Thurgau

4 | 2023

schulblatt

Mit Spielen lernen

Eins, zwei, drei … Folgt jetzt der Handstand? So oder so ein Moment spielerischer Bewegung und körperlicher Geschicklichkeit, der die Pause mit Energie und Freude füllt.

Auf der Seilbahn neben dem Sportplatz können sich die Kinder austoben.

Zwei Schüler erobern in der Pause die Reckstangen.

ZÄHNIPAUSE

10:00

«Hilfe, Sanitäter?»

Text und Bilder: Marilena Maiullari

9:30 Uhr, Primarschulhaus Rietacker in Oberneunforn, mitten in der Natur: Die ersten der 132 Schulkinder bewegen sich nach draussen. Sie haben Zeit, ganze 30 Minuten dauert ihre grosse Pause. Nach und nach kommen die anderen Kinder dazu. Es wird gespielt, geturnt, gelacht, geschwatzt, gegessen und getrunken. Sollte sich jemand verletzen, steht der Sanitätsdienst parat. Dienst haben an diesem Tag Marius aus der 6. und Anouk aus der 5. Klasse. Die Schule zählt viele junge Freiwillige. Man trifft sie zum Beispiel im Buchclub (er zählt 40 Schulkinder), bei der jährlichen Talent-Show, an der selbst organisierten Lesenacht und so weiter. Die Schule hat eine hohe Kinderpartizipation. Im Rietacker können die Kinder sehr viel selbst entscheiden, ganz demokratisch per Schülerparlament. Auf dem Pausenplatz finden sich auch die acht Kinder, die nach den Herbstferien die Arbeit als Abgeordnete ihrer Klassen aufgenommen haben. Sie wurden von ihren Mitschülerinnen und Mitschülern gewählt und dürfen ein Jahr lang präsidieren. Die acht treffen sich einmal pro Monat und entwickeln eigene Ideen oder bringen Ideen aus ihren Klassen mit. So kam es unter anderem auch zum Barfusspfad auf dem seitlichen Teil des Pausenplatzes. Unterstützung erhalten die acht Kinder während den Sessionen von ihrer Schulleiterin, Monika Binotto. So ein Kinderparlament war für das Schulteam bestehend aus 12 Erwachsenen zu Beginn schon eine Herausforderung. Doch unterdessen ist es Bestandteil des Schulalltags respektive der Schule geworden.

«Im Rietacker können die Kinder sehr viel selbst entscheiden, ganz demokratisch per Schülerparlament.»

vsgneunforn.ch

FOKUS: MIT SPIELEN LERNEN

05 Reportage: Primarklasse in Schönholzerswilen im Spielfieber
08 Die Kraft des Spiels zu nutzen wissen
12 Interview: Level Up – Gamification des Schulunterrichts
16 Versteckte Bildungspower in Brettspielen
20 Spielen als Ziel im Studium an der PHTG

Schulblatt März 2024
zum Thema «Berufseinstieg»

AKTUELL

23 Vorschulische Sprachförderung am Start – neu kostenlos

RUND UM DIE SCHULE

24 Heimatliche Sprache und Kultur bewahren
24 Bilanz Bildungsbericht Thurgau 2023
25 Anmeldung lehrbegleitende Berufsmaturität
26 Update Lehrmittel
27 Besser abgeholt: Praxisexperten stärken den Schulberatungspool

KULTUR

28 Frau & Bau – die Anfänge von Frauenfeld
28 Schnippseln, Kopieren, Recyclieren: Ausstellung Hans Krüsi
29 Lesungen: «Literatur aus erster Hand»
29 Puppenspiel Wildsau! Von Menschen und anderen Schweinen

WEITERBILDUNG & FORSCHUNG

30 Tagung «Schule in Balance«
30 Studie MaTiES – frühe mathematische Bildung
32 Emotionsregulation im Vorschulalter

SchlussVERSion

33 Kletter-Gedanken zur Erziehung

«Spielen inspiriert Schülerinnen und Schüler sowie Lehrpersonen, ein Leben lang neugierig zu bleiben.»

Wenn Wissen und Spass Hand in Hand gehen

Liebe Leserin, lieber Leser

In der Volksschule wird viel gelernt. Und auch gespielt, zum Glück! Es nimmt die Kinder mit auf eine Reise des Entdeckens und Wachsens. Dabei tauchen sie in aufregende Welten ein, lösen knifflige Aufgaben und entwickeln ihre kognitiven Fähigkeiten.

Man kann sagen, dass Spielen sie auf das Leben vorbereitet. Es stärkt sie in ihren überfachlichen Kompetenzen.

Mehr noch, es hilft, die Kinder zu aktivieren oder zu beruhigen, ihre Entschlossenheit zu stärken, Schwierigkeiten zu überwinden, zu reagieren und nach Lösungen zu suchen. Dies prägt eine Generation von kreativen Denkerinnen und Denkern, die die Welt von morgen gestalten werden.

Spielen in der Schulstunde ist auch ein Paradigmenwechsel. Es eröffnet eine Welt der Möglichkeiten, in der Lernen nicht eine Pflicht, sondern eine Leidenschaft ist und den routinehaften Unterrichtsalltag auf freudige Weise unterbricht.

Spielen inspiriert Schülerinnen und Schüler sowie Lehrpersonen, ein Leben lang neugierig zu bleiben. Es lehrt nicht zuletzt, am Ball zu bleiben. Bleiben auch Sie dran. Die Schule braucht Sie!

Monika Knill,
Regierungsrätin

Lehrerin Nadine Dubach geht mit einer kleinen Gruppe neue Spielregeln durch.

Stets griffbereit: digitale und analoge Spiele im Regal des Klassenzimmers.

Echte Spielnaturen

In der Klasse von Lehrerin Nadine Dubach gehört Spielen zum Alltag. Und zwar nicht nur, wenn es ums Vermitteln von Lerninhalten geht. Sie ist überzeugt davon, dass, «wer viel spielt, auch viel leichter lernt.»

Text: Christof Lampart, freischaffender Journalist
Fotos: Claudio Paltenghi

Es ist keine neue Erkenntnis, dass Spielen für viele Kinder, Jugendliche und Erwachsene der schönste Zeitvertreib auf der Welt ist. Auch dass sich Spielen gut fürs Vermitteln von (Lern-)Inhalten eignet, ist nicht erst seit gestern bekannt. Und schliesslich ist da die im Jahr 1795 vom Dichterfürsten Friedrich Schiller (1759 bis 1805) geäusserte Annahme, wonach der Mensch nur dort spiele, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch sei – und zugleich nur dort ganz Mensch sei, wo er spiele. 228 Jahre später könnte sich Schiller bei einem Augenschein in der von Nadine Dubach und Angela Frischknecht geführten und aus 22 Fünft- und Sechstklässlern bestehenden Klasse in Schönholzerswilen durchaus bestätigt fühlen. Denn das Spielen gehört hier zum Alltag.

«Durch den spielerischen Ansatz lassen sich auch eher trockene Inhalte freudvoller und einfacher bewältigen.»

Nadine Dubach

Spielerisch lernt's sich leichter

Egal, was auf dem Stundenplan steht, die Lehrerinnen finden immer Platz und Zeit, um dem «homo ludens» im Unterricht freien Lauf zu lassen. Und das aus mehreren Gründen. «Ich selbst spiele fürs Leben gerne. Und ich selbst durfte schon häufig erfahren, wenn man etwas spielerisch anpackt, dann geht es … leichter – also auch das Lernen», erklärt Nadine Dubach beim Unterrichtsbesuch. Wer sich im Schulzimmer aufmerksam umsieht, bemerkt, dass hier gespielt wird. Da steht ein Tablar voller Kartenspiele. Manche mit klaren Lerninhalten, andere sind klassische Autorenspiele wie das fantasievolle Erzählspiel «Dixit» (Spiel des Jahres 2010), das rasante Mengenwahrnehmungsspiel «Halli Galli» oder der Dauerbrenner so mancher Skilager und Klassenfahrten: das atmosphärische Rollenspiel «Die

Ein Schüler wählt ein Kärtchen, das er dem entsprechenden Verb zuteilen soll. Dabei darf er sich mit seinen Mitschülerinnen und Mitschülern austauschen.

Werwölfe von Düsterwald». Auf einem Regal steht ein selbstgemachtes Mini-Glücksrad, das mit den Namen von Minispielen beschriftet ist, die wenig Zeit und kaum oder wenig Material benötigen. «Hangman» oder «Schere, Stein, Papier» stehen dort geschrieben. Gespielt wird hier viel. Und es ist gut so, wie auch Schüler Andrin klar äussert: «Das bringt Abwechslung in den Unterricht und fordert uns zugleich heraus.» Für ihn ist klar: «Spiele spielen macht mir einfach Spass.» Am liebsten vertreibt er sich die Zeit mit einer Partie «Halli Galli», denn «da muss man aufmerksam und schnell sein; das liegt mir», so Andrin.

«Spiele spielen macht mir einfach Spass. Da muss man aufmerksam und schnell sein; das liegt mir.»

Andrin

«Trockene» Themen auflockern

Spielen macht aber selbst dann Freude, wenn es der Prüfungsvorbereitung dient. Wie das Bingo-Spiel, welches Nadine Dubach in der letzten Lektion vor dem Mittag im Französischunterricht unterbringt. Es gilt, Tätigkeiten gewissen Fächern zuzuordnen. «Chanter» zu «Musique» beispielweise. Nicht immer gelingt dies allen. Aber dort, wo wenige Sekunden zuvor noch alle Schülerinnen und Schüler aufmerksam ihrer Lehrerin bei der Aufgabenstellung im Kreis sitzend zuhörten, herrscht nun ein Gewusel um die ausliegenden Kärtchen herum. Auch die Unterhaltung ist deutlich angeregter und lauter als gewöhnlich. Es wird lebhaft diskutiert, Vermutungen und Meinungen ausgetauscht. Es geht nicht darum, Fehler beim Lernen zu vermeiden, sondern um ein unverkrampftes, spielerisches Herangehen an einen in der Regel bei den Schülerinnen und Schülern eher weniger beliebten Schulstoff. «Durch den spielerischen Ansatz lassen sich auch eher trockene Inhalte freudvoller und einfacher bewältigen», sieht sich Nadine Dubach durch das Verhalten der Kinder bestätigt. Und ganz nebenbei wird so der Stoff für die nächste Französisch-Prüfung gefestigt.

Warum kein Schulfach «Spielen»?

Ein weiterer wichtiger Aspekt, der mit dem spielerischen Unterricht verfolgt wird, ist, dass die Kinder nicht einfach an ihrem Platz etwas machen, sondern vielmehr ständig in Bewegung sind. Dubach nennt dies «den bewegten Unterricht» und erklärt: «Die Kinder werden mehrfach gefordert, indem sie nicht nur ihr Wissen abrufen und teilen, sondern auch aufstehen und nach vorne kommen müssen, wenn sie sich mit anderen Klassengspänli austauschen wollen», erklärt Nadine Dubach.

Doch nicht nur das Spielen bestehender Spiele ist Bestandteil des Unterrichts in Schönholzerswilen, sondern auch das gemeinsame Anfertigen von Spielen. «Wir basteln gerade im Werkunterricht in der Klasse an einem «Dog» und letztes Jahr haben wir im Zeichenunterricht ganz fantasievolle Ergänzungskarten fürs «Dixit» gemalt und gebastelt», schildert Nadine Dubach. Und bekräftigt damit, dass mit Spiel und Spass nicht nur soziales Verhalten und komplexe Zusammenhänge erlernt und verstanden werden können, sondern Spielende jeden Alters freudvoll neue Begabungen und Talente entdecken und weiterentwickeln können. «Das geht nicht nur den Kindern so, sondern auch mir. Denn beim Spielen lernt man nie aus», lacht Nadine Dubach und äussert selbst einen Wunsch: «Spielen als Schulfach, das wäre doch cool.» ■

Tipp der Redaktion:
Das Bundesamt für Landestopografie stellt Schulen eine neue Online-Schatzsuche zum Thema Wasser zur Verfügung. Schülerinnen und Schüler im Alter von 10 bis 15 Jahren können sich so mit den Geodaten der Schweiz vertraut machen und diese im schulischen Rahmen spielerisch einsetzen.
schatz-karte.ch

Hier wird gespielt, debattiert und gleichzeitig der Stoff für die nächste Französischprüfung anhand des Bingo-Spiels geübt.

Spielend das Lernen fördern

In der Welt des Spiels entfalten sich nachhaltige Lernerfahrungen. Dabei stehen die Entwicklung der Kinder, sowie ihre angeborene Neugier und die Freude am Lernen im Mittelpunkt. Wie gelingt es, die Kraft des Spiels in der Schule stärker zu nutzen?

