

STUDIENSEMINAR FÜR LEHRÄMTER
AN SCHULEN KREFELD
SEMINAR FÜR DAS LEHRAMT AM BERUFSSKOLLEG

Schriftlicher Unterrichtsentwurf

Fachrichtung: Sozialpädagogik

Fach: Spiel

Lernfeld:

Thema: Einführung und Anwendung von Feedbackregeln
erprobt anhand der Anleitung von Fingerspielen

Kurze Zusammenfassung Mit dieser Stunde möchte ich die SchülerInnen für das Feedback sensibilisieren und sie auf die Problematik von solchen zuvor genannten Äußerungen aufmerksam machen. Sie sollen verstehen, dass solche Rückmeldungen wenig hilfreich bezogen auf die Veränderung von Verhalten sind.

Datum: Freitag, 02.10.2009

Bildungsgang/Stufe: Zweijährige Berufsfachschule für Sozialwesen/Unterstufe

Autor: (freiwillig)

Emailadresse: (freiwillig)

1. Lernvoraussetzungen im Hinblick auf die Unterrichtsstunde

1.1 Rahmenbedingungen

Die Klasse SFHU1 befindet sich in der Unterstufe der zweijährigen Berufsfachschule für Sozial- und Gesundheitswesen (Sozialwesen) nach APO-BK Anlage -C5. Die SchülerInnen¹ können ihre beruflichen Kenntnisse erweitern und im Rahmen eines zweijährigen vollzeitschulischen Bildungsganges die Fachhochschulreife erwerben. Die Klasse besteht aus insgesamt 27 SchülerInnen, von denen 6 männlich und 21 weiblich sind.

Die Altersstruktur sieht folgendermaßen aus:

| Alter in Jahren | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | Ohne Angabe |
|-----------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-------------|
| Anzahl | 3 | 4 | 5 | 3 | 7 | - | - | 1 | 1 | - | - | - | 1 | 2 |

Die bisher erworbenen Schulabschlüsse der SchülerInnen der SFHU1 sind relativ homogen:

| Fachoberschulreife Qualifikation ohne | Fachoberschulreife Qualifikation mit | Ohne Angabe |
|---------------------------------------|--------------------------------------|----------------|
| 19 SchülerInnen | 2 SchülerInnen | 6 SchülerInnen |

Ich unterrichte die Klasse SFHU1 im Rahmen des selbständigen Unterrichts seit Beginn des Schuljahres 2010/11. Dies waren bisher insgesamt 6 Doppelstunden. Darüber hinaus hospitiere ich in der Klasse im Rahmen des Ausbildungsunterrichts in Erziehungswissenschaft, dennoch würde ich sagen, dass ich die Klasse noch kennen lerne.

Da es sich um eine neue Unterstufe handelt hat es einige Veränderungen in der Klasse gegeben, einige SchülerInnen haben die Klasse verlassen und es sind neue dazu gekommen.

Die Klasse befindet sich meiner Einschätzung nach noch in der Machtkampf-/ Positions- und Rollenklärungsphase.

Der Unterricht findet in der Regel Freitags in der 7. und 8. Stunde statt, für die Lehrprobe wurde er jedoch auf die 3./4. Stunde vorverlegt, da außerdem an diesem Tag eine Schulsportveranstaltung stattfindet, an der die Klasse aber nicht teilnimmt.

Dennoch ist es möglich, dass einige SchülerInnen dies zum Anlass nehmen, möglicherweise nicht am Unterricht teilzunehmen.

1.2 Vorkenntnisse/ Verhalten bezogen auf den Stundeninhalt

Die Klasse SFHU ist sehr heterogen in Bezug auf die Lernvoraussetzungen. Es gibt einige wenige sehr leistungsstarke SchülerInnen die kontinuierlich mitarbeiten und einen größeren Anteil mit schwankender Beteiligung.

