrer Endergebnisse (Phase 4). Diese wird zum Abschluss im Klassenverband präsentiert und bewertet (Sharan, S., & Sharan, Y., 1976; Sharan, Y., & Sharan, S., 1990).

ABLAUF DER LERNFORM:

	Plenum	Organisation	Recherche	Diskussion	Präsentation	Evaluation	
Einstieg							Abschluss
	Im Plenum sammeln die Lernenden Fragestellungen und bilden interessenbasierte Kleingruppen.	Der Rechercheprozess wird geplant und Aufgaben verteilt.	In Einzel- oder Partnerarbeit recherchieren die Lernenden zu ihrem Teil der Fragestellung.	In Gruppenarbeit wird über die Ergebnisse der Recherche diskutiert und eine Präsentation erstellt.	Die Ergebnisse werden im Plenum vorgestellt.	Die Leistung und/oder die Gruppenarbeitsprozesse werden evaluiert.	

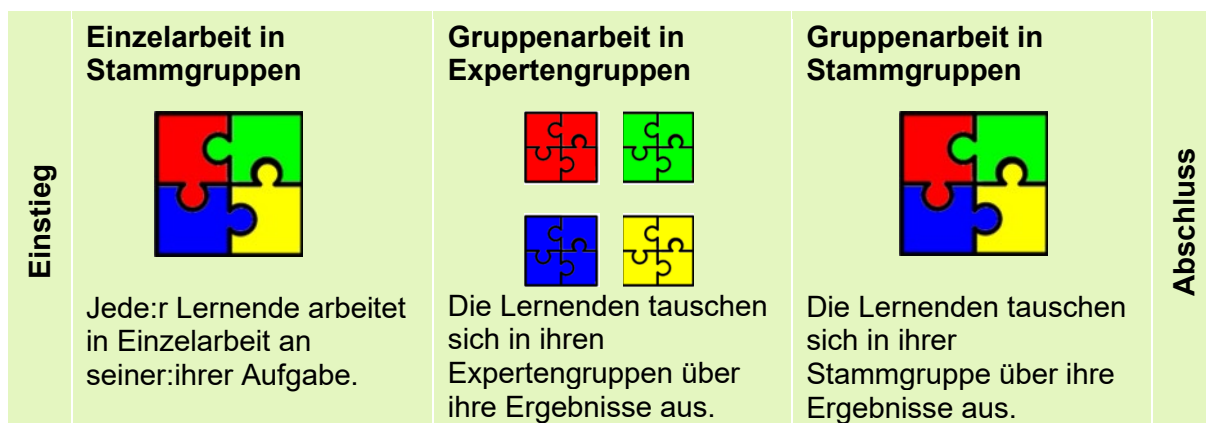
EINSATZ DER LERNFORM: Erarbeiten

BEISPIEL: Im Rahmen der Fragestellung „Was macht die Olympischen Spiele zu einem besonderen globalen Sportereignis?“ recherchieren die Lernenden zum Thema Olympische Spiele und befolgen dabei die Struktur der Gruppenrecherche. Hierzu werden zunächst im Klassenverband Fragestellungen zur übergeordneten Fragestellung gesammelt und interessenbasiert auf Gruppen verteilt. Anschließend organisieren die Gruppen ihren Rechercheprozess und verteilen Themen innerhalb der Gruppe. Die Lernenden recherchieren individuell zu diesen Themen, wobei sie dauerhaft im Austausch miteinander stehen, um die Fragestellung bei Bedarf zu verfeinern. Die Ergebnisse der Recherche werden in der Gruppe diskutiert. Final erarbeiten die Gruppen jeweils eine Präsentation zu ihrer Fragestellung und stellen diese im Klassenverband vor.

10 Gruppenpuzzle

Die Methode Gruppenpuzzle (engl. Jigsaw) dient der Erarbeitung neuer Lerninhalte. Jedes Gruppenmitglied übernimmt dabei einen bestimmten Teilaspekt des Hauptthemas und schlüpft in die Rolle der Lernenden und der Lehrenden. Zu Beginn der Methode Gruppenpuzzle arbeiten die Lernenden in gemischten Stammgruppen an individuellen Aufgaben, um sich einen Überblick über ihr Thema zu verschaffen. Im Anschluss treffen sich alle Lernenden, die an derselben Aufgabe gearbeitet haben in einer Expertengruppe und vergleichen und besprechen ihre Lösung der Aufgabe. Abschließend stellen sich die Lernenden die Lösungen ihrer individuellen Aufgaben in ihrer Stammgruppe vor, sodass alle Lernenden Notizen zu allen Aufgaben des Gruppenpuzzles haben (Aronson, 1978). Wie bei einem Puzzle fügen sich die einzelnen Teilbereiche wie Puzzlestücke zu einem Gesamtbild zusammen, sodass alle Gruppen der Klasse über ein fundiertes Verständnis des gesamten Themas verfügen.