Text: Natalie Geiger und Dr. Catherine Lieger, PHZH

Spielen ist eine natürliche Art des Lernens, die Kindern hilft, die Welt um sich herum zu entdecken und zu verstehen. Für 6- bis 13-jährige Kinder in der Schweiz ist das Spielen nebst dem Sport die wichtigste Beschäftigung, noch vor digitalen Games (Waller, Suter, Bernath et al., 2019, 21).

Auch im Lehrplan ist verankert, dass Kinder Spielen und Lernen als Einheit erleben (Grundlagen Lehrplan Volksschule Thurgau, Schwerpunkte des 1. Zyklus, S. 44):

- Wenn Kinder spielen, lernen sie gleichzeitig.
- Jüngere Kinder lernen beim Beobachten, Imitieren, Mitmachen, Gestalten oder im Gespräch.
- Ihre Aktivitäten werden dabei in erster Linie von ihren Interessen und der Motivation geleitet, die eigenen Fähigkeiten zu erproben und zu erweitern.
- Im Spiel können sich viele Kinder über eine lange Zeitspanne in eine Aufgabe oder eine Rolle vertiefen, eine hohe Konzentration aufrechterhalten und spezifisches Wissen erwerben.

Kinder lernen, indem sie selbst wirksam werden, erproben, experimentieren und mit anderen in Interaktion treten. Mit zunehmendem Alter erweitern Kinder die Fähigkeit systematischer und somit be-

Zur Person
Natalie Geiger arbeitet als wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Pädagogischen Hochschule Zürich. Sie hat Erfahrung in nationalen und internationalen Forschungs- und Entwicklungsprojekten sowie in der Weiterbildung von Lehrpersonen und Schulassistenzen mit Schwerpunkt Zyklus 1. Natalie Geiger absolvierte ihre Ausbildung zur Lehrperson an der PHTG und war während neun Jahren im Thurgau an einer Basisstufe tätig.

Zur Person
Dr. phil. Catherine Lieger ist Dozentin und Beraterin und an der Pädagogischen Hochschule Zürich. Sie weist Erfahrung als Lehrperson von 4- bis 8-jährigen Kindern und als Schulleiterin aus sowie in nationalen und internationalen Forschungs- und Entwicklungsprojekten und in der Leitung von Organisationen und deren Begleitung in Transformations- und Changeprozessen. Ausserdem verfügt sie über ein MAS in Teacher Education. Schwerpunkte: Lernen von 4- bis 8-Jährigen, Didaktik im Elementarbereich, Generation Alpha, Professionalisierung von Lehrpersonen, multiprofessionelle Teams, Transitionen.

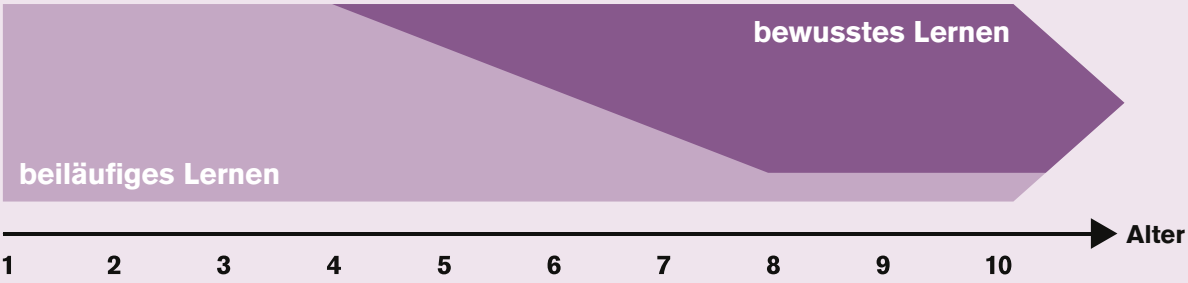


Abbildung 1: vom beiläufigen zum bewussten Lernen (Lieger, 2014)

wusster und abstrakter zu lernen. Die Wichtigkeit des beiläufigen Lernens durch direktes Erleben bleibt jedoch bestehen (Abbildung 1). Was heisst das für die Lernbegleitung von Kindern in der Schule? Erfahrungsressourcen der Kinder können und müssen aktiv genutzt werden.

«Kinder lernen, indem sie selbst wirksam werden, erproben, experimentieren und mit anderen in Interaktion treten.»

Verschiedene Spielformen berücksichtigen

Kinder eignen sich in ihrer Entwicklung verschiedene Spielformen an, die mit dem Alter immer komplexer und anspruchsvoller werden und unterschiedliche Fähigkeiten fördern und voraussetzen (Abbildung 2). Das Funktionsspiel bildet das Fundament der Spielentwicklung. Im Funktionsspiel lernen die Kinder Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten kennen, indem sie z.B. Recyclingmaterialien oder Naturmaterialien wie Sand und Wasser spielerisch entdecken. Auch ihre fein- und grobmotorischen Fähigkeiten werden erweitert. Im Symbolspiel erlernen die Kinder Materialien fantasievoll umzufunktionieren und sich in andere Rollen zu versetzen. Dabei verarzten sie z.B. ein Stofftier oder kochen etwas mit Naturmaterialien. Das Rollenspiel ist bereits deutlich anspruchsvoller, da Kinder nebst dem Verinnerlichen von vielfältigen Rollen auch mit anderen Kindern interagieren und kommunizieren. Das Konstruktionsspiel fördert das räumliche Vorstellungsvermögen, aber auch Durchhaltewille, wenn die Kinder etwas geplantes Aufbauen möchten, wie z.B. ein Haus aus Karton oder einen Marktstand aus Kisten.

Das Regelspiel wird als anspruchsvollste Spielform eingestuft. Dazu gehören zum Beispiel Gesellschafts-, Lern- oder Gruppen-

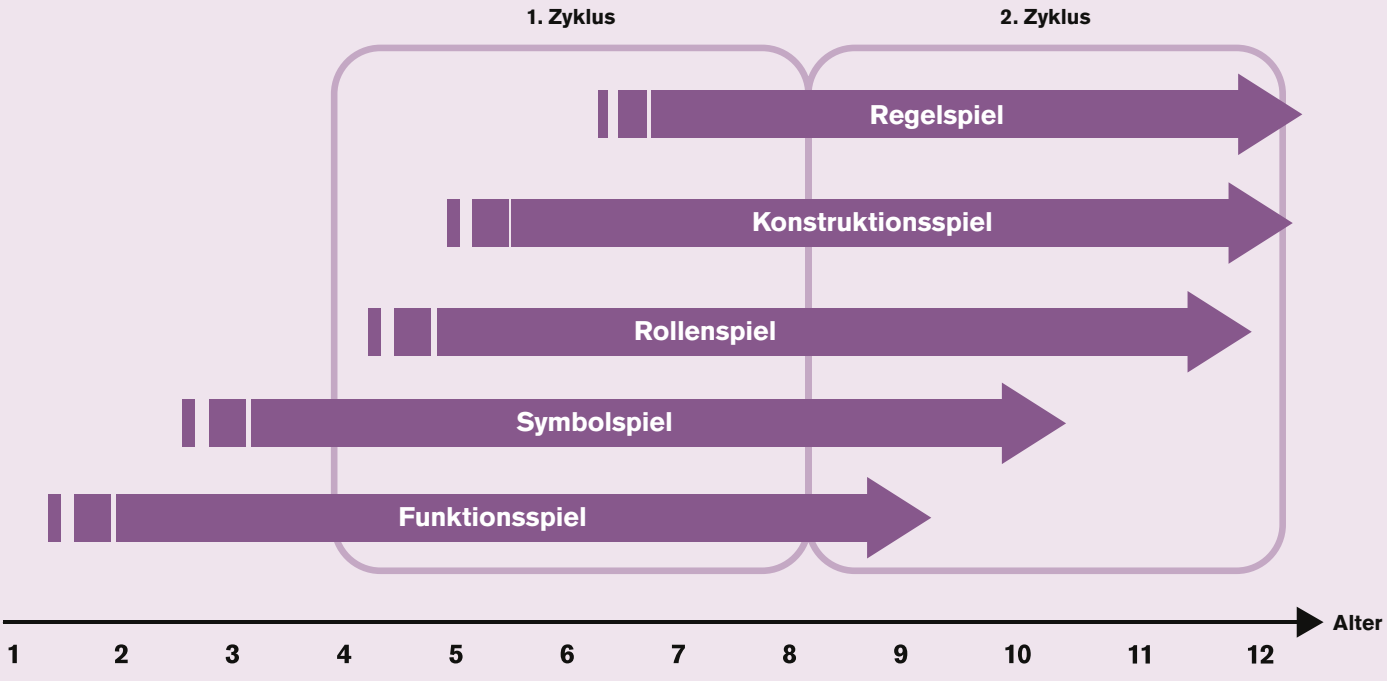


Abbildung 2: Entwicklung der Spielformen (Lieger, 2021 in Anlehnung an Heimlich 2015)

80 Spielprojekte (Bürki, Siggelkow, Geiger und Lieger; 2023)

spiele, die nach bestimmten Regeln funktionieren. Oft setzen sie Kompetenzen wie Frustrationstoleranz, logisches Denken und Geduld voraus. Je komplexer die Regeln, desto mehr Kompetenzen müssen erfüllt sein, damit ein Regelspiel auch Freude bereitet.

Die Entwicklung der unterschiedlichen Spielformen verläuft nicht linear. Eine gute Balance aller Spielformen kann dazu beitragen, dass Kinder ihre individuellen Fähigkeiten und Talente entdecken, anstehende Entwicklungsschritte bewältigen und ihr volles Potenzial entfalten können.

Kinder im Spiel auf Augenhöhe begleiten

Das freie Spiel kann bereichert werden, indem erwachsene Begleitpersonen mitspielen und die Kinder dabei unterstützten, ihre Lernerfahrungen zu erweitern und zu vertiefen. Insbesondere partizipative Spielanlässe bergen ein hohes Potential für nachhaltige und wirksame Lernerlebnisse (Pyle and Danniels, 2017; Lieger, 2014).

Partizipative Spielprojekte bieten die Möglichkeit, sowohl die Ideen und Ressourcen der Kinder zu berücksichtigen, wie auch für die Kinder spannende und relevante Bezüge zum Lehrplan 21 zu schaffen. Das Lehrmittel «80 Spielprojekte» zeigt Möglichkeiten, wie Spielideen gemeinsam mit Kindern entwickelt werden können, die das freie Spiel bereichern. In der «Bäckerei» werden mit Knete Backwaren hergestellt, Preise definiert und berechnet. Im Spielprojekt «Fantasietiere» verwandeln sich die Kinder selbst in ein Tier ihrer Wahl, konstruieren kreative Lebenswelten und beschäftigen sich durch den Rollentausch spielerisch mit den Lebensbedingungen von Tieren. Beim «Gärtnern» entdecken die Kinder auf der Schulanlage Möglichkeiten, die Erde zum Leben zu erwecken (Bürki, Siggelkow, Geiger und Lieger, 2023):

Bei allen Spielprojekten liegt der Fokus auf dem Zusammenspiel von Impulsen der erwachsenen Begleitpersonen und den Kindern selbst. Vier Phasen können diesen Prozess unterstützen, der geprägt ist vom gemeinschaftlichen Entwickeln spannender, offener Aufgaben (Abbildung 3).

In der Anlaufphase werden Ideen und Möglichkeiten gesammelt, um das Spielprojekt zu verwirklichen. Verantwortlichkeitsbereiche werden definiert und der Einsatz von Materialien

Abbildung 3: Spielphasen Spielen Plus (Lieger, 2021)

wird besprochen. In der Spielphase werden die Spielwelten gemeinsam aufgebaut und bespielt. Die Lehrperson kann durch professionelle Spielbegleitung gezielte Impulse geben und den Kindern so helfen, ihr Spielen und Lernen zu erweitern.

Optimalerweise werden die Lehrpersonen bei ersten Durchführungen von Fachpersonen wie der DaZ-Lehrperson, der SHP oder anderen Lernbegleitenden unterstützt. Die gemeinsame Reflexion hat einen hohen Stellenwert und macht sichtbar, wo die Gruppe in ihrem Spiel steht und wo es noch Hilfestellung braucht. Auch das Aufräumen kann ritualisiert und organisiert werden, was die Lehrpersonen nachhaltig entlastet.