Die meisten SchülerInnen scheinen grundsätzlich am Fach Spiel interessiert zu sein. Besonders praktische spielerische Anteile stoßen auf Begeisterung. Es gibt jedoch einzelne Schüler, denen es auch teilweise unangenehm zu sein scheint, besonders Spiele für 3-6jährige mitzuspielen oder anzuleiten.

¹ Aus Gründen der Vereinfachung verwende ich im Folgenden die Schreibweise SchülerInnen um beide Geschlechter mit einzuschließen.

Insgesamt handelt es sich um eine sehr rede- und diskutierfreudige Klasse, die gelegentlich gebremst werden muss. Bei Diskussionen werden unterschiedliche Meinungen respektiert.

Gruppenarbeit ist problemlos möglich, allerdings gibt es teilweise unterschiedliche Bedürfnisse, was die Lautstärke angeht.

Bezüglich der Fachkompetenz bringen die SchülerInnen unterschiedliche Erfahrungen im Bereich Spiel mit. Einige verfügen bereits über ein größeres Repertoire an Spielen, welches sie auch aktiv im Unterricht einbringen, andere scheinen über wenig Erfahrung zu verfügen.

Bei der Reflexion der Anleitung einzelner Spiele zeigten sich deutliche Schwächen im Ausdrucksvermögen.

2. Didaktisch/ methodische Schwerpunkte

2.1 Curriculare Anbindung

Für den Bildungsgang der zweijährigen Berufsfachschule für Sozial- und Gesundheitswesen (Sozialwesen) gibt es derzeit lediglich eine Curriculare Skizze (<http://www.berufsbildung.schulministerium.nrw.de/cms/berufsbildung/informationen-zu-bildungsgaengen/hoehere-berufsfachschule/berufliche-kenntnisse/downloads/>) und keinen Lehrplan.

In den Curricularen Skizzen ist zu lesen: „Im Sinne einer beruflichen Orientierung und erweiterter beruflicher Kenntnisse beziehen sich die Inhalte des Unterrichtsfaches auf berufsvorbereitende Gesichtspunkte der Berufsrolle und des beruflichen Handelns.“ (vgl. s. oben). Arbeitsfelder können unter anderem sein in der Sozialpädagogik, Soziale Arbeit, Heilpädagogik etc. In diesem Zusammenhang werden grundlegende Kenntnisse über das Spiel vermittelt.

Ich beziehe mich in der Planung des Unterrichts konkret auf den Stoffverteilungsplan des Berufskollegs Vera Beckers vom Juni 2009.

Nach einer Einführung in das Fach Spiel, dem Thematisieren eigener biographischer Spielerfahrungen in der Kindheit und der Annäherung an den Begriff Spiel stehen thematische Unterrichtseinheiten zu einzelnen Themen an, wie z.B. Fingerspiele in der heutigen Stunde.

2.2 Einordnung in den unterrichtlichen Kontext

| Datum (UE je 90 min) | Inhalt |
|----------------------|--|
| 20.08.2009 | Einführung in das Fach Spiel |
| 28.08.2009 | Eigene Spielerfahrungen in der Kindheit |
| 04.09.2009 | Was ist eigentlich „Spiel“? |
| 11.09.2009 | Erstellen einer Spielekartei und Anleitung von Spielen |
| 18.09.2009 | Stuhlkreissspiele |
| 25.09.2009 | Fingerspiele |
| 02.10.2009 | Feedback allgemein und angewandt auf Fingerspiele |
| 09.10.2009 | Wahrnehmungsspiele |
| | Herbstferien |
| 30.10.2009 | Wahrnehmungsspiele |
| 06.11.2009 | Rätsel und Ratespiele |
| 13.11.2009 | Bewegungsspiele |
| 20.11.2009 | Bewegungsspiele |
| 27.11.2009 | Spiel in der Entwicklung des Kindes |
| 04.12.2009 | Spiel in der Entwicklung des Kindes |

| | |
|------------|--|
| 11.12.2009 | Freispiel |
| 18.12.2009 | Spiele für 3-6jährige |
| 08.01.2010 | Orientierungspraktikum im Elementarbereich |

2.3 Fachlich methodischer Schwerpunkt

Der Anlass für die Gestaltung dieser Stunde war der Aspekt, dass mir bei den Reflexionsrunden die wir im Unterricht nach einzelnen Spielen gemacht haben, aufgefallen ist, dass die SchülerInnen teilweise sehr undifferenziert oder auch hilflos geantwortet haben.

