

Inhaltsverzeichnis

1. Konzept: Kooperatives Lernen	3
2. Konzept: Vertraglernen	4
3. Konzept: Spielen – Eine Variante sozialen und kognitiven Lernens	6
3.1 Chancen des Spiels im Unterricht	7
3.2 Spielen – Wann? Wo? Wie?	7
4. Konzept: Stille-Übungen	9
5. Konzept: Streitschlichtung	10
M 1 Leitfaden für die Streitschlichtung	11
6. Konzept: Kontaktschülerinnen und -schüler	12
7. Schluss	12

1. Konzept: Kooperatives Lernen

Unterricht hat immer eine inhalts- und eine beziehungsorientierte Komponente. Da Kommunikation bei Frontalunterricht relativ schlicht gehalten ist (28 Schüler/innen und 1 Lehrer/in), können Varianten kooperativen Lernens den Unterrichtsaltag bereichern und das soziale Lernen befördern:

- **Partnerarbeit** führt zwei Schüler/innen zu gemeinsamer Arbeit zusammen und ist dabei unkompliziert zu organisieren. Dabei arbeiten die beiden entweder gemeinsam an einer Aufgabe oder der/die lernstärkere Schüler/in unterstützt den/die Lernschwächere/n. Beim Lernen in Duett erledigen zwei etwa gleichstarke Lerner/innen eine Aufgabe und suchen sich dann einen neuen Partner/in. So variiert das Lerntempo und optimiert sich gleichzeitig, denn die Annahme ist, dass sich die Lernarbeit bei wechselseitiger Anregung erfolgreicher gestaltet.
- Bekannt ist die **arbeitsgleiche Gruppenarbeit**. Das Lernen erfährt durch Kräfteaddition sowie wechselseitige Hilfe und Anregung eine Intensivierung.
- **Arbeitsteilige Gruppenarbeit** zeichnet sich dadurch aus, dass Aufgaben z. B. bei Projekten in der Gruppe abgesprochen und verteilt erledigt werden. Das Gesamtergebnis der Gruppe wird umfangreicher und besser, als es von Einzelnen bewältigt werden könnte.
- Beim **Konzept des waldifferenzierten Unterrichts** konstituiert sich die Gruppe durch ein gemeinsames Interesse an einem Thema und übernimmt die Planung der Arbeit. Die Aufgaben können dann arbeitsteilig erledigt werden. Dies ist sicher die anspruchsvollste Variante kooperativen Lernens.

Hinzuweisen ist aber auch auf neuere Formen kooperativen Lernens, die unter dem Titel „**kreative Methoden**“ geführt werden (Janssen, 2005, 2. Aufl.). Einige sind kurz genannt:

1. Placemat Activity – Gemeinsam überlegen

Wenn es um Ideenentwicklung, Meinungsbildung und Stellungnahme geht, ist dieser Ansatz gut zu gebrauchen. Auf einem großen Papierbogen/Plakat bekommt jede/r Schüler/in der Tischgruppe ein Feld zugewiesen. Die Mitte bleibt frei. Man beginnt eine erste Phase, in der jeder zunächst allein in sein Feld Gedanken, Ideen, Assoziationen und Wissensbestände zu dem aktuellen Thema schreibt. Im Anschluss liest jede/r Gruppenteilnehmer/in bei geöffnetem Plakates die Beiträge der Anderen. Jeder kann seine Eindrücke mit verabredeten Symbolen (z. B. Smileys) festhalten. Auch der/die Lernschwächere erfährt dabei Wertschätzung in Bezug auf seine Notizen. Nach der Kenntnisnahme jedes Beitrags verständigt sich die Gruppe auf ihr Gruppenergebnis, das es in der frei gebliebenen Mitte platziert. Wenn man den Austausch in der Klasse geht, bringt jede Gruppe eine Teampräsentation ein. Dieser Ansatz umfasst also Einzelüberlegung, Gruppenaustausch und Teampräsentation.

2. Das Schreibgespräch

Häufiger wird inzwischen das Schreibgespräch, das als schriftlicher Dialog zu verstehen ist, verwendet. Lernende kommunizieren schriftlich und schweigend miteinander, um einen Meinungsaustausch zu führen oder auch eine Geschichte wechselseitig fortzusetzen. Die Schüler und Schülerinnen können in zwei Spalten nebeneinander schreiben oder in zwei verschiedenen Farben untereinander. Sie können so gut Erfahrungen austauschen und Definitionsversuche anstellen. Man muss sich nicht gleich melden, sondern kann im geschützten Raum des Zweier-Schreibgesprächs Gedanken austauschen. Dann aber sollen möglichst viel Dialoge vorgelesen und besprochen werden. So kann man dazu etwas sagen. Zu zweit agiert man unbefangener und mutiger. Kooperation ist hier die Stütze kognitiver Anstrengungen und gleichzeitig Ermutigung.

