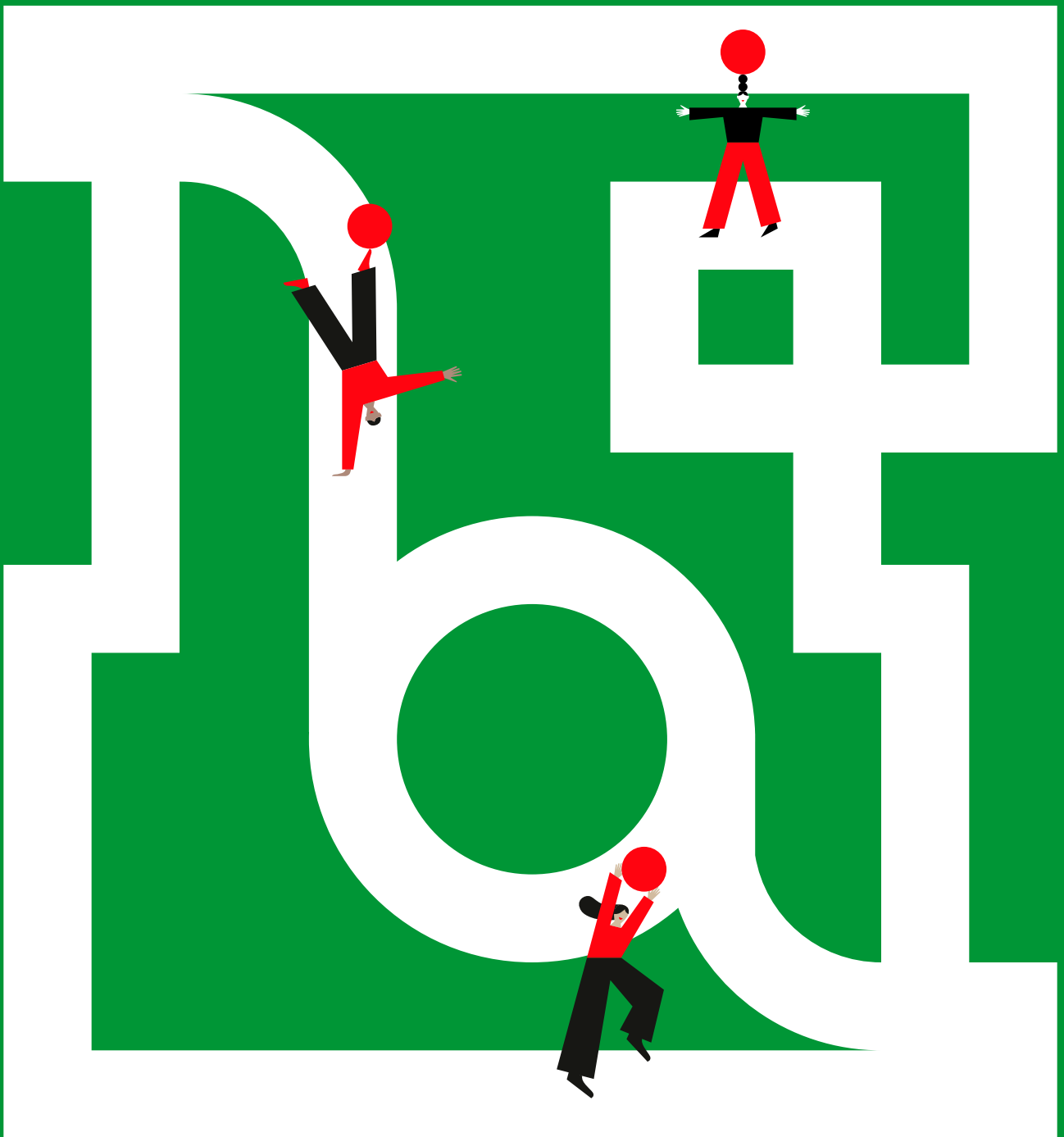


3



# Offene Aufgaben ermöglichen

Die offene Aufgabe steht im Zentrum des kompetenzorientierten Unterrichts. Damit intensive, individuelle Lernprozesse stattfinden können, müssen bedeutsame, reichhaltige und kognitiv aktivierende Lernaufgaben bereitgestellt werden. Gute Aufgaben sind anregend und zielorientiert. Offene Spiel- und Lernaufgaben lassen zudem eine Differenzierung innerhalb der gleichen Aufgabenstellung zu.

