

PING-BALL

Aufgabenstellung

Beim Beobachten der Kinder auf dem Pausenplatz hat sich spontan ein neues Spiel entwickelt... Die Schülerinnen und Schüler spielen während der Pause immer Tischtennis, da aber oftmals die Tischtennisbälle kaputt oder verschwunden sind, benutzen die Kinder normale Bälle (Fuss-, Basket-, oder Volleyball). Fasziniert beobachte ich immer wieder wie die Kinder die Regeln selber bestimmen und einhalten können und grosse Fähigkeiten in diesem Spiel entwickeln. Mir kam die Idee eine Variation dieses Spieles in der Turnhalle zu spielen...

Kompetenzformulierung im LP21

4 | Spielen

A|Bewegungsspiele

1. Die Schülerinnen und Schüler können Spiele spielen, weiterentwickeln und erfinden, indem sie gemeinsam Vereinbarungen treffen und einhalten.

d

können Spiele unter den Aspekten Regeln, Spielfeld, Spielobjekt, Team, Rollen verändern und selbstständig spielen.

e

können faires Verhalten und Regelübertretungen bei sich und anderen erkennen und signalisieren.

f

können Spiele weiterentwickeln, erfinden (z.B. Spielidee, Regeln, Material), selbstständig und fair spielen.

g

können Konflikte im Spiel konstruktiv bearbeiten und bewältigen.

B|Sportspiele

1 Die Schülerinnen und Schüler können technische und taktische Handlungsmuster in verschiedenen Sportspielen anwenden. Sie kennen die Regeln, können selbstständig und fair spielen und Emotionen reflektieren.

1d können in kleinen Teamspielen den Ball oder das Spielobjekt annehmen und abspielen (z.B. Linienball, Wandball, Königsball, GOBA).

1e können in vereinfachten Sportspielen (z.B. bzgl. Regeln, Team- und Feldgrösse) den Ball oder das Spielobjekt annehmen und abspielen.

2 Die Schülerinnen und Schüler ...

können den Ball oder das Spielobjekt führen (z.B. mit Hand, Fuss, Stock).

2b können den Ball oder das Spielobjekt nebeneinander führen (z.B. mehrere Spieler führen den Ball im gleichen Feld).

2c können den Ball oder das Spielobjekt in kleinen Spielen führen.

4 Die Schülerinnen und Schüler ...

können Bewegungen des Mit- und Gegenspielers erkennen und darauf reagieren (z.B. zu dritt den Ball in Bewegung zuspiesen).

4b können sich anbieten und Mitspielende sinnvoll anspielen (z.B. Schnappball).

- 4c können den Weg des Balls oder des Spielobjekts und den freien Raum erkennen (z.B. freilaufen, anbieten, in den freien Raum spielen).
- 4d können sich in der Abwehr richtig positionieren (z.B. Personendeckung) und den freien Raum verteidigen.

- 5 Die Schülerinnen und Schüler ... können Regeln nennen.
 - 5b können Regeln einhalten.
 - 5c können Regeln beim Spielen in kleinen Gruppen umsetzen.
 - 5d können Mit- und Gegenspieler respektieren und zeitweise ohne Schiedsrichter spielen.
 - 5e können wichtige Regeln der Sportspiele erklären, selbstständig und fair spielen.

