

Konzept Spiel- und Kompetenzorientierung im Zyklus 1- spikz1



Inhalt

Vorwort.....	3
Lernmodus Spiel	3
Schulentwicklung.....	3
Teil A	5
Ausgangslage, Bezugsrahmen:	5
Gesetzliche Grundlagen	5
Lehrplan 21	5
Theoretische Grundlagen	6
Spiel in der heutigen Zeit.....	6
Definition Spiel.....	8
Spielformen.....	8
Teil B	12
Projekt «Spiel- und Kompetenzorientierung im Zyklus 1» an der PS Dübendorf.....	12
Einführungsphase Projekt «Spiel- und Kompetenzorientierung im Zyklus 1»	12
Verankerung	13
Zielüberprüfung	13
Kommunikation und Elterninformation	13
Webseite	13
Literatur	14



Vorwort

Warum ein flächendeckendes Konzept «Spiel- und Kompetenzorientierung»?

Mit der Harmonisierung der Schule und damit verbunden, der kontinuierlichen Herabsetzung des Eintrittsalters der Kinder, haben sich die Anforderungen an den Unterricht und an die Lehrpersonen verändert. Dies macht sich in erster Linie in der Eingangsstufe, also im Zyklus 1, bemerkbar. In unserer heterogenen Gesellschaft wachsen die Kinder unterschiedlich auf. Der Entwicklungsstand, die Konzentrations- und Ausdauerspanne sowie die Spielerfahrungen von jungen Kindern sind sehr divergent. In Dübendorf werden sechs von acht Primarschulen als QUIMS Schulen geführt. Die Unterschiede der Deutschkenntnisse unserer Schülerinnen und Schüler sind bei den Jüngsten am grössten. Es ist für Kindergarten und Schule eine grosse Herausforderung, trotz verschiedenster Voraussetzungen, optimale Grundlagen für das Lernen zu schaffen. Der bewusste Fokus auf die «Spiel- und Kompetenzorientierung im Zyklus 1» will die Lehrpersonen darin unterstützen, diesen Herausforderungen zu begegnen. Das vorliegende Konzept soll im Zyklus 1 Strukturen schaffen, in welchen die Lehrpersonen von Kindergarten und Schule gemeinsam die Spiel- und Kompetenzorientierung weiterentwickeln.

Lernmodus Spiel

Das Spiel ist für die Kinder des Zyklus 1 der zentrale Lernmodus. Dieser Lernmodus stoppt nicht mit dem Eintritt ins Kindergarten- und Schulalter. Kinder lernen auf vielfältigen Ebenen im Spiel. Ein Spiel, welches von einem Kind nicht als Spiel wahrgenommen wird, zum Beispiel weil es Angst hat, von einem Gleichaltrigen drangsaliert zu werden, oder weil es einem Regelspiel nicht folgen kann, ist kein Spiel, sondern Ernst. Ob ein Spiel ein Spiel ist, kann nur aus Sicht der Spielenden entschieden werden.

Um die Voraussetzungen zu schaffen, dass junge Kinder selbstständig und individuell spielen und lernen können, müssen Spiel- und Lernumgebung gestaltet werden. Es geht darum, vorhandenes Material im Kindergarten und Schulzimmer entsprechend zu organisieren und zu strukturieren. Dadurch können sich Lehrpersonen auf eine professionelle Spielbegleitung und Klassenführung sowie auf Lerncoachinggespräche konzentrieren.

Schulentwicklung

Der Zyklus 1 soll sich als eine Einheit weiterentwickeln. Das heisst, dass der Übergang von Spiel- in Schulmodus flussend gestaltet wird; weg von eng geführten Kreis- und Frontalsituationen, hin zu kompetenzorientierten und altersgemässen Spiel- und Lernumgebungen mit offenen Aufgabenstellungen. Eine Studie von Margrit Stamm (2014) belegt, dass das Spiel für die Entwicklung kleiner Kinder massgebend und für den langfristigen Schulerfolg wesentlich ist.

Junge Kinder brauchen das unstrukturierte und unkontrollierte freie Spiel und das lustvolle und verspielte Lernen unter Anleitung von Erwachsenen. Das projektorientierte und freie Spiel ist fester Bestandteil im täglichen Unterricht im Zyklus 1. Auf diese Weise werden die Kinder am besten auf die weitere Schulzeit (Zyklus 2 und 3) vorbereitet. Damit eine professionelle Umsetzung gelingt, brauchen die Lehrpersonen:

- Fachwissen
- Passende Weiterbildungsmodule
- Gemeinsamen und gegenseitigen Austausch für die Entwicklung im Zyklus 1
- Raumnutzungskonzepte und -ideen

Die «Spiel- und Kompetenzorientierung im Zyklus 1» an der Primarschule Dübendorf ist eine Antwort auf die Anforderungen des LP 21, die wachsende Komplexität und die erhöhten Erwartungen an die Schule. Zur Weiterentwicklung unserer guten pädagogischen Einrichtung müssen wir uns auf unsere Stärken besinnen: Noch mehr Lust und Freude am Lernen durch die Verstärkung des spielerischen, intrinsisch motivierten und anspruchsvollen Lernens.



