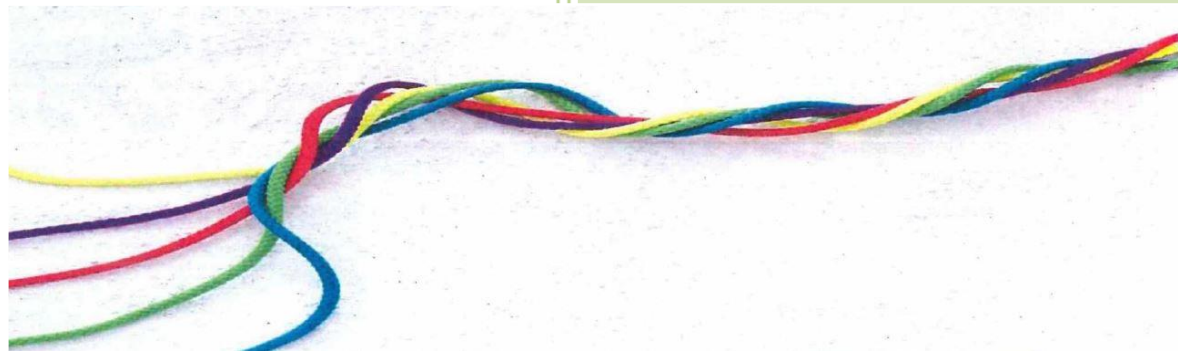


Referenzkarte
Schaffen eines positiven
(Lern-)Klimas im Klassenraum –
soziales Lernen – LEP CM 04



SCHAFFEN EINES POSITIVEN (LERN-)KLIMAS IM KLASSENRAUM – SOZIALES LERNEN

THEMA

Ein Merkmal guten Unterrichts ist das lernförderliche Klima. Die Unterrichtsatmosphäre ist dabei gekennzeichnet durch gegenseitigen Respekt, verlässlich eingehaltene Regeln, gemeinsam geteilte Verantwortung sowie die Fürsorge des Lehrers für die Schülerinnen und Schüler und der Schülerinnen und Schüler untereinander (vgl. Meyer, 2008, S. 47).

Ein lernförderliches Klima entsteht durch eine Förderung im Bereich des sozialen Lernens, da die Wahrnehmungs- und Kommunikationskompetenz sowie die Kooperations-, Konflikt- und Empathiefähigkeit unterstützt werden.

Im Folgenden wird als ein Angebot aus dem Bereich des sozialen Lernens ein Kennenlernspiel näher vorgestellt, das sich ohne aufwendige Vorbereitung in den Unterricht integrieren lässt. Geeignet ist es besonders für neu zusammengesetzte Klassen, die sich noch im Findungs- und Kennenlernprozess befinden. Es verläuft wie das bekannte Spiel „Ich packe meinen Koffer“. Das Spiel wurde in der Jahrgangsstufe 5 einer Förderschule mit dem Förderschwerpunkt Sprache der Sekundarstufe I durchgeführt. Eine Alternative in Form eines Schülerinterviews wird ebenfalls vorgestellt.

MEDIALE DARSTELLUNG



Ein lernförderliches Klima im Klassenraum entsteht auch dadurch, dass Schülerinnen und Schüler im sozial-emotionalen Bereich gefördert werden. Dies kann mittels spielerischer Angebote zum sozialen Lernen geschehen. Näher dargestellt wird hier das Kennenlernspiel. Anhand einer Slideshow, die online unter <https://www.schulentwicklung.nrw.de/q/inklusive-bildung/> abrufbar ist, wird das Thema anschaulich illustriert.

ZIEL

Ziel des Spiels ist, dass die Schülerinnen und Schüler einer Klasse ein Gemeinschaftsgefühl und Vertrauensverhältnis entwickeln, indem sie die Möglichkeit haben, einander spielerisch besser kennenzulernen. Auf dieser Basis kann sich ein lernförderliches Klima entwickeln.

Im Förderschwerpunkt Sprache werden, bezogen auf die Sprachebenen folgende Kompetenzen gefördert:

- semantisch-lexikalische Sprachebene: Die Schülerinnen und Schüler nehmen im Spiel die Bedeutung und den Inhalt gesprochener Sprache auf, verarbeiten ihn und reagieren angemessen darauf.
- syntaktisch-morphologische Sprachebene: Die Schülerinnen und Schüler bilden im Spiel grammatikalisch korrekte einfache Haupt- und Nebensätze.
- pragmatisch-kommunikative Sprachebene: Die Schülerinnen und Schüler nutzen Gesprächsregeln (deutlich und in angemessener Lautstärke sprechen, einander aussprechen lassen, zuhören).