« … dass Lehrpersonen sich in der Spielbegleitung des freien Spiels entlastet fühlen, weil die Kinder in gemeinsamen Spielphasen wichtige Kompetenzen erwerben … »

Die Spielkompetenzen der Kinder stärken und erweitern

Erfahrungen aus den Partnerschulen des Spielen Plus-Projekts zeigen, dass Lehrpersonen sich in der Spielbegleitung des freien Spiels entlastet fühlen, weil die Kinder in gemeinsamen Spielphasen wichtige Kompetenzen erwerben und auch den Einsatz von unstrukturierten Materialien im Spiel kreativ erlernen. Zudem werden Spiel- und Lernerfahrungen von klassischen und stark vordefinierten Spielorten wie dem Maltisch, der Familienecke und der Bauecke durch die partizipative Mitgestaltung der Kinder erweitert. Die Kinder erleben sich als selbstwirksam, kreativ und fähig.

Indem Lehrpersonen den Entwicklungsstand von Kindern bei der Gestaltung von Spiel- und Lernerfahrungen berücksichtigen, holen sie Kinder mit unterschiedlichen familiären Hintergründen und Erfahrungswelten ab. Für Kinder, die mit der Unterrichtssprache Deutsch noch nicht so vertraut sind, eigenen sich Spielthemen, die sich nahe am Alltag der Kinder bewegen, wie das Zuhause und die nähere Umgebung im Dorf/der Stadt. Auch Requisiten und sprachliche Begleitung im Spiel, zum Beispiel durch die DaZ-Lehrperson, wirken unterstützend.

Indem Schulteams das Spiel in den Fokus rücken, können sie das Lernen über die Zyklen hinweg besser verstehen, aufeinander abstimmen und Übergänge gemeinsam gestalten. ■

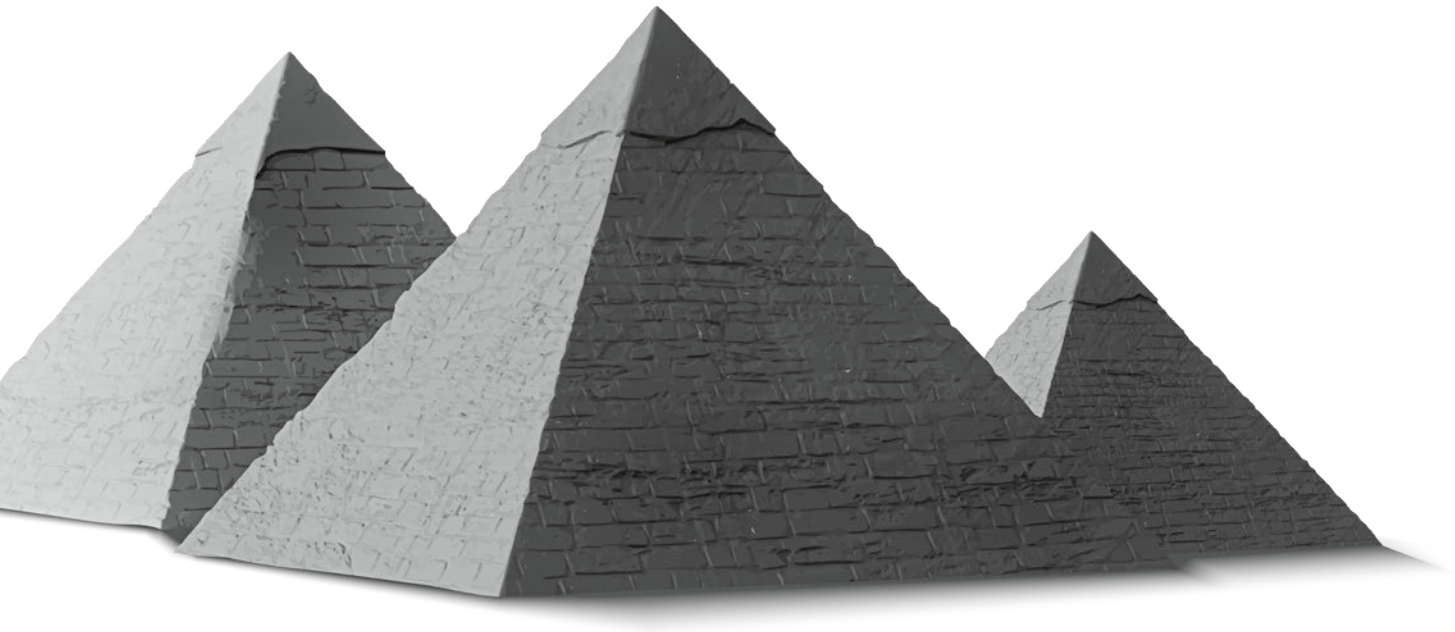
Schwerpunkt 1. Zyklus
Auf der Website **spielenplus.ch** finden Sie Filme für Schulteams und Eltern rund um das Thema Spielen und Lernen sowie Hinweise zum Handbuch Spielen Plus und dem Lehrmittel «80 Spielprojekte».

Zudem erhalten Schulen auf der Website **8-Schritt-Modell.ch** eine Hilfestellung in Form von 8 Schwerpunktbereichen zur erfolgreichen Verankerung von Spiel im Schulalltag.

Mehr Infos zur Elementarbildung unter
phzh.ch › elementarbildung

Einblick in das Spielprojekt «Rettungseinsatz»

Literaturnachweis
Auch unter:
schulblatt.ch › Aktuell › Schulblatt Dezember 2023



Gamen im Unterricht: Zu Besuch bei Ramses II.

Dozentin und Medienexpertin Judith Mathez enthüllt, warum Menschen gamen und weshalb digitale Spiele die überfachlichen Fähigkeiten fördern und das fachliche Lernen auf ein neues Level heben könnten.

Interview: Marilena Maiullari

Zur Person
Dr. phil. Judith Mathez ist Dozentin für Medienpädagogik an der PH FHNW und Beraterin bei der Fachstelle imedias, eine Beratungsstelle für digitale Medien in Schule und Unterricht. Zu ihren Tätigkeiten gehören unter anderem die Beratung von Lehrpersonen und Schulen zur Integration von digitalen Medien in Lehr- und Lernprozesse sowie Elternarbeit. Judith Mathez hat Deutsch, Philosophie und Niederländisch studiert, später Erziehungswissenschaft und Soziologie. Sie besitzt das Diplom für das höhere Lehramt und hat Unterrichtserfahrung auf verschiedenen Stufen.

Frau Mathez, was ist eigentlich die Faszination beim Gamen?
Für die einen ist es das Eintauchen in faszinierende Gegenwelten. Manchmal sogar im wortwörtlichen Sinn wie beispielsweise beim Game *Abzû,* dort bewegen sich Spielende in einer traumhaften Unterwasserwelt und begegnen vielen Meereslebewesen. Oder in *Portal* erkunden sie eine futuristische Welt mit einer eigenen Physik. Für andere ist es das Ausprobieren neuer Rollen. So können Spielende beispielsweise in Games mit einer Fussballmannschaft Weltmeisterin oder Weltmeister werden, eine WG in ihrer ersten eigenen Wohnung begleiten oder als Heldinnen oder Helden die Welt vor dem Untergang retten. Gründe für die Faszination von Games gibt es viele unterschiedliche. Gamen ist freiwillig und so vielfältig, dass es für fast alle Menschen einen Zugang gibt.

Spielen macht aber auch einfach Spass und gehört zum Verhaltensrepertoire der Menschen. Der Kulturwissenschaftler Johan Huizinga bezeichnet Menschen denn auch als «Homo Ludens», also spielende Menschen. Menschen lernen über das Spiel. Digitale Spiele sind da keine Ausnahme, sie sind eigentliche Lernmaschinen. Und Menschen sind Lernwesen. Sie spielen gerne allein und mit anderen zusammen, so ist es auch beim Gamen: physisch gemeinsam im Wohnzimmer, über das Internet mit den Real-Life-Freundinnen und -Freunden oder virtuellen Teams verbunden oder in Online-Communities. Ausserdem sind Games eine ausgesprochen faire Umgebung: die Regeln sind transparent, die Anstren-

«Spielen macht aber auch einfach Spass und gehört zum Verhaltensrepertoire der Menschen.»

gung zahlt sich aus und der Fortschritt wird sichtbar gemacht. Das wäre in dieser Deutlichkeit auch für schulisches Lernen wünschbar.

Welchen Beitrag können digitale Spiele im Unterricht leisten?
Games können dazu beitragen, überfachliche Kompetenzen zu vertiefen: Eine Kollegin, die mit ihrer zweiten Klasse ein grösseres Minecraft-Projekt[1] umgesetzt hat, berichtet sehr eindrücklich, wie dieses den Zusammenhalt in der Klasse und das Selbstbewusstsein einzelner Schülerinnen und Schüler gestärkt hat. So konnte ein Mädchen mit schulischen Schwierigkeiten dank ihrer Minecraft-Erfahrungen anderen Hilfestellung geben und so eine ganz neue Seite von sich zeigen. Ein Junge, der Mühe hatte, soziale Kontakte zu knüpfen, fand über das Game einen leichteren Zugang zu anderen Kindern aus der Klasse.

«Je komplexer eine Gamewelt ist, desto komplexere und vielfältigere Lernprozesse ermöglicht sie.»

Games unterstützen auch fachliches Lernen: So gibt es zu den riesigen Gamewelten der Action-Adventure-Serie *Assassin's Creed* gewaltfreie «Entdeckungstouren». Diese erlauben eigentliche Zeitreisen ins Alte Ägypten, ins antike Griechenland oder in die Völkerwanderungs- und Wikingerzeit und können eine Ergänzung im NMG-Unterricht sein. Es gibt auch thematisch geführte Touren, die mit historischen Fakten angereichert sind. Damit lässt sich beispielsweise ein Spaziergang zu den Olympischen Spielen absolvieren. Generell gilt: Je komplexer eine Gamewelt ist, desto komplexere und vielfältigere Lernprozesse ermöglicht sie. Was in Schulen am weitesten verbreitet sein dürfte, ist die Integration von Game-Elementen in Anwendungen wie *Kahoot!, Quizlet, Anton* oder *Antolin.* Diese eignen sich insbesondere für Inhalte, die durch Wiederholen gelernt werden wie Einmaleins, Voci oder Verbtabellen. Werden Schülerinnen und Schüler mit ästhetisch anspruchsvollen oder historischen Games konfrontiert, können sie ihr kulturelles und kulturhistorisches Wissen erweitern.

Games können auch *Thema* des Unterrichts sein: An der PH FHNW empfangen wir in einem Raum mit aktueller Hard- und Software gelegentlich Schulklassen, um mit ihnen ihre Gamenutzung zu thematisieren. Dabei geht es um die Faszination dieses Mediums, aber auch Tiefergreifendes. Etwa welche Regeln bei den Schülerinnen und Schülern zuhause gelten, welche Gefühle sie beim Spielen erleben und so weiter. Auch Marketingmechanismen von Game-Apps, die dazu verleiten, viel Zeit am Handy zu verbringen oder viel Geld für In-App-Käufe auszugeben, sind mögliche Themen. Games sind übrigens offiziell vom Bundesrat anerkanntes Kulturgut.

Für die Schule gibt es auch sogenannte Serious Games. Was halten Sie davon?
Für den pädagogischen Einsatz ist die Frage sekundär, ob ein Spiel extra für den schulischen Unterricht entwickelt wurde oder nicht. Bei der PH FHNW arbeiten wir oft mit so genannten *Off-the-shelf-Games,* also für den regulären Markt entwickelten Spielen. Ich spreche statt von *Serious Game* oder von *Lernspiel* lieber von *Game-based learning,* also gamebasiertem Lernen, weil dieser Begriff die Frage offen lässt, mit welcher Intention ein Game entwickelt wurde. Es gibt inzwischen eine Vielzahl von Spielen, welche für das Erlernen und Vertiefen schulischer Inhalte und das Einüben und Erproben von Kompetenzen geeignet sind. Für den deutschsprachigen Raum sind momentan vor allem zwei Datenbanken empfehlenswert (Anm. Redaktion: siehe S. 15). Dort lassen sich die Games nach Fächern, Altersfreigabe oder Plattformen filtern.

«Es gibt inzwischen eine Vielzahl von Spielen, welche für das Erlernen und Vertiefen schulischer Inhalte und das Einüben und Erproben von Kompetenzen geeignet sind.»

Viele Eltern sind vermutlich nicht erfreut, wenn ihre Kinder im Klassenzimmer Minecraft und ähnliches spielen.
Meiner Ansicht nach gibt es keinen grundsätzlichen Unterschied zwischen dem Einsatz von Games und dem Einsatz anderer Medien oder Unterrichtsmethoden. Ist der Gameeinsatz pädagogisch-didaktisch gut eingebettet, hat die Lehrperson eine ausgezeichnete Argumentationsbasis gegenüber womöglich skeptischen Eltern. Ich habe es aber offen gestanden noch nie erlebt, dass der Einsatz von Games in einer Klasse am Widerstand von Elternseite gescheitert wäre. Selbstverständlich sollen aber allfällige Fragen und Bedenken ernst genommen werden. Vielleicht können sie auch Anlass sein für einen Elternabend, eventuell mit Einbezug

Der gezielte Einsatz von Games im Schulunterricht eröffnet innovative Wege des Lernens, indem er Schülerinnen und Schülern eine interaktive und motivierende Lernumgebung bietet.

