

Im Spiel entwickeln Kinder ihr Know-how

Integration, fachliche Förderung, Sozialkompetenz – über das Potenzial von Spiel im Unterricht

Michael Hunziker

Markt-atmosphäre im Schulzimmer: Af-rim* sitzt an der Kasse vor einem Regal voller Produkte und bedient seine Kundin Loredana, die von ihrem selbst geschriebenen Einkaufszettel abliest, was sie für den Haushalt alles benötigt. In einer anderen Ecke genehmigen sich zwei Kolleginnen einen Süssmost im «Café» und die «Nussgipfel» von Yannick finden reissenden Absatz – die 1. Klasse von Andrea Zumsteg in Windisch ist auf dem «Markt» und ergründet das Thema Geld.

«Mit diesen Spielstationen stellen sich die Kinder Aufgaben selbst und erarbeiten gemeinsam Lösungen», sagt Andrea Zumsteg. Mathematik, Deutsch, Schreiben bis hin zu Sozial- und Selbstkompetenzen fördert die Spiel- respektive Lernumgebung. «Der Effekt bei den Kindern ist um ein Vielfaches grösser und nachhaltiger, als wenn ich sie mit Merkblättern arbeiten liesse und ihnen fertige Lösungen präsentieren würde.»

Entgegen der Spiel-Skepsis

«Ernsthaftes Lernen und lustvolles Spiel wurden seit der Antike systematisch auseinandergelassen», sagt Mark Weisshaupt, Leiter der Lernwerkstatt «SPIEL» der Pädagogischen Hochschule FHNW. Bis vor kurzem sei das Spielen vor allem Kindern im Kindergarten vorbehalten gewesen. Und noch heute herrsche eine gewisse Spiel-Skepsis an Schulen, wo Lernen ganz selbstverständlich als der übergeordnete Begriff gelte, obwohl die Forschung zeige, dass die beiden Bereiche zusammengehören. Vor einhalb Jahren wurde die Lernwerkstatt



Auf dem «Markt» im Schulzimmer von Andrea Zumsteg: «Kinder lernen vor allem handelnd. Nichts eignet sich dazu besser als das Spiel.»

Foto: Jiri Vurma

offiziell eröffnet, mit dem erklärten Ziel, dieser Skepsis entgegenzuwirken. Ziemlich erfolgreich: Durch ihre verschiedenen Projekte und Angebote für Studierende und Lehrpersonen (siehe Fachbeitrag) hat sich die Lernwerkstatt «SPIEL» schnell einen Namen gemacht und ist auf erfreuliche Resonanz gestossen.

Auch die Lehrerin Andrea Zumsteg ist im Studium an der Pädagogischen Hochschule mit der Lernwerkstatt «SPIEL» in Verbindung gekommen. «Ich begleitete ein Projekt an einer Schule, da hats klick gemacht: Ich erkannte, dass Kinder in diesem Alter vor allem handelnd lernen. Nichts eignet sich dazu besser als das Spiel.»

In ihrem Klassenzimmer stapeln sich verschiedene Brettspiele: Das Thema ist überall sichtbar und präsent. Zusammen mit anderen Kolleginnen entwickelt Zumsteg an der Schule Windisch Spiel- und Themenkisten, die sie untereinan-

der austauschen. Auch die Mediathek der Pädagogischen Hochschule wird regelmässig besucht.

Integration und Klassenklima

Die Schulische Heilpädagogin Simone Späth, die die Lektion von Andrea Zumsteg begleitet, hat im «Café» platzgenommen und bestellt bei Sita einen Apfelsaft und einen Snack. Als es ums Bezahlen geht, rechnet Sita die Beträge zusammen, wie eine erfahrene Gastronomin. «Das Mädchen hat sonst Probleme mit Mathe, beim Verkäuferler gehts», bemerkt Andrea Zumsteg.

«Hier findet eine natürliche Binnendifferenzierung statt, jedes Kind wird genau bei seinem Entwicklungsstand abgeholt», befürwortet Simone Späth das bedürfnisgerechte Lernsetting.

