

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

Schriftlicher Unterrichtsentwurf

Fachrichtung:	Sozialpädagogik
Fach:	Spielpädagogik
Lernfeld:	
Thema:	Entwicklung von pädagogischen Maßnahmen zur Stärkung des Selbstwertgefühls bei Kindern in Bezug auf das Spielleiterverhalten
Kurze Zusammenfassung	Die geplante Stunde ist wie bereits zuvor erwähnt eine Einstiegsstunde in Spiele zur Stärkung des Selbstwertgefühls, Spiele zur Selbst- und Fremdwahrnehmung und Selbstbehauptungsspiele. Im Rahmen des gesamten Unterrichtsverlaufes bildet sie eine logische Fortsetzung der Stunde zum Thema Zaubern, welches ebenfalls das Selbstwertgefühl stärken kann und ebenso das Schattenspiel, in dem insbesondere Kinder die nicht so sehr gerne im Rampenlicht stehen, Erfolgserlebnisse haben können.
Datum:	Donnerstag, den 25.03.2010
Bildungsgang/Stufe:	Fachschule für Sozialpädagogik/ Oberstufe
Autor: (freiwillig)	
Emailadresse: (freiwillig)	

1. Lernvoraussetzungen im Hinblick auf die Unterrichtsstunde

1.1 Rahmenbedingungen

Die Studierenden¹ der Klasse FSO1 befinden sich im zweiten Jahr der insgesamt dreijährigen Ausbildung zur „Staatlich anerkannten ErzieherIn²“ (APO-BK Anlage E).

Die Lerngruppe besteht aus insgesamt 23 Studierenden, davon ist einer männlich und die weiteren Studierenden sind weiblich.

Die Altersstruktur sieht folgendermaßen aus (obere Zeile Alter in Jahren/ untere Zeile Anzahl der Studierenden):

20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
1	4	4	5	-	-	6	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1

Die bisher erworbenen Abschlüsse sind folgende:

Abitur	Fachhochschulreife	Fachoberschulreife mit Qualifikation	Fachoberschulreife ohne Qualifikation
9	7	5	2

Wie an der Altersstruktur und der bereits erworbenen Abschlüsse zu sehen ist, handelt es sich um eine sehr heterogene Klasse.

Zwei der Studierenden waren bereits zeitweise an einer Hochschule/ Universität, andere waren zuvor an einer Berufsschule, einer Gesamtschule oder einem Gymnasium. Drei der Studierenden haben eine Ausbildung zur KinderpflegerIn abgeschlossen.

Es gab zu Beginn des Schuljahres einige Veränderungen in der Klasse, ein Studierender hat die Klasse verlassen und fünf neue Studierende sind aus anderen Schulen hinzugekommen (wovon zwei die Klasse vermutlich wieder verlassen werden).

Ich unterrichte die FSO1 seit dem Beginn des Schuljahres 2009/10 im Rahmen des Selbstständigen Unterrichtes 2-stündig pro Woche in dem Bildungsbereich Spiel. Zudem hospitiere ich seit etwa 4 Wochen in Didaktik/ Methodik in der Klasse.

Die Studierenden der Klasse haben von Dezember bis Januar ein insgesamt 8-wöchiges Praktikum entweder in einer Offenen Ganztageschule, einer Jugendfreizeiteinrichtungen oder einem Kinderheim gemacht (zunächst Vertiefungspraktikum und anschließend Durchführung eines Projektes).

Ende Mai wird die Klasse in die Prüfungsphase für das Fachschuleexamen gehen.

Da der Unterricht in den ersten beiden Stunden Donnerstag morgens liegt, kommt es gelegentlich vor, dass vereinzelt Studierende sich verspäten. Dies ist auch für den heutigen Tag nicht auszuschließen.

1.2 Vorkenntnisse/ Verhalten bezogen auf den Stundeninhalt

Bezogen auf die Human- und Sozialkompetenz handelt es sich um eine relativ harmonische Klasse. Das Klassenklima würde ich insgesamt als positiv bezeichnen, wenn es auch gelegentlich Spannungen unter einzelnen Studierenden gibt.

Reflexionsphasen gehören regelmäßig zum Spielunterricht und Kritik wird fair und sachlich geäußert. Die einzelnen Studierenden sind in der Lage Verantwortung zu übernehmen

¹ Es handelt sich hierbei um Studierende und nicht SchülerInnen und Schüler, da es sich aufgrund der Zugangsvoraussetzungen um eine Art von Zweitausbildung handelt.