Schülerantworten waren z.B. „War gut.“, Da weiß ich jetzt auch nicht so genau wie ich das sagen soll“ oder „Ich fand das voll süß!“.

Mit dieser Stunde möchte ich die SchülerInnen für das Feedback sensibilisieren und sie auf die Problematik von solchen zuvor genannten Äußerungen aufmerksam machen. Sie sollen verstehen, dass solche Rückmeldungen wenig hilfreich bezogen auf die Veränderung von Verhalten sind.

Das Thema Feedback wird die SchülerInnen die gesamte Schullaufbahn begleiten, da die Kompetenz zur Reflexion ständig gefordert ist und ein wichtiger Beitrag zu professionellem pädagogischem Handeln ist. Nach Klafki ist demnach eine hohe Gegenwarts- und Zukunftsbedeutung gegeben.

Bisher haben die SchülerInnen einige Grundlagen für das Spiel kennen gelernt und nun hat eine Phase begonnen in der sie vermehrt selbst spielen und spiele anleiten. Daher ist der Zeitpunkt sich intensiv mit Rückmeldungen zu beschäftigen angemessen.

Die Stunde beginnt damit, dass die SchülerInnen mit ihren eigenen Feedback-Äußerungen konfrontiert werden und damit eine gewisse Betroffenheit beziehungsweise Problematisierung hergestellt wird. Zunächst findet eine eher allgemeine Auseinandersetzung mit Feedbackregeln statt und darauf eine auf Fingerspiele bezogene kriterienorientierte Reflexion. Die Erfahrungen werden im Plenum besprochen.

Die Beschäftigung mit Feedback ist auch insofern relevant für die SchülerInnen, da sie später möglicherweise selbst in eine Situation kommen, in der sie Spiele anleiten und eine Rückmeldung von den Kindern/ Jugendlichen bekommen möchten.

Eine didaktische Reduktion findet statt, da in dieser Unterrichtsstunde ausschließlich das mündliche Feedback thematisiert wird und nicht weitere Feedbackmethoden.

3. Ziele des Unterrichts:

3.1 Gesamtziel der Unterrichtsstunde

Die SchülerInnen erweitern ihre Reflexionsfähigkeit indem sie Feedbackregeln zunächst allgemein und anschließend bezogen auf Fingerspiele kriteriengeleitet anwenden.

3.2. Angestrebte Kompetenzerweiterungen

Die SchülerInnen erweitern ihr Ausdrucksvermögen indem Sie Sätze im Sinne der eingeführten Feedbackregeln formulieren.

Die SchülerInnen üben den Umgang mit Kritik indem sie diese formulieren bzw. annehmen und anschließend diesen Prozess mündlich reflektieren.

4. Synopse

| Phase | Inhalt | Methode | Medien/ Material |
|----------------|---|-----------------------------------|---|
| Einstieg | Erläuterung des Themas Die Schülerinnen werden mit eigenen Äußerungen bezogen auf das Feedback konfrontiert Schaffen von Problembewusstsein Aufgreifen von Vorwissen | Gelenktes Unterrichtsgespräch | Tafelanschrieb des Stundenthemas |
| Erarbeitung I | Die SchülerInnen bekommen Informationen zu Feedbackregeln und lesen diese Anschließende Anwendung auf drei Beispielaussagen | Einzelarbeit Partnerarbeit | Text mit Feedbackregeln Arbeitsblatt |
| Präsentation I | Die Lösungen der Schüler werden besprochen | Unterrichtsgespräch | |
| Erarbeitung II | Die SchülerInnen üben sich gegenseitig Rückmeldungen anhand von Fingerspielen zu geben. | Gruppenarbeit | Arbeitsaufgabe |
| Sicherung | Die Erfahrungen der SchülerInnen werden mit Impulsfragen reflektiert | Unterrichtsgespräch | |

5. Literatur:

Möller, Klaus: Ich will. Ich kann. Ich mache. Anregungen und Impulse für Mitarbeit und Engagement in Gruppen, Vereinen und Organisationen. Köln, Kettler Verlag 2004.