Das vorliegende Konzept soll den Lehr- und Leitungspersonen Sicherheit bei der Umsetzung geben. Anspruchsvolle Klassensituationen erfordern zunehmend eine koordinierte, gezielte Zusammenarbeit zwischen Lehrpersonen, Erziehungsberechtigten und familienergänzenden Betreuungsinstitutionen. Die Zusammenarbeit mit den vorschulischen und ausserschulischen Institutionen ist nicht Bestandteil dieses Konzeptes. Ebenso werden keine Aussagen zur Beurteilung und Notengebung gemacht.

Dieses Dokument ist in zwei Teile gegliedert. Teil A beschreibt die Ausgangslage, den Bezugsrahmen und die theoretischen Grundlagen. Im Teil B wird das Projekt «Spiel- und Kompetenzorientierung im Zyklus 1» an der Primarschule Dübendorf ausgeführt.



Teil A

Ausgangslage, Bezugsrahmen:

In ihren Legislaturzielen 2018 -2022 hält die Primarschulpflege Dübendorf fest:

Umgang mit Heterogenität: Die Primarschule Dübendorf begegnet der grösser werdenden Vielfalt durch gezielte und koordinierte, pädagogische Entwicklungsmaßnahmen. Besondere Berücksichtigung wird dabei der Kindergartenstufe beigemessen.

Das Konzept «Spiel- und Kompetenzorientierung im Zyklus 1» reiht sich ein in verschiedene Projekte der Behörde und der einzelnen Schulen in Dübendorf. Das Konzept ist bewusst auf alle Schulen und Klassen des Zyklus 1 ausgelegt. Damit wird die flächendeckende Entwicklung, die gemeinsame Stossrichtung und die Unterstützung aller Lehrpersonen des Zyklus 1 angestrebt.

In den letzten Jahren haben sich die Rückmeldungen von Lehrpersonen, vor allem aus der Kindergartenstufe gehäuft, welche komplexer werdende Herausforderungen des Unterrichtens von immer jüngeren und weniger schulbereiten Kindern beschreiben. Die Kindergartenlehrpersonen stellen fest, dass die Kinder mit sehr divergenten Basis- und Spielerfahrungen in den Kindergarten eintreten.

Gesetzliche Grundlagen

Volksschulgesetz (VSG)

1. Allgemeine Bestimmungen

§ 5. ¹ Kinder, die bis zum 31. Juli eines Jahres das vierte Altersjahr vollenden, treten auf Beginn des nächsten Schuljahres in den Kindergarten ein.

² Die Kindergartenstufe dauert zwei Jahre.

³ Der Übertritt in die Primarstufe kann nach einem oder drei Jahren erfolgen, wenn die persönliche Entwicklung des Kindes dies erlaubt oder erfordert.

Lehrplan 21

Der Bildungsrat hat am 13. März 2017 den Lehrplan für die Volksschule des Kantons Zürich auf der Grundlage des Lehrplans 21 erlassen (BRB 04/2017). Ab dem Schuljahr 2019/20 erarbeiten alle Zürcher Schulen mit dem Lehrplan 21. Er beschreibt, was Schülerinnen und Schüler am Ende eines Zyklus können sollen und legt die Schwerpunkte für die drei Zyklen fest.

Zyklus 1: Kindergarten, 1. und 2. Klasse

Zyklus 2: 3. – 6. Klasse

Zyklus 3: 7. – 9. Klasse

Der Lehrplan 21 zeigt in allen Fachbereichen auf, wie die Kompetenzen vom Kindergarten bis zum Ende der obligatorischen Schulzeit aufgebaut werden. Die Strukturierung in Fachbereiche ist für den Kindergarten neu. Der Unterricht im Zyklus 1 orientiert sich jedoch nach wie vor stark an der Entwicklung der Kinder und wird überwiegend fächerübergreifend in Spiel- und Lernumgebungen organisiert. Insbesondere das freie Spiel ist bei Kindern von 4-6 Jahren der zentrale Lernmodus.

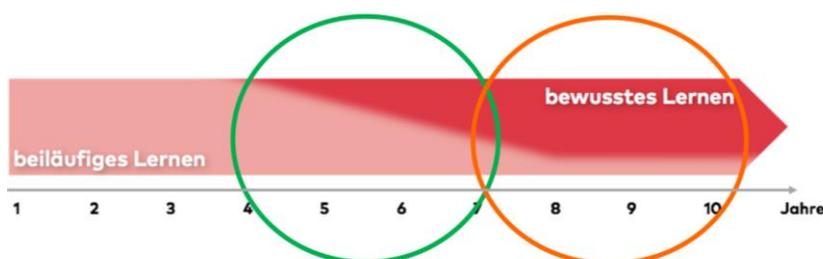


Abbildung: Spielen und Lernen (Lieger, C., 2019)



Leben. Lernen. Lehren.

