

senschaftlichen Studiengängen die große Chance, die Aufmerksamkeit für die Qualität der universitären Lehrinteraktionen zu erhöhen. Studierende würden befähigt, die Lehre angemessen zu analysieren, zu kritisieren und zu verändern. Mit dem Konstrukt der Kompetenzen im Hintergrund läge umgekehrt ein Schlüsselinstrument vor, Studierenden ein gut gestütztes Feedback zu zentralen Fähigkeiten im Kontext von Vermittlung zu geben ohne der Person zu nahe zu kommen oder den unbrauchbaren Umweg über die fachliche Leistungsfähigkeit zu gehen.

Literatur:

Blömeke, Sigrid: Erwerb professioneller Kompetenz in der Lehrerausbildung und die Aufgaben von Zentren der Lehrerbildung. In: N. Seibert (Hg.): Probleme der Lehrerbildung. Bad Heilbrunn 2001, S. 133-138.

Kember, David: A Reconceptualisation of the Research into University Academics' Conception of Teaching. In: Learning and Instruction (7/3) 1997, S. 255-275.

Koch-Priewe, Barbara.: Der routinierte Umgang mit Neuem. Wie die Professionalisierung von JunglehrerInnen gelingen kann. In: Beetz-Rahm, S., Denner, L., Riecke-Baulecke, Th. (Hrsg.): Jahrbuch für Lehrerforschung und Bildungsarbeit. Bd. 3, Weinheim, München 2002, S. 311-324.

Reis, Oliver; Ruschin, Sylvia: Kompetenzorientiert Prüfen – Baustein eines gelungenen Paradigmenwechsels. In: S. Dany, B. Szczyrba, J. Wildt (Hg.):

Prüfungen auf die Agenda! Hochschuldidaktische Perspektiven auf Reformen im Prüfungswesen. Bielefeld 2008. S. 45-57.

Szczyrba, Birgit/Wildt, Johannes: Lehren aus der Perspektive des Lernens. Anregungen zur Perspektivenübernahme durch Zielgruppenimagination. In: Behrendt, B./Voss, H.-P./Wildt, J. (Hrsg.): Neues Handbuch Hochschullehre, Berlin 2004, Griffmarke A 3.2.

Wild, Elke/Wild, Klaus-Peter: Jeder lernt auf seine Weise ... Individuelle Lernstrategien und Hochschullehre. In: Behrendt, B./Voss, H.-P./Wildt, J. (Hrsg.): Neues Handbuch Hochschullehre, Berlin 2002, Griffmarke A 2.1.

Wildt, Johannes: Reflexive Lernprozesse. In: D. Hänsel/L. Huber (Hg.): Lehrerbildung neu denken und gestalten. Weinheim u.a. 1996, S. 91-107.

Die Autoren:

Dr. phil. Oliver Reis, wissenschaftlicher Assistent am Institut für Katholische Theologie an der TU Dortmund, Studiengangsbeauftragter BA/MA-Lehramt, Weiterbildung zum hochschuldidaktischen Multiplikator, Referent zu Fragen der Studiengangsentwicklung

Dr. paed. Birgit Szczyrba, Diplom-Sozialwissenschaftlerin, Wissenschaftliche Mitarbeiterin des HDZ Dortmund, Hochschuldidaktische Moderatorin und Beraterin (p.a.d.), Sprecherin des Netzwerks Wissenschaftscoaching

Tutorier' mich Baby! Ein Beratungsspiel zur Erprobung einer ernst zu nehmenden Situation

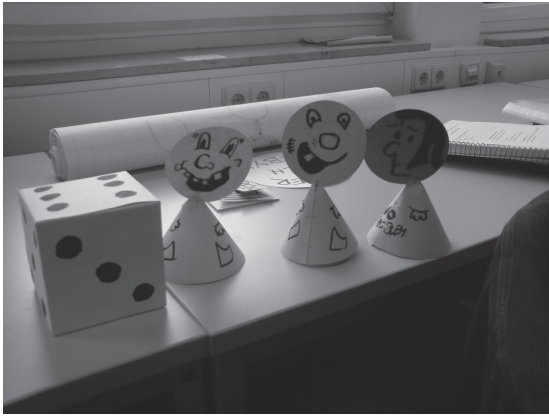
Nils Bröring / Alf Skolik

Einleitung

Im Rahmen der Weiterbildung zum/zur studentischen Multiplikator/in am Dortmunder HDZ (s. hierzu den Beitrag von Reis/Szczyrba i.d. Heft) wurde im Rahmen der Bearbeitung zentraler hochschuldidaktischer Themen zum Lehren und Lernen in verschiedenen Arbeitsgruppen die Grundidee des Spiels „Tutorier' mich Baby“ von den Autoren entwickelt. Es soll in Weiterbildungskontexten einsetzbar sein und den Lernprozess des Beratenlernens von Studierenden in Tutoren-

funktionen unterstützen. Die Grundidee orientiert sich an dem Brettspielklassiker „Mensch-ärgere-dich-nicht“. Die Aufgabe ist es, das Spielbrett mit einer Spielfigur zu umrunden, wobei man auf diverse studienbezogene Probleme-, Fragen- oder Krisengebiete stößt, die das Spielbrett farblich differenzieren.