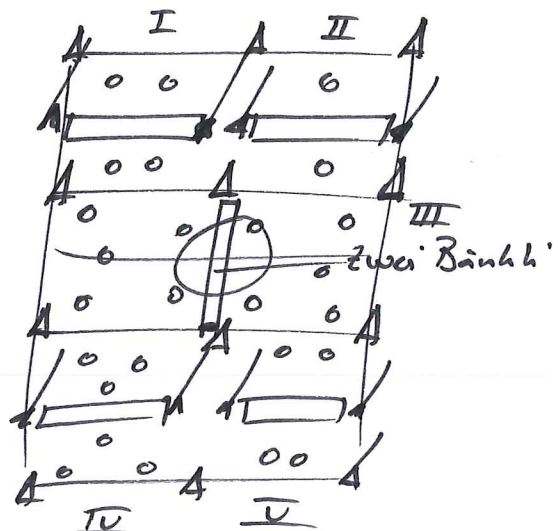
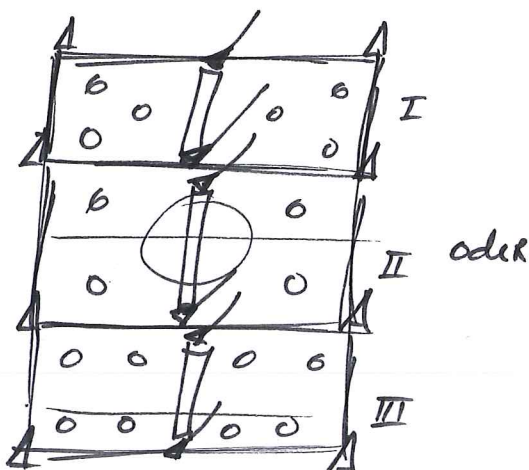
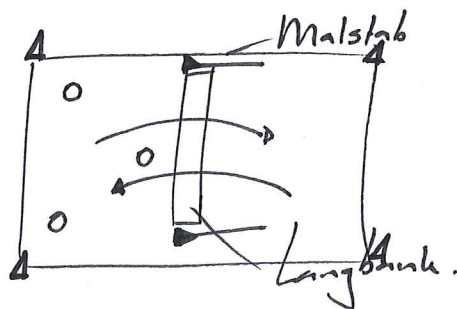
- 6 Die Schülerinnen und Schüler ... können eigene Emotionen wahrnehmen (z.B. Freude über einen Sieg).
 - 6b können eigene Emotionen artikulieren und Emotionen der anderen wahrnehmen (z.B. im Umgang mit Sieg und Niederlage).
 - 6c können Emotionen unter Anleitung reflektieren (z.B. Teambildung).
 - 6d können Emotionen kontrollieren (z.B. Schiedsrichterentscheide akzeptieren).

Erklärung des Spiels

Ping-Ball ist ein Spiel, im welchem die Regeln in Absprache und demokratisch neu bestimmt werden können.

Ping Ball kann auf unterschiedlich grossen Feldern in der Turnhalle gespielt werden. Mit minimal zwei und maximal 16 Spielern. Die Regeln können und sollen(!) je nach Feldgrösse, Anzahl Teilnehmer oder Können, angepasst werden.

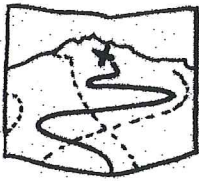
Grundsätzlich wird der Ball mit der Faust über die Langbank ins andere Feld gespielt (wie beim Volleyball) entweder darf der Ball direkt zurückgespielt werden, oder muss erst einmal den Boden berühren.



Verbindungen zu den acht Merkmalen des kompetenzorientierten Unterrichts (PH Luzern)

Die Operationalisierung der acht Merkmale wurde an der PH Luzern entwickelt und können von Lehrpersonen für die Analyse und Weiterentwicklung von kompetenzförderndem Unterricht genutzt werden. Diese Merkmale sind meiner Ansicht nach ähnlich wie die Merkmale der PH Bern, aber einfacher und lebensnaher formuliert (besser verständlich für die etwas weniger intelligenten Lehrer – mich eingeschlossen. ;-)