ABLAUF DER LERNFORM:





EINSATZ DER LERNFORM: Erarbeiten

BEISPIEL: Im Tanzen sollen die Lernenden Tanzschritte aus dem Tanzstil Jumpstyle erarbeiten. In den Stammgruppen bekommt jede:r Lernende einen Tanzschritt als Video und erarbeitet diesen eigenständig. Anschließend treffen sich alle Lernenden eines Tanzschritts, zeigen sich gegenseitig die Ausführung des Tanzschritts, geben sich Feedback und besprechen wichtige Merkmale bei der Ausführung. Abschließend bringen sich die Lernenden in ihren Stammgruppen gegenseitig ihre Tanzschritte bei, sodass alle Gruppen ein Grundrepertoire an Jumpstyle-Tanzschritten haben.

11 Partnerpuzzle

Bei der Methode des Partnerpuzzles erarbeiten die Lernenden sich in Partnerarbeit zusammen Expertenwissen, um dieses danach an eine:n andere:n Lernende:n weiterzugeben.

ABLAUF DER LERNFORM:

Einstieg	Erarbeitungsphase	Vermittlungsphase	Abschluss
	 Die Lernenden eignen sich in Partnerarbeit Expertenwissen zu einem Thema an.	 Die Lernenden präsentieren einer:m anderen Lernenden, der:die an einem anderen Thema gearbeitet hat, ihr Thema. Im Anschluss sollen beide Lernenden über beide Themen informiert sein.	

EINSATZ DER LERNFORM: Einführen, Erarbeiten

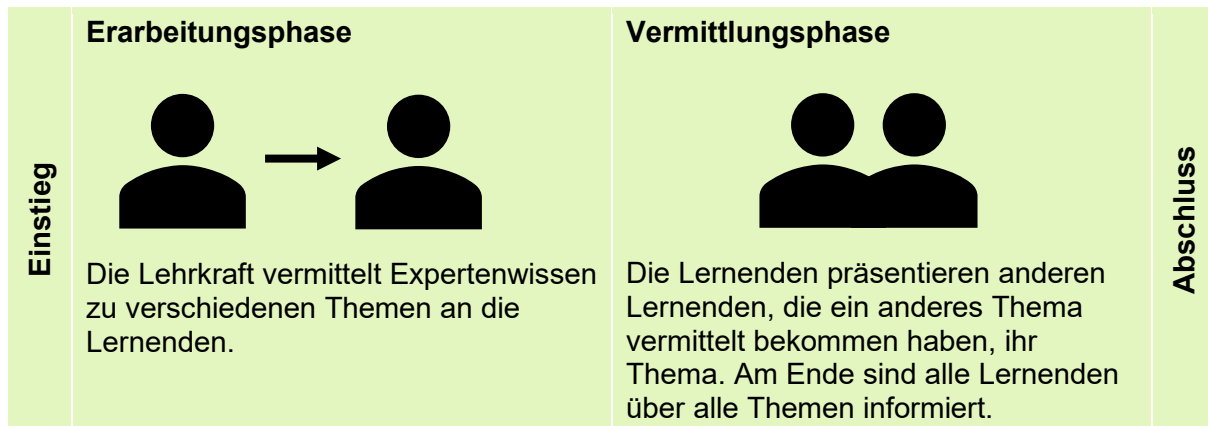
BEISPIEL: Im Rahmen der Sportart Turnen sollen die Lernenden sich Technikmerkmale zu den Bodenturnelementen Rolle vorwärts und Rolle rückwärts erarbeiten. Partnergruppe A eignet sich hierfür Expertenwissen zum Thema Rolle vorwärts an, Partnergruppe B zum Thema Rolle rückwärts. Nach der Erarbeitungsphase erläutern und zeigen sich die Partnergruppen gegenseitig die erarbeiteten Technikmerkmale.