Varianten
Kooperativen Lernens

Kreative Unterrichts-
methoden

Die wichtigen Gruppen von Spielen

Interaktionsspiele	
eher gering reglementiert	eher hoch reglementiert
<ul style="list-style-type: none"> • Fang-, Laufspiele 	<ul style="list-style-type: none"> • Sport- und Mannschaftsspiele (Fußball, Handball, Korbball)
<ul style="list-style-type: none"> • Freies Spiel mit Spielzeug (Lego, Puppen, Kaufmannsladen, usw.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Gesellschaftsspiele, Brettspiele, Kartenspiele, Schach, Denk- und Logikspiele)
<ul style="list-style-type: none"> • Spielfeste (Jahresschluss, Schullandheimaufenthalt, usw.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Lernspiele: Memory, Puzzle, Stadtplan und Fluss, usw.
→ Alle können mitspielen. Es geht nicht ums Gewinnen oder Verlieren. Spannung, Spaß, Lerneffekte	→ Einige Spiele benötigen Vorwissen. Es geht um das Gewinnen. Spannung, Spaß, Lerneffekte
Simulationsspiele	
eher gering reglementiert	eher hoch reglementiert
<ul style="list-style-type: none"> • Rollenspiele 	<ul style="list-style-type: none"> • Computerspiele
<ul style="list-style-type: none"> • Entscheidungsspiel 	<ul style="list-style-type: none"> • Soziodrama
<ul style="list-style-type: none"> • Rollengespräch 	<ul style="list-style-type: none"> • Konfliktspiel
<ul style="list-style-type: none"> • Standbild 	<ul style="list-style-type: none"> • Computersimulation
→ Spielen als Selbsterfahrung	→ Spielen als zweckrationale Simulation
→ Probehandeln	→ Entscheidungstraining
→ Arbeit an Haltungen	→ Spielstrategie wird verfolgt
→ vorgegebene Rolle wird gespielt	
Szenisches Spiel	
eher gering reglementiert	eher hoch reglementiert
<ul style="list-style-type: none"> • Freies, offenes Spiel 	<ul style="list-style-type: none"> • enge Anbindung an Vorlage
<ul style="list-style-type: none"> • Pantomime 	<ul style="list-style-type: none"> • Laienspiel
<ul style="list-style-type: none"> • Standbild 	<ul style="list-style-type: none"> • Hörspiel
<ul style="list-style-type: none"> • Zauberei 	<ul style="list-style-type: none"> • Kabarett
<ul style="list-style-type: none"> • Clownspiele 	<ul style="list-style-type: none"> • Revue
<ul style="list-style-type: none"> • Tanzspiele 	<ul style="list-style-type: none"> • Musical
→ Spielen als lustbetonte, kreative und körperbetonte Umsetzung einer Spielidee	→ Spielen als szenische Umsetzung einer Textvorlage oder Regieanweisung

5. Abschluss – Nach außen gehen

Auch der Abschluss sollte eine Art Ritual sein, damit der Übergang von leise zu wieder laut klingt: zum Lernen, Spielen, Essen, u.a.m. Das kann ein Spruch, ein Lied, ein Tanz oder eine andere Bewegungsausübung sein.