Authentische Anforderungssituationen



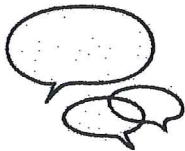
Das erste Merkmal eines kompetenzfördernden Unterrichts liegt im Lebensweltbezug der Schülerinnen und Schüler. Mit Hilfe von authentischen Anforderungssituationen tragen Lehrpersonen fachlich und lebensweltlich bedeutsame Inhalte und Aufgaben an die Kinder und Jugendlichen heran. Für die Schülerinnen und Schüler muss dabei einerseits ersichtlich sein, wozu die angestrebten Kompetenzen im realen Leben gebraucht werden können. Der Ausgangspunkt der Problem- oder Fragestellung ist andererseits so auszulegen, dass die Aufgabe motiviert und betroffen macht und zugleich zentrale Kenntnisse, Fertigkeiten, Zusammenhänge und Haltungen des Faches entdeckt werden können. Die Einbettung der Problem- oder Fragestellung in bereits erlebte Situationen der Schülerinnen und Schüler und der Einbezug von ausserschulischen Erfahrungen sind zentral, um eine Anforderungssituation zu erschaffen.

Erfolgslebnisse ermöglichen



Das Ermöglichen von Erfolgserlebnissen bildet das zweite Merkmal eines kompetenzfördernden Unterrichts. Hierzu ist es notwendig, dass die Schülerinnen und Schüler ihr eigenes Wissen und Können überprüfen können und somit erfahren, dass sie „etwas können“. Eine Überprüfung des Wissens und Könnens ist jedoch nur dann gegeben, wenn den Kindern und Jugendlichen die angestrebte Kompetenz sowie die Lernziele der einzelnen Etappe bekannt ist und Zeit zur Verfügung steht, über die Zielerreichung nachzudenken bzw. anderen eine Rückmeldung zu geben. Kriterienraster, formative Lernkontrollen, Selbstkontrollen im Unterricht, Feedbackbögen, Präsentationen oder Portfolios sind nur einige Instrumente, mit denen Erfolgserlebnisse erfahrbar sind.

Verknüpfung von Instruktion und Konstruktion



Das dritte Merkmal eines kompetenzfördernden Unterrichts besteht in der Verknüpfung von Instruktion und Konstruktion. Drei Aspekte sind dabei zu beachten. Erstens müssen die gestellten Aufgaben Kommunikations- und Kooperationsprozesse anstossen. Hierbei entwickeln die Kinder und Jugendlichen u.a. Ideen und mögliche Lösungswege im gemeinsamen Gespräch und vergleichen untereinander ihre Ideen. Damit die Verbindung von Instruktion und Konstruktion gelingt, ist es zweitens nötig, die Ideen der Schülerinnen und Schüler einzubeziehen bzw. den Kindern und Jugendlichen eine aktiv-konstruierende Rolle zuzugestehen. Der Lehrperson kommt in dieser Phase die Rolle zu, Ideen und Lösungsansätze anzuregen, nachzufragen und - sofern nötig - den Prozess anzuleiten. Die Klassenarbeitsphasen werden drittens zur Systematisierung, Strukturierung, Vertiefung und Begründung des erarbeiteten Wissens und Könnens genutzt.

Transparenz der Leistungserwartung

Wenn die Kinder und Jugendlichen wissen, welche Anforderungen und Erwartungen an sie gestellt werden und sie die Erreichung dieser Anforderungen selber überprüfen können, dann ist das vierte Merkmal eines kompetenzfördernden Unterrichts, nämlich die Transparenz der Leistungserwartung, gegeben. Hierfür ist es erforderlich, die angestrebten Kompetenzen

mit Hilfe von Kriterien und Indikatoren zu umschreiben und in einer für die Schülerinnen und Schüler verständlichen Sprache bekannt zu



machen. Lerntagebücher oder Lernjournale ermöglichen den Schülerinnen und Schülern den eigenen Lernprozess und im Besonderen die Erreichung der Teilschritte hin zur angestrebten Kompetenz einzuschätzen.