12 Multiplikatorenpuzzle

Ähnlich wie bei der Methode des Partnerpuzzles und des Gruppenpuzzles erfolgt in dieser Methode zunächst eine Erarbeitungsphase in der Lernende sich Expertenwissen zu einem bestimmten Thema aneignen. Anders als beim Partner- und Gruppenpuzzle wird das Wissen jedoch durch die Lehrkraft vermittelt. Anschließend vermitteln die Lernenden ihr Wissen an

andere Lernende, welche ebenfalls Expertenwissen zu einem anderen Thema vermittelt bekommen haben (Bähr, 2018).

ABLAUF DER LERNFORM:



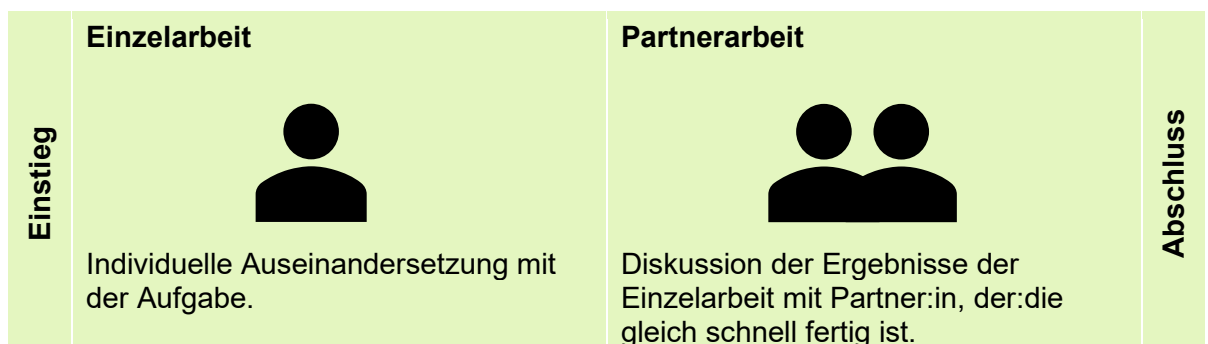
EINSATZ DER LERNFORM: Einführen, Erarbeiten

BEISPIEL: Im Rahmen der Sportart Turnen vermittelt die Lehrkraft die Technik zu den Bodenturnelementen Rolle vorwärts und Rolle rückwärts. Partnergruppe A bekommt Expertenwissen zum Thema Rolle vorwärts, Partnergruppe B zum Thema Rolle rückwärts. Nach der Erarbeitungsphase bringen sich die Partner:innen gegenseitig ihre Technik bei.

13 Lerntempoduett

Beim Lerntempoduett werden die unterschiedlichen Lerntempi berücksichtigt. Die Lernenden bearbeiten zunächst in Einzelarbeit eine Aufgabenstellung. Sobald die Bearbeitung dieser Aufgabe abgeschlossen ist, bilden die Lernenden zusammen mit einer zweiten Person, die ebenfalls mit der Bearbeitung der Aufgabe fertig ist, ein Team und diskutieren ihre Ergebnisse. Anschließend können weitere Aufgaben nach demselben Prinzip bearbeitet und diskutiert werden (Wahl, 2004).

ABLAUF DER LERNFORM:



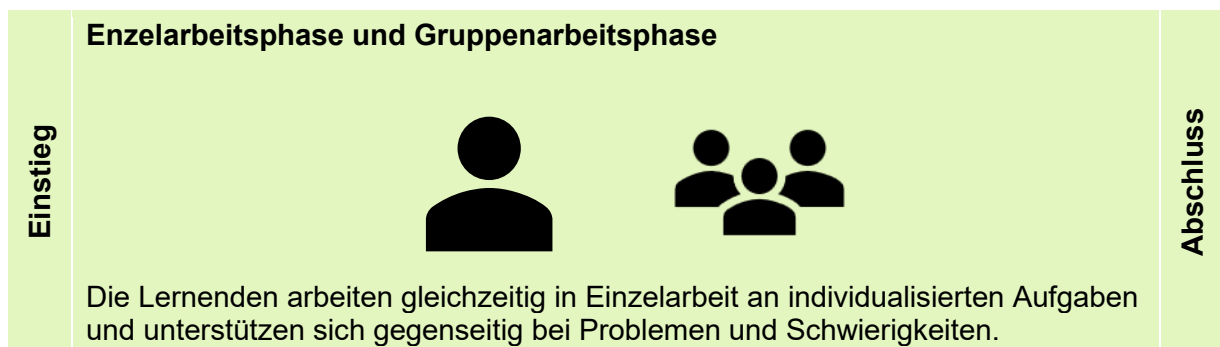
EINSATZ DER LERNFORM: Erarbeiten, Anwenden/Üben