Beispiel für eine Fantasiereise: Fußwanderung

Ich lade Euch ein, eine kleine Wanderung mit mir zu machen. Schließt die Augen und fragt mich. Wir gehen aus der Haustür und die Stufen hinunter auf die Straße. Zunächst schlendern wir ganz gemütlich einige Meter an den Schaufenstern vorbei. Damit wir die Stadt hinter uns lassen können, gehen wir etwas schneller. Wie schön, der Waldweg beginnt. Wir gehen wieder etwas langsamer und rollen unsere Füße gut ab. Wir spüren den weichen Boden unter unseren Füßen. Da kommt ein ziemlich steiler Berg. Wir müssen uns ganz schön mühen und unsere Schritte werden schwerer und schwerer. Bergab geht es viel leichter. Wir kommen an einen kleinen Bach, den wir überqueren müssen. Spitze Steine liegen am Ufer, die ganz schön wehtun. Wir vermeiden sie und suchen uns größere Steine zum Auftreten. Von Stein zu Stein geht es weiter. Oh, hier hören plötzlich die Steine auf. Aber das Wasser ist nicht tief, wir können ruhig durch das flache Wasser waten. Na, nun wird es doch etwas tiefer, wir müssen auf Zehenspitzen gehen, damit unsere Kleidung nicht nass wird. Wir kriechen durch den Bach hindurch, aber matschig ist es noch immer. Wir rutschen bei jedem Schritt richtig ein und haben Mühe, jeden Fuß wieder herauszuziehen. Geschafft! Es ist wieder trocken. Bevor wir weitergehen, schütteln wir Füße und Beine kräftig, damit der Matsch abgeht. Wir gehen nun auf einem festeren Weg und sehen die Stadt vor uns. Den Rest der Strecke laufen wir. Dort ist schon unser Haus. Wir werden langsamer, steigen die Treppe vor der Haustür hoch und freuen uns auf ein Fußbad.

Die Fantasiereise weckt Eindrücke, ruft sinnliche Erinnerungen und lässt den Alltag außen vor. Entspannung und Ruhe treten ein, alle alles besprochen werden kann („Wie war es mit den nassen Füßen?“) und es wieder in den Alltag geht.

5. Konzept: Streitschlichtung

Lernende zu Konfliktlösern machen

Der Schulalltag ist nicht immer durch Friedlichkeit und Freundlichkeit bestimmt. Immer wieder gibt es Konflikte, mal wegen Kleinigkeiten, mal mit ernsterem Hintergrund. In mannigfacher Erprobung hat sich ein Konzept herausgebildet, das Streitschlichtung unter Schülern und Schülerinnen vorsieht. In Seminaren, Trainingskursen können Schüler und Schülerinnen zu Schlichtern ausgebildet werden, um Alltagsstreitereien zu bereinigen. Die Prämissen sind, dass die Schlichtung nicht nach dem Muster „Sieger/Verlierer“ verlaufen darf, dass jeder in der Situation bleiben muss, dass Vertrauen und Versöhnung wichtige Elemente sind, dass Versöhnung und Wiedergutmachung/Ausgleich Streit auflösen können, dass aber auch mit Konsequenz Vereinbarungen erzielt und schriftlich festgehalten werden müssen. Dies alles zu praktizieren, muss man erst lernen. Mit folgendem Leitfaden kann das Konzept konkret beschrieben werden.

Dieses Werk ist Bestandteil der RAABE Materialien

Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Es ist gemäß §60b UrhWissG hergestellt und ausschließlich zur Veranschaulichung des Unterrichts und der Lehre an Bildungseinrichtungen bestimmt. Die Dr. Josef Raabe Verlags-GmbH erteilt Ihnen für das Werk das einfache, nicht übertragbare Recht zur Nutzung für den persönlichen Gebrauch gemäß vorgenannter Zweckbestimmung. Unter Einhaltung der Nutzungsbedingungen sind Sie berechtigt, das Werk zum persönlichen Gebrauch gemäß vorgenannter Zweckbestimmung herunterzuladen, zu speichern und in Klassensatzstärke auszudrucken. Jede darüber hinausgehende Nutzung sowie die Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlags. Hinweis zu §§ 60a, 60b UrhG: Das Werk oder Teile hiervon dürfen nicht ohne eine solche Einwilligung an Schulen oder in Unterrichts- und Lehrmedien (§ 60b Abs. 3 UrhG) vervielfältigt, insbesondere kopiert oder eingescannt, verbreitet oder in ein Netzwerk eingestellt oder sonst öffentlich zugänglich gemacht oder wiedergegeben werden. Dies gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen. Die Aufführung abgedruckter musikalischer Werke ist ggf. GEMA-meldepflichtig. Darüber hinaus sind Sie nicht berechtigt, Copyrightvermerke, Markenzeichen und/oder Eigentumsangaben des Werks zu verändern.

Sie wollen mehr für Ihr Fach?

Bekommen Sie: Ganz einfach zum Download im RAABE Webshop.



✓ **Über 5.000 Unterrichtseinheiten**
sofort zum Download verfügbar

✓ **Webinare und Videos**
für Ihre fachliche und
persönliche Weiterbildung

✓ **Attraktive Vergünstigungen**
für Referendar:innen
mit bis zu 15% Rabatt

✓ **Käuferschutz**
mit Trusted Shops



Jetzt entdecken:
www.raabe.de