Binnendifferenzierung und Individualisierung

Die Binnendifferenzierung und Individualisierung ist ein weiteres, charakteristisches Merkmal des kompetenzfördernden Unterrichts. Die gestellten Aufgaben lassen einerseits den Lernprozess auf unterschiedlichen Kompetenzstufen zu. Hierzu schätzen die Lehrpersonen die Lernstände der Kinder und Jugendlichen ein und stellen ein niveauangepasstes Lernangebot zur Verfügung. Andererseits müssen die Aufgaben individuelle Lernwege und Vorgehensweisen begünstigen, indem mehrere Differenzierungsaspekte und die Möglichkeiten zur inhaltlichen Mitbestimmung in das Lernangebot einfließen.



Kumulativer Kompetenzaufbau

Mit kumulativem Kompetenzaufbau ist gemeint, dass das Vorwissen der Schülerinnen und Schüler für den Aufbau, die Flexibilisierung, Vertiefung und Anwendung von neuem Wissen genutzt wird. Hierfür kann die Lehrperson beispielsweise die Kinder und Jugendlichen anleiten, ihr individuelles Vorwissen, ihr aktuelles Verständnis, ihre Vorstellungen darzustellen, indem sie es aufschreiben, aufzeichnen oder austauschen.

Darauf wird das Vorwissen mit geschickt arrangierten Aufgabensets mit neuem Wissen angereichert und die neuen Kompetenzen eingeübt.



Feedback

Hattie belegte mit seiner Studie die Wichtigkeit des Feedbacks für den Lernerfolg der Kinder und Jugendlichen. Das Feedback stellt demnach das siebte Merkmal eines kompetenzfördernden Unterrichts dar. Das Peerfeedback und die formative sowie summative Beurteilung durch die Lehrperson sind dabei die zentralen Feedbackformen. Daneben stellen die Selbstbeurteilung bzw. dokumentarische Methoden wie das Lerntagebuch oder das Portfolio weitere, wichtige Formen des Feedbacks dar.

Erkenntnisse durch Reflexion

Wenn die gestellten Aufgaben das Nachdenken über Sachzusammenhänge sowie über das eigene Lernen und Problemlösen ermöglicht, so ist das achte Merkmal eines kompetenzfördernden Unterrichts gegeben. Die Reflexion dient dazu, wichtige Merkmale für das weitere Lernen frei zu legen und muss sich folglich auf die Selbststeuerung, die Lernstrategien und die Übernahme von Eigenverantwortung für das Lernen beziehen.



Authentische Anforderungssituationen

Bei diesem Spiel sind die Kinder schnell begeistert, weil es ihr eigenes Spiel ist und sie die Regeln und den Ablauf selber bestimmen.

Erfolgslebnisse ermöglichen

Ich plädiere dafür, Spiele im Unterricht, die eine grosse Beliebtheit bei den Kindern haben, oft und ausdauernd zu spielen! Nur dann machen wirklich alle (auch die Schwachen) Kinder Fortschritte, auch wenn sie nur klein sind. Diese Fortschritte werden nachher auch in anderen Spielen und Übungen sichtbar...Weniger ist mehr.

Ping Ball ist selbstregulierend, der Schwierigkeitsgrad kann das Niveau der Klasse angepasst werden.

Verknüpfung von Instruktion und Konstruktion

Die Kinder entwickeln selber Lösungswege und Ideen im gemeinsamen Gespräch.

Transparenz der Leistungserwartung

Lerntagebücher und Lernjournale haben hoffentlich nichts im Turnunterricht verloren...

Binnendifferenzierung und Individualisierung

Verschiedene Differenzierungsaspekte und die Möglichkeiten zur inhaltlichen Mitbestimmung sind gegeben und können selbst innerhalb einer Lektion pro Gruppe wechseln.

Kumulativer Kompetenzaufbau

Das individuelle Vorwissen und die individuelle Fähigkeiten sind gegeben und werden intensiv geübt, neue Formen können erst danach eingesetzt werden, sonst kann Ping Ball nicht flüssig gespielt werden und macht kein Spaß.

Feedback

Nach einer Spieleinheit wird den Spielverlauf besprochen und angepasst.

Erkenntnisse durch Reflexion

Wenn man es regelmässig und oft spielt, ja!