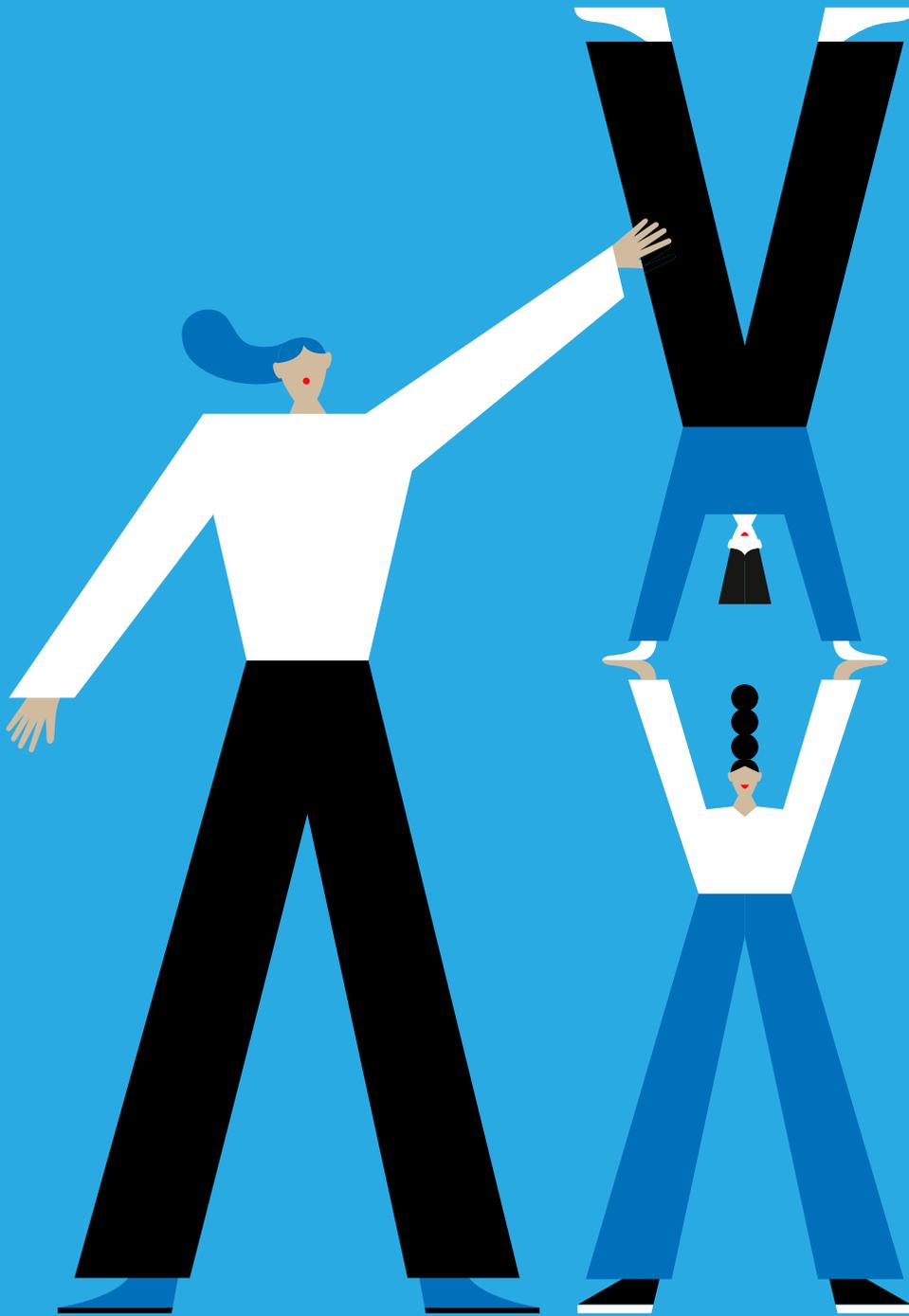


5



Spiel- und Lernbegleitung anbieten

Im freien Spiel nimmt die Lehrperson einen Rollenwechsel vor: Nicht mehr das Anleiten von Unterrichtsinhalten steht im Vordergrund, sondern das Begleiten und Unterstützen der Lern- und Spielprozesse. Das kindliche Spiel wird in den unterschiedlichen Phasen durch die Lehrperson unterstützt. Die Rolle der Lehrperson während der verschiedenen Zeitphasen einer Lernsequenz wird im Folgenden in Anlehnung an Lorenzen (1998) beschrieben.