² Ich verwende im Folgenden die Schreibweise mit großem „I“ in der beide Geschlechter eingeschlossen sind.

und zuverlässig zu handeln. Arbeiten im Team sowohl selbst gewählt, wie auch fremd eingeteilt ist problemlos möglich und produktiv.

Bezogen auf die Fachkompetenz zeigen sich deutliche Unterschiede in der Klasse insbesondere was die theoretische Reflexionskompetenz angeht. Dort beteiligen sich teilweise nur wenige Studierende und die übrigen zeigen geringes Interesse.

In einer vorausgehenden Unterrichtseinheit zum Thema Spieleketten zeigten sich deutliche Leistungsunterschiede in der Planung und Durchführung.

Insgesamt bezogen auf das Fach Spiel handelt es sich um eine spielfreudige Klasse, die Spaß am Spielen und Ausprobieren hat. Im Laufe der Zeit haben sich die Studierenden ein relativ großes Repertoire an Spielen angeeignet.

Bezogen auf die Methodenkompetenz können die meisten Studierenden gut selbstständig planen und durchführen. Dies zeigte sich z.B. in einer Einheit zum Menschenschattenspiel und einer anschließenden Präsentation. Sie sind es gewöhnt im Klassenverband Spiele anzuleiten oder z.B. Zaubertricks zu präsentieren.

Im Rahmen einer Stunde zu Computerspielen konnten die Studierenden sich in Form einer Strukturierten Kontroverse eine begründete Meinung bilden und diese anschließend diskutieren. Bezogen auf die heutige Stunde ist es neu für die Studierenden einen Textinhalt in Form eines Piktogramms zu veranschaulichen. Dennoch gehe ich davon aus, dass ihnen dies keine Probleme bereitet.

2. Didaktisch/ methodische Schwerpunkte

2.1 Curriculare Anbindung

Die Grundlage für die geplante Unterrichtseinheit bilden die Richtlinien und Lehrpläne für die Fachschule für Sozialwesen Fachrichtung Sozialpädagogik vom 01.08.2006 (Hrsg. Ministerium für Schule und Weiterbildung, Düsseldorf) sowie die didaktische Jahresplanung und der Stoffverteilungsplan der Fachschule für Sozialpädagogik vom 06.02.2007.

Dort sind Spiele für Kinder und Jugendliche über 6 Jahren vorgesehen und Spiele zum Aggressionsabbau. Die geplante Stunde ist eine Einstiegstunde in Spiele zur Stärkung des Selbstwertgefühls, Spiele zur Selbst- und Fremdwahrnehmung und Selbstbehauptungsspiele. Sie lässt sich in beide Kontexte einordnen, da die zuvor genannten Spiele primär für Kinder über 6 Jahren geeignet sind und präventiv gegen Aggressionen eingesetzt werden können.

Die Studierenden befinden sich gerade im Lernfeld 3 „Entwicklungs- und Bildungsprozesse unterstützen“.

2.2 Einordnung in den unterrichtlichen Kontext

Thema der Reihe: Spielen mit Kindern und Jugendlichen über 6 Jahren

Datum (UE je 90 min)	Inhalt
04.02.2010	Einführung in das Menschenschattenspiel anhand von Improvisationsübungen
25.02.2010	Vertiefung des Menschenschattenspiels anhand von Textvorlagen mit Regieanweisungen
04.03.2010	Präsentation der Schattenspiele und Reflexion

11.03.2010	Bildung einer eigenen Meinung zu Computerspielen anhand einer Strukturierten Kontroverse
18.03.2010	Erarbeitung von Zaubertricks anhand einer Präsentation mit dem Ziel der Erstellung eines eigenen Zauberbuches
25.03.2010	Erarbeitung von Maßnahmen zur Stärkung des Selbstwertgefühles und Anwendung in Spielen dazu
15.04.2010	Präsentation der Arbeitsergebnisse aus der vorherigen Stunde (2. Teil); Einführung in Spiele zur Selbst- und Fremdwahrnehmung/Selbstbehauptungsspiele
22.04.2010	Spiele zur Selbst- und Fremdwahrnehmung/Selbstbehauptungsspiele

2.3 Fachlich methodischer Schwerpunkt

Die geplante Stunde ist wie bereits zuvor erwähnt eine Einstiegsstunde in Spiele zur Stärkung des Selbstwertgefühls, Spiele zur Selbst- und Fremdwahrnehmung und Selbstbehauptungsspiele. Im Rahmen des gesamten Unterrichtsverlaufes bildet sie eine logische Fortsetzung der Stunde zum Thema Zaubern, welches ebenfalls das Selbstwertgefühl stärken kann und ebenso das Schattenspiel, in dem insbesondere Kinder die nicht so sehr gerne im Rampenlicht stehen, Erfolgserlebnisse haben können.