NOTWENDIGKEIT

Aus dem Schulgesetz NRW bzw. dem Bildungs- und Erziehungsauftrag von Schule lässt sich die Notwendigkeit der Förderung im sozialen Lernen ableiten. So ist die „(...) Bereitschaft zum sozialen Handeln zu wecken, (ist) das vornehmste Ziel der Erziehung“ (vgl. § 2 Abs. 2 SchulG NRW). Wenn viele Menschen zusammen leben und lernen, muss man sich also in eine neue Gruppe einordnen, eigene Bedürfnisse und Interessen erkennen und Bedürfnisse anderer respektieren. Das Kennenlernspiel oder die Alternative in Form eines Schülerinterviews sind Spielkonstruktionen, durch die Hemmnisse abgebaut werden und man sich spielerisch besser kennenlernen kann. Die gewonnenen Informationen können für spätere Interessengemeinschaften oder das Knüpfen von Freundschaften eine Rolle spielen.

ALTERSSTUFE

Angebote zum sozialen Lernen sind in jeder Altersstufe notwendig und sollten immer wieder in den Alltag eingebaut werden. Das Kennenlernspiel eignet sich für den Einsatz in der Orientierungsstufe zu Beginn der Klasse 5. Zu diesem Zeitpunkt konstituieren sich Lerngruppen neu.

AUSGANGSLAGE

Schülerinnen und Schüler mit einem Unterstützungsbedarf im Förderschwerpunkt Sprache sind in ihrer sprachlichen Handlungskompetenz eingeschränkt. Gerade das in Bezug auf Satzstrukturen einfach gehaltene Kennenlernspiel ermöglicht es, die sprachlichen Möglichkeiten der Schülerinnen und Schüler zu schulen.

DURCHFÜHRUNG IN DER PRAXIS

Anwendungsvoraussetzungen für den Einsatz des Kennenlernspiels



Das Kennenlernspiel (vgl. M1) oder die Alternative in Form eines Schülerinterviews können in jedem Fachunterricht zu Beginn einer Unterrichtsstunde gespielt werden. Vorbereitungen sind nicht nötig. Auch besondere räumliche Voraussetzungen müssen nicht geschaffen werden. Das Spiel eignet sich besonders, da es flexibel in unterrichtliche Inhalte eingebaut werden kann. So wird das soziale Lernen mit fachlichen Inhalten sinnvoll verknüpft.

Im Deutschunterricht kann es z.B. bei der Erarbeitung des Steckbriefs zu Beginn einer Unterrichtsstunde eingesetzt werden.

Im Biologieunterricht kann es beim Thema Haustiere zu Beginn einer Stunde oder mitten drin zur Auflockerung gespielt werden.

Das Spiel wird in Verbindung mit dem fachlichen Inhalt Mathematik näher vorgestellt.

ABLAUF DER DURCHFÜHRUNG

Kennenlernspiel im Mathematikunterricht

Ziel im Fach Mathematik

Im Bereich „Stochastik – mit Daten und Zufall arbeiten“ sammeln die Schülerinnen und Schüler innerhalb ihrer Klasse zu Merkmalen (Hobbys, Haustiere, Lieblingsessen) Daten, stellen diese in tabellarischer Form dar und entwickeln daraus Strichlisten und Diagramme.

Fachliche Begründung

Zu den *Kompetenzerwartungen* am Ende der Doppeljahrgangsstufe 5/6 gehört u.a., dass die Schülerinnen und Schüler

- Datenerhebungen durchführen,
- Daten in Ur- und Strichlisten sowie Häufigkeitstabellen auswerten,
- Daten in Säulendiagrammen präsentieren und
- angemessene Darstellungsformen wie Skizzen, Tabellen, Symbole, Diagramme, Gegenstände oder Handlungen verwenden.

Ablauf der Unterrichtsstunde

Spielphase 1

- Zu Beginn wird ein Kreis gebildet. Die Schülerinnen und Schüler können sich einen beliebigen Platz aussuchen.
- Nach dem Prinzip „Ich packe meinen Koffer“ stellen sich die Schülerinnen und Schüler vor.

