

SPIEL - UND LERNFELD

IDEE

- Das Kind löst einen gegebenen Auftrag eines Spiel- und Lernfelds allein oder in einer Gruppe.
- Es stellt Beziehungen innerhalb und zwischen den drei Repräsentationsebenen: Handlung, Bild, Symbol her.

GEFÖRDERTE KOMPETENZEN

- Nachhaltiges Lernen durch Transferleistungen auf verschiedenen Repräsentationsebenen,
- Festigung des Lernens durch bewusste Selbstwahrnehmung und die bewusste Lernkontrolle

RAUM

Draußen und drinnen, begrenzter Arbeitsplatz

MATERIAL

Das Material richtet sich nach dem Spiel- und Lernfeld

Ablauf:

- Hinführung:** Die Lehrperson motiviert die Kinder zum Arbeiten am Spiel- und Lernfeld (Phase 1)
- Hauptteil:** Das Spiel- und Lernfeld wird in der angeleiteten Sequenz angeboten. Der Auftrag und die Regeln werden eingeführt. (Phase 2)
Der Auftrag ist so eingeführt, dass ihn jedes Kind mit Hilfe vom Material selbständig ausführen kann. (Phase 3). Der Lernweg ist je nach Auftrag offen, teilweise oder ganz durch die Lehrperson vorgegeben. Die Lehrperson gibt Start und Zwischenhilfe.
- Abschluss:** Die Lernkontrolle erfolgt durch die Lehrperson. Sie betrachtet mit dem Kind das Ergebnis. Die individuelle Ausdruckskraft wird bestärkt (Phase 4.)

Didaktische Hinweise:

„Die Spiel- und Lernfeldmethode versteht sich als eine erweiterte Lernform für den Kindergarten, die Unterstufe, die Grundstufe. Durch indirekt geführte, zielorientierte Spiel- und Lernangebote wird die traditionelle Freispielphase ergänzt und erweitert.“ Ruth Andrist. Diese Methode findet in der angeleiteten Sequenz statt.

Bei der Planung des Spiel- und Lernfeldes geht die Lehrperson von einem Thema, einer Fertigkeit oder einem Material aus. In der Vorbereitung überlegt sie die Ziel- und Auftragformulierung. Der Auftrag ist meistens dreistufig, d.h. das Kind löst hintereinander drei verschiedene Aufgaben. Am besten ist es, wenn das Kind zur Lösung der Aufgabe die Repräsentationsebenen. Handlung, Bild, Symbol, wechseln muss.



- Handlung: handlungsgebundene Wiedergabe der Wirklichkeit, Bsp. Etwas tun, sich bewegen, spielen, aufbauen
- Bild: bildhafte, ikonische Wiedergabe der Wirklichkeit, Bsp. Fotos, Piktogramme, Bilder Symbol. Verwendung von Symbolen zur Wiedergabe der Wirklichkeit, Bsp. Sprache, Schrift, Formeln in der Mathematik, Notenschrift.

Beispiel: Der Auftrag kann heissen: Leg mit Herbstmaterial ein Muster (Handlung). Wenn du das Muster gelegt hast nimmst du ein Papier und zeichnest das Muster auf.(Bild) Wenn du mit der Zeichnung fertig bist erklärst du mir dein Muster (Symbol) und zeigst mir beide Arbeiten

Die Lehrperson überlegt die Gruppengrösse, das Material, den Arbeitsort und die Dauer. Mit der Gruppenszusammensetzung kann sie die Gruppendynamik steuern.

Das Spiel- und Lernfeld wird in vier Phasen aufgebaut.(siehe Ablauf)

1. Die Motivation erfolgt oft im aktuellen Thema in der Grossgruppe.
2. Die Einführung des Auftrags benötigt Zeit. Er muss klar und präzise formuliert sein.
3. Beim Lernen ist das Transformieren eines Inhaltes in ein sichtbares Ergebnis wichtig. Der Auftrag ist so geplant, dass Beziehungen innerhalb und zwischen den drei Repräsentationsebenen:

Handlung, Bild, Symbol hergestellt werden können. Es können die gleichen Repräsentationsebenen auch zweimal vorkommen. Es ist sinnvoll, unterschiedliche Schwierigkeitsgrade anbieten. Evt. steht das Spiel – und Lernfeld nur bestimmten Gruppen offen.

Die Durchführung dauert über einen längeren Zeitraum, ca. zwei bis drei Wochen. Je nach Ziel und Auftrag erfüllt jedes Kind in dieser Zeit den Auftrag des Spiel- und Lernfelds.

- 4, Durch die Lernkontrolle und die Darstellung in einer der drei Repräsentationsebenen: Handlung, Bild, Symbol wird der Lernprozess thematisiert.

Verhalten der Lehrperson: Nach der Einführung minimale Hilfe geben, Beobachten und Beraten, Blockierungen sehen und Impulse geben. Mit dem Kind den Prozess reflektieren und dem Kind Erkenntnisse bewusst machen. Seine Arbeit würdigen und seine individuelle Ausdruckskraft loben. Das Spiel- und Lernfeld mit einem Gespräch abschliessen, an dem alle Kinder beteiligt sind.

Möglichkeiten:

Spiel- und Lernfeld können in allen Bildungsbereichen angeboten werden.

Beispiele:

Gemeinsam in Partnerarbeit ein Schlossbild malen

Motivation: Bildbetrachtung von Schlossbauten

Auftrag: Ein Schloss auf ein kleines Papier zeichnen.
Zu zweit besprechen, welche Teile das gemeinsame Schloss haben soll
In Partnerarbeit ein Schlossbild malen und den Rahmen aufkleben

Literatur:

Peter Gasser h.e.p.2001

Beeli Irene, Spiel- und Lernfelder mit Stecken, Zürich 2000