Dies ist relevant für die Studierenden da, insbesondere während des letzten Praktikums, einige Studierende von eher unauffälligen und schüchternen Kindern berichtet haben, die im normalen Alltagsbetrieb oft untergehen und keine besondere Zuwendung erhalten.

Der Begriff des Selbstwertgefühls an sich wurde letzte Stunde in der Reflexionsphase angesprochen und konnte von den Studierenden erläutert werden, so dass dieser klar sein sollte.

Die Stunde ist als didaktisches Fenster geplant. In den ersten 45 Minuten wird die theoretische Grundlage für allgemeine Maßnahmen zur Stärkung des Selbstwertgefühles erarbeitet, übertragen anschließend auf das Verhalten als Spielleiter. In den folgenden 45 Minuten werden die Studierenden in Kleingruppen „Spiele die stark machen“ erproben und schriftlich festhalten wie sie die zuvor erarbeiteten Maßnahmen konkret in den einzelnen Spielen umsetzen können.

Als Einstieg in die Stunde habe ich einen Ausschnitt aus einem Erlebnisbericht einer Studierenden gewählt, den sie im Rahmen des letzten Praktikums verfasst hat (die Erlaubnis zur Verwendung habe ich eingeholt). Aufgrund dessen sollen die Schüler zunächst einmal beschreiben, was für ein Bild sie von dem Kind (Nemo) haben und wie dieser sich fühlt. Anschließend sollten sie zu der Schlussfolgerung gelangen, dass Nemo vermutlich über ein geringes Selbstwertgefühl verfügt. Daraufhin werde ich an den Erfahrungen der Studierenden anknüpfen und fragen, ob sie ähnliche Kinder im Praktikum kennen gelernt haben. Dies wird wahrscheinlich der Fall sein.

Danach werden die Studierenden aufgefordert Handlungsstrategien die ihnen bekannt sind zur Stärkung des Selbstwertgefühls zu benennen. Diese werden schriftlich gesammelt um später darauf zurückgreifen zu können.

Nachdem dies positiv honoriert worden ist, erfolgt die Überleitung zu der Erarbeitungsphase in Gruppen.

Die Gruppen werden zunächst arbeitsteilig Überschriften und Piktogramme zu den einzelnen Punkten erstellen. Die Gruppen, die schon früher fertig sind, sind aufgefordert auch die übrigen Textabschnitte zu lesen. Im Rahmen individueller Förderung kann jeder Studierende entscheiden, wie viel Text er in der vorgegebenen Zeit zu lesen vermag.

Anschließend erfolgt eine kurze Präsentation im Plenum. Die zuvor auf Papieren gesammelten Antworten werden den einzelnen Punkten zugeordnet oder bilden neue Unterpunkte.

Als letzte Unterrichtsphase erfolgt der Transfer der Maßnahmen zur Stärkung des Selbstwertgefühles auf die Anleitung von Spielen. Dabei soll deutlich werden, dass alleine Spiele zur Stärkung des Selbstwertgefühls nicht ausreichen, sondern ein angemessenes Verhalten des Spielleiters nach den zuvor besprochenen Aspekten ebenso wichtig ist. Dies sollen die Studierenden in der folgenden Stunde in weiteren Kleingruppen bezogen auf konkrete Spiele anwenden und vertiefen.

3. Ziele des Unterrichts:

3.1 Gesamtziel der Unterrichtsstunde

Die Studierenden erwerben Kompetenzen über ein professionelles Verhalten zur Stärkung des Selbstwertgefühles bei Kindern, indem sie anknüpfend an ihr Vorwissen zentrale weitere Punkte aus einem Text mit Piktogrammen veranschaulichen.