Spielphase 2

- Eine wichtige Komponente des Spiels ist es, Genanntes zu wiederholen. In dieser Spielrunde werden der Name und das Hobby miteinander kombiniert, nach dem Prinzip „Du heißt ... und dein Hobby ist ... Ich heiße ... und mein Hobby ist“ Mittels des Spiels wird erreicht, dass man sich Namen und Dinge besser merken und für spätere Zusammenhänge nutzen kann.

Arbeitsphase

- Die erhobenen Daten (Name, Lieblingsessen, Hobby) werden zunächst in einer Tabelle eingetragen und gesammelt. Übereinstimmungen werden ebenfalls tabellarisch festgehalten (vgl. M2).
- Anschließend werden die Tabellen zu den Übereinstimmungen in Strichlisten übertragen (vgl. M2).
- Säulendiagramme eignen sich abschließend für eine übersichtliche visuelle Darstellung (vgl. M2).
- Die Ergebnisse sollten zudem in der Klasse ausgestellt werden. Die Präsentation der eigenen Arbeit ermöglicht den Schülerinnen und Schülern zum einen ein Erfolgserlebnis, zum anderen wird das Zusammengehörigkeitsgefühl durch die sichtbar dargestellte und gemeinsam erbrachte Leistung gefördert.

ABLAUF DER DURCHFÜHRUNG

Alternative: Schülerinterview

- Das Arbeitsblatt „Spielerweiterung Schülerinterview“ (vgl. M3) wird ausgeteilt. Die Schülerinnen und Schüler sollen per Interview herausfinden, welcher Schüler bzw. welche Schülerin gleiche Interessen hat. Je nach Altersstufe können Stichpunkte vorgegeben werden (Essen, Trinken, Schulfächer, Hobbys, Urlaub, TV-Serien etc). Die ersten Paare können mit den Gegensatzkarten erstellt werden (vgl. M 3). Dazu werden die Karten gemischt und die Paare müssen zueinander finden. Bei den weiteren drei Interviewpartnern können die Schülerinnen und Schüler frei wählen, mit wem sie arbeiten wollen.
- Wenn diese Arbeitsphase beendet ist, sollte noch eine kurze Reflexion stattfinden (Sinn und Zweck, Erkenntnisse).

EVALUATION

Um den Nutzen des Spiels oder der oben genannten der Alternative zu evaluieren, eignet sich eine Befragung innerhalb der Schüler- und Lehrerschaft mittels eines Fragebogens.

Fragebogen für Schülerinnen und Schüler

Anhand eines Fragebogens wird bei den Schülerinnen und Schülern nach einigen Spieldurchläufen ggf. in verschiedenen Fächern erhoben, inwieweit das Kennenlernspiel dazu beigetragen hat, eine Klassengemeinschaft zu werden bzw. Freundschaften zu knüpfen (vgl. M4).

Fragebogen für Lehrpersonen

Anhand eines Fragebogens wird bei den Lehrkräften ebenfalls nach einigen Spieldurchläufen erhoben, inwieweit sich das Klassenklima verbessert hat (vgl. M5).

MATERIAL

Links

www.mindmatters-schule.de

<http://www.medienscouts-nrw.de/materialien/soziales-lernen/>

https://www.lions-qu-est.de/home/erwachsenwerden/umsetzung_im_unterricht/materialien_fuer_den_unterricht.html

Literatur

Nieskens, B., Heinold, F., Paulus, P. (2011). *Gemeinsam(es) Lernen mit Gefühl. Eine Ressource zur Förderung sozial-emotionaler Kompetenzen für die Primarstufe*. Lüneburg: Leuphana Universität.

Oberländer, A., Kunde, G., Dörger, D. (2005). *Unsere Klasse ist ein Team! Unterrichtsmaterialien zum Sozialen Lernen mit thematischen Übungen und Spielen für die Sekundarstufe*. Donauwörth: Auer

Meyer, H. (2008). *Was ist guter Unterricht?* Berlin: Cornelsen.

ANHANG

M1 Kennenlernspiel

Durchführung (Anschauliches Beispiel)