BEISPIEL: Im Tanzen sollen die Lernenden individuell eine kurze Choreografie einüben. Sobald sie die kurze Choreografie verinnerlicht haben, suchen sie sich eine:n Partner:in, die auch fertig ist, stellen sich gegenseitig die Choreografie vor und geben sich Feedback.

14 Mentorenteams

Die Methode der Mentorenteams (engl. Team Assisted Individualization (TAI)) setzt einen besonderen Fokus auf die Umsetzung von Individualisierung im Unterricht. Zentral ist es hierbei, dass jede:r Lernende an individualisierten Aufgaben arbeitet, jedoch dabei mit drei bis vier anderen Lernenden in einem Team zusammensitzt. Die Lernenden sollen sich gegenseitig bei der Vervollständigung ihrer Aufgaben unterstützen und Fragen gegenseitig beantworten. Hierdurch soll ein tieferes Verständnis des Lerngegenstands erreicht werden. Der Lernerfolg wird nicht anhand der abgeschlossenen Aufgaben des einzelnen gemessen, sondern anhand der abgeschlossenen Aufgaben des gesamten Teams (Sharan & Sharan, 1990).

ABLAUF DER LERNFORM:



EINSATZ DER LERNFORM: Einführen, Erarbeiten, Anwenden, Üben




BEISPIEL: In der Sportart Geräturnen sollen die Lernenden individuell eine Bodenkür erstellen, wobei jedoch nicht jede:r Schüler:in dieselben Turnelemente nutzen muss. Hierbei haben die Lernenden eine Gruppe zur Unterstützung. Sollten während der individuellen Erarbeitung Probleme auftreten, helfen die Lernenden sich gegenseitig. Die Aufgabe ist dann abgeschlossen, wenn alle Lernenden eine Bodenkür erstellt haben.

15 Strukturierte Kontroverse

Das Ziel der strukturierten Kontroverse ist es, dass die Lernenden sich mit beiden Seiten eines diskussionswürdigen Themas befassen. Hierzu werden die Lernenden in Kleingruppen eingeteilt und befassen sich arbeitsteilig in Einzelarbeit mit jeweils einer Seite des Themas. In

der folgenden Gruppenarbeitsphase stellen sich die Lernenden gegenseitig ihre Position vor. In der abschließenden Diskussionsphase werden die Positionen der Lernenden getauscht, sodass alle Lernenden für die Gegenseite argumentieren. Durch diese Struktur soll ein vertieftes Verständnis des Gegenstands erreicht werden (Huber, 2008).

ABLAUF DER LERNFORM:

	Einzelarbeit	Erarbeitungsphase	Diskussionsphase	
Einstieg				Abschluss
	Individuelle Auseinandersetzung mit einer Seite des Diskussionsgegenstands.	In Partner- oder Gruppenarbeit präsentieren sich die Lernenden gegenseitig ihre vorbereiteten Positionen.	In Partner- oder Gruppenarbeit diskutieren die Lernenden das Thema. Dabei argumentieren sie für die Gegenposition der vorbereiteten Position.	

EINSATZ DER LERNFORM: Erarbeiten, Anwenden, Üben

BEISPIEL: Im Sportunterricht soll das Thema E-Sport diskutiert werden mit der Entscheidungsfrage „Ist E-Sport eine Sportart?“. Hierzu wird die Klasse in Vierergruppen eingeteilt. Zwei Lernende der Vierergruppe vertreten die Position Pro E-Sports als Sportart und zwei Lernende die Position Contra E-Sports als Sportart. Die Positionen werden dabei vorgegeben. Beide Seiten entwickeln oder recherchieren zunächst eigenständig Argumente für ihre Position und besprechen ihre Standpunkte anschließend innerhalb ihrer Kleingruppe. Nun tauschen die Lernenden in der Diskussion ihre Positionen, sodass sie die Gegenseite ihrer ursprünglichen Rolle vertreten. Nach Abschluss der Diskussion kann in der Gruppe oder im Plenum über die Entscheidungsfrage abgestimmt werden.