## **Kriterien einer offenen Aufgabenstellung**

Der Inhalt und die Umsetzung «guter» Spiel- und Lernaufgaben beinhalten nach Reusser (2014) folgende Kriterien für ein erfolgreiches Gelingen von Schritt 3:

Die Spiel- und Lernaufgaben

- sind fachlich bedeutsam,
- wecken Neugier und motivieren, sich auf den Gegenstand einzulassen,
- begünstigen individuelle Lern- und Bearbeitungswege,
- laden zu gründlichem Verstehen und Problemlösen ein,
- trainieren und festigen Fertigkeiten und Strategien,
- fördern fachliche und überfachliche Kompetenzen,
- stimulieren Schülerpartizipation, Lerndialog, Kommunikation,
- bieten Kooperationsmöglichkeiten und
- ermöglichen aktiv-entdeckendes und selbstgesteuertes Arbeiten.

Mit dem Zürcher Lehrplan 21 ist die Einbettung offener und kompetenzorientierter Unterrichtselemente wichtiger geworden. Wenn Kinder unbewusst und für sich selbst lernen, hat das einen positiven Effekt auf die Lernfreude und -motivation. Erlebnisse, die persönlich interessieren, emotional berühren und aus einer inneren Motivation heraus durchlebt werden, prägen und bleiben oft lange Zeit in Erinnerung. Diese Effekte werden bei Kindern im freien Spiel auf optimale und natürliche Weise erzeugt: «Ein Spiel ist eine selbstbestimmte

Herausforderung mit einem Ziel, das in der Herausforderung selbst liegt» (Stöcklin, 2020). Indem Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit erhalten, durch kompetenzorientierte und offene Aufgaben an sich selbst zu wachsen und das Lernen erlebnisreich zu gestalten, können sie solche wertvollen Lernerfahrungen sammeln. Die folgenden Hinweise zu inhaltvollen Freispielideen und Unterrichtselementen bieten Anregungen dazu.

## Praktische Umsetzungsmöglichkeiten

### Offene und kompetenzorientierte Freispielaktivitäten

Zur «Kompetenzförderung im Spiel» stellt die PHZH **Filme und Umsetzungsideen** für den Zyklus 1 zur Verfügung:



### Spielprojekte zu einem gemeinsamen Thema

Schul- und Unterrichtsprojekte zu einem gemeinsam gelebten Thema (z.B. «Pflanzen und Wachstum», «Theater», «Geld und Einkaufen» oder «Spital») entsprechen einer ganzheitlichen und kompetenzorientierten Grundhaltung. Die Lernziele und die zu erreichenden Kompetenzen zum gemeinsamen Projekt haben die Lehrpersonen als Lernbegleiterinnen und Lernbegleiter stets im Blick. Der Weg dorthin soll möglichst gemeinsam mit den Kindern gestaltet werden und kann somit dynamisch sein. Die Lehrpersonen beobachten die Bedürfnisse der Kinder genau, geben Inputs und setzen wichtige Akzente

durch anregendes Material und eine reichhaltige Lernumgebung. Das gemeinsame Weiterentwickeln des Projekts, das Reflektieren und das Dokumentieren sind wichtige Bestandteile der Projektarbeit mit Kindern (Knauf, 2003).