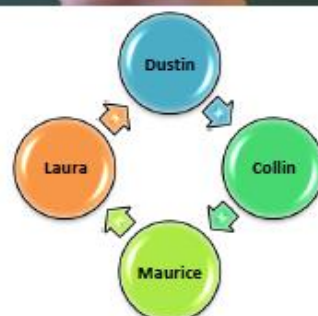
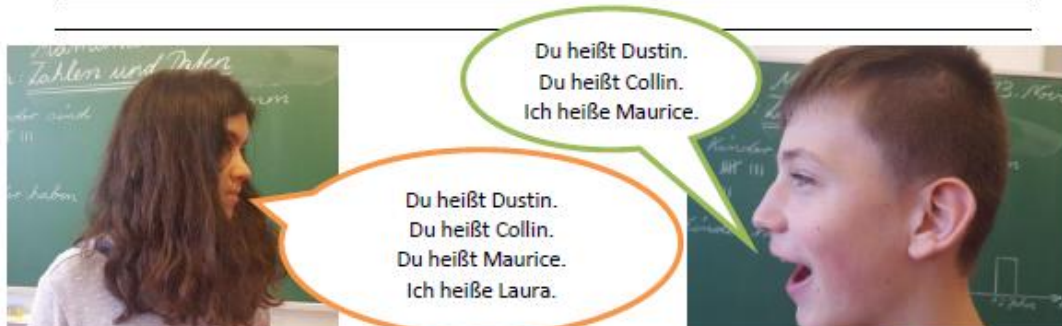
Die 1. Runde



Die Schüler nennen ihren Namen. Im Uhrzeigersinn geht es weiter, wobei die genannten Namen wiederholt werden.



Wie bei dem Spiel: „Ich packe meinen Koffer.“



Die 2. Runde beginnt....



Je nach Altersstufe kann der Name durch ein weiteres Merkmal, (Lieblingssessen, Lieblingsschulfach, Hobbys, etc. ergänzt werden.



M2 Datensammlung zu gemeinsamen Merkmalen

Schülerliste

Schüler	Hobby	Lieblingsessen	Haustier
Dustin	Yu Gi Oh	Spaghetti	Hund
Maurice	Fußball	Pizza	
Collin	Bienen	Spaghetti	Katze
Laura	Pferde	Pizza	
Urania	Mode, Tanz	Döner	
Luka	Fußball	Burger	Hund
Joel	Yu Gi Oh	Pizza	
Laura Ramona	Schwimmen	Pizza	Hund
Michelle	Mode, Tanz	Spaghetti	
Jonas	Schwimmen	Pizza	
Mateusz	Yu Gi Oh	Döner	Hund

Übereinstimmungen nach dem Hobby

Dustin, Joel, Mateusz	Yu Gi Oh
Laura Ramona, Jonas	Schwimmen
Urania, Michelle	Mode, Tanz
Maurice, Luka	Fußball

Übereinstimmungen nach dem Lieblingsessen

Dustin, Collin, Michelle	Spaghetti
Maurice, Laura, Joel, Laura Ramona, Jonas	Pizza
Urania, Mateusz	Döner
Luka	Burger

Beispielhafte Strichliste zum Merkmal Hobby

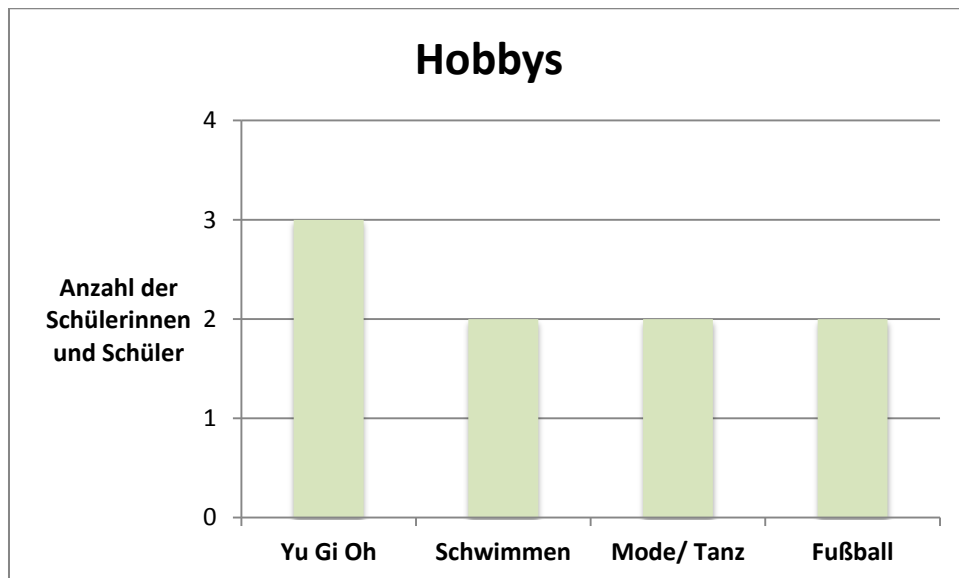
Yu Gi Oh: III

Schwimmen: II

Mode/Tanz: II

Fußball: II

Beispielhaftes Säulendiagramm zum Merkmal Hobby



M3 Spielerweiterung „Schülerinterview“

Arbeitsauftrag:

Finde jeweils eine/n Partnerin/Partner. Suche dazu zuerst jemanden mit der zu dir passenden Gegensatzkarte. Die weiteren drei Partner/Partnerinnen darfst du frei wählen. Befragt euch gegenseitig zu euren Interessen (Essen, Trinken, Schulfächer, Hobbys, Urlaub, TV-Serien). Schreibt vier Gemeinsamkeiten auf.