Welche Games lohnen sich für welchen Zyklus?

Empfehlungen von Judith Mathez

Zyklus 1:

In *Overcooked* müssen die Spielenden gezielt zusammenarbeiten, um gemeinsam Menüs fertigzustellen.

Zyklus 2:

Poly Bridge ist eine Brückenbau-Simulation. Die Spielenden konstruieren mit begrenzten Materialien eine Brücke, die ausreichend tragfähig sein muss, damit Fahrzeuge sie nutzen können.

Zyklus 2/3:

GeoGuessr macht sich die Vermessung der Welt durch Google Street View zu Nutze. Bei diesem Game werden die Spielenden irgendwo auf der Welt «ausgesetzt» und müssen herausfinden, wo sie sich befinden. Hier kommt vielfältiges geografisches Wissen und Allgemeinwissen zum Zuge: Wie sieht die Architektur aus, wie die Vegetation? Auf welcher Strassenseite fahren die Autos? Gibt es irgendwo Beschriftungen oder gar eine Flagge? Und so weiter.

Zyklus 3:

Bei *Keep Talking* and *Nobody Explodes* geht es darum, rechtzeitig eine Bombe zu entschärfen. Bei diesem kooperativen Game muss unter Zeitdruck präzise kommuniziert werden, damit die Aufgabe vor Ablauf der Zeit gelöst werden kann.

Die PH FHNW hat zum fachlichen und überfachlichen Lernen unter anderem mit Overcooked, Poly Bridge, GeoGuessr und Keep Talking and Noboby Explodes Erfahrungen gesammelt, allesamt Off-the-shelf-Games.

Eigens für den schulischen Bereich konzipierte Spiele werden in der Regel mit einem deutlich geringeren Budget und meistens auch mit weniger Game-Design-Know-how entwickelt als diejenigen Games, welche Schülerinnen und Schüler aus ihrer Freizeit kennen. Dadurch schöpfen sie das Potenzial des Mediums oft weniger aus und sind fürs Lernen nur eingeschränkt wirksam und für die Schülerinnen und Schüler weniger attraktiv. Das ist mit ein Grund, weshalb die PH FHNW dazu rät, auch Independent Games – aus kleinen Studios, oft mit innovativen und kreativen Ansätzen – oder Games aus grossen Game-Studios auf ihr Lernpotenzial abzuklopfen.

Läuten Games im Schulunterricht die Zukunft des Lernens ein?

der Kinder, die den Eltern ihre Gamewelt zeigen. Wertvolle Informationen dazu finden sich auf der nationalen Plattform zur Förderung von Medienkompetenz **jugendundmedien.ch.**

Wie medienkompetent ist die Schule eigentlich?

Im Lauf der Jahre sind mir bei meiner Aus- und Weiterbildungstätigkeit häufig Lehrpersonen begegnet, die Gamerinnen oder Gamer waren oder sind. Einige davon setzen Games auch in ihrem Unterricht ein. An der PH FHNW gibt es inzwischen eine Community gameinteressierter Lehrpersonen, wo der Austausch von Erfahrungen und Tipps sowie das Entwickeln und Umsetzen gamebasierter Unterrichtsprojekte im Zentrum stehen, die *Zukunftswerkstatt Games* und *Gamification.* Aber auch in der Aus- und Weiterbildung der PH FHNW spielen Games eine Rolle. So werden schulische Praxis, Aus- und Weiterbildung eng miteinander verwoben und profitieren voneinander.

«Viele Erwachsene wissen nicht, dass Kinder und Jugendliche Games auf Englisch spielen oder über ein enormes Expertenwissen verfügen.»

Die allermeisten Schülerinnen und Schüler kennen selbstverständlich digitale Spiele und die Mehrheit spielt regelmässig. Für eine Gruppe von Kindern ist es eine regelmässige Freizeitbeschäftigung: Knapp ein Drittel der 6- bis 13-jährigen Kinder in der Schweiz spielt jeden Tag digitale Spiele, überproportional häufig Jungs. Das häufigste Gamegerät dürfte das eigene Handy sein, welches Kinder in der Schweiz im Schnitt mit 10 bis 13 Jahren erhalten.

Gamen auch Eltern?

Das Interesse an Games wird von den Eltern – und vielen anderen Erwachsenen, wohl auch Lehrpersonen – wenig geteilt. Drei Viertel der Eltern beschäftigt sich seltener als einmal pro Monat mit digitalen Spielen, und nur eine kleine Minderheit von 5% erachten Games als ein wichtiges Medium – im Gegensatz dazu: Bei Internet und Handy liegen die Zustimmungsraten bei über 90%. Es gibt kein anderes Medium, das in der Schweiz von Kindern und ihren Eltern derart unterschiedlich bewertet wird. Das führt auch dazu, dass zwischen den Generationen oft wenige oder einseitig wertende Gespräche stattfinden. Das ist schade, denn ein ernsthaft interessiertes Nachfragen zu den Game-Erfahrungen von Kindern, auch von Schülerinnen und Schülern, führt oft zu wertvollen Gesprächen. Die Kinder sprechen dann nicht selten von sich aus auch kritische Punkte an wie Sucht oder Erfahrungen mit gewalthaltigen Games. Viele Erwachsene wissen nicht, dass Kinder und Jugendliche Games auf Englisch spielen oder über ein enormes Expertenwissen verfügen. Solche Gespräche helfen, die Kluft zwischen den Generationen zu überwinden. Kinder wissen dann, dass es erwachsene Ansprechpersonen gibt, an die sie sich auch bei schlechten Erfahrungen in Zusammenhang mit Games wenden können.

Ästhetik spielt bei Games eine besondere Rolle. Auch die lässt sich nutzen.

Worauf sollen Lehrpersonen beim Games-Einsatz im Unterricht achten?

Der Einsatz eines Spiels – ob analog oder digital – sollte pädagogisch-didaktisch gerahmt werden. Das gilt für den Einsatz eigens entwickelter «Lernspiele» genauso wie für den Einsatz von kommerziellen Spielen. Konkret heisst das, man muss sich beispielsweise vorgängig Fragen stellen zum Vorwissen der Schülerinnen und Schüler, zur Einpassung des Spiels in die Unterrichtseinheit, zu den zu bearbeitenden Kompetenzen und so weiter. Die im Unterricht eingesetzten Games sollten für das Alter der Schülerinnen und Schüler frei gegeben sein. In der Schweiz gelten die Freigaben der App-Anbieter respektive das PEGI-Siegel. ■

«Homo ludens«: Der Mensch entwickelt seine kulturellen Fähigkeiten vor allem über das Spiel.

Zukunftswerkstatt Games und *Gamification* und *Game Domain:* **imedias.ch**

Datenbanken zu Games, die sich für den schulischen Einsatz eignen

- Stiftung digitale Spielekultur: **stiftung-digitalespielekultur.de** › paedagogische-spiele
- Zentrum für didaktische Computerspielforschung: **zfdc.janboelmann.de** › spieledatenbank

PEGI-Siegel: **pegi.info**

[1] Minecraft ist ein Computerspiel, bei dem die Spielenden Konstruktionen wie Gebäude oder Schaltkreise aus zumeist würfelförmigen Elementen erschaffen. Das Spiel wird im Bildungsbereich eingesetzt, um unter anderem Chemie, computergestütztes Design und Informatik zu lehren. Es gilt als eines der meistverkauften einflussreichsten Computerspiele der 2010er Jahre.

Vom Kulturgut zum Klassenhit!

Analoge Brettspiele sind im modernen Klassenzimmer ein unschätzbares Werkzeug – ein Plädoyer für moderne, lehrreiche Unterhaltung im Unterricht.

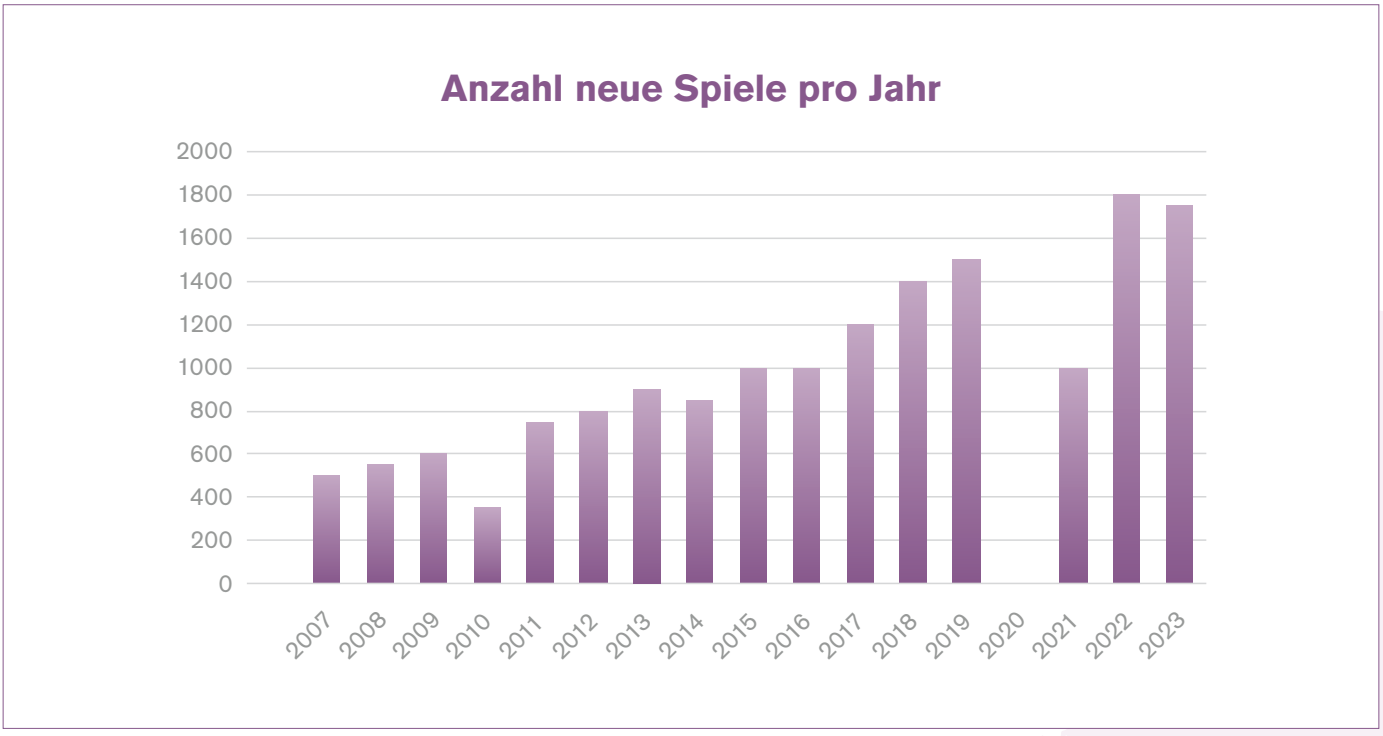
Text und Bilder: Sonja Burgauer, Fachbereich Angebote und Entwicklung, Amt für Volksschule

Mit Brettspielen sind in diesem Artikel alle Arten von modernen Gesellschaftsspielen gemeint, auch reine Karten- und Würfelspiele. Der Begriff Brettspiele setzt sich in jüngster Zeit für dieses Hobby durch, da Gesellschaftsspiele oftmals eine falsche Konnotation hervorrufen wie *Monopoly* oder *Eile mit Weile.* Moderne Brettspiele sind mehr als vom Glück abhängige Laufspiele.

Brettspiele haben sich im letzten Jahrzehnt rasant weiterentwickelt und decken inzwischen ein riesiges Spektrum ab. Auch der Solospiele-Markt hat nicht erst in der Pandemie zugelegt. Expertenkracher, wo alleine das Regelstudium länger dauert als ein durchschnittliches Familienspiel, erfreuen sich grosser Beliebtheit. Deutlich zeigt sich dies an den Zahlen der neu veröffentlichten Spiele, welche zur jährlichen Spielemesse in Essen publiziert werden. Wer hätte vor ein paar Jahren gedacht, dass man einen altbekannten Mechanismus wie beispielsweise das Stichspiel (Karten einer Runde gewinnen, wie beim Jassen) erneuern kann? Inzwischen gibt es Stichspiele für zwei Personen[1], seit diesem Jahr sogar für eine Person[2], kooperative Stichspiele[3], bei denen man gemeinsam gewinnen kann, und solche mit einem Verrätermechanismus[4] wie man ihn beispielsweise aus *Werwölfe* kennt.