Anlaufphase

Die Lehrperson gibt den Schülerinnen und Schülern Anregungen zu den verschiedenen Spiel- und Lernorten. Sie unterstützt sie, damit sie sich orientieren und entscheiden können. In dieser Phase steht die Lehrperson den Kindern vor allem beratend zur Seite. Zusätzlich erhalten die Kinder bei der Organisation von Material und Spielorten sowie bei der Gruppenbildung an den einzelnen Spiel- und Lernorten Unterstützung.

Spiel- und Lernphase

Die Lehrperson beobachtet die Schülerinnen und Schüler und unterstützt sie in ihrem Spiel- und Lernprozess. Sie achtet darauf, dass die Rahmenbedingungen spiel- und lernförderlich sind. Neben lang andauernden Aktivitäten sollen auch spiel-dynamisch bedingte Wechsel der Spielformen, Materialien, Spiel- und Lernorte und der Sozialformen stattfinden, welche die Lehrperson mitorganisiert.

Aufräumphase

In der Aufräumphase interveniert die Lehrperson vor allem im Bereich der Klassenführung. Durch den Aktivitätsanstieg beim Aufräumen der Spiel- und Lernorte muss sie verstärkt den Überblick über das Geschehen behalten.

Reflexionsphase

Die Lehrperson leitet die Kinder an, über ihre Erfahrungen und Gefühle zum Verlauf der Spiel- und Lernphase zu

sprechen oder diese Erfahrungen auf eine andere Art auszudrücken. Sie achtet darauf, dass gemeinsam Verbesserungsvorschläge, aber auch neue Spiel- und Lernvorhaben besprochen werden (siehe auch Schritt 7 im 8-Schritt-Modell).

Der Zürcher Lehrplan 21 macht auf die Gelingensbedingungen von guter Spiel- und Lernbegleitung aufmerksam:

Die Lehrpersonen gestalten Spielangebote und Lernumgebungen im Innen- und Aussenraum, strukturieren Zeit und Prozesse, führen verschiedene Spiel- und Sozialformen, Inhalte und Themen ein und stellen die entsprechenden Materialien zur Verfügung. Sie leisten im Unterricht gezielte, proaktive Unterstützung und initiieren über Anregungen und Anpassungen von Spiel- und Lernsituationen nächste Entwicklungsschritte. Sie ermutigen die Kinder und leiten sie an, sich neuen, ihrem Entwicklungs- und Lernstand entsprechenden Situationen und Herausforderungen zu stellen. Über gezielte Beobachtungen des Spiel- und Lerngeschehens erfassen die Lehrpersonen den aktuellen Entwicklungs- und Lernstand der Kinder. *Bildungsdirektion des Kantons Zürich 2017, S. 26*

Praktische Umsetzungsmöglichkeiten

Die Spiel- und Lernbegleitung kann grundsätzlich individuell gestaltet werden. Die folgenden Praxishinweise sollen die eigene, authentische, wertschätzende Lernbegleitung anreichern und den Fokus auf die Förderung des selbstwirksamen Lernens und die Weiterentwicklung der Kinder legen.

Unterstützung durch klare Kommunikation und Strukturierung

In allen Phasen der Spiel- und Lernbegleitung ist eine verständliche, klare Kommunikation angezeigt. Auch visuelle Anleitungen können die Kinder dazu befähigen, sich selbstwirksam in der Lernumgebung zu bewegen (siehe auch die konkreten Umsetzungsmöglichkeiten zu Schritt 2 im 8-Phasen-Modell).

Professionelle Begleitung in der Spiel- und Lernphase

Aktuelle Untersuchungen zeigen, dass die Rolle der Lehrperson vielfältig und eine gute Balance zwischen aktiver und zurückhaltender Lernbegleitung wichtig ist. Die folgende Auflistung zeigt verschiedene Formen der Einflussnahme durch die Lehrperson auf (Collins, Brown und Newman, 1989; Johnson, Christie und Yawkey, 1987):

— **beobachtend**

Die Lehrperson beobachtet die Kinder aufmerksam. So können deren Entwicklungsstufen, Bedürfnisse und Interessen ermittelt werden. Eine gute Beobachtung hilft, das richtige Mass an aktiver Anleitung und zurückhaltender Begleitung zu finden. Die Lehrperson beobachtet die Situation eingehend, bevor sie überlegte Hilfestellungen oder Ermunterungen einbringt.