3.2. Angestrebte Kompetenzerweiterungen

Die Studierenden werden sich ihres Vorwissens zum Thema (Maßnahmen zur Stärkung des Selbstwertgefühles) bewusst, indem sie ausgehend von einem Fallbeispiel Maßnahmen zur Stärkung des Selbstwertgefühles benennen.

Die Studierenden erarbeiten Maßnahmen zur Stärkung des Selbstwertgefühles, indem sie diese anhand einer Überschrift in eigenen Worten benennen und in einem Piktogramm veranschaulichen.

Die Studierenden erweitern ihre Kompetenz abstrakte Inhalte zu Veranschaulichen, indem sie ein Piktogramm zu einem Textabschnitt entwerfen.

4. Synopse

Phase	Inhalt	Methode	Medien/ Material
Einstieg	Vorstellung des Fallbeispiels „Nemo“.	Fragend-entwickelndes Unterrichtsgespräch	Folie mit Fallbeispiel
	Die Studierenden beschreiben Nemo und formulieren seine Gefühlssituation.		
	Sie schlagen erste Handlungsmöglichkeiten vor, um sein Selbstwertgefühl zu stärken.	Sammeln der Antworten auf Papier.	DIN A 3 Blätter/ Eddings

Erarbeitung	Die Studierenden erarbeiten in Kleingruppen anhand eines Textes wesentliche Maßnahmen zur Stärkung des Selbstwertgefühles und Visualisieren diese in Piktogrammen.	Gruppenarbeit	Arbeitsblätter/ Überschriftenstreifen/ Piktogrammlätter/ Eddings
Präsentation	Die Studierenden präsentieren die erstellten Piktogramme. Erweiterung der Maßnahmen mit den zuvor geäußerten Handlungsmöglichkeiten der Studierenden.	Studierenden- präsentation Unterrichtsgespräch	Piktogramme und Überschriften/ Magnete Blätter mit gesammelten Antworten
Transfer	Übertragung der gesammelten Maßnahmen auf das Fach Spiel und das Spielleiterverhalten.	Fragend- entwickelndes Unterrichtsgespräch	
Didaktische Reserve	Gemeinsame Erarbeitung des Arbeitsauftrages für die nächste Stunde.	Fragend- entwickelndes Unterrichtsgespräch	

5. Literatur:

Ministerium für Schule und Weiterbildung (Hrsg.). Richtlinien und Lehrpläne zur Erprobung. Fachschule des Sozialwesens, Fachrichtung Sozialpädagogik. Düsseldorf 2006.

Portmann, Rosemarie: Spiele die stark machen. Don Bosco Verlag, München 2008.

Zimbardo, P., Gerrig, R.: Psychologie. Springer Verlag, Heidelberg 1999.

Zimmer, Renate: Handbuch der Psychomotorik. Herder Verlag, Freiburg 2006.

6. Anlagen:

Fallbeispiel einer Schülerin aus der Klasse:

Die Situation

Es ist ein Konflikt zwischen zwei Jungen. Dieser ist auf dem Schulhof in der 2. Pause um 11.50 entstanden.

Moritz (7 Jahre) ärgert seit einiger Zeit Nemo (12 Jahre).

Moritz ist Nemo körperlich überlegen. Nemo hat sich bis zu diesem Tag nie gegen die Attacken von Moritz gewehrt und er lässt sich insgesamt viel von anderen Kindern gefallen. Nemo ist sehr still und friedfertig.

Moritz kann den Jungen ärgern, da er größer ist und sein Rang in der Gruppe steigt, weil er einen Jungen aus der 6. Klasse verprügeln kann.

Der Junge zieht Nemo an den Haaren als dieser an ihm vorbei geht. Nemo hat eine sehr geduckte Körperhaltung und versucht nicht auf zu fallen. Dies jedoch ohne Erfolg.

Erwartetes Tafelbild

Maßnahmen zur Stärkung des Selbstwertgefühls:

- z.B.
- Eigene Vorzüge erkennen helfen, bewusst machen
 - Situationen bereitstellen, in denen das Kind Selbstwirksamkeit erfahren kann
 - Eigenaktivität und Selbsttätigsein fördern
 - Vorschnelle Hilfeleistung vermeiden
 - Das Kind unabhängig von seiner Leistung wertschätzen
 - Vergleiche mit anderen vermeiden

Mögliche vorherige Schülerbeiträge auf die Frage nach Handlungsstrategien zur Stärkung des Selbstwertgefühls:

- Emphatisches Verhalten
- Aktives Zuhören
- In ein Projekt einbinden und z.B. dadurch Stärken fördern im kreativen Bereich
- Loben
- Kooperative Spiele

Maßnahmen zum Aufbau eines positiven Selbstwertgefühls

Folgende Maßnahmen können die Bildung eines positiven Selbstwertgefühls bei Kindern unterstützen (vgl. Zimmer 2000):

Überschrift:.....