In der Freizeit Ja, aber im Unterricht?

Brettspiele sind ein ideales Medium, um überfachliche Kompetenzen auf spielerische Weise zu fördern. Gleichzeitig bieten sie einen analogen Gegenpol zu unserer immer mehr digitalisierten Welt. So wie andere Kulturgüter – Buch, Film und Musik – via Schule in die Familien gelangen, können auch Brettspiele diesen Weg nehmen und eine Alternative zu iPad & Co. als Freizeitbeschäftigung aufzeigen.



Zahlen der Neuheiten, die auf der Spielemesse SPIEL in Essen publiziert wurden.

«Das Brettspiel ermöglicht Kompetenzen zu vermitteln, die schwer direkt gelehrt werden können und mehr in den jeweiligen Bildungs- oder Lehrplänen auf einer übergeordneten Ebene angesiedelt sind. Dies betrifft vor allem soziale Kompetenzen: beim Verlieren das Scheitern als persönliche Wachstumsgelegenheit zu begreifen, im kooperativen Spiel Empathie für andere Sichtweisen entwickeln oder auch sich in Geduld zu üben, wenn der Spielzug des anderen etwas länger dauert.»

Stephan Kessler, Mathematiklehrer und Jurymitglied Spiel des Jahres

Selbst im digitalen Zeitalter beweisen (analoge) Brettspiele ihre pädagogische Kraft; *Patchwork Doodle* fördert räumliches Denken.

Gute, moderne Brettspiele sind für Kinder und Jugendliche ähnlich spannend wie ein Computerspiel. Sie müssen ebenso knifflige Entscheidungen treffen, welche Auswirkungen auf den weiteren Spieleverlauf haben, oder miteinander respektive gegeneinander kämpfen. Brettspiele fördern überfachliche Kompetenzen wie Teamarbeit (bei kooperativen Spielen), strategisches Denken[5], Frustrationstoleranz oder sich an Regeln zu halten. Je nach gewähltem Spiel lehren diese dazu etliche weitere Kompetenzen wie Empathie, Wahrnehmung, Logik, Geschicklichkeit, sprachliche Fähigkeiten oder Wahrscheinlichkeiten abzuschätzen.

Moderne Spiele verfügen meist auch über mehrere Schwierigkeitsgrade. Sie sind adaptierbar und passen sich an die Fähigkeiten der Spielenden an. Darüber hinaus besitzen sie oftmals mehrere Modi (kooperativ, kompetitiv, Solomodus). Unter dem Namen Legacy hielt vor ein paar Jahren ein Mechanismus in die Brettspielwelt Einzug, mit dem der Spielplan und die Regeln sich im Laufe des Spiels ändern und für spätere Partien erhalten bleiben[6]. Brettspiele sind somit adaptiv und können spielbegeisterten Kindern und Jugendlichen also viel bieten.

Im Idealfall findet man für den Unterricht ein Brettspiel, welches sogar thematisch zu einer Unterrichtseinheit passt, wie beispielsweise *Robo Chaos*[7], bei dem die Grundlagen der Programmierung auf spielerische Weise erlernt werden.

«Brettspiele können in spieltheoretische Überlegungen münden, die einen Bezug zu vielen alltäglichen Situationen herstellen können: Was sind vollständige Informationen? Was sind rationale Entscheidungen? Warum verhalten sich Menschen manchmal nicht rational?»

Stephan Kessler, Mathematiklehrer und Jurymitglied Spiel des Jahres

Aber bitte mit Thema!?

Ein thematisches Spiel zu finden, muss nicht zwangsläufig der Hauptmotivator für den Einsatz von Spielen im Unterricht sein, denn die Spielenden lernen bei jedem Spiel etwas und passen beispielsweise beim Folgespiel bereits die Strategie an. Brettspiele sind also nie eine Zeitverschwendung. Wichtig ist zu wissen, was man vermitteln oder üben möchte, um danach gezielt ein Spiel für diesen Einsatz zu suchen.

Der wichtigste Faktor für den Einsatz von Spielen im Unterricht ist sicherlich die zur Verfügung stehende Zeit. Daher ist es in der Praxis ausserhalb von Projekttagen oder -wochen herausfordernd, ein thematisch passendes Spiel in der zur Verfügung stehenden Zeit einzuführen, zu spielen und idealerweise auch noch nachzubesprechen[8]. Als Einstieg sind für den niederschwelligen Einsatz im Unterricht «kleinere» Spiele sicher sinnvoller. In vielen Klassenzimmern ist beispielsweise bereits ein *Dobble*-Spiel[9] vorhanden. Es gibt Klassen, welche dieses Spiel mit der ganzen Klasse zur Förderung der Aufmerksamkeit anfangs einer Lektion spielen. Dabei erhält jedes Kind nur eine oder zwei Karten und wandert im Zimmer herum. Sobald es ein anderes Kind kreuzt, werden die Karten verglichen, und wer das identische Symbol auf den zwei Karten zuerst

«Spieleanleitungen zu lernen, ähnelt stark mathematischen Axiomen, die danach zu einem tragfähigen Konstrukt werden.»

Stephan Kessler, Mathematiklehrer und Jurymitglied Spiel des Jahres

entdeckt, erhält die Karte des anderen Kindes. Es lassen sich auch individuelle *Dooble*-Spiele erstellen[10], um beispielsweise im Fremdsprachenunterricht bestimmte Vokabeln zu trainieren.

Zukunftsgerichtetes Lernen

Wer kein thematisch passendes Spiel für seinen Unterricht findet, kann zu etlichen Spielen aus dem Regal greifen, die insbesondere die 4 Ks (Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und Kritisches Denken) fördern. Als Beispiel sei hier *Inspektor Nase,* ebenfalls ein «kleines» Spiel, herausgegriffen. Indem man seinen Mitspielenden mit Bildwürfeln Hinweise auf Karten gibt, versuchen die anderen Mitspielenden, die eine richtige Karte zu finden. Dabei interpretieren, antizipieren und assoziieren sie kreativ, kommunizieren und arbeiten zusammen.

Moderne Brettspiele werden bereits in unterschiedlichsten Settings als brückenbauende Elemente eingesetzt:

- sprachneutrale Spiele eignen sich hervorragend zur Integration (Kulturcafés)
- Spiele sind ein generationenübergreifendes Medium (Spielcafé der Generationen)
- Spielen verbindet (Spielend für Toleranz)
- Spiele lenken ab, sind Lichtblick in der Dunkelheit und helfen, Kontakte zu knüpfen[11]

Wegweiser im Dschungel der 1800 Spiele

Doch wie findet man für eine Gruppe das richtige Spiel aus so vielen unterschiedlichen Spielen? Ich bin überzeugt, dass es für jede und jeden ein passendes Spiel gibt, auch wenn Menschen sagen, dass sie nicht gerne spielen. Inzwischen gibt es nämlich etliche Spiele, die Mechanismen mischen, so dass es auch bei unvereinbaren Geschmäckern gelingt, ein passendes Spiel zu finden. Wie beispielsweise für meinen Sohn, der gerne Strategiespiele spielt und meine Tochter, die am liebsten Rätsel- und Puzzle-Spiele spielt[12]. Ein sehr guter Leitstern im Dschungel der Spiele sind die Empfehlungsliste und die Preisträger «Spiel des Jahres» für Kinderspiele und Familienspiele. Die Jury begutachtet dabei immer den gesamten Jahrgang an Neuheiten und wählt die besten, innovativsten und für eine grosse Mehrheit tauglichen Spiele aus.

Fördertaschen Brettspiele

Eine zweite Möglichkeit sind die neuen Fördertaschen Brettspiele, welche durch den Fachbereich Angebote und Entwicklung des Amts für Volksschule für alle Zyklen zusammengestellt wurden und die Förderkoffer BBF ergänzen. In jeder dieser Spieletaschen gibt es Spiele, die sich sowohl zur Förderung aller als auch einzelner Kinder eignen. Dabei wurden thematische Schwerpunkte gesetzt, beispielsweise «Wahrnehmung» für den 1. Zyklus oder «Strategie» für den 2. Zyklus, gleichzeitig wurde ein breites Spektrum in jede Tasche gepackt. Zu jedem Spiel gibt es einerseits einen kurzen Steckbrief, eine Übersicht, welche Fähigkeiten gefördert werden und QR-Codes zu Regelvideos sowie eine Los-SPIEL-Regel, mit welcher man schnell und einfach loslegen kann. Zu kompetitiven Spielen finden Interessierte Tipps, wie sie das Spiel auch kooperativ spielen können oder Hinweise, wie man ein Spiel mit der ganzen Klasse spielen kann.

Liste der Brettspiele in den Fördertaschen, wird laufend erweitert

Ausleihe und Beratung Fördertaschen Brettspiele: sonja.burgauer@tg.ch

«Das Brettspiel im Unterricht darf nicht zu einer reinen Stoffvermittlung verkommen. Schülerinnen und Schüler erkennen schnell, wenn einfach nur Quizfragen zum aktuellen Inhalt beantwortet werden sollen.»

Stephan Kessler, Mathematiklehrer und Jurymitglied Spiel des Jahres

Robo Chaos ist ein Spiel ab Zyklus 2, mit welchem man die Grundkonzepte des Programmierens auf spielerische, unterhaltsame sowie kindgerechte Weise erlernen und erfahren kann.

«Auf motivationaler Ebene funktionieren Brettspiele hervorragend. Sie gehören für mich zu einem abwechslungsreichen Unterricht dazu.»

Stephan Kessler, Mathematiklehrer und Jurymitglied Spiel des Jahres

Fazit

Brettspiele im Unterricht fördern die überfachlichen Kompetenzen und nicht zuletzt Spass und Motivation. Ich plädiere dafür, einmal mit einem «kleinen» Spiel zu beginnen, sich eine Fördertasche auszuleihen und sich für den Einsatz grösserer Spiele beraten zu lassen. Die investierte Zeit ermöglicht ein unvergessliches Erlebnis sowie den spielerischen Erwerb oder die Vertiefung von Kompetenzen. Gibt es Schöneres als strahlende Augen und eifrige Gespräche nach einer Unterrichtsstunde, in denen der Inhalt rekapituliert und analysiert wird? ■

Tipp der Redaktion

Abenteuerinsel ist ein Gruppenspiel für die Sekundarstufe 1, das sowohl im Klassenzimmer als auch im Freien durchgeführt werden kann. Die Themeneinheiten beantworten Fragen aus den Bereichen Sucht und psychische Gesundheit. Vorbereitung: 90 Min., Durchführung 10 Min. bis mehrere Std.

Info: tg.feel-ok.ch › ai

Padlet «Brettspiele im Unterricht»
Mit allen Infos und Spielen zum Loslegen!

Auflistung Gesellschaftsspiele zur Förderung und Erhaltung von Hirnfunktionen, für Kinder, Jugendliche und Erwachsene, Ostschweizer Kinderspital.

[1] Der Fuchs im Wald (2017), [2] For Northwood! (2021; Dt. 2023), [3] Die Crew (2019 Teil 1, 2021 Teil 2), [4] Inside Job (2022), für Spielentstehung siehe SWR-Doku «Neues aus Catan – die Spiele-Erfinder vom Kosmos Verlag» , [5] In Brettspielen kann man mehrere verschiedene Strategien ausprobieren. Die Problemlösefähigkeit wird so unabhängig vom Thema auf spielerische Weise trainiert, [6] Beispiele: Pandemic Legacy (2015, 2017, 2020), My City (2020), My Island (2023), Zombie Kidz/Teenz Evolution (2018/2020), Dorfromantik (2022, basiert auf einem Computerspiel, wird nach einfachem Start immer komplexer), [7] Robo Chaos (2022), für die Fördertaschen Zyklus 2, 3./4. Klasse, geplant, [8] Beispiel 3. Zyklus: CO2 – Second Chance (2018), Planta Nubo (2023) Expertenspiele zu Umweltthemen, Dauer Einführung: 1 Lektion, Spieldauer 2 – 3 Lektionen, [9] Dobble (2009) gibt's in 4 versch. Ausgaben, z.B. Schweizer- oder Harry-Potter-Edition. Dobble Connect (2023), mit *Vier gewinnt*-Komponente. [10] Siehe Video via QR-Code. [11] z.B. siehe Beiträge «Spieltreff für Geflüchtete: Krementschuk (UKR)». «Spielen im Bunker». in Googlesuche eingeben, [12] z.B. *Calico* (2020) oder *Patchwork* (2014).