Freie Spielsequenzen und Spielprojekte mit der Klasse sind sich in der Grundhaltung ähnlich. Das Hauptziel ist eine spielerische und erlebnisreiche Herangehensweise. Das bedeutet, sich mit Freude und Hingabe in eine Thematik zu vertiefen und sich dabei konkrete Fähigkeiten und Fertigkeiten anzueignen. Ein wesentliches Merkmal dabei ist, dass individuelle Wünsche und Bedürfnisse der Kinder berücksichtigt werden. So haben sie die Möglichkeit, nebst gemeinsamen Sequenzen ihren persönlichen Interessen nachzugehen. Dafür braucht es ein offenes, dynamisches Lernsetting.

#### **Freie Tätigkeit und individuelle Projekte**

An einigen Schulen wird freie Tätigkeit oder individuelle Projektarbeit angeboten, um den Kindern die offene Auseinandersetzung mit Themen, die sie interessieren, zu ermöglichen. Für eine Lehrperson allein kann das Coaching in diesem Zusammenhang sehr anspruchsvoll sein. Hier bietet sich an, mit den Schülerinnen und Schülern gemeinsam Lernpatinnen oder Lernpaten zu finden (z.B. die Tante, Oberärztin im Spital oder der Nachbar, selbständiger Grafiker). Auch Interessens- oder Lerngruppen können sich gegenseitig unterstützen (z.B. gemeinsam einen Garten anlegen oder ein Fussballturnier vorbereiten).

#### **Individuelle Lernprozesse im Unterricht fördern**

Aufgaben und Unterrichtsinhalte sollten idealerweise in einem optimalen Verhältnis zum Wissensstand der Schülerinnen und Schüler stehen (Vygotskij, 2002). Unabhängig davon, welche Unterrichtsform gewählt wird, sollte sie Handlungs- und Entscheidungsfreiraum ermöglichen (Huf, 2006). Offene, kompetenzorientierte Lernsettings lassen eine natürliche innere Differenzierung zu. Merkmale dafür sind inhaltliche Vielfalt, unterschiedliche Sozialformen (Einzel-, Partner- und Gruppenarbeiten) sowie ein Angebot von Niveaustufen der Aufgaben. Offene Arbeiten ermöglichen unterschiedliche Formen von kooperativem Handeln wie das Vorsagen, Abschauen,

Vergleichen, Zur-Verfügung-Stellen von Arbeitsmaterialien, Erfragen und Kooperieren (Naujouk, 2000).

#### **Offene Aufgabenstellungen formulieren**

Eine Aufgabe kann offen formuliert sein und kognitiven Spielraum ermöglichen. Dabei kommt es stark darauf an, wie die Aufgabe gestellt bzw. formuliert wird. Offene Formulierungen regen das eigenständige Denken an und ermöglichen individuelle Lern- und Lösungswege (Hunziker, 2017). Zwei Beispiele zur Aufgabenstellung «eine Kugelbahn bauen»:

— **Offene Formulierung:**

«Bildet 2er Gruppen. Überlegt euch nun, wie eure Kugelbahn aussehen soll. Sammelt zusammen, was ihr dafür braucht und baut sie gemeinsam.»

— **Geschlossene Formulierung:**

«Ich teile euch in 2er-Gruppen ein. Baut gemeinsam eine Kugelbahn. Dafür erhaltet ihr eine genaue Anleitung und einen Bauplan. Für die Umsetzung steht euch Karton und Klebeband zur Verfügung. Gruppenchef/Gruppenchefin ist xy.»

Offene und kompetenzorientierte Aufgaben unterstützen dabei, Kinder nach ihren individuellen Bedürfnissen und Fähigkeiten zu fördern und sie in ihrer Selbstwirksamkeit zu stärken. Die unterschiedlichen Modelle mit offenem Aufgabencharakter zeigen, dass die Umsetzung vielfältig sein darf und soll. Für eine erfolgreiche Umsetzung ist es jedoch grundlegend, weitere Aspekte wie die Spiel- und Lernumgebung, die professionelle Lernbegleitung, die gemeinsame Lernkultur und die Reflexion und Dokumentation in Bezug auf das Lernen mitzudenken. Siehe dazu die folgenden Schritte im 8-Schritt-Modell.