Abb. 1 Materialien zum Spiel „Tutorier mich Baby“



Wichtig war während der Konzeptionsphase des Spiels, dass die Diskussion um die Klassifizierung von studentischen Problemen und Fragen aufgelockert werden und nicht durch ein standardisiertes und im Verlauf stetig auftretendes Clusterverfahren stattfinden sollte. Darüber hinaus sollte sowohl die Stärkung der Gruppe als auch des Individuums in diesem Rahmen gefördert werden. Dies beanspruchte eine Spielform, welche einen reflexiven Umgang mit dem Thema „Beratungsanliegen“ einforderte.

Während das Spielfeld und die weiteren Accessoires gestaltet wurden entstand der Gedanke, dass diese Phase im Grunde auch Teil des Gesamtprozesses im Plenum der Weiterbildungsgruppe sein könnte und man auf diese Art einem theoretischen Workshopstag einen kreativen Aspekt verleihen könnte. Außerdem würde der Spielgruppe auf diese Weise ebenfalls das Gefühl vermittelt werden, dass sie etwas geschaffen hat, was sie auch zu einem späteren Zeitpunkt weiter nutzen könnte.

Die zentralen Fixpunkte, welche das angedachte Konzept tragen sollten, waren also eine spielerische Atmosphäre, die Plenumsdiskussion und die Stärkung der Arbeitsgruppe und des Individuums gleichermaßen. Auf diesen Säulen begründet sich das Produkt „Spielanleitung“ welche dem Verlauf des Spiels einen Rahmen gibt.

Worum geht es genau?

„Tutorier' mich Baby“ ist ein Spiel, das sich vom Charakter des normalen Brettspiels insofern unterscheidet, dass es nicht um das bloße Gewinnen geht. Der Schwerpunkt des Spiels liegt darin, sinnvolle und hilfreiche Lösungen für schwierige studentische Situationen zu finden, die sich in die Kategorien Probleme, Krisen und Fragen gliedern. Durch kreatives Denken und Umgehen mit Situationen sollen diese Lösungen entwickelt werden.

Die Lösungen erfolgen in Diskussionen der gesamten spielenden Gruppe. Allerdings entwirft der/die

Spieler/in am Zuge vorerst selbst eine Lösung der Situation und präsentiert sie. Das Ziel des Spiels ist das Sammeln von Karten als Nachweis für gelöste Situationen. Eine Karte darf nur dann behalten werden, wenn eine adäquate Antwort individuell oder durch Gruppendiskussion gegeben wurde.

Da das Spiel in vielen Bereichen, in denen Beratung relevant ist, gespielt werden kann, gibt es auch unterschiedliche Interessensgebiete. Die Problem-, Krisen- und Fragenkarten sollten daher individuell gestaltet werden können. Diese Gestaltung muss vor Beginn des Spiels in Zusammenarbeit mit der Weiterbildungsleitung erfolgen. Bei der Gestaltung der Karten muss auf ein mit dem Spiel zu erreichendes Ziel hin gearbeitet werden. Die Karten und die darauf beschriebenen Themen/Situationen sollten die spielenden Gruppenmitglieder auf ihrem jeweiligen Gebiet in der Art weiterbilden, dass sie in Situationen, die ihnen in ihrer Beratungstätigkeiten begegnen, auf zuvor im Spiel gelöste Situationen zurückgreifen können.

Spielanleitung

Das Spielmaterial besteht aus drei Spielfiguren, einem Würfel und einem Spielbrett (s. Abb. 2 Spielbrett), das in unregelmäßigem Abstand Aktionsfelder in den drei Kategorien Fragen, Probleme und Krisen bereit hält. Für jede Kategorie liegt ein Stapel Karten bereit, die schwierige Situationen schildern, in die Ratsuchende geraten können. Das Ziel des Spiels ist das Sammeln der Karten. Gewonnen hat eine Spielgruppe, wenn sie drei Fragekarten, drei Problemkarten und drei Krisenkarten gesammelt hat und danach die Spielfigur mit einer passend gewürfelten Augenzahl ins Ziel bringt.

