

LERNEN IM SPIEL

Reformen im Grundschulbereich -> Tendenz:

Schule weniger ein Ort des kognitiven Lernens und des Leistungsdenkens,
sondern **kindgemäße Lebensstätte**;
wichtige Aufgabe der Schule = **Förderung des Spielverhaltens,**
der Lernmotivation,
der Kreativität und
der individuellen Begabungen und Interessen.

Besonders **günstig für Schulanfänger** -> durch Ausstattung der Schulen mit Spielmitteln und durch offene Lernformen Erleichterung des Schuleinstiegs. Spielsachen wie in der Vorschule
-> **“ökologischer Übergang” von Lebensumwelt Kindergarten und Familie in Lebensumwelt Schule** wird erleichtert.

Sozialisations- und Leistungsängste können **im Spiel ausgedrückt und bewältigt** werden.

Viele **Lehrer** = **skeptisch**, weil unerfahren; haben keine spielpädagogische Ausbildung, keine methodisch-didaktischen Erfahrungen bezüglich der Auswahl der Spielmittel, der Einrichtung der Klassen und des Zeitplans.

Spielforschung: **freies Spiel** der Kinder ist von grundlegender Bedeutung

- * **für Lernmotivation,**
- * **Sozialverhalten und**
- * **divergentes Denken.**

Schule darf aber nicht Spiel ausschließlich für Lernzwecke verwenden, sondern Schüler anregen,

- * **Spielformen selbst zu wählen** und
- * **Spielverlauf selbst zu bestimmen.**

In Österreich **“Lernen im Spiel”** seit 1987 im Lehrplan der Volksschule;

andere empfohlene Lernformen = offenes Lernen,
 projektorientiertes Lernen,
 entdeckendes Lernen, usw.

In anderen Ländern ähnlich, z.B. in Portugal Einrichtung von **Ludotheken**.

WIENER SPIELPROJEKT:

1983/84 12 Wiener Grundschulen mit entsprechenden Spielmitteln ausgestattet.

Spiele mit Hilfe der Klassenlehrerinnen ausgesucht;
 Lehrer in Spielpädagogik ausgebildet;
 Integration von freien und gelenkten Spielprozessen in den Schulalltag.

12 Versuchsklassen (Klassen mit hohem Prozentsatz an ausländischen Kindern und Kindern aus schwierigen sozioökonomischen Verhältnissen)

12 Klassen als Kontrollklassen -> nach herkömmlicher Art unterrichtet.

Projekt **ursprünglich für Schuleingangsphase** gedacht;
später auf alle 4 Grundschuljahre ausgedehnt.

Daneben **Langzeituntersuchung an der Universität:**

- 1. Jahr:** emotionale Einstellung von Schülern und Lehrern
(z.B. Dortmunder Skala zum Lehrerverhalten)
- 2. Jahr:** soziales Verhalten der Schüler
(z.B. Schülerbeurteilungsbogen, systematische Beobachtung während der Pausen, Soziogramme)
- 3. Jahr:** Lern- und Leistungsmotivation (z.B. Anstrengungsvermeidungstest)
- 4. Jahr:** Kreativität (z.B. Test zum divergenten Denken)

Im 9. Schuljahr Nachfolgeuntersuchung:

Auswirkungen des Spiels in der Grundschule auf Schullaufbahn und
 Persönlichkeitsentwicklung.

ZUR METHODE DES SPIELS IN DER GRUNDSCHULE:

3 grundlegende Fragen:

1. Wie muß **Klassenzimmer** eingerichtet sein, damit Spielprozesse möglich werden?
2. Welche **Spielmittel** eignen sich für das Spiel in der Schule?
3. Welche **Zeiten** können für das Spiel genutzt werden?

ad 1) Einrichtung der Klassenzimmer:

Voraussetzung = **innovative Raumstruktur**

-> pro Klasse **3-4 Spielbereiche**, in denen Kinder **in kleinen, überschaubaren Gruppen** spielen können.

- a) **Bereich für Wohn- und Familienspiele** (Stofftiere, Puppen + Zubehör, Rollenspielsätze für Arzt, Feuerwehr, etc.)
- b) **Bereich für Bauen und Konstruieren** (Spielstadt, Eisenbahn, Holzklötze, Baukästen, etc.)
- c) **Bereich für Regelspiele** (kooperative Spiele, Strategiespiele, Spiele zur Förderung der Wahrnehmungsdifferenzierung, Raumorientierung, etc.)
- d) **Bereich für Handpuppenspiel** (Puppenbühne mit Handpuppen, wie Kasperl, Märchen- und Tierfiguren)

ad 3) Spielzeiten:

Fixe und variable Spielzeiten einrichten.

Bewährt hat sich:

freies Spiel vor Unterrichtsbeginn, in den Pausen,
während des Unterrichts zur Entspannung,
zur Differenzierung und Veranschaulichung des Unterrichts,
zur Förderung best. Lernbereiche (Sprache, Kooperation, Kreativität, Feinmotorik,...)
im Förderunterricht.

DAS SPIEL IN DER SCHULEINGANGSPHASE:

a) breit gestreute Spielauswahl:

- * Kinder kommen mit sehr **unterschiedlichen Spielerfahrungen** in die Schule;
- * große **geschlechtsspezifische Unterschiede** im Spielmittelbesitz (Mädchen - Puppen; Buben - Eisenbahn, Kriegsspielzeug)
- * **österreichische Kinder haben mehr Spielzeug** als ausländische (nur bei Kriegsspielzeug umgekehrt!)