Im Spiel lernen Kinder in vielfältiger Art und Weise und auf verschiedenen Ebenen. Junge Kinder lernen beim Spielen beiläufig. Erst ab 6-8 Jahren kann ein Kind bewusst lernen, seine Aufmerksamkeit von aussen auf vorgegebene Inhalte richten und somit mit einer fachspezifischen Ausrichtung umgehen. Die neun entwicklungsorientierten Zugänge stellen im Lehrplan 21 die Schnittstellen zu den Fachbereichen her.



Abbildung: Entwicklungsorientierte Zugänge und Fachbereiche im Lehrplan 21 (Grundlagen, Lehrplan 21, 2014)

Zusammenfassend macht der Lehrplan 21 zum Zyklus 1 folgende Aussagen:

- Spielen = Lernen = Spielen als Einheit
- Jüngere Kinder lernen beim Beobachten, Imitieren, Mitmachen, gestalten oder im Gespräch
- Jüngere Kinder werden von ihren Interessen und ihrer Motivation gesteuert
- Das Spiel ermöglicht dem jungen Kind eine höhere Konzentrations- und Vertiefungsspanne
- Spielformen sind ein wichtiger Bestandteil im Zyklus 1
- Die Lehrperson ist Spiel- und Lernbegleiter*in und Gestalter*in der fächerübergreifenden Spiel- und Lernumgebung

Theoretische Grundlagen

«*Spielen ist nicht Spielerei, es hat hohen Ernst und tiefe Bedeutung*»

Friedrich Fröbel (1782 – 1852)

Glückliche Kinder spielen immer: abends, wenn sie einschlafen sollen, beim Essen, im Schwimmbad oder im Restaurant. Offenbar gibt es eine starke Spannung, die Kinder fortwährend zum Spielen anregt, eine intrinsische Kraft, die mit Neugier und mit dem Bedürfnis nach Stimulation zusammenhängt. Das Spiel ist ein entscheidendes Zeichen für die kindliche Gesundheit. Eltern erkennen dies intuitiv und beschreiben die Ernsthaftigkeit einer Erkrankung oft damit, wie sehr ihr Kind noch in der Lage ist zu spielen.

Spiel in der heutigen Zeit

Margrit Stamm nimmt im Dossier 14/5 «Frühförderung als Kinderspiel - Ein Plädoyer für das Recht auf das freie Spiel» (2014) die Bedeutung des freien Spiels für die Entwicklung des Kindes auf. Alle Kinder spielen fürs Leben gerne, aber ihre Erfahrungen sind unterschiedlich. Während ein Teil der Kinder aus Familien kommt, in denen das Spiel einen grossen Stellenwert hat und sie deshalb reiche Spielerfahrungen mitbringen, verfügen andere Kinder über dürtige Erfahrungen in diesem Bereich. Bei Kindern, die wenig Gelegenheit zum Spiel haben, unterscheiden sich zwei Hauptgruppen:

Zur ersten Gruppe zählen Kinder aus Familien mit überstrukturierten Tages- und Wochenabläufen. Es bleibt kaum Zeit für das freie Spiel und wenn, dann findet es angeleitet in Förderkursen und Therapien statt. Diese Kinder haben oft Mühe, überhaupt eine Idee zu entwickeln oder sich einzubringen, denn vermeintlich freie Spielsituationen stehen oftmals unter umfassender Überwachung.



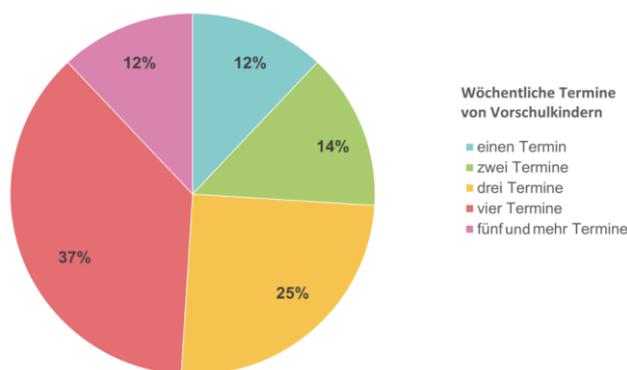


Abbildung: Durchschnittliche Termine, Stamm (2016)

In die zweite Gruppe gehören Kinder aus Familienverhältnissen, die mit Medienspielzeit übersättigt sind und die oft kein emotional gutes Beziehungsfundament zu ihren Eltern haben. Sie verbringen viel Zeit mit Tablet, Computer, Smartphone, etc. Bewegung kommt zu kurz und auch andere Basiskompetenzen, welche für die Entwicklung wichtig sind, fehlen: Gruppen- und Kontaktfähigkeit, Selbständigkeit und Durchhaltevermögen. Solche Kompetenzen können im Spiel erlernt werden. Gute Beispiele sind auf der nachfolgenden Webseite zu finden: «Lerngelegenheiten bis 4» (www.kinder-4.ch) der Bildungsdirektion des Kantons Zürich.