Dem Kind sollte verstärkt Rückmeldung über seine Stärken und besonderen Vorzüge gegeben werden, so dass es Vertrauen in die eigene Kraft und die eigenen Fähigkeiten gewinnt. Fähigkeiten sollten möglichst allen Kindern Könnenserfahrungen und Erfolgserlebnisse vermitteln.

Überschrift:.....

Spiel und Bewegungssituationen können so konzipiert werden, dass das Kind durch seine Handlungen Veränderungen in der materialen Umwelt bewirken kann (Selbstwirksamkeit); Veränderungen sollten für das Kind sichtbar sein, es sollte sie konkret wahrnehmen können.

Überschrift:.....

Angebote sollten dem Kind das Erlebnis vermitteln, dass es selbst Verursacher seiner Handlungen ist, dass ein gelungenes Spiel oder eine erfolgreiche Übung auf die eigene Anstrengung zurückgeführt werden kann. Lernen soll weniger als das Ergebnis von Belehrung, sondern als Erfahrungsprozess verstanden werden, der an Eigenaktivität und Selbsttätigkeit geknüpft ist.

Überschrift:.....

Der Pädagoge/ die Pädagogin sollte dem Kind nicht den Eindruck vermitteln, als traue er/sie ihm nicht zu, sondern ihm vielmehr das Gefühl geben, eine Aufgabe selbst bewältigt und hierzu allenfalls eine minimale Unterstützung (Hilfe) erhalten zu haben. Auch unangemessenes Lob kann zu einer niedrigeren Einschätzung der eigenen Fähigkeiten führen, da das Kind den Eindruck gewinnt, als stelle der Erwachsene an es nur sehr niedrige Erwartungen.

Überschrift:.....

Der Erwachsene sollte Leistungen des Kindes unabhängig von ihrem objektiven Ausmaß als sinnvoll wahrnehmen. Er sollte dem Kind das Gefühl geben, dass seine Person unabhängig von der Höhe der Leistung akzeptiert wird. Durch die Fremdakzeptanz gelingt es dem Kind, sich selbst zu akzeptieren.

Überschrift:.....

Erfolgsmeldungen sollten weniger über den Vergleich mit anderen gegeben, sondern eher als individueller Leistungsfortschritt interpretiert werden. Steht die intraindividuelle Leistungsentwicklung im Vordergrund und wird dies auch vom Erwachsenen betont, werden Kinder häufig seine Sicht übernehmen. Aus dem Vertrauen in eine verfügbare und „beherrschbare“ Umwelt und aus dem Zutrauen der sozialen Umgebung (Eltern, Erzieher, Lehrer, andere Kinder) in die Fähigkeiten und Tüchtigkeit des Kindes entwickeln sich sein Selbstvertrauen und sein Selbstwertgefühl.

Nicht allein die Förderung der Entwicklung, das Behandeln bestimmter Schwächen mit zielgerichteten Übungen bringt die persönlichkeits-stabilisierende Wirkungen hervor, sondern die Möglichkeit zu einer Veränderung der

Selbstwahrnehmung, zum Aufbau einer neuen Beziehung zu sich selbst, aber auch zur sozial dinglichen Umwelt.



Arbeitsauftrag:

1. Zunächst lesen sie den Text in dem auf ihrem Arbeitsblatt gekennzeichnetem Abschnitt und Formulieren eine Überschrift dafür.
Anschließend erstellen sie ein Piktogramm, welches ihrer Meinung nach den Inhalt der Überschrift bzw. des Textes veranschaulicht.
2. Wenn Sie Aufgabe 1 erfüllt haben lesen sie die weiteren Textabschnitte (so weit wie sie kommen innerhalb des Zeitrahmens).

Das entwickelte Piktogramm stellen sie anschließend begründet kurz ihren Mitstudierenden vor!

Sie haben insgesamt 15 min Zeit.