Lernformen basierend auf dem Prinzip von Wettbewerben

16 Gruppenturnier

Die Methode des Gruppenturniers (engl. Teams-Games-Tournament (TGT)) kombiniert Aspekte des Kooperierens und des Konkurrierens miteinander. Das Ziel ist es, ein effektives Unterrichtsumfeld zu schaffen, in dem alle Schüler aktiv in den Lehr-Lern-Prozess eingebunden sind und konsequent zu erfolgreichen Leistungen ermutigt werden (DeVries, 1980). Zunächst werden leistungsheterogene Vierergruppen (Teams) gebildet. Diese Teams

bleiben über die gesamte Dauer des Gruppenturniers bestehen und unterstützen sich in ein bis zwei Übungsstunden pro Woche gegenseitig. Jede Woche findet ein Wettbewerb statt, bei dem Lernende aus dem Team basierend auf ihren vorherigen Leistungen gegen Personen aus anderen Teams antreten. Die Wettkampfstationen sind nummeriert und hierarchisch angeordnet mit Station 1 als oberste Station. Am Ende des Wettkampfes werden Punkte entsprechend der Spielergebnisse verteilt. Die erreichten Punkte entscheiden zum einen, welche Personen an den Wettkampfstationen absteigen und welche aufsteigen und werden zum anderen zu der Gesamtpunktzahl des Teams gezählt und in einer Rangliste veröffentlicht (DeVries, 1980).

ABLAUF DER LERNFORM:

Einstieg (Einteilen der Teams)	Übungsphase	Wettkampfphase	Nachbereitung	Abschluss (Auf- und Abstiege)
	 Die Lernenden unterstützen sich innerhalb ihrer Teams in 1-2 Übungsphasen die Woche gegenseitig.	 Die einzelnen Teams teilen sich auf die Wettkampfstationen auf und treten gegen Personen aus anderen Teams an.	 Basierend auf den Wettkampfergebnissen werden Punkte verteilt. Die Punkte entscheiden über Auf- und Abstiege der Einzelpersonen. Alle Punkte eines Teams werden für das Teamergebnis zusammengezählt.	

EINSATZ DER LERNFORM: Erarbeiten, Anwenden, Üben



BEISPIEL: Für das Thema Korbwurf im Basketball wird die Klasse in leistungsheterogene Teams eingeteilt. In dieser Phase üben die Teams gemeinsam zentrale technische Merkmale des Korbwurfs. Anschließend finden Turnierrunden statt, bei denen die verschiedenen Teammitglieder gegen andere Teams antreten und möglichst viele Freiwürfe in 10 Versuchen treffen müssen. Nach den Wettkämpfen werden Punkte verteilt. Die mit den meisten Treffern bekommen mehr Punkte und steigen auf, die mit den wenigsten Treffern steigen ab. Die Punkte der Teammitglieder werden für das Teamergebnis zusammengezählt.

17 Gruppenrallye

Der Ablauf der Gruppenrallye (engl. Student Teams Achievement Divisions (STAD)) ist im Grundsatz identisch zum Ablauf des Gruppenturniers. Jedoch treten die Lernenden im

Gegensatz zum Gruppenturnier nicht gegen andere Lernenden an, sondern gegen eigene vergangene Leistungen. Punkte werden hierbei danach verteilt, ob die Lernenden eine gleiche oder bessere Punktzahl verglichen mit ihrer vorherigen Leistung erreichen (Slavin, 1978).

ABLAUF DER LERNFORM:

Einstieg (Einteilen der Teams)	Übungsphase	Wettkampfphase	Nachbereitung	Abschluss
				
	Die Lernenden unterstützen sich innerhalb ihrer Teams in Übungsphasen gegenseitig.	Die einzelnen Lernenden treten gegen ihre eigene Leistung aus der Vergangenheit an.	Basierend auf dem Vergleich zwischen aktueller und vergangener Leistung werden Punkte verteilt. Alle Punkte eines Teams werden für das Teamergebnis zusammengezählt.	

