


Erfolgsfaktoren von Lerngruppen

1. Was macht Ihrer Meinung nach eine gute Lerngruppe aus?

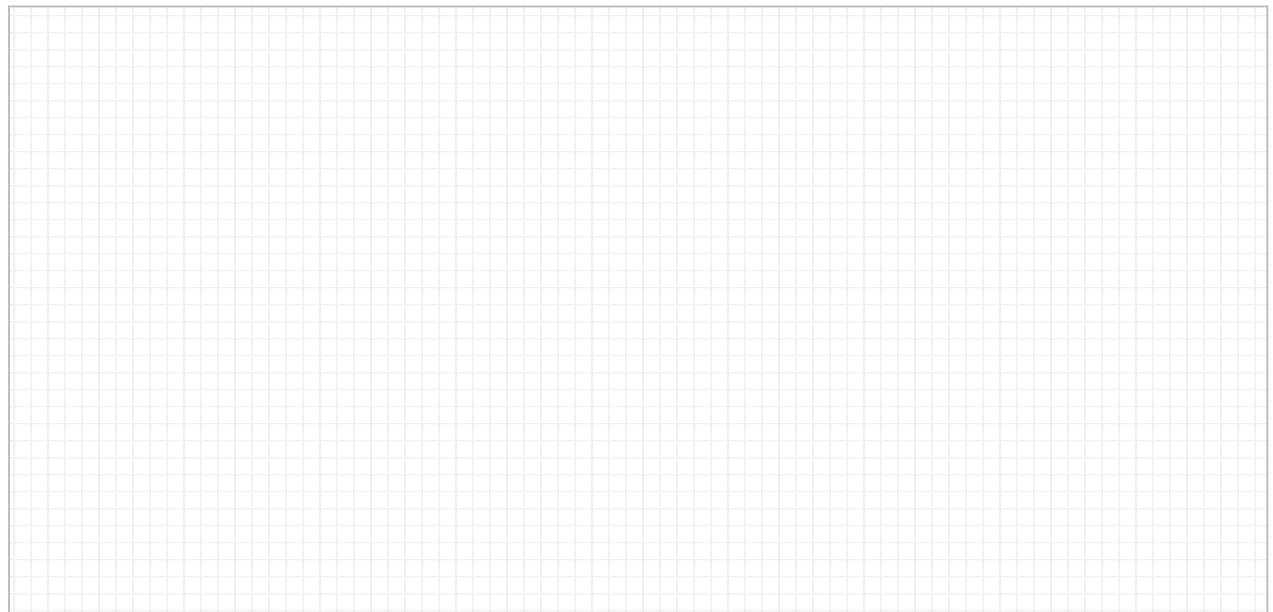

Erstellen Sie jeweils eine Liste mit mindestens 5 Erfolgsfaktoren für das Gelingen von Lerngruppen.

- 
- Kommunikation
 - Selbstständigkeit/Verantwortung
 - Teamwork
 - Hilfsbereitschaft
 - Respekt

2. Diskussion

Tauschen Sie sich nun mit Ihren Partnern aus und verständigen Sie sich auf die drei wichtigsten Erfolgsfaktoren für eine Lerngruppe. Halten Sie diese auf den ausgeteilten Kärtchen fest und bereiten Sie sich darauf vor, diese vorzustellen. 1,4,5

3. Selbsteinschätzung



Projektmitglieder finden

In dieser Phase wird es nun darum gehen, passende Projektteilnehmer zusammen zu bringen. Die definierten Schüler (im folgenden Bewerbungsaussuchende genannt) erhalten die Aufgabe, ein Projektteam zusammenzustellen.

Hierfür werden wir in 3 Schritten vorgehen:



1. Bewerbungsgespräch vorbereiten

Als Bewerber sollten Sie sich kurz fragen, was Sie als potenziellen Projektteilnehmer in die Waage legen können. Als Bewerbungsaussuchender sollten Sie sich fragen, was Sie von einem potenziellen Projektteilnehmer erwarten und was Sie diesem in der Projektarbeit bieten.

Erstellen Sie jeweils eine Liste mit mindestens 5 Stichpunkten.



