44 Teamarbeit stärken

Kurzüberblick Lehrkräfte

Arbeitsauftrag Schüler/innen
- Reflexion des Unterschieds zwischen den Begriffen Team und Gruppe
- Kennenlernen der Phasen von Teamentwicklung
- Interview mit einer berufstätigen Person zum Thema Teamarbeit
- Kleingruppenarbeit zu Faktoren gelingender Teamarbeit

Arbeitsformen
- Einzelarbeit
- Partnerarbeit
- Interview
- Kleingruppenarbeit

Arbeitsmaterialien
- ZH-AS 44.1 Arbeitsauftrag
- ZH-PB 44.2 Unterschied!
- ZH-PB 44.3 Team-Time!
- ZH-PB 44.4 Teamplayer!

Technische Ausstattung
- Computer oder Tablet mit Internetzugang
- Telefon oder Möglichkeit zum Videochat

Abgabe Arbeitsergebnisse
- Ausgefüllter ZH-PB 44.2
- Ausgefüllter ZH-PB 44.3
- Ausgefüllter ZH-PB 44.4
- Digitales Plakat „Teamplayer“ oder „Teamkiller“

Anregungen für digitale Unterrichtssequenzen

Austausch zu den Arbeitsergebnissen

Bitten Sie einzelne Schüler/innen oder Kleingruppen, zu den verschiedenen Aufgaben des Arbeitsauftrages ZH-AS 44.1 ihre Ergebnisse im virtuellen Plenum vorzustellen. Tauschen Sie sich über die Erkenntnisse aus.

Digitale Teamspiele

Ein kleines Warming-up als Interaktion ist immer hilfreich: Es unterstützt die Einstimmung auf die gemeinsame Bewältigung von Herausforderungen und soll Spaß machen. Auch im virtuellen Raum lassen sich Spiele oft mit einfachen Mitteln einsetzen. Bei der Internetrecherche zu Begriffen wie „Digitale Teamspiele“ oder „Digitale Warming-ups“ werden Sie schnell etwas Passendes finden.

Teamrollen

Erläutern Sie, dass es in allen Teams unterschiedliche Rollen und Funktionen gibt und dass zum Erfolg der gemeinsamen Arbeit ein ausgewogenes Verhältnis dieser Rollen hilfreich ist. Greifen Sie hierbei ggf. nochmals die entsprechenden Erkenntnisse aus den Interviews (Portfoliobogen ZH-PB 44.4) auf.

Um mit den Schülerinnen und Schülern zu besprechen, wo die Stärken und Schwerpunkte eines Projektteams liegen, eignet sich z. B. ein digitales Plakat mit unterschiedlichen Teamrollen (evtl. alle Teamrollen als Segmente eines Kreises aufführen). Sie können sich hierbei z. B. an der Teamrollen-Analyse TMS – Team-Management-System nach Margerison und McCann (siehe Internet) orientieren.

© Bundesagentur für Arbeit / sdw gGmbH

Typische Teamrollen

- Beraten (Informationen sammeln und weitergeben)
- Innovieren (neue Ideen hervorbringen und kreativ sein)
- Promoten (Chancen herausfinden und präsentieren)
- Entwickeln (neue Ansätze vorschlagen und auf Machbarkeit prüfen)
- Organisieren (Wege für die Produktion planen)
- Umsetzen (Ergebnisse und Produkte liefern)
- Überwachen (Qualität sichern und kontrollieren)
- Stabilisieren (Standards und Prozesse aufrechterhalten)

Stellen Sie die Teamrollen im virtuellen Plenum kurz vor. Auf einer digitalen Pinnwand könnten die Schüler/innen markieren, welche dieser Rollen sie in Teams besonders gern übernehmen. Mehrfachnennungen sind dabei möglich.

Betrachten Sie das Ergebnis im Gruppengespräch. Diskutieren Sie dabei …

- was das Ergebnis für ein gemeinsames Projekt bedeuten würde.
- wie fehlende Teamrollen ausgeglichen werden können.
- wie (Kompetenz-)Ballungen koordiniert werden können, ohne dass es zu Frustrationen kommt.

Hinweis: Anregungen zur Umsetzung im Präsenzunterricht finden Sie in den landesspezifischen Ausgangsmaterialien.

Quellennachweis: Vorhaben „Berufliche Orientierung wirksam begleiten“, hrsg. von der Bundesagentur für Arbeit in Zusammenarbeit mit der Stiftung der Deutschen Wirtschaft (sdw) gGmbH, Autorin Saskia Wittmer-Gerber u. a.

© Bundesagentur für Arbeit / sdw gGmbH