— **unterstützend**

Die Lehrperson gibt den Kindern durch Hinweise und Inputs ein Gerüst zur erfolgreichen Lösung einer Aufgabe. Diese Hilfestellungen werden reduziert, sobald sich zeigt, dass die Schülerinnen und Schüler auf dem Weg sind, Lösungsstrategien zu entwickeln. Die Lehrperson macht Vorschläge (beispielsweise für den Ausbau eines Spielszenarios) und lässt den Kindern bei der Umsetzung Entscheidungs- und Handlungsspielraum.

— **aktiv beteiligend**

Die Lehrperson inspiriert die Schülerinnen und Schüler und gibt ihnen Anregungen, in dem sie zum Beispiel neben dem Kind mit denselben Materialien spielt. Durch die aktive Beteiligung an der spielerischen Tätigkeit kann die Lehrperson mit den Schülerinnen und Schülern interagieren, überlässt ihnen jedoch die Führung.

— **anleitend**

Die Lehrperson gibt den Schülerinnen und Schülern durch kurze und prägnante Anleitungen Anhaltspunkte und Struktur. Die Lehrperson übernimmt dabei eine führende Rolle und bringt aktiv neue Aspekte ein (z.B. durch neue Themen, Requisiten oder Materialien).

Hinweise zur Spielbegleitung

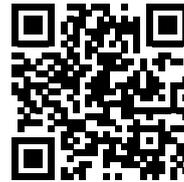
Mit dem Kartenset für eine professionelle **Spielbegleitung**, welches in Weiterbildungen zur Spielbegleitung abgegeben wird, können Lehrpersonen ihr individuelles Repertoire vertiefen und erweitern. Die drei Kategorien «Spielbegleitung», «Affekte» und «Klassenführung» bilden die Grundlage für eine kompetente Begleitung im Spiel und geben hilfreiche Hinweise, wie Schülerinnen und Schüler im Spiel kognitiv, sozial und emotional angeregt werden können.



Restaurant



Vitamin C
aus dem Labor
der Spital-
apotheke



Kürbissuppe
kochen

Denkanstösse zur professionellen Spielbegleitung

Die veränderte Rolle der Lehrperson als Lerncoach bzw. als Lernbegleitung hat Konsequenzen für die Planung. Die folgenden Leitsätze können Lehrpersonen und Schulteams dazu anregen, ihre Rolle(n) in Bezug auf eine professionelle Spiel- und Lernbegleitung zu reflektieren:

- 1 Die Rolle der Lehrperson ist eher begleitend als anleitend.
- 2 Die Schülerinnen und Schüler werden zu eigenständigem Denken angeregt.
- 3 In der Klasse sind bereits Strukturen der Selbsthilfe eingeführt worden.
- 4 Die verschiedenen Rollen der Lehrperson in der Spiel- und Lernbegleitung werden angewendet (beobachtend, unterstützend, aktiv begleitend, anleitend).
- 5 Die Lehrperson hat den Überblick über die Lern- und Spielprozesse der Schülerinnen und Schüler.
- 6 Die Lehrperson verfügt über ein breites Repertoire an Interventionen in der Spiel- und Lernbegleitung.
- 7 Die Schülerinnen und Schüler werden im Sinne der Partizipation aktiv in Entscheidungen bezüglich des Unterrichtsalltags eingebunden.
- 8 Im Unterrichtsalltag wird eine offene Fehlerkultur gelebt. Das heisst: Fehler werden als Vorform des Könnens verstanden.
- 9 Die Bedürfnisse der Schülerinnen und Schüler werden bewusst wahr- und ernstgenommen (zuhören, ausreden und auch mitbestimmen lassen).

5

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)

Collins, Allan, John Seely Brown und Susan E. Newman. 1989. «Cognitive Apprenticeship: Teaching the Crafts of Reading, Writing and Mathematics.» In *Knowing, Learning and Instruction: Essays in Honor of Robert Glaser*, hrsg. von Lauren B. Resnick, 453–494. NJ: Hillsdale.

Johnson James E., James F. Christie und Thomas D. Yawkey. 1987. *Play and Early Childhood Development*. Glenview: Scott Foresman.

Lorenzen, Gisela. 1998. *Das Freispiel in der Grundschule*. 2. Auflage. München: Maiss.

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