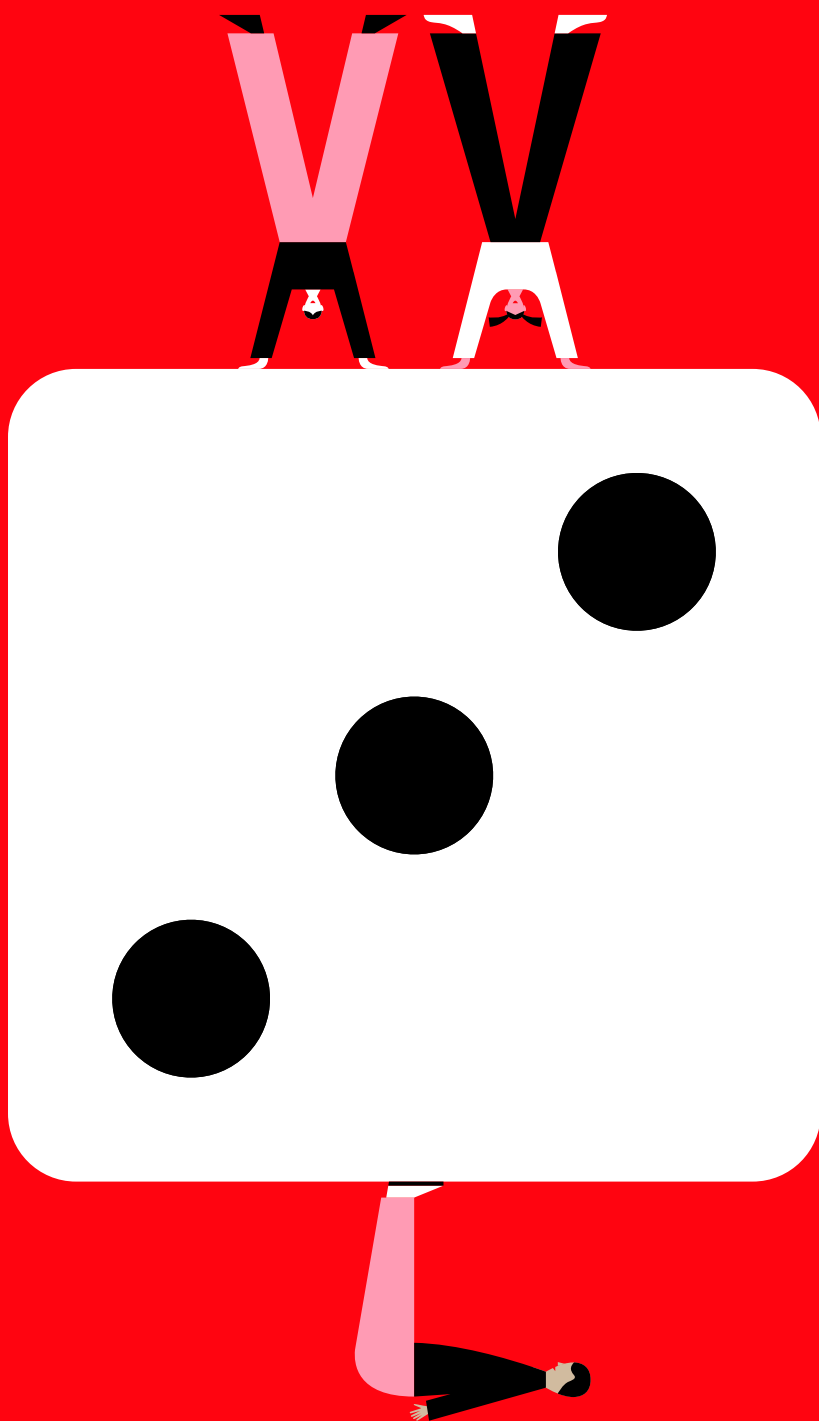


6



Gemeinschaftliches Lernen fördern

Erfolgreiche Spiel- und Lernprozesse benötigen Zeit. Zur Zeitdauer des Freispiels liegen aus der IEA Preprimary Project-Studie (Montie, Claxton & Lockhart, 2007) interessante Befunde vor. Die Langzeitstudie untersuchte die Bedeutung des Freispiels in drei Phasen zwischen 1986 und 2006. Aus den Forschungsergebnissen lassen sich folgende Schwerpunkte für die Arbeit mit 4- bis 8-jährigen Kindern ableiten:

Für die Kinder ist es wichtig, dass sie ihre Lernerfahrungen eigenaktiv und selbsttätig gestalten können, also viel Zeit für das Spiel und somit für selbstbestimmte Aktivitäten haben. Dabei können sie sowohl die Sozialform als auch das Material für ihre Tätigkeit nach ihren aktuellen Interessen, Lernwünschen und Entwicklungsbedürfnissen wählen und gemäss ihrem eigenen Tempo vorgehen. Die Spiel- und Lernphasen sollten so eingeplant werden, dass sich intensive Spielsituationen entwickeln können und die dafür benötigte Zeit zur Verfügung gestellt wird. Die empfohlenen Zeitfenster sollten mindestens 45 bis 60 Minuten umfassen. Während längerer Spiel- und Lernphasen kommt es zwischen einzelnen Kindern besonders oft zu kognitiv anregenden Interaktionen. Die daraus entstehenden Lernerfolge und ausgefallenen Ideen sollten von den Lehrpersonen gewürdigt und verstärkt werden. Besonders während der Spielzeit ergeben sich viele Möglichkeiten für Lehrpersonen, die Kinder in ihrem Spiel- und Lernprozess individuell zu beobachten und zu begleiten.

Über Spielprojekte kann ein entwicklungsorientierter und fächerübergreifender Zugang gelingen:

Im 1. Zyklus ist die Verbindung von fachlichen und überfachlichen Kompetenzen und deren Förderung - bedingt durch die altersspezifische Nähe von Entwicklung und Lernen - besonders eng. Deshalb enthalten die (..) entwicklungsorientierten Zugänge zum Lehrplan 21 zahlreiche Aspekte überfachlicher Kompetenzen. Die sozialen Kompetenzen beinhalten unter anderem die Dialog- und Kooperationsfähigkeit, Konfliktfähigkeit sowie der Umgang mit Vielfalt. (Siehe auch Grundlagen, Kapitel Überfachliche Kompetenzen).

Bildungsdirektion des Kantons Zürich 2017, S 26

Praktische Umsetzungsmöglichkeiten

Das freie Spiel und offene Aufgaben eignen sich hervorragend, um soziale Kompetenzen auf natürliche Art und Weise zu fördern (siehe Schritt 3 im 8-Schritt-Modell). Im Folgenden werden die Hauptaspekte sowie verschiedene Umsetzungsmöglichkeiten von gemeinschaftlichem Lernen vorgestellt.

Lernen durch Peers

Selbstregulierendes, individuelles Lernen kann unterstützt werden, indem Synergien der Umgebung genutzt werden. Dazu zählen unter anderem die Mitschülerinnen und Mitschüler. Forschungen haben gezeigt, dass Kinder sehr gut und gerne voneinander lernen. Besonders in altersdurchmischten Gruppen, in denen es meist grössere Kompetenzunterschiede gibt, lernen die Kinder voneinander und können sich so gegenseitig auf die nächsthöhere Entwicklungs- oder Kompetenzstufe verhelfen (Vogt, 2011). Dies kann im freien Spiel, mittels Lernpartnerschaften oder beim Gotti-Götti-Prinzip erfolgen – hier helfen Kinder, die sich in einem bestimmten Bereich schon auskennen, anderen Kindern, die beispielsweise neu dazugekommen sind oder noch Unsicherheiten zeigen.

Insgesamt kann sich eine stärkere Vernetzung auch ausserhalb der Klasse positiv auswirken, indem das weitere soziale Umfeld, die Familie und Fachpersonen stärker einbezogen werden. Eltern von Kindern in der Klasse haben oftmals spezifische Kompetenzen, beruflich oder privat, die sie gerne teilen. Zum Beispiel kann eine Mutter, die beim Notdienst arbeitet, mit der Klasse Erste-Hilfe-Massnahmen üben, oder es bietet sich die Gelegenheit, einen Bauernhof zu besuchen. Auch bei Schulanlässen sind die Eltern meist gerne bereit, mitzuwirken. Ein Elternabend eignet sich gut, um Eltern für gemeinsame Projekte inner- oder ausserhalb des Klassenzimmers zu gewinnen. Auf diese Weise wird Raum geschaffen für neue Erlebnisse und Begegnungen.