Gemeinsam ist beiden Gruppen von Kindern, dass ihnen Kreativität, Musse und Beharrlichkeit fehlen. Solche Kinder müssen zum Teil als «spielunfähig» bezeichnet werden, jedoch mit unterschiedlichen Ursachen und Hintergründen. Während die erste Gruppe mit fördernden Angeboten regelrecht bombardiert wird und keinen Moment Ruhe bekommt, um sich mit sich selbst zu beschäftigen oder zu erspüren, was sie eigentlich tun möchte, wird die andere Gruppe sich selbst überlassen, weshalb sie emotional, kognitiv und sozial unterversorgt bleibt.

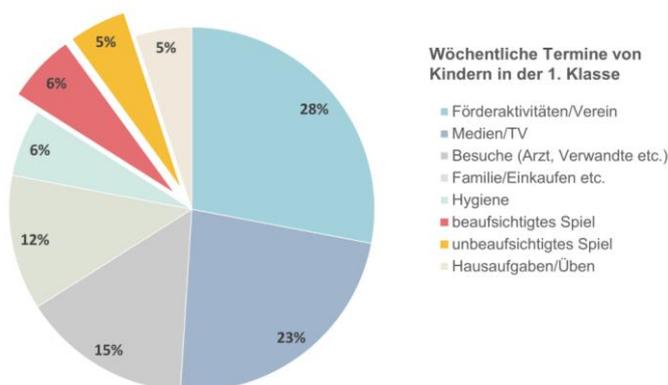


Abbildung: Durchschnittliche Termine (Stamm, 2016)

Die Kinder dieser beiden Gruppen spielen zu wenig, und wenn, dann oft in einer oberflächlichen, repetitiven und eintönigen Art und Weise. Eine beachtliche Anzahl von Kindern schöpft somit ihr Potenzial zum Spielen bei weitem nicht aus. Deshalb kann das Spiel nicht zu einem Entwicklungsmotor für das Lernen werden. Es gilt daher, solche Kinder zu einem entwicklungsförderlichen Spiel anzuleiten (Stamm, 2014).

Spielen ist wichtig für den Schulerfolg. Dargestellt sind hier die Ergebnisse der Studie von Margrit Stamm (2005), differenziert nach dem Schulerfolg der Frühleser und Frührechner sowie dem Ausmass häuslichen Spiels während der Vorschulzeit. Die Grafik zeigt, dass diejenigen Jugendlichen, welche als Kind zuhause oft (und vermutlich auch intensiv) gespielt haben, auch in der achten Klasse öfter zur



Leistungsspitze gehören als die beiden anderen Gruppen. Somit ist das Spiel ein wichtiger Indikator für den späteren Schulerfolg.

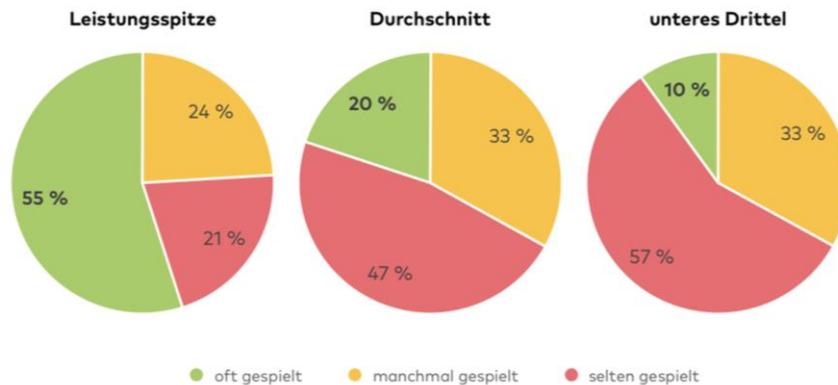


Abbildung: Schulerfolg von Frühlesern und Frührechnern in der 8. Klasse im Zusammenhang mit vorschulischem Spiel in der Familie (Stamm, 2008)

Das Spiel ist für die Entwicklung im Zyklus 1 massgebend und für den langfristigen Schulerfolg wesentlich. Kinder brauchen das freie Spiel und die aktive Interaktion mit anderen Kindern, damit grundlegendes Lernen geschehen kann. Kinder profitieren vom Spiel, wenn sie die eigenen Aktivitäten selbst wählen, und in kleinen Gruppen oder individuell spielen können. Von grossen Gruppen profitieren sie weniger.