EINSATZ DER LERNFORM: Erarbeiten, Anwenden, Üben

BEISPIEL: Für das Thema Basketball wird die Klasse in leistungsheterogene Teams eingeteilt. In dieser Phase üben die Teams gemeinsam zentrale technische Merkmale des Korbwurfs. Anschließend finden Turnierrunden statt, bei denen möglichst viele Freiwürfe in 10 Versuchen getroffen werden müssen. Die Punkte werden im Vergleich zu den vorherigen Leistungen der Lernenden verteilt, die zum Teamergebnis zusammengezählt werden. So bekommt ein:e Schüler:in beispielsweise für das Erreichen einer schlechteren Punktzahl als zuvor 0 Punkte, für gleiche Punktzahl 1 Punkt und für ein besseres Ergebnis 2 Punkte.

Literatur

- Aronson, E., Blaney, N., Stephan, C., Sikes, J., & Snapp, M. (1978). The jigsaw classroom. In Beverly Hills, CA: Sage.
- Bähr, I. (2018). Formen Kooperativen Lernens im Sportunterricht. In J. Wibowo & I. Bähr (Hrsg.), *Kooperatives Lernen im Sportunterricht* (S. 162-182). Schneider Verlag Hohengehren GmbH.
- Cohen, E. G., Lotan, R. A., Scarloss, B. A., & Arellano, A. R. (1999). Complex Instruction: Equity in Cooperative Learning Classrooms. *Theory Into Practice*, 38(2), 80-86. <http://www.jstor.org/stable/1477227>
- Devries, D. L. (1980). *Teams-games-tournament: The team learning approach* (Vol. 37). Educational Technology.
- Huber, A. A. (Hrsg.). (2004). Schulpädagogik. Kooperatives Lernen - kein Problem. Effektive Methoden der Partner- und Gruppenarbeit (für Schule und Erwachsenenbildung) (1. Aufl.). Klett-Schulbuchverl. Leipzig.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1979). Conflict in the Classroom: Controversy and Learning. *Review of Educational Research*, 49(1), 51. <https://doi.org/10.2307/1169926>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2007). Creative Controversy. Intellectual Challenge in the Classroom (4. ed.). Interaction Book Co.
- Lyman, F. T. (1981). The Responsive Classroom Discussion. In A. S. Anderson (Hrsg.), *Mainstreaming digest* (S. 109-113). University of Maryland College of Education.
- Sharan, S., & Sharan, Y. (1976). *Small-Group Teaching*. Educational Technology Publ.
- Sharan, Y., & Sharan, S. (1990). Group Investigation Expands Cooperative Learning. *Educational Leadership*, 47(4), 17-21.
- Slavin, R. E. (1978). Student teams and comparison among equals: Effects on academic performance and student attitudes. *Journal of educational psychology*, 70(4), 532.
- Slavin, R. E., Madden, N. A., & Leavey, M. (1984). Effects of team assisted individualization on the mathematics achievement of academically handicapped and nonhandicapped students. *Journal of Educational Psychology*, 76(5), 813-819.
- Wahl, D. (2004). Steckbrief Lerntempoduett. In *Kooperatives Lernen - kein Problem. Effektive Methoden der Partner- und Gruppenarbeit* (S. 57-67). Ernst Klett Schulbuchverlag Leipzig GmbH.

Impressum

Projektverbund

Com^eSport

Autor:innen

Schröder, B., Hoenen, L. & Jaitner, T.

Institut für Sport und Sportwissenschaft der Technischen Universität Dortmund in Zusammenarbeit mit dem Institut für Bewegungs- und Neurowissenschaft und dem Institut für Vermittlungskompetenz in den Sportarten der Deutschen Sporthochschule Köln

Die vorliegende Veröffentlichung ist im Rahmen des Projektverbunds Com^eSport für das Kompetenzzentrum Musik/Kunst/Sport im Kompetenzverbund lernen:digital entstanden.

Finanziert durch die Europäische Union – NextGenerationEU und gefördert durch das Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind ausschließlich die des Autors/der Autorin und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten der Europäischen Union, Europäischen Kommission oder des Bundesministeriums für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend wider. Weder Europäische Union, Europäische Kommission noch das Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend können für sie verantwortlich gemacht werden.

Förderkennzeichen: 01JA23K02D



Dieses Produkt ist unter der Lizenz [CC BY SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) veröffentlicht. Ausgenommene Inhalte sind an den einzelnen Inhalten angegeben. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: Britta Schröder, Leon Hoenen & Thomas Jaitner, Kompetenzverbund lernen:digital, entstanden im Projektverbund Com^eSport.