<http://www.berufsbildung.schulministerium.nrw.de/cms/berufsbildung/informationen-zu-bildungsgaengen/hoehere-berufsfachschule/berufliche-kenntnisse/downloads/>□

6. Anlagen:

Feedbackregeln

Wenn ich ein Feedback gebe, ist es...

| | |
|------------------------------------|--|
| <i>verstärkend</i> | Ich betone in meinem Feedback beobachtete Stärken. Dann kann auch Kritik besser angenommen werden. |
| <i>genau</i> | Ich beobachte möglichst genau, was ich in welcher Situation beobachtet habe. |
| <i>ehrlich</i> | Alles, was ich sage, ist wahr. Aber ich sage nicht alles, was wahr ist. |
| <i>aufbauend / konstruktiv</i> | Ich mache Verbesserungsvorschläge. |
| <i>persönlich</i> | Ich mache deutlich, dass es sich um meine persönliche Meinung handelt. (Ich-Perspektive) |

Wenn ich ein Feedback erhalte, kann ich...

| | |
|------------------------|--|
| <i>zuhören</i> | Ich höre mir das Feedback an. Es ist die persönliche Meinung meines Gegenübers. Deshalb muss ich mich nicht verteidigen. |
| <i>nachfragen</i> | Ich frage nach, wenn ich etwas nicht verstanden habe. |
| <i>Stellung nehmen</i> | Es liegt an mir, das für mich Bedeutsame auszuwählen. |

Arbeitsblatt:

Zur Anzeige wird die QuickTime™
DeKompressor .MPF (Unkomprimiert)
benötigt.

Thema: Feedback

Datum: 02.10.2009

Aufgabe:

Formulieren Sie folgende Sätze unter Berücksichtigung der Feedbackregeln um!

1. Beispiel: „Du nuschelst total leise, so versteht keiner was.“

| |
|--|
| |
| |
| |

2. Beispiel: „Du hast überhaupt keine Lust mit den Kindern zu spielen.“

| |
|--|
| |
| |
| |

3. Beispiel: „Das war super!“

| |
|--|
| |
| |
| |

Lösungsvorschläge:

1. Ich habe dich nicht gut verstanden, da du sehr leise und undeutlich gesprochen hast. Vielleicht achtest du das nächste mal darauf die Aufmerksamkeit deiner Zuhörer zu haben und redest etwas lauter und betonter.
2. Deine Körpersprache bzw. Gestik und Mimik signalisieren keine große Begeisterung beim Spielen. Ich vermute, dass du dies nicht gerne machst/ Könnte es sein, dass du dies nicht gerne machst?
3. Ich hab beobachtet, dass du selbst mit viel Freude mitgespielt hast. Das hat uns auch motiviert und viel Spaß gemacht.

Arbeitsauftrag:

Einigen Sie sich in ihrer Gruppe auf eine Person, die ein Fingerspiel anleitet.
Geben Sie ihr anschließend eine Rückmeldung unter Berücksichtigung der Aspekte:

- * Motivation/ Spielfreude
- * Freies Sprechen
- * Betonung/ Satzmelodie
- * Einsatz der Gestik
- * Kontakt zu den Kindern (Blickkontakt)
- * Sonstiges...

Zur Anzeige wird der QuickTime™
Dekompressor „TIFF (Unkomprimiert)“
benötigt.

Viel Spaß!