Definition Spiel

«Fast alle Forscher, die sich mit Spiel befasst haben, anerkennen die Schwierigkeiten, Spiel zu definieren. Trotzdem haben die meisten Menschen kein Problem, Spiel zu erkennen, wenn sie es sehen.» (Anthony Pellegrini, 2009, S.8)

Im Kinderspiel werden Verhaltensweisen ausprobiert, man geht mit Objekten um und erschliesst sich dadurch die Welt. Die moderne Entwicklungsneurobiologie hat sehr deutlich gemacht, dass Kinder im Spiel ganzheitlich lernen. Dieser Ausdruck trifft das Lernen von Kindern im Kern.

Wir kennen das Kuckuck-Spiel des Kleinkindes, Funktionsspiele, Konstruktionsspiele, Fangspiele, Regelspiele, Rollenspiele, Denk- und Strategiespiele, Glücksspiele, Theaterspiele, Planspiele, ... die Vielfalt ist gross. Trotzdem können nach Lieger (2019) fünf zentrale Merkmale des Spiels genannt werden:

- Spiel ist intrinsisch motiviert
- Spiel ist angenehm und mit positiven Emotionen verbunden
- Spiel ist prozessorientiert
- Spiel ist frei gewählt
- Spiel ist aktiv engagiert

Spielformen

Um das Spiel der Kinder professionell zu begleiten, sind differenzierte Kenntnisse über die Bedeutung des Spiels sowie der verschiedenen Spielformen notwendig. Dieses Wissen ermöglicht es den Lehrpersonen, entwicklungsorientierte Spielprojekte bzw. Spielkonzepte zu planen. Wenn Kinder spielen, können zahlreiche Spielformen erkannt werden. Die nachfolgend definierten Spielformen treten häufig in ein und demselben Spiel auf. Eine systematische Klassifikation ist schwierig, denn ein Spiel kann beispielsweise als Rollen- oder Wettkampfspiel aufgefasst werden und enthält gleichzeitig



sensomotorische Elemente. Dennoch werden von verschiedenen Autorinnen und Autoren unterschiedliche Spielformen beschrieben (vgl. Renner, 2008; Lieger, 2009).

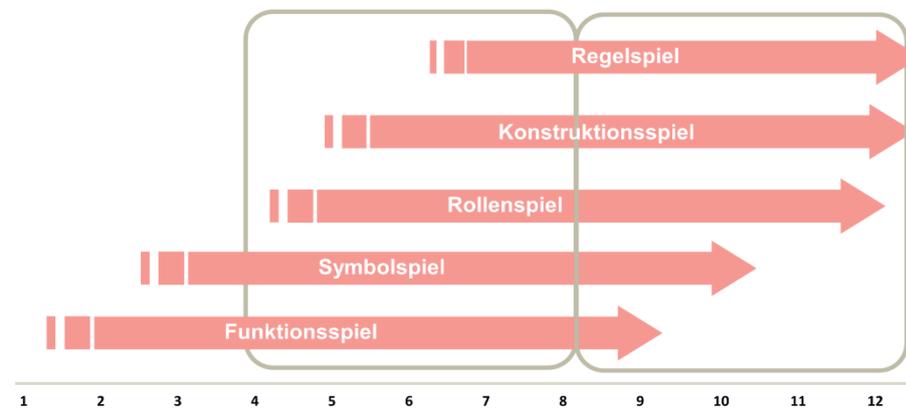


Abbildung: Heimlich, 2001, 31

Funktionsspiel

«Kinder spielen mit allem, was sie in die Hände bekommen»
(Lieger, 2009, S.10)

Funktionsspiele entstehen, sobald ein Kind Lust, Freude an einem erzeugten Effekt entdeckt hat und ihn erneut herbeiführen möchte. Durch das Spiel mit verschiedenen Gegenständen und Materialien lernen die Kinder einerseits deren Eigenschaften kennen, andererseits können sie gleichzeitig die Bewegungsmöglichkeiten des eigenen Körpers erkunden und somit erweitern. Auch physikalische Gesetzmässigkeiten können erfahren werden. Das Funktionsspiel besteht aus Ausprobieren und vielen, sich wiederholenden Aktivitäten. Die Kinder haben beim Funktionsspiel keine eigentliche Gestaltungsabsicht. Bevorzugte Spiele sind Geben und Nehmen sowie Zeigen und Verstecken (vgl. Oerter, 1999)