Interviewpartnerin/-partner: _____

Unsere Gemeinsamkeiten:

Interviewpartnerin/-partner: _____

Unsere Gemeinsamkeiten:

Interviewpartnerin/-partner: _____

Unsere Gemeinsamkeiten:

Interviewpartnerin/-partner: _____

Unsere Gemeinsamkeiten:

Gegensatzkarten

hoch	tief
gerade	schief
langsam	schnell
dunkel	hell
leise	laut
groß	klein
traurig	froh
nah	fern
drüber	drunter
müde	munter
einatmen	ausatmen

M4 Evaluationsbogen für Schülerinnen und Schüler

Hat das Spiel dazu beigetragen, dass...

	Trifft zu	Trifft überwiegend zu	Trifft teilweise zu	Trifft gar nicht zu
du dir den Namen deiner Mitschülerinnen und Mitschüler besser einprägen kannst?				
du schneller Freunde gefunden hast?				
du dich schneller in der Klasse wohlfühlt hast?				

Welche Verbesserungsvorschläge für das Spiel und den Spielablauf hast du?

Welche eigenen Ideen für ähnliche Kennenlernspiele hast du?

M5 Evaluationsbogen für Lehrkräfte

Hat das Spiel dazu beigetragen, dass sich das Klassenklima verbessert hat, dadurch dass...

	Trifft zu	Trifft überwiegend zu	Trifft teilweise zu	Trifft gar nicht zu
die Schülerinnen und Schüler schneller vertraut miteinander wurden?				
die Schülerinnen und Schüler sich mit ihrer Klasse identifizierten?				
die Schülerinnen und Schüler sich die Namen der Mitschüler schneller einprägten?				
die Schülerinnen und Schüler sich aufgrund der bekannten Gemeinsamkeiten schneller anfreundeten?				
sich die Schülerinnen und Schüler schneller in der Klasse wohlfühlten?				

Welche Verbesserungs- und Änderungsvorschläge für das Spiel und den Spielablauf gibt es?

Welche Ideen für weitere Spiele zum sozialen Lernen gibt es?

Welche Ideen für ein Schulkonzept zum sozialen Lernen gibt es, in dem das Kennenlernspiel sinnvoll eingebunden werden kann?

M 6 Liste mit Spielen zur Förderung des sozialen Lernens

Unter „Material“ sind Links und Literaturhinweise zu Förderangeboten aus dem Bereich des sozialen Lernens angegeben. Eine kurze Vorstellung einiger Spiele aus diesen Materialien ist im Folgenden aufgeführt.

Spiel	Beschreibung	Ziel	Quelle
„Gemeinsam sind wir stark“	Die Schülerinnen und Schüler werden zu einem Wettbewerb herausgefordert: Wetten, dass ihr es nicht schafft ... (z.B. innerhalb einer Minute einen Turm zu bauen, der aus je einem persönlichen Gegenstand besteht).	Kooperation Teambildung	http://www.medianscouts-nrw.de/materialien/soziales-lernen/
„Zuordnungen“	Jedes Gruppenmitglied einer 4er -Gruppe schreibt auf jeweils ein andersfarbiges Blatt bestimmte persönliche Merkmale (Vorname, Hobby ...). Die Blätter werden gemischt. Nachdem die Gruppentische im Uhrzeigersinn getauscht wurden, ordnet nun jede Gruppe die Merkmale nach Vermutung den jeweiligen Personen zu. Die Ergebnisse werden begründet vorgestellt. Im Anschluss werden die „Steckbriefe“ korrigiert.	Kennenlernen Stärkung des Gruppengefühls	http://www.medianscouts-nrw.de/materialien/soziales-lernen/
„Eine Scheibe abschneiden“	Jeder schreibt eine seiner Stärken so auf ein Blatt Papier, dass noch viel Platz frei bleibt, klebt es sich auf die Brust und läuft damit durch den Raum. Immer wenn man einer Stärke begegnet, von der man auch gerne ein „Scheibchen“ hätte, wird ein Stück Papier abgerissen und die dazu gewonnene Stärke von dem anderen Gruppenmitglied durch Unterschrift bestätigt. Jeder klebt sich die neu erworbenen Stärken auf sein Blatt Papier.	eigene Stärken erkennen Stärken anderer wahrnehmen und anerkennen	http://www.medianscouts-nrw.de/materialien/soziales-lernen/
„Bau was“	Es werden 4er-Gruppen gebildet. Je zwei Kinder aus der Gruppe sitzen gemeinsam hinter einer Sichtschutzwand. Ein Team baut aus Legosteinen ein Gebäude und erklärt das Vorgehen dem anderen Team. Das andere Team versucht das Gebäude nachzubauen. Am Ende werden Ergebnisse verglichen.	Zuhören Erklären	http://www.medianscouts-nrw.de/materialien/soziales-lernen/