Zur Person
Prof. Karin Fasseing Heim leitet den Studiengang Kindergarten-Unterstufe an der PHTG. Sie ist Dozentin für Erziehungswissenschaften, Philosophie, allgemeine Didaktik, Berufspraxis und Mentorin. Ausserdem forscht sie zu Bildungsübergängen an der PHTG. Ihr Studium absolvierte sie an der Universität Fribourg in Erziehungswissenschaften, Pädagogik und Pädagogischer Psychologie in Kindheit und Jugend sowie Philosophie. Ausserdem ist sie Kindergartenlehrerin.

Ist das Spiel Ziel oder Mittel?

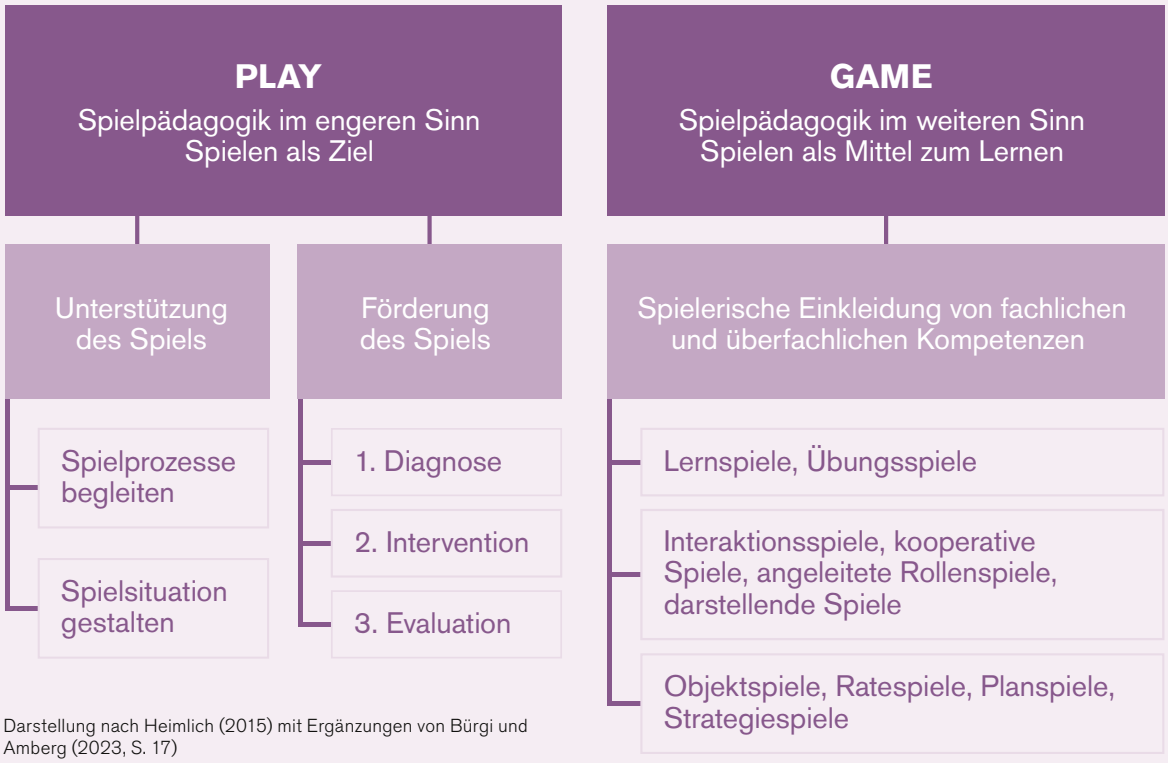
Grundlagen für die Praxis: Der Flow und die Bedeutung des Spiels im Studium an der PHTG.

Text: Prof. Karin Fasseing Heim, Leiterin Studiengänge Vorschulstufe und Kindergarten-Unterstufe PHTG

An der Pädagogischen Hochschule Thurgau vertiefen sich die Studierenden des Studiengangs Kindergarten-Unterstufe in ihrem ersten Semester in die Thematik «Spiel». Sie lernen das Spiel als Phänomen in seinen unterschiedlichen Erscheinungsformen kennen. Gespielt wird in allen Kulturen und jedem Alter. Auch Tiere spielen.

Im Kindesalter hat das Spiel eine besondere Bedeutung für das Lernen. In den ersten Lebensjahren eignen sich die Kinder die Welt im Spiel an. Sie lernen im Spiel oft beiläufig, aber immer wieder auch gezielt und absichtsvoll. In Kindergarten und Schule eröffnet das Spiel als didaktisches Element motivierende und lernwirksame Möglichkeiten sowohl Lerninhalte zu verstehen als auch fachliche und überfachliche Kompe-

Grundlegende spielpädagogische Handlungsmuster



Darstellung nach Heimlich (2015) mit Ergänzungen von Bürgi und Amberg (2023, S. 17)

tenzen aufzubauen. Beispiele für das Spiel als didaktisches Element sind das Freispiel oder einzelne Spielangebote, welche fachliche Lernaufgaben ergänzen. Grundlegend für die Gestaltung anregender Spielsituationen sind die Kenntnisse verschiedener Spielformen und ihrer Lernpotenziale sowie die Bedeutung des Spielmaterials. Weiter müssen Lehrpersonen in der Lage sein, die Spielprozesse der Schülerinnen und Schüler lernförderlich zu begleiten. Lehrpersonen sollen verstehen, wie Kinder im Spiel lernen. Orientierung bieten dabei die Theorien zur Spielentwicklung sowie die in der Spielentwicklung fundierten acht Spielbereiche[1]. Lehrpersonen sollen erkennen, wie zentral die ästhetische Gestaltung der Spiel- und Lernumgebung für den Aufforderungscharakter der Spielangebote ist. Darüber hinaus sollen Lehrpersonen in der Spielbegleitung die personalen, sozialen und fachlichen Lernprozesse der Kinder explizieren und unterstützen. Das hilft den Schülerinnen und Schülern zu erkennen, welche Kompetenzen sie sich auf welche Art und Weise aneignen. Sie erkennen durch dieses unmittelbare Feedback, wie sie lernen und in welchen Kategorien schulisches Wissen und Können gebündelt und beurteilt wird.

Im Modul Spiel und Entwicklungspsychologie habe ich wichtige Grundlagen für meine Praxis kennengelernt. Ich weiss jetzt, wie das Spiel für motiviertes Lernen in Kindergarten und Schule arrangiert werden kann und welche Bedeutung entwicklungspsychologisches Wissen für die Spiel- und Lernbegleitung hat.

Leonie, Studentin Studiengang Kindergarten-Unterstufe

Schlüsselrolle

Das Besondere am Spiel ist das Vertrauen, welches die Lehrpersonen den Kindern entgegenbringen müssen. Denn Spiel ist durch die Merkmale des Selbstzwecks, der freien Wahl und Flexibilität, des So-tun-als-ob, der positiven Emotionen und der Wiederholung und Variationen in einem entspannten Feld definiert (vgl. Bürgi & Amberg, 2023; Franz, 2018; Hauser, 2016; Heimlich, 2015; Krasonor & Pepler, 1980). Gewöhnlich sind Schülerinnen und Schüler in der Lage, sich für Spielangebote zu entscheiden, die sie in ihrem Entwicklungs- und Lernstand positiv herausfordern. Sie spielen manche Spiele immer und immer wieder, weil Sie damit verbundene Lernerfahrungen verinnerlichen. Dies geschieht intuitiv, interesse- und motivationsgesteuert. Gerade dieses «sich eine Sache zu eigen machen» führt zu vertieften Erfahrungs- und Lernprozessen.

«An der PHTG wird die Spielpädagogik im engeren Sinn und damit das Spiel als Ziel favorisiert.»

Unterscheiden lernen

Weil Spielsituationen sehr oft verschiedene Fachperspektiven verbinden, wird im Spiel in interdisziplinären Zusammenhängen gelernt. Welche fachlichen Lernprozesse dabei in den Vordergrund rücken, liegt in der Entscheidung der Spielakteure. Zugleich nehmen Lehrpersonen durch die Gestaltung der Spiel- und Lernumgebung sowie die Spielbegleitung, die auch das Initiieren weiterer Spielthemen einschliessen kann, unmittelbar Einfluss auf die kindlichen Lernprozesse. Welchen Raum Lehrpersonen dem Spiel im Unterricht schenken, ist davon abhängig, ob sie Spielpädagogik im engeren Sinn als Play oder im weiteren Sinn als Game verstehen.

Diese Unterscheidung, die einerseits «das Spiel selbst als Ziel» andererseits «das Spiel als Mittel zum Lernen» definiert, hilft Lehrpersonen sich über ihr spielpädagogisches Verständnis im Klaren zu werden und sich über ihre spielpädagogischen Absichten zu verständigen.

An der PHTG wird die Spielpädagogik im engeren Sinn und damit das Spiel als Ziel favorisiert. Dieser Fokus geht mit einem Lernverständnis einher, das sowohl beiläufiges und absichtsvolles, implizites und explizites, selbstbestimmtes und fremdinitiiertes Lernen als auch fachliche und überfachliche Lernprozesse umfasst. Wie Spiel verstanden, arrangiert und als didaktisches Element in unseren Schulen und Kindergärten umgesetzt wird, hat demnach einen unmittelbaren Zusammenhang mit dem Lernverständnis. Kinder freuen sich über ihr gelungenes Spiel, weil sie sich darin wirksam, selbstbestimmt und zugehörig erleben. Autonomie, Kompetenzerleben und Zugehörigkeit sind nach Deci und Ryan (1993) drei Grundbedürfnisse, die für die Motivation hoch relevant sind. Vielleicht erleben Schülerinnen und Schüler aus diesem Grund im Spiel immer wieder einen Flow, der zu den Lichtblicken des Lernens gehört. ■

[1] Die Spiel- und Lernumgebung des Freispiels wird durch die acht Spielbereiche strukturiert: Bewegungs- und Entspannungsspiele, Gestaltungsspiele, strukturierte Gestaltungsspiele, kleines und grosses Rollenspiel, Konstruktionsspiele, Gesellschafts- und Lernspiele und Rezeptionsspiele (vgl. Walter-Laager & Fasseing Heim, 2021)

Literaturnachweis
Auch unter:
schulblatt.ch › Aktuell › Schulblatt Dezember 2023

Lesetipp der Redaktion

Mut zum freien Spiel
von Dominique Högger,
Irène Güntert,
Sandra Wullschleger
ISBN: 978-3-908024-32-3

Anzeige

CAS Sprachförderung kompetent und fundiert (Zyklus 1)

Beginn 2024
Der CAS vermittelt theoretisches und praktisches Wissen über den Sprach- und Schriftspracherwerb von (mehrsprachigen) Kindern sowie Methoden zur Förderung in allen Sprachbereichen.

Weitere Infos finden Sie unter:
www.hfh.ch/cas-sprachfoerderung

HfH Interkantonale Hochschule für Heilpädagogik

IMPRESSUM

schulblatt.tg.ch

Schulblatt des Kantons Thurgau
64. Jahrgang
ISSN 2235-1221

Herausgeber
Departement für Erziehung und Kultur
Regierungsgebäude
8510 Frauenfeld

Redaktion
Marilena Maiullari, Leitung
marilena.maiullari@tg.ch
058 345 57 75

Redaktionskommission:
Dr. Heinrich Christ, AV
Yvonne Kesseli, AV
Annette Schmidt, AV

Fachliche Mitarbeit:
Mirjam Staub, AV
Sonja Burgauer, AV

Adressänderungen
Über das Sekretariat Ihres Arbeitsortes abwickeln

Erscheinungsweise
März, Juni, September und Dezember

Vertrieb/Jahresabonnemente
Kanton Thurgau, Büromaterial-, Lehrmittel- und Drucksachenzentrale
Riedstrasse 7, 8510 Frauenfeld
publi-box@tg.ch
Tel. 058 345 53 73

Das Thurgauer Schulblatt geht an die hiesigen Lehrerinnen und Lehrer, Schulleitungen, Schulbehörden, die PHTG und die Mitglieder des Grossen Rates; weiter gehören Privatabonnenten, Erziehungsdepartemente und die Pädagogischen Hochschulen unserer Nachbarn zu den Empfängern.

Gestaltung und Layout
Gut Werbung, 8280 Kreuzlingen
willkommen@gut-werbung.ch
Tel. 071 678 80 00

Druck und Inserate
Druckerei Steckborn, Louis Keller AG
Seestrasse 118, 8266 Steckborn
info@druckerei-steckborn.ch
Tel. 052 762 02 22

Titelbild
Brettspiel – fördert Spass, Strategie und soziale Interaktion.

Das Schulblatt hat seine Ökobilanz verbessert: Die gesamte Herstellung des Schulblattes erfolgt mit Dienstleistern aus dem Kanton Thurgau. Die durchsichtige Schutzfolie ist rezykliert und erneut rezyklierbar. Sie kann in den Haushaltkehricht oder – noch besser – einer Kunststoffsammelstelle abgegeben werden.