Rollenspiel

Während beim Funktionsspiel die reine Handlung im Vordergrund steht, gewinnt die symbolische Darstellung im Rollenspiel an Gewicht. Das Kind bestimmt, welche Bedeutung die Gegenstände haben. Beispielsweise dienen Korken als Tiere, die gemeinsam im Wald leben. In dieser Spielphase ist die Einbildungskraft des Kindes sehr stark und es sind Dialoge zwischen Kind und Spielgegenstand zu beobachten. Zwischen dem 4. und 7. Lebensjahr entwickeln sich die Symbole immer mehr zur Wirklichkeit. Die Spielzeuge müssen «wie echt» sein. Zudem werden nicht nur mehr einzelne Ereignisse dargestellt, sondern Geschichten konstruiert. Beim Rollenspiel sind also nicht nur einzelne Gegenstände das Thema der Handlungen, sondern das Spielthema selbst. Passend zum Spielthema entstehen Handlungen und Rollen: Z.B. Einkaufen – verkaufen / einkaufen – Verkäufer / Kundin. Es entsteht ein komplexes Skript: Begrüssung, Preise abfragen, bezahlen, herausgeben, Verabschiedung. Die Nachahmung des Spielthemas hat keinen Nutzen. Sie dient der Erfahrung. Die Kinder ordnen und regeln das Spiel selbst. Sie vereinbaren, was gespielt werden soll. Äusserungen wie, «Du würdest jetzt die Verletzten versorgen und ich würde den Krankenwagen rufen», sind häufig. Das Kind sucht nach Modellen der Wirklichkeit und nimmt diese im Spiel auf, indem es sie nachahmt. Vor dem eigentlichen Rollenspiel nimmt das Parallelspiel oft eine Übergangsfunktion ein und ist somit eine wichtige Vorbereitung für das Rollenspiel. Beim Parallelspiel spielen Kinder nebeneinander, beobachten und imitieren sich teilweise, greifen aber noch nicht in das Spiel des anderen ein. Der gemeinsame Gegenstandsbezug fehlt noch, das Handeln verläuft nebeneinander. Das Parallelspiel kann häufig noch im Vorschulalter beobachtet werden.

Untersuchungen zeigen auf, dass die konkrete Ausstattung der Spielmaterialien das Rollenspiel entscheidend beeinflusst, insbesondere die Kommunikation unter den Kindern. Stehen beispielsweise in der Kochecke nicht nur Küchenmaterial sondern auch Rezepte, Kochbücher und



Lebensmittelverpackungen zur Verfügung, regt dies die Kinder an, miteinander zu kommunizieren und die Einzelhandlungen in sinnvolle Abläufe einzubetten.

Konstruktionsspiel

Im Konstruktionsspiel entsteht ein geplantes Gebilde. Die Kinder verwenden Gegenstände, um ihre Vorstellungen zu realisieren. Sie stellen sich selbst Aufgaben und arbeiten auf ihr Ziel hin. Das erfordert von ihnen Ausdauer und Konzentration (vgl. Lieger, 2009)

Regelspiel

Beim Regelspiel werden die Regeln des Spiels zum Inhalt oder stehen zumindest stark im Vordergrund. Zudem ist das sich Messen mit anderen Kindern zentral. Regelspiele setzen die Gruppenfähigkeit der Kinder voraus. Diese müssen der Wettbewerbssituation gewachsen sein.

Projektorientiertes, freies Spiel

Das Lernen in einem projektorientierten und freien Spiel findet in der Ko-Konstruktion statt:

- Das Kind ist aktiv
- Die Umwelt ist aktiv
- Lernen durch Zusammenarbeit
- Lernen als sozialer Prozess
- Lernprozess von Kind und Lehrperson (gemeinsame Konstruktion)

Das projektorientierte Spiel gestaltet sich geplant und zielgerichtet an einem Thema und kann über längere Zeit fortgesetzt werden. Beispielsweise erhalten die Kinder Material, Gedanken und Inputs zum Thema Herbst und entwickeln damit ihr Spiel. Daraus ergeben sich vielfältige Spielanlässe (Herbst: Chilbi, Jahrmarkt, Jagd, Halloween, ...). Gute, projektorientierte Sequenzen beinhalten nachfolgende Qualitätsmerkmale:

- Differenzierung (Raum, Material, Spielform, Niveau, ...)
- Handlungsorientierung
- Offenheit (ermöglicht Freiraum und Varianten)
- Lebensweltbezug (vom Kind aus gesehen)
- Einbezug überfachlicher Kompetenzen

Vier Phasen innerhalb des projektorientierten, freien Spiels

Das projektorientierte Spiel kann nach Lieger (2014) in vier aufeinanderfolgende Phasen strukturiert werden. Der grösste Zeitanteil soll für die eigentliche Spielphase eingesetzt werden. Das dafür empfohlene Zeitfenster soll 45-60 Minuten nicht unterschreiten. In solchen längeren Spielphasen kommt es oft zu kognitiv anregenden Interaktionen zwischen den einzelnen Kindern. Die daraus entstandenen Leistungen, Lernerfolge und originellen Ideen sollen von den Lehrpersonen gewürdigt werden. Während der Spielzeit ergeben sich viele Möglichkeiten für Lehrpersonen, die Kinder in ihrem Spielprozess individuell zu beobachten und zu begleiten. Die Rolle der Lehrperson in diesen vier Phasen ist sehr vielfältig und wird im Kapitel weiter unten beleuchtet.