Zehn fremdsprachige Kinder aus fünf verschiedenen Kulturkreisen besuchen die Klasse von Zumsteg. Davon ist im Klassenbetrieb, abgesehen von ein paar

verschiedenen Akzenten, kaum etwas zu merken. Die Kinder verstehen sich alle gut, sie diskutieren Preise, rechnen nach, sind sich uneinig und finden sich – bei der richtigen Lösung.

Da im Spiel Regeln oft ausgehandelt werden müssten, werde laut Weisshaupt auch das Klassenklima positiv beeinflusst. «Im Spiel sind alle Kinder gleich», sagt er, «hier erarbeiten sie sich kulturelles Know-how und konstruieren gemeinsam eine Welt.» Aussenseiter würden besser integriert, und wer sich anfänglich zu cool war, um mitzumachen, lenkt plötzlich ein und ist zugänglich.

Zudem beobachtete Weisshaupt oft, dass Kinder im Spiel quasi-wissenschaftliche Vorgehensweisen entwickeln und sich neugierige Haltungen entfalten. Auch bei der Klasse von Zumsteg zeigt sich Ähnliches. Nach einer Weile kommt ein erster Schüler und möchte eine schwierigere Spezialaufgabe lösen.

Es dauert nicht lange, und andere wollen es ihm gleichtun.

Es herrscht viel Betrieb auf dem «Markt» und der Geräuschpegel ist entsprechend hoch. «Eine solche Lektion braucht etwas mehr Vorbereitung, was sich aber definitiv lohnt», sagt Zumsteg. Und auch nicht jede Klasse sei dafür zu haben, man müsse die Spiele und die Werkstätten gut einführen. Die Klasse brauche Zeit, um mit der Spielsituation umgehen zu können.

Nach «Ladenschluss» sitzen die Kinder im Schlusskreis und erzählen, was ihnen am besten gefallen hat. Jedes einzelne sagt etwas anderes – vom Lernsetting konnten also alle für sich spezifisch profitieren. Manche werden etwas zappelig, die Pause wartet und Zumsteg sagt: «Diese produktiven und lehrreichen Stunden sind für die Kinder sehr intensiv, im Anschluss lasse ich oft eine ruhige Vorlesestunde folgen.»

*alle Namen der Kinder geändert.

Die Bildungsseite

Die Seite «Schule, Lernen, Bildung» ist eine Kooperation der AZ Medien Gruppe, der «Basler Zeitung» und der Pädagogischen Hochschule FHNW.

Nächste Bildungsseite:
12. April 2014

Weitere Informationen
und bisherige Ausgaben:
www.fhnw.ch/ph/bildungsseite

n|w Fachhochschule Nordwestschweiz
Pädagogische Hochschule

FACHBEITRAG Prof. Dr. Elke Hildebrandt, Leiterin der Professur Unterrichtsentwicklung an der Pädagogischen Hochschule FHNW

Neue Lehrformen in der Lernwerkstatt «SPIEL»



Prof. Dr. Elke Hildebrandt

In Spielprozessen durchlaufen Kinder (aber auch Jugendliche und Erwachsene) Lernprozesse. Im Spiel verbinden sich so gegensätzliche Dimensionen wie Fantasie und Regeln, individuelle Zielverfolgung und gemeinschaftliche Abstimmung. Die von den Spielern gemeinsam aufrechterhaltenen Als-ob-Welten und Regeln erfordern Kreativität und Strategie und erzeugen so Herausforderungen auf verschiedenen kognitiven und sozialen Ebenen, die aber zugleich auch als erreichbar wahrgenommen werden – ein optimales Erlebnis-, Denk- und Lernklima. Damit Lehrpersonen diese Spiel-Lernprozesse in Kindergarten und Schule sowie auch als Thema in der Elternarbeit möglichst optimal begleiten können, ist ein entsprechendes Studien-

und Weiterbildungsangebot erforderlich. Die Pädagogische Hochschule hat für Studierende und amtierende Lehrpersonen die Lernwerkstatt «SPIEL» eingerichtet und ermöglicht ihnen so, das Bildungspotenzial des Spiels zu ergründen und sich reflexiv und handelnd mit dem thematischen Schwerpunkt Spiel auseinanderzusetzen. In zwei Räumen finden sich in der Lernwerkstatt konventionelle Spiele, Alltagsgegenstände, naturnahe Materialien und nicht zuletzt digitale Games – womit der gesamten Spiel-Welt der Kinder eine kompetente Aufmerksamkeit zuteil wird.