2. Bewerbungsgespräche durchführen

Ihre Aufgabe ist es als Bewerber nun, mit jedem Bewerbungsaussuchenden ein kurzes Gespräch das sowohl obige Punkte als auch die Selbsteinschätzung der Teilnehmer beinhalten sollte. Das Gespräch sollte maximal 5 Minuten dauern. Treffen Sie aber hierbei bei keinem Gespräch eine abschließende Entscheidung.

3. Ausgewählte Bewerber gewinnen

Nun ist es Ihre Aufgabe, Projektteams zu bilden. Die Bewerbungsaussuchenden müssen daher entsprechend Ihrer erstellten Wunschliste, die Bewerber für eine mögliche Projektmitarbeit gewinnen.

Brainwriting (abgewandelt)

Ziel ist es, in kurzer Zeit mehrere Ideen zu sammeln und diese innerhalb einer Gruppe mit spontanen schriftlichen Äußerungen weiterzuentwickeln.

Arbeitsauftrag:

1. Schreiben Sie jeweils stichpunktartig eine Grundidee für ein Webprojekt in das entsprechende Feld.
2. Geben Sie diesen Zettel, sobald alle in Ihrer Gruppe hierfür bereit sind, im Uhrzeigersinn weiter.
3. Der Nachfolger schreibt einen damit verbundenen Gedanken auf dieses Blatt in die Rubrik Runde 1.
4. Nach zwei Minuten werden die Blätter jeweils an das nächste Gruppenmitglied weitergeben, der wiederum seine weiterführenden Gedanken zur Grundidee in der entsprechenden Zeile notiert.
5. Nach drei Runden ist der Rundlauf beendet.
6. Lesen Sie nun die Kommentare zu Ihrer Grundidee durch und diskutieren Sie anschließend die erhaltenen Ideen.



Name:	
Grundidee:	
Runde 1:	
Runde 2:	
Runde 3:	



Weiterentwicklung der Projektidee

„Mit den Ideen ist das so seine Sache. Die passieren bei mir nicht einfach so, sondern wollen erarbeitet werden. Soll heißen: Durch intensives Eintauchen in die Welt der Fantasie, nachts im Bett oder Tags im Wald und dazwischen auf meinem Meditationskissen, mental Prototypen spielend, unzählige Features ausprobierend, reifen innerhalb von etwa 2 Monaten all die Ideen zu Tiny Wings. Es gab kein Schlüsselerlebnis oder großen Geistesblitz - alles harte, trockene Arbeit.“¹

Befeuern Sie sich nun gegenseitig bei der Ideenfindung und -weiterentwicklung. Verstehen Sie sich und Ihre entstehenden Ideen nicht in Konkurrenz zueinander, sondern helfen Sie einander, die jeweilige Idee in seiner ganzen Pracht zu entfalten.²



Arbeitsauftrag Teil 1:

Erstellen Sie nun einen Entwurf (Wireframe) für Ihre ausgewählte Projektidee. Hierbei geht es nicht darum, jedes Detail festzulegen, sondern in Form von 2-3 Abbildungen grob darzustellen, was Ihr Programm für eine Spielidee umsetzen soll.



Arbeitsauftrag Teil 2:

Gehen Sie nun vom Gruppentisch zu Gruppentisch und lesen Sie sich die Ideen der anderen Gruppen durch. Helfen Sie diesen durch weitere Vorschläge, deren Ideen zu verbessern. Notieren Sie ggf. weiterführende Ideen auf dem entsprechenden Plakat. Achten Sie dabei darauf, dass immer ein Ansprechpartner Ihrer Gruppe beim eigenen Plakat bleibt. Teilen Sie Ihren Mitschülern aber auch mit, falls Sie die Idee für nicht ausreichend motivierend halten.

Hinweis: Dies ist noch Teil des kreativen Prozesses. Blockieren Sie Vorschläge anderer Schüler nicht, sondern nehmen Sie deren Gedanken einfach auf. Wie Sie diese Ideen später verwerten, können Sie anschließend noch im Team besprechen.

¹ Andreas Illinger (Tiny Wings) im Buch Game Design und Produktion von Gunther Rehfeld.

² Aussage von Kay Löscher, einen Studenten im Bereich Game und Design.