1. Anlaufphase

Die Kinder orientieren sich, wählen einen Spielort und die Spielgemeinschaft aus. Dies ist eine aktive, eher unruhige Phase, in der auch Organisatorisches im Zentrum steht. Die Lehrperson gibt den Kindern Anregung zu den verschiedenen Spielorten. Sie hilft den Kindern, sich zu orientieren. In dieser Phase steht die Lehrperson vor allem beratend zur Seite. Zusätzlich unterstützt sie die Kinder in der Organisation von Material, Spielorten und in der Gruppenbildung bei den einzelnen Spielorten.



2. Spielphase

Die Kinder spielen an den verschiedenen Orten. Neben lang andauernden Aktivitäten finden auch spieldynamisch bedingte Wechsel von Spielformen, Material, Spielorten und Sozialformen statt. Die Lehrperson beobachtet die Kinder und unterstützt sie bei der Organisation von spieldynamisch bedingten Wechseln.

3. Aufräumphase

Hier wird wieder ein Aktivitätsanstieg verzeichnet, sei es durch ein verstärktes Bemühen, Begonnenes zu einem Abschluss zu bringen oder durch das gemeinsame Aufräumen und das lebhafte Kommunizieren. In der Aufräumphase interveniert die Lehrperson vor allem im Bereich der Klassenführung. Sie muss verstärkt den Überblick behalten. Gut aufgeräumte Spielorte sind wichtig. Sie geben den Kindern Strukturen, Orientierung und sind wieder bereit für die nächsten Spielsequenzen.

4. Reflexionsphase

In dieser Phase tauschen die Kinder ihre Erfahrungen und Gefühle zum Verlauf des Spiels miteinander und mit der Lehrperson aus. Die Lehrperson leitet die Kinder an, über ihre Erfahrungen und Gefühle im Verlauf des Spiels zu sprechen oder diese Erfahrungen auf eine andere Art auszudrücken. Sie achtet darauf, dass gemeinsam Verbesserungsvorschläge aber auch neue Spielvorhaben diskutiert werden.



Teil B

Projekt «Spiel- und Kompetenzorientierung im Zyklus 1» an der PS Dübendorf

Mit diesem Projekt soll das freie Spiel als Lernform, sowohl im Kindergarten als auch an der Unterstufe den nötigen, pädagogischen Stellenwert und damit eine Aufwertung erfahren. Der Erfolg für das projektorientierte Spiel im Zyklus 1 hängt sowohl vom Wissen und den Fähigkeiten der einzelnen Lehrpersonen, als auch vom gemeinsamen Austausch in den Zyklus 1 Teams ab. Es gilt neue Strukturen zu ermöglichen und zu erproben; weg von langen lehrpersonenzentrierten Sequenzen, hin zum projektorientierten und kinderzentrierten Spiel.

Ziele des Projektes

Mit dem Konzept der Spiel- und Kompetenzorientierung werden an allen Zyklus 1 Schulen der Primarschule Dübendorf folgende Ziele verfolgt:

Die Lehrpersonen des Zyklus 1 kennen die Bedeutung des Spiels für die vier- bis achtjährigen Kinder. Sie wissen, wie professionelle Spielbegleitung aussieht, und kennen die Gelingensbedingungen für das Spiel.

An den Primarschulen Dübendorf planen und führen die Lehrpersonen einen Unterricht durch, in dem Spielen und Lernen miteinander verbunden sind. Das Spiel als Lernform von Vier- bis Achtjährigen ist anerkannter Unterrichtsbestandteil im Zyklus 1.

Projektorientiertes Spiel hat einen festen Platz in Unterrichts- und Wochenplanung des Zyklus 1. Spielsequenzen dauern mindestens 45 Minuten und werden im Minimum einmal wöchentlich eingeplant. Anzustreben sind mehrere Spielsequenzen, auch in der 1. und 2. Klasse.

Damit dies gelingt, braucht es:

- Eine gute Beziehung zwischen Schülerinnen, Schülern und Lehrpersonen
- Attraktive Spiel- und Lernumgebungen
- Zeitfenster von mindestens 45 Minuten für projektorientiertes, freies Spiel
- Eine professionelle Spielbegleitung

Einführungsphase Projekt «Spiel- und Kompetenzorientierung im Zyklus 1»

Die Einführungsphase dauert bis Ende des Schuljahres 2022/23. In dieser Phase erfolgen die Weiterbildung der Lehrpersonen und Schulleitungen, sowie die Gestaltung von Projekten zur verbindlichen Umsetzung oben genannter Zielsetzungen.