RECYCLED Papier aus Recyclingmaterial FSC® C031954

PRINTED MATTER CO₂ NEUTRAL by Swiss Climate SC2023111502

AMT FÜR VOLKSSCHULE

In den Kindergarten mit ausreichenden Deutschkenntnissen

Anfang Jahr erhalten alle Erziehungsberechtigten von Thurgauer Kindern, die bis im Sommer drei Jahre alt werden, einen Elternbrief für die Sprachstandserhebung zwecks kostenloser Sprachförderung.

Text: Katharina Iseli, Fachexpertin Frühe Förderung, Amt für Volksschule

«Aktualität» behandelt Aspekte aus Schule und Bildung, die keinen direkten Bezug zum aktuellen Fokusthema des Schulblatts haben.

Kleine Kinder saugen eine neue Sprache wie ein Schwamm auf und lernen am besten in der Interaktion mit anderen Kindern.

Kinder mit Förderbedarf in der Zweitsprache Deutsch besuchen ein Jahr vor dem Kindergarteneintritt – erstmals ab August 2024 – ein Angebot mit dem Fokus auf alltagsintegrierte Sprachförderung. Damit soll der Eintritt in den Kindergarten für fremdsprachige Kinder erleichtert und die schulische Chancengerechtigkeit erhöht werden. Aktuelle Erkenntnisse aus der Forschung beschreiben, dass sich eine alltagsintegrierte Sprachförderung, zum Beispiel in einer Spielgruppe oder Kita, besonders positiv auf den Erwerb der Zweitsprache auswirkt. Als wichtige Gelingensbedingung wird in der aktuellen Literatur zudem eine gute pädagogische Qualität der Angebote beschrieben. Um im Kanton Thurgau möglichst gute Voraussetzungen zu schaffen, wird Anbietern der alltagsintegrierten Sprachförderung eine speziell auf ihre Bedürfnisse angepasste Weiterbildung angeboten. Von positiven Erfahrungen mit einem vorschulischen Obligatorium berichtet der Kanton Basel-Stadt. Seit 2013 besuchen Kinder mit Deutschförderbedarf alltagsintegrierte Sprachförderangebote. Eine Begleitstudie der Universität Basel zeigt, dass Kinder ab einem Besuch von zwei Halbtagen bezüglich ihrer Deutschkenntnisse profitieren.

Selektives Obligatorium vorschulische Sprachförderung

Auf den 1. Januar 2024 tritt die Anpassung am Gesetz über die Volksschule in Kraft. Erziehungsberechtigte von 3-jährigen Kindern mit ungenügenden Deutschkenntnissen werden verpflichtet, ihr Kind im Jahr vor dem regulär geplanten Kindergarteneintritt in ein Angebot der vorschulischen Sprachförderung zu bringen. Die Kosten dafür übernehmen die Schulgemeinden und der Kanton Thurgau. Das Bundesgericht hat im August 2023 entschieden, dass der Angebotsbesuch kostenlos sein muss und dafür keine Elternbeiträge erhoben werden dürfen.

Sprachstandserhebung im Thurgau

Anfangs Januar 2024 erhalten alle Erziehungsberechtigten von Kindern, welche im August 2025 in den Kindergarten eintreten, von der Schulgemeinde ihres Wohnorts einen Elternbrief zugesandt. Darauf gibt es einen QR-Code, der zum Fragebogen DaZ-E der Universität Basel führt. Erfahrungen aus anderen Kantonen zeigen, dass damit die Deutschkenntnisse von 3-jährigen Kindern sehr zuverlässig erfasst werden können. Die Fragen lassen sich mit einem Zeitaufwand von fünf bis zehn Minuten ausfüllen. Sie sind in 14 Sprachen verfügbar. Auch Familien mit (schweizer-) deutscher Familiensprache müssen wenige Fragen beantworten. Bei ungenügenden Deutschkenntnissen besuchen die Kinder ein Jahr lang ein Angebot zwischen 4 bis 6 Stunden pro Woche. Die zuständige Schulgemeinde organisiert die Zusammenarbeit mit den Angeboten und informiert die Erziehungsberechtigten über mögliche Anbieter in der Schulgemeinde.

Einführung bringt neue Vernetzungspartner an die Schulen

Die Schulgemeinde des Wohnorts der Familie ist für die Umsetzung verantwortlich. Diese erfolgt in einem rollenden Prozess. Workshops und Schulungen unterstützen die Schulgemeinden bei der Erhebung und der Zusammenarbeit mit den Anbietern der alltagsintegrierten Sprachförderung. Aktuelle Fragen betreffen die Kommunikation mit Erziehungsberechtigten von Vorschulkindern, die Datenschutzbestimmungen vor dem Schuleintritt und mögliche Schnittstellen in der Zusammenarbeit zwischen Schule und Anbietern. Ein wichtiger Grundsatz ist, dass Anbieter Informationen über die Kinder nur mit Einwilligung der Eltern an die Schule weitergeben dürfen.

Bei Fragen von Erziehungsberechtigten wenden Sie sich bitte an die verantwortliche Person Ihrer Schule.

Infos
av.tg.ch › Aktuelles › Umsetzung selektives Obligatorium vorschulische Sprachförderung (SOVS)

AMT FÜR VOLKSSCHULE

Neues digitalisiertes Anmeldeverfahren für den Unterricht in Heimatlicher Sprache und Kultur (HSK)

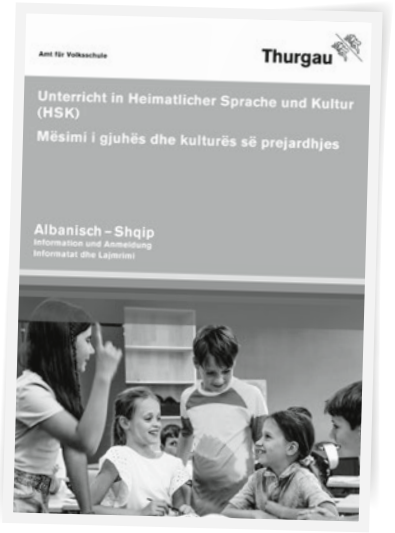
Mehrsprachige Kinder und Jugendliche können freiwillig den ergänzenden HSK-Unterricht besuchen. Anbieter sind Botschaften, Konsulate und Vereine, die vom Amt für Volksschule anerkannt sind. HSK-Unterricht gibt es im Kanton Thurgau in Albanisch, Italienisch, Kroatisch, Kurdisch Kurmanci, Polnisch, Portugiesisch, Portugiesisch Brasilien, Russisch, Serbisch, Slowenisch, Spanisch, Spanisch Lateinamerika, Tamilisch und HSK Türkisch. HSK-Ungarisch hat den Unterricht eingestellt, da zu wenige Anmeldungen eingetroffen sind. Neu startet eine Trägerschaft mit HSK-Tibetisch.

Welche Ziele hat der HSK-Unterricht?

- Die Kinder und Jugendlichen vertiefen ihre Kenntnisse in der Familiensprache und ihr Wissen über das Herkunftsland.
- Der HSK-Unterricht wirkt sich positiv auf den Lernerfolg in der Schule aus: er stärkt das Selbstvertrauen und erweitert das Allgemeinwissen.
- Die Mehrsprachigkeit ist für die Kinder und Jugendlichen eine Ressource für die berufliche Entwicklung.
- Gute Kenntnisse der Familiensprache helfen den Kindern und Jugendlichen, die Kontakte in der Familie zu pflegen.

Ab sofort können Eltern ihre Kinder digital zum HSK-Unterricht anmelden. Die Anmeldung ist bis Ende März erwünscht.

Neue HSK-Flyer



Die Aufnahme in den HSK-Unterricht ist nach Absprache mit der Trägerschaft auch während des Schuljahres möglich. Die Trägerschaften legen die Kosten für den HSK-Unterricht und das Einstiegsalter der Kinder fest. Informationen dazu sind neu in der Anmeldemaske enthalten. Die Stundenpläne sind auf **hsk-tg.ch** aufgeschaltet.

Information der Eltern ist wichtig

Im Kanton Thurgau besuchen rund 900 Kinder den HSK-Unterricht. Die Anzahl der Schülerinnen und Schüler hat in den letzten Jahren stetig abgenommen. Es bleibt darum wichtig, dass die Lehrpersonen die Eltern und Kinder auf den HSK-Unterricht aufmerksam machen. Dazu können die HSK-Flyer in den Elterngesprächen genutzt werden. Die HSK-Flyer wurden aufgrund des digitalisierten Anmeldeverfahrens überarbeitet. Sie sind bei der BLDZ erhältlich.

Kontakt: priska.reichmuth@tg.ch
Anmeldung: **hsk-tg.ch** › Anmeldung

DEPARTEMENT FÜR ERZIEHUNG UND KULTUR

Bildungsbericht Thurgau 2023

Am 3. November 2023 ist der «Bildungsbericht Thurgau 2023» erschienen. Er zeichnet von der Volksschule bis zur höheren Berufsbildung und Weiterbildung bedeutende Entwicklungen und ausgewählte Themenbereiche auf kantonaler, interkantonaler sowie nationaler Ebene nach.

Im Bereich der Volksschule konnten die Folgeaufträge der Einführung des Lehrplans Volksschule Thurgau abgeschlossen werden. Das selektive Obligatorium der vorschulischen Sprachförderung befindet sich in der Einführung. Weiter haben steigende Sonderschulzahlen zur Erarbeitung einer Gesamtstrategie Sonderschulung mit Vorschlägen zur Stabilisierung der Sonderschulquote geführt. Auf Ebene der Sekundarstufe II wurden im Bereich der Mittelschulen erstmals das neue Aufnahmeverfahren durchgeführt und mit dem Erlass des neuen Maturitäts-Anerkennungsreglement ein zentraler Meilenstein erreicht. In der Berufsbildung bestehen überdurchschnittlich viele Lernende das Qualifikationsverfahren. Die Quote der Lehrvertragsauflösungen ohne Wiedereinstieg in die Berufsbildung ist vergleichsweise gering. Im Tertiärbereich brechen weniger Studierende aus dem Thurgau ihr Studium ab als im gesamtschweizerischen Durchschnitt. Die geringste Abbruchquote weisen Studierende an pädagogischen Hochschulen aus. Im Bereich der höheren Berufsbildung steigen die Teilnehmendenzahlen an den drei Thurgauer Berufsfachschulen, die über HF-Bildungsgänge verfügen, nach der Covid-Pandemie wieder.

Der Bildungsbericht schliesst mit einem kurzen Ausblick auf zukünftige Herausforderungen, die unser Bildungssystem in den nächsten Jahren oder Jahrzehnten beschäftigen werden.

Bericht online ansehen:
dek.tg.ch › Publikationen und Downloads › Thurgauer Bildungswesen im Überblick › Bildungsbericht Thurgau 2023.

BERUFSFACHSCHULEN

Anmeldung zur BM1-Aufnahmeprüfung

Berufsmaturität während der Lehre (BM1)
am Bildungszentrum für Technik Frauenfeld BZT
und am Bildungszentrum für Wirtschaft
Weinfelden BZW

Die lehrbegleitende Berufsmaturitätsausbildung vermittelt während der drei- oder vierjährigen Berufsausbildung eine erweiterte schulische Allgemeinbildung. Die erfolgreichen Absolventinnen und Absolventen erhalten neben dem Eidgenössischen Fähigkeitszeugnis zusätzlich das Berufsmaturitätszeugnis. Dieses ermöglicht den prüfungsfreien Zugang zu Fachhochschulen, mit der Zusatzausbildung «Passerelle» den Zugang zu den Universitäten und weiteren anspruchsvollen Weiterbildungen der höheren Berufsbildung. Voraussetzungen für den Eintritt in diese BM-Ausbildungen sind ein gültiger Lehrvertrag und das Einverständnis des Lehrbetriebs sowie die bestandene Aufnahmeprüfung. Der Prüfungsstoff entspricht den Anforderungen der 3. Klasse Sek. Zudem werden bei der BM Wirtschaft und Dienstleistungen gute Englischkenntnisse und Kenntnisse im Tastaturschreiben erwartet. Je nach gewählter Berufslehre kann eine dazu passende Berufsmaturitätsausrichtung gewählt werden:

Technische Berufe
- BM Technik, Architektur, Life Sciences

Kauffrau/Kaufmann EFZ
- BM Wirtschaft und Dienstleistungen, Typ Wirtschaft

Fachfrau/Fachmann Gesundheit oder Betreuung
- BM Gesundheit und Soziales

Kreative und gestalterische Berufe
- BM Gestaltung und Kunst

Prüfungsfreie Aufnahme

Wer bereits die Aufnahmeprüfung an eine kantonale Maturitätsschule aus der 2. oder 3. Sekundarklasse bestanden hat (Gymnasium oder Fachmittelschule), ist prüfungsfrei an eine lehrbegleitende Berufsmaturität zugelassen.