Anderes Lernverständnis

Die Sichtweise auf das Lernen hat sich dahin gehend verändert, dass dieses nicht einfach über Lehre «von oben» erfolgt, sondern sich idealerweise an den Denkprozessen der Lernenden orientiert. Das erfordert eine neue Lehr- und Lernkultur in Schule und Hochschule. Eine Lernwerkstatt kann dabei als Element der Öffnung der Lehre und der Förderung von Selbstlernprozessen genutzt werden. Die (Lern-)Werkstattatmosphäre fordert zu selbsttätigem, produktivem und kreativem Lernen heraus.

Eine Lernwerkstatt schafft eine Lernumgebung, die räumlich, medial und interaktiv so angelegt ist, dass sie für die Lernenden vielfältige Gelegenheiten bietet, eigene Fragen und Zugänge zu relevanten Themen zu finden und im Dialog sowie im handelnden Umgang mit den vorhandenen Dingen Wissensaneignung und Erfahrung fördert. Die von Studierenden so gemachte Erfahrung selbst gesteuerter Lernprozesse sowie deren Reflexion stellen die Grundlage für Motivation und Realisierung eigener Lehr- und Lernformen in der späteren Lehrtätigkeit dar.

Spielbasiert lernen ist erfolgreich

Dass das Spielen von beispielsweise mathematikhaltigen Spielen wie etwa «Hali-Galli» oder «Leiterli-Spiel» zu besseren Leistungen führen kann als der Einsatz eines Mathematik-Förderprogrammes im Kindergarten, haben die Bildungsforscherinnen Karin Rechsteiner und Bernhard Hauser nachweisen können. Das zeigt, dass der oft fälschlicherweise aufgebaute Gegensatz von Spielen und Lernen produktiv überwunden und hierfür weiter praktisch und forschend gearbeitet werden muss.

In einem an der Pädagogischen Hochschule FHNW geplanten Forschungsprojekt soll so beispielsweise der Einfluss des Rollenspiels auf die Entwicklung von Sprachkompetenzen untersucht werden.

Forschendes Lernen

Bei diesem Pilotprojekt der Lernwerkstatt «SPIEL» werden Studierende an der Forschung beteiligt, indem sie Rollenspielsituationen mit den darin stattfindenden sprachlichen Interaktionen in Kindergärten teilnehmend beobachten und die entstehenden Protokolle im Rahmen einer Seminararbeit auswerten. So lernen sie, Kinder beim Spielen sehr genau zu beobachten und deren Lernprozesse in Bezug auf ihre sprachliche Entwicklung wahrzunehmen und daraus Schlüsse zu ziehen für eine sinnvolle Spiel- und Lernförderung durch Lehrpersonen und Eltern. In einem anderen Projekt der Lernwerkstatt «SPIEL» («Spiel mit!») wird das Potenzial des Spiels zur Förderung der Integration in Schulklassen theoretisch wie praktisch erforscht.

www.lernwerkstatt-spiel.ch

Hätten Sie gewusst?

...dass Spielen eine elementare Kulturtechnik ist, die sowohl für Lernprozesse als auch für Kreativleistungen entscheidende Voraussetzungen schafft?

...dass Spiele als Kulturform schon 3000 v. Chr. belegt sind?

...dass seit einigen Jahren Games zunehmend als Kunstform anerkannt werden, z. B. durch die Helvetia-Stiftung und das Museum of Modern Art in New York?

...dass das «Gamen» als einzige Kulturtechnik im Bereich der E-Medien genauso viel Konzentration erfordert wie im nicht-digitalen Bereich das Lesen?