In den Schuljahren 2020 – 2023 werden in allen Schulen Weiterbildungsmodule (Startveranstaltung, Nachfolgeveranstaltung, Fachberatungen) durchgeführt.

Zeitplan Weiterbildung:

Bis Sommer 2021 Startveranstaltung an allen Schulen

Bis Sommer 2023 Nachfolgeveranstaltungen und Fachberatung an allen Schulen

Neue Lehrpersonen werden fortlaufend in die Weiterbildung und Projektgestaltung einbezogen und durch die Mentorin / den Mentor eingeführt.

Die SLK setzt sich in zugeschnittenen Weiterbildungsveranstaltungen mit der Führungsrolle und Aspekten der Unterrichtsbeurteilung hinsichtlich Spiel- und Kompetenzorientierung auseinander.

Vor Ablauf der Einführungsphase wird eine Evaluation der Umsetzung durch die Projektleitung vorgenommen. So können bei Bedarf Optimierungen für die definitive Einführung vorgenommen werden.



Verankerung

Zur Implementierung und Verankerung wird an der Primarschule Dübendorf ein Zyklus 1 Mentorat «Spiel- und Kompetenzorientierung im Zyklus 1» eingerichtet. Wesentlichen Ziele des Mentorats:

- Die Einführung und Unterstützung neuer Lehrpersonen des Zyklus 1 in ihrem ersten Jahr an der Primarschule Dübendorf
- Formen des Austausches zur Spiel- und Kompetenzorientierung im Zyklus 1 in Dübendorf anbieten und unterhalten
- Die Pflege einer Projekt- und Ideenbörse
- Pflege der Webseite «Spiel- und Kompetenzorientierung Zyklus 1» in Zusammenarbeit mit der Assistenz Bildungsinnovation

Das Mentorat wird durch eine Zyklus 1 Lehrperson besetzt, nach Möglichkeit durch eine Kindergartenlehrperson. Die benötigten VZE im Umfang von 1 – 3 Lohnprozenten werden aus dem Gestaltungspool alimentiert. Zu Beginn wird sich der Ressourcenbedarf eher bei 3% bewegen. Ist das Mentorat etabliert, wird sich der Aufwand einpendeln und verringern. Ein Stellenbeschrieb für das Mentorat wird separat erstellt.

Zielüberprüfung

Auch nach der Einführung findet mindestens einmal pro Jahr ein Austausch innerhalb des Zyklus 1 an den Schulen statt. Dieser wird durch die Mentorin initiiert.

Für die Schulleitungen ist es Bestandteil ihrer Personalführung, die Spiel- und Kompetenzorientierung im Zyklus 1 zu fördern und einzufordern. Schulleiterinnen und Schulleiter thematisieren die Spiel- und Kompetenzorientierung anlässlich ihrer Unterrichtsbesuche und Mitarbeitergesprächen.

Kommunikation und Elterninformation

Die Eltern werden an den jährlichen Elternabenden anfangs Schuljahr über die «Spiel- und Kompetenzorientierung Zyklus im 1» durch die Klassenlehrperson oder die Schulleitung informiert. Zusätzlich steht auf der Webseite der Schule Dübendorf ein Factsheet zur Verfügung.

An den Informationsveranstaltungen zum Kindergarteneintritt und am Elternabend beim Eintritt in die erste Klasse sind die Hintergründe und Erläuterungen zur «Spiel- und Kompetenzorientierung im Zyklus 1» fester Bestandteil.

Webseite

Die Schule Dübendorf unterhält eine digitale Plattform (Webseite), auf welcher Hinweise zur Durchführung und Reflexion von projektorientierten Spielsequenzen, Materialien, Beispiele gelebter Praxis, theoretische Grundlagen, Hintergrundinformationen, Tipps & Tricks und Ideen zu finden sind.



Literatur

- Pellegrini, A. 2009. The Play The Role of Play in Human Development. New York: Oxford University Press
- Renner, M., 2008 (2. Aufl.). Spieltheorie und Spielpraxis. Eine Einführung für pädagogische Berufe. Freiburg: Lambertus
- Stadtschulen Zug, 2020. Einführungskonzept Spiel- und Kompetenzorientierung.
- Stamm, M., 2014. Frühforderung als Kinderspiel. Ein Plädoyer für das Recht der Kinder auf das freie Spiel. (<https://www.margritstamm.ch>)

Das Konzept wurde am 15.06.2021 von der Primarschulpflege Dübendorf genehmigt.

Impressum:

Herausgeberin	Primarschule Dübendorf
Auftraggeberin	Karin Zulliger, Leitung Bildung
Projektleitung	Denise Perret
Adresse	Primarschule Dübendorf Usterstrasse 16 8600 Dübendorf 044 801 69 26
Internet	www.schule-duebendorf.ch