<p>„Wir beschnuppern uns“</p>	<p>Für jedes Kind ist ein Namensschild vorbereitet. Alle Schilder liegen verdeckt im Kreis. Ein Kind zieht ein Namensschild und erzählt, was sie/er von der Person weiß. Die anderen in der Gruppe müssen erraten, wer gemeint ist. Ist das Kind erraten, heftet es sich das Namensschild an und zieht das nächste Namensschild. Zieht jemand seinen eigenen Namen, legt sie/er die Karte zurück und zieht nochmals.</p>	<p>Kennenlernen Zuhören Erklären</p>	<p>Oberländer, A., Kunde, G. & Dörger, D.(2005). <i>Unsere Klasse ist ein Team! Unterrichtsmaterialien zum Sozialen Lernen mit thematischen Übungen und Spielen für die Sekundarstufe I.</i> Auer. 2005, Donauwörth.: Auer. S. 16</p>
<p>„Autogramme“</p>	<p>Jedes Kind erhält ein Arbeitsblatt. Es müssen Unterschriften für Gemeinsamkeiten gesammelt werden. Beispiel: „Mein Musikgeschmack ist ...“ „Jemand aus meiner Klasse mit dem gleichen Musikgeschmack wie ich ...“</p>	<p>Kennenlernen Hemmungen abbauen</p>	<p>Ebd., S. 17f</p>
<p>„Tanz der Atome“</p>	<p>Alle bewegen sich zu Musik im Raum. Es stoppt die Musik und die Lehrkraft nennt eine Aufgabe: Beispiel: „Kommt zu zweit zusammen und erzählt euch, was ihr am liebsten am Wochenende macht.“ Anschließend bewegen sich alle erneut zur Musik bis zur nächsten Aufgabe.</p>	<p>Kennenlernen Gemeinsamkeiten und Unterschiede entdecken</p>	<p>Ebd., S. 20</p>

„Vertauschte Namen“	<p>Das Spiel funktioniert wie das bekannte Spiel „Zuzwinkern“. Alle Kinder stehen paarweise im Kreis. Ein Kind steht allein. Es ruft den Namen eines anderen Kindes, das versuchen muss schnell zu ihm zu kommen. Ihr/ Sein Partner muss versuchen, dies zu verhindern.</p> <p>Spielvariante: Die Paare vertauschen ihre Namen. Das heißt wenn Tim und Mona nebeneinander stehen, ist Mona Tim und umgekehrt.</p>	Kennenlernen	Ebd., S. 22
„Drei-Ecken-Spiel“	<p>In drei Ecken des Raums wird auf ein Zeichen der Lehrkraft ein Blatt umgedreht, auf dem ein Begriff steht. Die Kinder müssen sich schnell für einen Begriff entscheiden und in die jeweilige Ecke laufen. Sie begründen sich dort gegenseitig ihre Entscheidung.</p> <p>Ein Beispiel für Begriffe: Bruder, Schwester, keine Geschwister</p>	Kennenlernen Gemeinsamkeiten und Unterschiede entdecken	Ebd., S. 23
„Die drei Musketiere“	<p>Die Klasse wird in Kleingruppen zu ca. 3 Kindern aufgeteilt. Jede Gruppe erhält ein Arbeitsblatt und füllt dieses gemeinsam aus. Alle Gruppenmitglieder müssen mit der Antwort einverstanden sein.</p> <p>Beispiel: Wir mögen alle ...</p>	Kennenlernen Gemeinsamkeiten und Unterschiede entdecken	Ebd., S. 23f