#### Zu den Videos



Hütten bauen



Nüsse knacken



Kartonhaus gestalten

## Denkanstösse zum Ermöglichen von offenen Aufgaben

Die offene Aufgabe steht im Zentrum des kompetenzorientierten, binnendifferenzierten Unterrichts. Lehrpersonen und Schulteams können durch das Nachdenken über die Thematik neue Prozesse in Gang setzen. Folgende Denkanstösse können dabei unterstützen:

- 1 Der Unterricht ist kompetenzorientiert ausgerichtet.
- 2 Der Unterricht gestaltet sich mehrheitlich fächerübergreifend.
- 3 Der Unterricht ist erlebnisreich gestaltet.
- 4 Der Unterricht beinhaltet mehrheitlich offene Lernsequenzen.
- 5 Freie Spielsequenzen und/oder Spielprojekte sind fester Bestandteil des Schulalltags.
- 6 Freispielsequenzen finden regelmässig statt.
- 7 Es werden längerfristige und regelmässige Spielprojekte (z.B. zu einem gemeinsamen Thema) durchgeführt.
- 8 Partizipatives Lernen ist ein wesentlicher Bestandteil im Unterricht.
- 9 Das Leitbild des Gesamtschulteams fokussiert die Kompetenzorientierung.
- 10 Bei Aufgabenformulierungen wird darauf geachtet, dass sie möglichst offen gestellt werden.
- 11 Die Schülerinnen und Schüler erhalten viel Zeit und Raum, um eigene Projekte zu verfolgen.
- 12 Die Grundhaltung des Gesamtschulteams ist offen gegenüber Binnendifferenzierung und individualisierenden Unterrichtsformen.
- 13 Der Unterricht lässt individuelle Lernprozesse auf unterschiedlichen Kompetenzstufen zu.
- 14 Der Unterrichtsinhalt schafft einen direkten Bezug zur Lebenswelt der Kinder.

## 3

### Literaturverzeichnis

Bildungs- und Kulturdirektion des Kantons Bern Fächernet. 2020. Kompetenzförderung im Freispiel.

[https://www.faechernet21.erz.be.ch/faechernet21\\_erz/de/index/navi/index/kindergarten/kompetenzfoerderung.html](https://www.faechernet21.erz.be.ch/faechernet21_erz/de/index/navi/index/kindergarten/kompetenzfoerderung.html) (Zugriff 15.9.2020)

Huf, Christina. 2006. Didaktische Arrangements aus der Perspektive von SchulanfängerInnen: Eine ethnographische Feldstudie Über Alltagspraktiken, Deutungsmuster und Handlungsperspektiven von SchülerInnen der Eingangsstufe der Bielefelder Laborschule. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.

Hunziker, Daniel. 2017. Hokusfokus Kompetenz? Kompetenzorientiertes Lehren und Lernen ist keine Zauberei. Bern: hep Verlag.

Knauf, Tassilo. 2003. «Projekte in der Reggio-Pädagogik». In Das Kita-Handbuch, hrsg. von Martin R. Textor und Antje Bostelmann. Kindergartenpaedagogik.de. <https://kindergartenpaedagogik.de/fachartikel/paedagogische-ansaeetze/moderne-paedagogische-ansaeetze/1067> (Zugriff 15.09.2020)

Naujuk, Natascha. 2000. Schülerkooperation im Rahmen von Wochenplanunterricht. Analyse von Unterrichtsausschnitten aus der Grundschule. Weinheim: Deutscher Studien Verlag.

Reusser, Kurt, 2014. «Aufgaben – Träger von Lerngelegenheiten und Lernprozessen im kompetenzorientierten Unterricht.» Seminar, 4/2014, 77-101.

Stöcklin, Nando. 2020. «Spiel dein Leben: Deshalb ist Spielen so wichtig.» <https://spieldeinleben.ch/spielen-ist-wichtig/> (Zugriff 15.09.2020)

Vygotskij, Lev Semjonowitsch. 2002. Denken und Sprechen. Weinheim: Beltz.