

Neue Lernwerkstatt beleuchtet Potenzial des Spiels



In der «Lernwerkstatt SPIEL» befinden sich neben dem Spielmaterial auch eine Präsenzbibliothek sowie Lern- und Infoposten. Foto: Elke Hildebrandt.

Spielbegleitung. An der Pädagogischen Hochschule in Brugg nimmt die «Lernwerkstatt SPIEL» ihren Betrieb auf. Die Institution bildet ab sofort Lehrpersonen in Sachen Spiel aus. Dies beinhaltet traditionelle Spiele und auch Videospiele.

Die «Lernwerkstatt SPIEL» ist Teil der Ausbildung im Bachelorstudiengang für Kindergarten und Primarunterstufe (1. bis 3. Klasse). Hier setzen sich die angehenden Lehrpersonen intensiv mit der Bedeutung des Spiels auseinander, um dieses später gezielt in Kindergarten und Schule zu fördern.

Förderung durch Spiel

Die «Lernwerkstatt SPIEL» sind zwei Räume im Hauptgebäude der PH in Brugg: Ein Raum ist dem traditionellen Spiel, einer dem Videospiele gewidmet. Die Spielmaterialien und aktuellen Spielkonsolen stehen den Studierenden in und auch ausserhalb der Seminarzeit zur Verfügung. Zweck der neuen Institution ist es, die Kompetenzen, die bei Kindern im Spiel «nebenbei» und deshalb umso wirkungsvoller gefördert werden können, den an-

gehenden Lehrpersonen ins Bewusstsein zu bringen: Von sozialen Kompetenzen über motorische bis hin zu kognitiven und fachlichen Kompetenzen kann mit guter Spielbegleitung ein breites Spektrum gefördert werden. Nicht zuletzt ermöglicht die Werkstatt den Studierenden eine Auseinandersetzung mit den immer wichtiger werdenden digitalen Spielen.

Begleitung von Spiel-Lernprozessen

In der Lernwerkstatt befinden sich neben dem Spielmaterial zum Erfahrungen sammeln auch eine Präsenzbibliothek sowie Lern- und Infoposten. Über diese werden Potenziale beleuchtet, die in bestimmten Spielen stecken, und die gesammelte Spielerfahrung reflektiert. Das regelmässig stattfindende Seminar der Lernwerkstatt soll, neben der Bereitstellung von Kriterien für gutes Spiel, auch das kritische Bewusstsein schärfen. So können fragwürdiges Spielzeug und für Kinder nicht geeignete Videospiele erkannt werden – seien diese durch eindimensionale Verwendungsmöglichkeiten, ungeeignete Inhalte, oder aber auch durch eine zu stark lenkende Didaktik gekennzeichnet. Im Sinne der neueren Lernforschung stellt

die Lernwerkstatt das Prinzip des selbstgesteuerten Lernens ins Zentrum und damit eine reflektierte, behutsame und gerade dadurch wirkungsvolle Begleitung von Spiel-Lernprozessen.

Das Spiel stellt heute eine Schlüsselstelle im Übergang vom Kindergarten zur Primarstufe und darüber hinaus dar – eine Schlüsselposition, von der aus zu vielen aktuellen Problematiken Konzepte erforscht und entwickelt werden, auch in der «Lernwerkstatt SPIEL»: vom Management unterschiedlicher Lernstände bis hin zum Stellenwert von Aggression im Spiel, von Begleitungsmöglichkeiten des Videospieles bis hin zur Frage der Integration durch das Spiel.

Für die Zukunft werden in der Lernwerkstatt Projekte zur Unterstützung des Spielens von benachteiligten Kindern entwickelt. Langfristig sind Weiterbildungen für Lehrpersonen geplant. Mark Weisshaupt, Institut Vorschul- und Unterstufe

Weitere Informationen:
www.lernwerkstatt-spiel.ch,
mark.weisshaupt@fhnw.ch