Partizipation und Demokratie

Das Volksschulgesetz (VSG § 50 Absatz 3) hält fest, dass die Schülerinnen und Schüler an Entscheidungen, die sie betreffen, beteiligt werden sollen, soweit nicht ihr Alter oder andere

wichtige Gründe dagegen sprechen (Volksschulamt Kanton Zürich, 2020). Nachfolgend werden einige der vielen möglichen Bereiche bzw. Entscheidungsfelder genannt, die Schülerinnen und Schüler betreffen und in die sie stärker einbezogen werden können (Kreuer, Wettstein & Lüscher, 2004, S.31ff.):

- Einrichtung des Klassenzimmers
- Auswahl von Unterrichtsthemen (z.B. NMG, Gestalten, Sport, Musik, Projektwochen usw.)
- Gemeinsame Planung von Schulausflügen, -anlässen und -projekten
- Hausaufgaben: Art und Organisation
- Mitsprache bei der Aussengestaltung und Materialien für den Pausenplatz
- Pausenkiosk: Sortiment und Organisation

Bestenfalls geschieht die Partizipation nicht nur auf Klassen-, sondern auch auf Schulebene. Sind die Schulleitung und die Schulbehörde in den Prozess eingebunden, sind die Entscheide der Schülerinnen und Schüler verankert und können besser umgesetzt werden (weitere Informationen unter www.kinderlobby.ch).

Den Fokus auf soziales Lernen setzen

Die Haltung der Lehrperson entscheidet in hohem Masse darüber, ob es gelingt, eine harmonische Stimmung zu erzeugen, sodass die Kinder sich wohlfühlen. Werte, die im Schulhaus und im Klassenzimmer gelebt werden, können dabei eine starke Wirkung ausüben. Dazu gehören unter anderem eine offene Fehlerkultur und gegenseitige Wertschätzung. Es gibt zahlreiche gute Kooperationsspiele für den Unterrichtsalltag, die das gemeinschaftliche Lernen und das Zusammengehörigkeitsgefühl zusätzlich stärken [Abb. 13]. Wichtige Kompetenzen wie das Kooperieren und Kommunizieren werden im Zusammenleben/-spiel geschult.

Abb. 13
Soziales
Lernen im
Kindergarten
Martin Stürm,
Volksschulamt
Zürich, 2020



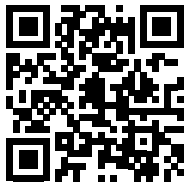
Schulhauskooperationen

Klassen- und schulübergreifende Kooperationen können den Mehrwert für alle steigern. Nachfolgend zwei Beispiele:

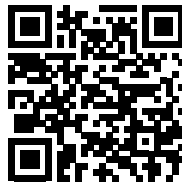
- Eine 1. Klasse nutzt an den kindergartenfreien Tagen den Kindergartenraum für das Freispiel
- Zwei Unterstufenklassen (1. bis 3. Klasse) gehen einmal pro Monat gemeinsam in den Wald.

Durch die Altersdurchmischung wird das Lernen voneinander auf unterschiedlichen Niveaustufen möglich und der Zusammenhalt gestärkt.

Zu den Videos



**Eisenbahn
bauen**



**Mit Holzklöt-
zen gestalten**



**Feuer
entfachen**

Denkanstösse zum gemeinschaftlichen Lernen

Kollektive Lernformen fördern soziale Kompetenzen und das Lernen von Peers. So können Kinder durch gemeinschaftliches Lernen wichtige Fortschritte in ihrem persönlichen Lernprozess machen. Die folgenden Denkanstösse können Lehrpersonen und Schulteams dazu anregen, das gemeinschaftliche Lernen im eigenen Unterricht zu reflektieren:

- 1 Das kooperative Lernen innerhalb der Klasse wird aktiv gefördert.
- 2 Das partizipative Lernen hat einen hohen Stellenwert im Schulteam. Innerhalb des Schulteams wird der offene Austausch gepflegt.
- 3 Innerhalb des Schulteams wird Teamplay gepflegt.
- 4 Es werden regelmässige Freispielsequenzen angeboten.
- 5 Es ist bekannt, ob sich die Schülerinnen und Schüler tatsächlich wohlfühlen.
- 6 Es werden mehrheitlich kooperative Lernformen angeregt.
- 7 Die Schülerinnen und Schüler werden aktiv in die Unterrichtsplanung miteinbezogen.
- 8 Die eingeplanten Freispielsequenzen dauern mindestens 45–60 Minuten.
- 9 Kognitiv anregende Interaktionen zwischen einzelnen Schülerinnen und Schülern sind sichtbar.
- 10 Kognitiv anregende Interaktionen zwischen einzelnen Schülerinnen und Schülern werden von der Lehrperson unterstützt (z.B. Gespräche anregen, zwischen Schülerinnen und Schülern vermitteln).
- 11 Das gemeinsame Spielen und Lernen mit älteren Schülerinnen und Schülern wird ermöglicht (altersdurchmisches Peer-Learning).
- 12 Das gemeinsame Spiel mit jüngeren Schülerinnen und Schülern wird ermöglicht.

6

Literaturverzeichnis

Bildungsdirektion des Kantons Zürich, Hrsg. 2017. «Grundlagen.» In Lehrplan für die Volksschule des Kantons Zürich: Gesamtausgabe. Auf der Grundlage des Lehrplans 21, vom Bildungsrat des Kantons Zürich am 13. März 2017 erlassen, 21–54. Zürich: Bildungsdirektion des Kantons Zürich.
zh.lehrplan.ch/container/ZH_DE_Gesamtausgabe.pdf (Zugriff 15.9.2020)

Kreuer, Pascal; Wettstein, Felix und Lüscher, Edith. 2004. Kinderlobby Schweiz. Schule beteiligt Kinder. Brugg: Effingerhof AG.

Montie, Jeanne E.; Jill Claxton und Shannon D. Lockhart. 2007. «A Multinational study supports child-initiated learning. Using the findings in your classroom. Young Children 2007.» In Das Kita-Handbuch, hrsg. von Martin R. Textor und Antje Bostelmann. 62 (6). 22–26.

Vogt, Franziska. 2011. «Entwicklung und Lernen junger Kinder.» 4bis8: Fachzeitschrift für Kindergarten und Unterstufe 12 (Dezember): 14–15. Bern: Schulverlag plus AG.
Kreuer, Pascal; Felix, Wettstein und Edith Lüscher. 2004. «Kinderlobby Schweiz. Schule beteiligt Kinder.» Brugg: Effingerhof AG

Volksschulamt Kanton Zürich. 2020. «Führung und Organisation: Schülerpartizipation.» https://vsa.zh.ch/internet/bildungsdirektion/vsa/de/schulbetrieb_und_unterricht/fuehrun
HYPERLINK „https://vsa.zh.ch/internet/bildungsdirektion/vsa/de/schulbetrieb_und_unterricht/fuehrung_und_organisation/schulerpartizipation.html“ g_und_organisation/schulerpartizipation.html (Zugriff 15.09.2020)

Abbildungsverzeichnis

Abb. 13

Soziales Lernen im Kindergarten, Martin Stürm, Volksschulamt Zürich, 2020

Auszug aus der Broschüre «Das 8-Schritt-Modell»

Herausgeberin

© Bildungsdirektion Kanton Zürich, Volksschulamt

Autorinnen

Catherine Lieger

Natalie Geiger

Nadine Bühlmann

Grafische Gestaltung

Studio Lametta, www.studiolametta.ch

Illustration

Niels Blaesi, www.nielsblaesi.ch

Mitwirkung

Mit einem besonderen Dank an alle Pilotschulen für die inspirierenden Einblicke in den Unterrichtsalltag und die gute Zusammenarbeit!

Download, Infos und Materialien

www.8-schritt-modell.ch

Erscheinungsdatum

11/2020