Konsequenzen:

- * Schule braucht **möglichst vielfältige Spielmittel** -> Kinder sollen **Vertrautes wiederfinden**, aber auch **fehlende Spielerfahrung nachholen** können.
- * Spielmittel sollen **Begabungen und Interessen der Kinder entgegenkommen** und **Kreativität fördern**.

b) Abbau von Schulangst und Aggressivität:

- * **Angstabbau:** funktionierte sehr gut (in Kontrollklassen nur bei österreichischen Kindern!)
- * **Aggressionsabbau:** in Versuchsklassen hoch, in Kontrollklassen hingegen Zunahme der Aggressivität

=> **therapeutischer Effekt des Spiels** (Spannungen werden im Spiel abgebaut!)

c) Sozialverhalten:

1. **Jahr:** **steigende Kontaktaufnahme** bei allen (in Kontrollklassen nur bei österreichischen Kindern)
2. **Jahr:** Versuchsklassen waren **offener, kameradschaftlicher, weniger aggressiv** und **weniger verhaltensgestört**. Kinder nahmen in den Pausen öfter Kontakte mit Lehrern auf.

Kontrollklassen: mehr Wettbewerbsverhalten untereinander -> Raufen, Toben;
während Pausen mehr Essen, Trinken, Naschen.

=> **leichtere Eingliederung in die Klassengemeinschaft**

=> Spielen hält NICHT vom Lernen ab (Versuchsklassen waren **pflichtbewußter!**);
höhere Schulzufriedenheit!

Nachfolgeuntersuchung im 9. Schuljahr:

herkömmliche Schule: wenig Spiel, wenig Kreativität, wenig intrinsische Motivation; viel Aggression und Leistungsverweigerung.

Versuchsklassen:

- * **Leistungsmotivation und Schulleistung: keine Unterschiede** zu herkömmlichen Klassen (Schulunlust am höchsten in der AHS)
- * **Kreativität: höher**, vor allem im **sprachlichen Bereich**
- * **Spiel- und Freizeitverhalten: keine Unterschiede**
Besonders beliebt = Computer- und Videospiele, Quiz, Wirtschaftsspiele, selbsterfundene Spiele.
Geschlechtsspezifische Unterschiede:
 Mädchen: mehr Karten- und Quizspiele
 Buben: mehr Computer- und Videospiele
- * **Einstellung zum Spiel in der Grundschule:**
 90% beurteilten es **positiv**, erinnern sich gern an die Spiele (emotional gefärbte Erinnerungen)
ABER: nur ca. 50% befürworten Spiel in höheren Schulen ("Wir müssen etwas lernen, um später einen Beruf ergreifen zu können."
 -> Leistungsdruck ist offenbar so groß, daß Schüler Spiel als gestohlene Zeit betrachten)

Einstellung der Lehrer:

- * **Spiel = gemeinschaftsfördernd; angenehme Pausen** (Lehrer konnten sich erholen anstatt Streß wegen Raufereien)
- * **Veränderungen des eigenen Unterrichtsstils** (weg vom Frontalunterricht);
- * **Veränderungen der Lehrerrolle** (beobachten die Kinder mehr; wurden toleranter und flexibler; nicht mehr nur Autoritätsperson, sondern Mitglied einer Gemeinschaft)

Fazit:

- => Spiel = **lustbetonte Form des Lernens**, hat **günstige Auswirkungen auf Persönlichkeitsentwicklung**
- => Spiel bringt **keine Beeinträchtigung späterer Schulleistungen**
- => Spiel hat **Auswirkungen vor allem auf die Kreativität** (noch nach fünf spielfreien Jahren nachweisbar)
- => Spiel bringt **Wertewandel bei Lehrern** (weg von Überbewertung von Disziplin, Gehorsam, Unterordnung zu Kreativität, Individualität, Eigeninitiative)

ERGÄNZUNGEN:

- * **Spielprozesse = Lernprozesse** -> keine Rücksichtnahme auf Pausenläuten möglich!
- * Einzelne **Bereiche müssen abgeschirmt** sein -> sonst Hin- und Hergerenne!
- * **Spielsachen** müssen auch **nach der Schule stehenbleiben** dürfen -> damit man am nächsten Tag dort weiterspielen kann, wo man aufgehört hat (Problem = Schulwarte!)
- * **Spiele = günstig für Kinder mit Defiziten** -> können endlich auch etwas (z.B. türkisches Mädchen im Wohnbereich) -> **Steigerung des Selbstwertgefühls**
- * **Lernbehinderte Kinder können nicht spielen** (= oft Kinder, die nicht längere Zeit bei einer Tätigkeit bleiben durften) -> man braucht ausreichend Zeit, um spielen zu können (Pausen in Volksschule = Unfug)
- * **Für Entwicklung ist sowohl Akkomodation als auch Assimilation wichtig:**
 - PC-Spiele:** reine Akkomodation (man muß sich dem Spiel vollständig anpassen); erzeugt Streß (man muß in bestimmter Zeit eine Aufgabe erledigen)
 - Lego, etc:** Akkomodation, aber auch hoher Anteil an Assimilation (man kann das Spiel den eigenen Bedürfnissen anpassen)
 - Kinder haben zuwenig Assimilationsspiele** (solche sind z.B. Puppen, Bauernhof, usw.; Vorteil: eigene Probleme können ausgespielt werden!)
 - Auch in der Schule Vorherrschen der Akkomodation** -> Schüler muß sich an Lernmaterial anpassen; wäre es umgekehrt -> weniger Aggression!