Abb. 2 Spielbrett

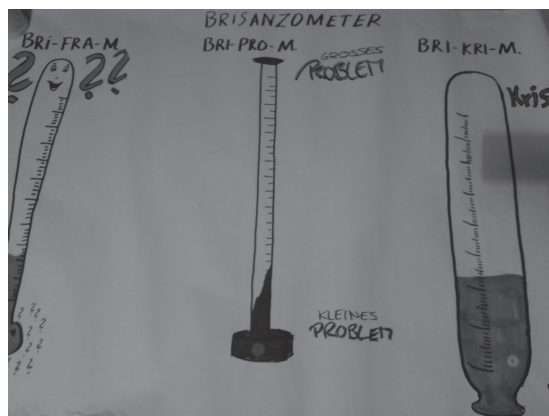


Zu Beginn des Spiels werden aus dem Kreis der Teilnehmenden drei Spielgruppen gebildet, die sich je für eine Spielfarbe entscheiden und auswürfeln, wer anfangen darf. Die höchste Würfelzahl beginnt. Die entsprechende Mannschaft würfelt erneut und zieht der Augenzahl entsprechend auf dem Spielbrett nach vorne. Trifft die Gruppe

auf ein leeres Feld (also weder farbig, noch mit einem D versehen), ist die nächste Gruppe am Zug. Würfelt eine Gruppe eine sechs, darf sie noch einmal würfeln. Sollte sie jedoch auf Grund der sechs auf ein Aktionsfeld kommen, so muss sie dieses zunächst bewältigen.

Die Gruppe, die am Zug ist und die Spielfigur der geworfenen Augenzahl entsprechend auf ein Spielfeld gesetzt hat, zieht eine Karte der jeweiligen Kategorie (z.B.: Problem/blau; Krise/rot; Frage/grün) und liest die auf der Karte stehende Situation vor. Der Spieler ordnet die Karte auf einer visualisierten Skala (s. Abb. 3 Brisanzometer) von leicht bis schwierig ein. Die Karte wird dazu auf dem Brifragometer bei Fragen, dem Briproblemeter bei Problemen oder dem Brikrisometer bei Krisen angeheftet. Die spielende Person entwickelt allein oder mithilfe seiner/ihrer Mannschaft eine Lösung. Ist die Lösung angemessen, darf die Karte behalten werden. Die Spielleitung, also der/die Tutorentrainer/in oder ein/e Hochschuldidaktiker/in hat die Aufgabe, bei einer zu lösenden Situation zu entscheiden, ob die Lösung adäquat formuliert wurde. Nach jedem Problem, jeder Frage oder Krisenklärung entscheidet sie darüber, ob die Lösung angenommen wird und die Karte behalten werden darf.

Abb. 3 Brisanzometer



Trifft eine Mannschaft auf ein Delegationsfeld, also ein mit dem Buchstaben D untermaltes Feld, erhält diese eine Delegationskarte. Mithilfe dieser Delegationskarte kann die jeweils zu bearbeitende Situation an eine andere Spielgruppe weitergegeben werden, wenn sich die Mannschaft mit der Bearbeitung einer Situation überfordert sieht. Zuvor muss ein Mitglied der jeweiligen Gruppe entscheiden, ab welchem Punkt das Problem, die Frage oder die Krise delegiert, also an eine andere Gruppe weitergegeben wird. Dazu dienen Delegationspfeile. Diese Delegationspfeile werden dazu auf dem Brisanzometer an eine Stelle geheftet, ab der die Situation zum Lösen an eine andere Spielergruppe abgegeben wird.

Schlusswort

In dem Prozess der Entwicklung unseres Konzepts bleibt ein wichtiger Punkt im Kontext der Weiterbildung die Praxiserfahrung, welche ein Schema F für die Beantwortung möglicher Fragen generell unmöglich macht. „Tutorier' mich Baby“ sollte den HDZ-Weiterbildungsprozess inhaltlich und methodisch bereichern. Das Spiel bietet die Möglichkeit der Simulation von schwierigen studentischen Situationen, vor die die Teilnehmer/innen der HDZ-Weiterbildung auf ihrem weiteren Weg als Tutor/inn/en/Tutorentrainer/innen gestellt werden können.

Die Autoren:

Nils Bröring, Student der Theologie und Sozialpädagogik und Alf Skolik, Student der Kunst und Psychologie, beide TU Dortmund, haben an einer hochschuldidaktischen Weiterbildung zum studentischen Multiplikator teilgenommen. Die beiden Autoren haben im Zusammenhang dieser Weiterbildung das o.b. Spiel entwickelt.