Anmeldung zur BM2-Aufnahmeprüfung

Berufsmaturität nach der Lehre (BM2)
am Bildungszentrum für Technik Frauenfeld BZT
und am Bildungszentrum für Wirtschaft
Weinfelden BZW

Die Berufsmaturität nach der Lehre ist für Personen geeignet, die nach einer erfolgreich bestandenen Lehrabschlussprüfung ihr Fachwissen ergänzen und ihre Allgemeinbildung vertiefen wollen.

- Sie haben prüfungsfreien Zugang zu den Fachhochschulen.
- Sie haben nach erfolgreichem Abschluss des einjährigen Passerellenkurses an der TSME in Frauenfeld den prüfungsfreien Zugang zu den Universitäten.
- Sie profitieren von erleichterten Einstiegsbedingungen bei weiterführenden höheren Fachprüfungen.

BM2 Ausrichtungen BZT Frauenfeld
- Technik, Architektur, Life Sciences
- Natur, Landschaft und Lebensmittel

BM2 Ausrichtungen BZW Weinfelden
- Wirtschaft und Dienstleistungen, Typ Wirtschaft
- Wirtschaft und Dienstleistungen, Typ Dienstleistungen
- Gesundheit und Soziales
- Gestaltung und Kunst

Prüfungsfreie Aufnahme

Wer während der beruflichen Grundbildung eine Durchschnittsnote von 5.0 in den schulischen Fächern aufweist (nur für Typ Wirtschaft Kaufleute EFZ E-Profil Notendurchschnitt von 4.7) und den Berufsmaturitätsunterricht im gleichen Berufsfeld wie die berufliche Grundbildung besuchen will, wird prüfungsfrei zur entsprechenden Ausrichtung der BM2 zugelassen. Details zum prüfungsfreien Aufnahmeverfahren in den verschiedenen Ausrichtungen finden Sie auf den Websites der entsprechenden Berufsfachschule.

Aufnahmeprüfung und Anmeldung BM1 und BM2

Anmeldung bis
16. Februar 2024

BZT Frauenfeld
Samstag, 9. März 2024, ab 7:30 Uhr
für die Ausrichtung Technik, Architektur, Life Sciences oder Natur, Landschaft und Lebensmittel
Anmeldung: **bztf.ch** › Berufsmaturität › Ausrichtung › Aufnahme

BZW Weinfelden
Freitag, 8. März 2024,
ab 8 Uhr BM1, ab 7:40 Uhr BM2
für alle anderen Ausrichtungen
Anmeldung: **bzww.ch** › Grundbildung

AMT FÜR VOLKSSCHULE

Neue Lehrmittel für den Kindergarten/Basisstufe

Die führenden Lehrmittelverlage haben verschiedene, unterrichtsleitende Lehrmittelreihen für den 1. Zyklus neu entwickelt oder umfassend aktualisiert. Diese sind vom Kindergarten bis zur 2. Klasse aufbauend konzipiert oder schliessen den Kindergarten mit ein.

Unterrichtsleitende LM Kindergarten – 1. Zyklus

Fachbereich: Mathematik
- Mathekinder 2016/2020
- Kinder begegnen Mathematik 2020 (Lehrmittelreihe)
- Mathwelt 1 2020 (Lehrmittelreihe)

Fachbereich: Deutsch
- Wortklang und Reimgesang 2021
- Deutsch Kindergarten 2022 (Lehrmittelreihe)
- Sprachwelt 1 2022 (Lehrmittelreihe)
- Die kleinen Sprachstarken 2024 (Lehrmittelreihe)

Neue und aktualisierte Lehrmittel für den Zyklus 1.

Fachbereich: NMG
- Querblicke BNE ab 2016 (Lehrmittelreihe)
- Kinder begegnen Natur und Technik 2018 (Lehrmittelreihe)
- Dossiers Weitblick ab 2020 (Lehrmittelreihe)

Fachbereich: Musik
- Kreschendolino 2020 (Lehrmittelreihe)

Fachbereich: Medien+Informatik
- einfach Informatik ohne Computer 2020 (Lehrmittelreihe)
- inform@ Kindergarten 2020 (Lehrmittelreihe)
- MIA im Kindergarten 2021 (Lehrmittelreihe)

Damit die Schulen und Stufenteams des 1. Zyklus die neuen Lehrmittel kennenlernen und diskutieren können, ob und wie sie diese verwenden möchten, hat die Arbeitsgruppe Lehrmittel verschiedene Angebote zusammengestellt.

Walk-in Ausstellung Lehrmittel Kindergarten/Basisstufe
Im November 2023 fand bereits eine Walk-in Vernissage zu den neuen Lehrmitteln Kindergarten/Basisstufe in der Campus-Bibliothek der PHTG statt. Alle neuen Lehrmittel können dort ausgeliehen werden.

Aktuelle Informationen
Zusätzliche Informationen und eine Linkliste der neuen Lehrmittelreihen stehen auf **av.tg.ch** › Lehrmittel und Lernmedien › Aktuelles zur Verfügung.

Lehrmittelkoffer zur Ausleihe
Die erwähnten Lehrmittel für den Kindergarten/Basisstufe können von interessierten Stufenteams zur Ansicht ausgeliehen werden.

Kontakt: yvonne.kesseli@tg.ch

Vergleichsveranstaltung Lehrmittelreihen Deutsch 1. und 2. Zyklus

An der Vergleichsveranstaltung werden der Lehrmittelverlag Zürich, der Schulverlag plus sowie der Klett und Balmer Verlag die neuen Lehrmittelreihen für den Fachbereich Deutsch präsentieren und Fragen beantworten.

Weitere Informationen folgen in der AV-Info vom Januar 2024.

Save-the-date
21. Februar 2024

Februar 2024

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29			

AMT FÜR VOLKSSCHULE

Aus der Praxis für die Praxis

Wie jedes Jahr fand auch diesen September das Jahrestreffen der Schulberatung mit ihren Praxisexpertinnen und -experten in Frauenfeld statt. Der Pool der Praxisexpertinnen und -experten ergänzt das Beratungsangebot der Schulberatung und übernimmt spezifische Mandate in Form kollegialer Beratung.

Alle Mitglieder des Pools sind erfahrene Lehrpersonen, welche im Thurgau unterrichten. Die Zusammensetzung gewährleistet ein breites Feld an Kompetenzen in den unterschiedlichen Zyklen. Praxisexpertinnen und -experten kommen zum Einsatz bei Anfragen, die sehr nah am Thema Unterricht angesiedelt sind und welche mit einer erfahrenen Person aus unserem Pool niederschwellig und effizient besprochen werden können. Dies können sowohl Einzelberatungen als auch Beratungen in einem kleineren Team sein.

Typische Mandate sind:

- Fragen zur Klassenführung (u. a. Disziplin, Unterrichtsgestaltung etc.), altersdurchmischtem Lernen, selbstgesteuertem Lernen, etc.
- Unterstützung bei herausforderndem Verhalten von Schülerinnen und Schülern sowie herausfordernder Dynamik in Klassen
- Austausch und Unterstützung in den Bereichen Deutsch als Zweitsprache (DaZ) und Begabungs- und Begabtenförderung (BBF)
- Unterstützung von Junglehrpersonen/Berufseinsteigende
- Unterstützung für Wiedereinsteigende

Wenn Sie als Lehrperson eine berufliche Fragestellung haben, melden Sie sich einfach per Mail oder Telefon bei der Schulberatung. Wir finden gemeinsam heraus, welche Person von uns Sie am besten unterstützen kann. Ist es angezeigt, jemand aus dem Pool zu beauftragen, klären wir gemeinsam den Auftrag und die Zielsetzung. Im weiteren Verlauf kommt die Praxisexpertin oder der Praxisexperte bei Ihnen vorbei, bespricht mit Ihnen Ihre Anliegen und beobachtet die Klasse oder einzelne Kinder. Danach suchen Sie gemeinsam nach Lösungsmöglichkeiten und Handlungsoptionen. Am Schluss des Beratungsprozesses findet ein Abschlussgespräch mit der Schulberatung und der Praxisexpertin respektive dem Praxisexperten statt.

Die Beratungsprozesse sind je nach Anliegen und Bedarf unterschiedlich lang und werden mit Ihnen vorab besprochen. Unser Ziel bleibt dabei stets dasselbe: Sie erhalten Hinweise und Instrumente für neue Handlungsoptionen im herausfordernden Schulalltag. Jede Lehrperson kann sich direkt mit einer Fragestellung an die Schulberatung wenden. Für alle Beratungsmandate sind die ersten sechs Stunden kostenlos. Ihre Anfrage wird vertraulich behandelt.

Kontakt: info.sb@tg.ch oder telefonisch über Bernd Ruoff, Fachbereichsleitung Schulberatung, Tel. 058 345 74 80.

Die anwesenden Mitarbeitenden der Schulberatung und Praxisexpertinnen beim Jahrestreffen.

Anzeige

Tagungen 2024

23. März 2024
Beziehungen stärken, Verhaltensauffälligkeiten mindern

15. Juni 2024
Adaptive Sprachförderung bei Mehrsprachigkeit

Infos und Anmeldung:
www.hfh.ch/tagungen

HfH Interkantonale Hochschule für Heilpädagogik

Schloss Frauenfeld: Der Bergfried aus dem 13. Jahrhundert, erbaut mit Findlingen, welche die Gletscher während der letzten Eiszeit aus den Alpen hierher verfrachtet haben.

Tipp
Das Kulturamt unterstützt Thurgauer Schulklassen, die Angebote der Kulturvermittlung besuchen, mit einem Beitrag aus dem Lotteriefonds.
kulturamt.tg.ch

HISTORISCHES MUSEUM

Frau & Bau. Eine Stadt entsteht.

Im kommenden Jahr dreht sich im Historischen Museum Thurgau alles um den Bau von Schloss Frauenfeld – also um die Geburt der späteren Hauptstadt vor fast 800 Jahren. Die Bauherren türmen damals Steinbrocken um Steinbrocken zu einer 19 Meter hohen Wehranlage: Als Baumaterial dienen gewaltige Findlinge, welche die Gletscher während der letzten Eiszeit aus den Alpen hierher verfrachtet haben. Die vom Gletschergestein durchzogene Landschaft wird um 1230 vor allem von geistlichen Herrschaften aus den Abteien Reichenau und St. Gallen sowie aus dem Domstift Konstanz verwaltet. Von Osten her dringen nun aber auch die Kyburger in den Gau um die Thur und errichten auf der Kleinburg zu Frauenfeld ein Verwaltungszentrum. Schon bald nach Abschluss der Bauarbeiten bezieht ein Vogt seine Stellung.

Die Lage hat sich für den Burgbau angeboten: Ein markanter Sandsteinfels an der Murg und ein abfallendes Gelände in drei Himmelsrichtungen. Zur Nordseite in Richtung der späteren Stadt Frauenfeld, wo damals die Reichenauer Siedlung Erchingen liegt, wird ein sechs Meter tiefer Schutzgraben ausgehoben. Nach Errichtung des Turms folgt der Südanbau und die Kleinburg dient unter anderem den Vögten der Kyburger und Habsburger als Wohnsitz. Bereits 50 Jahre nach der Errichtung von Schloss Frauenfeld sterben die Kyburger in der männlichen Linie aus. Die Habsburger beerben sie 1264. Das Ringen um Macht und Einfluss der Herrenhäuser prägt das 13. Jahrhundert mit seinen Burgen, Wappen und Rüstungen. Eine Steilvorlage für die neugierigen Unterstufenklassen!

Im Themenjahr «Frau & Bau. Geburt einer Hauptstadt» steht für den zweiten Zyklus ein lehrplangerechtes Angebot in Zusammenarbeit mit der Bildschule Frauenfeld in den Startlöchern. Es wird auch ein Angebot für den Kindergarten entwickelt. Wer sich schon heute mit dem kantonalen Wahrzeichen auseinandersetzen will, besucht die Führung «Stolze Burg und tapfere Ritter» – ein Muss für jede Thurgauer Schülerin und jeden Thurgauer Schüler.

Schulangebot im Schaudepot St. Katharinental
10 000 Originalgegenstände, 2700 m² Ausstellungsfläche, sieben lehrplanorientierte Führungen und Workshops zu Alltag und Industrialisierung vor 100 Jahren für jede Stufe.

Entdecken Sie mit Ihrer Klasse eine Zeit ohne Rasenroboter, Induktionsherd und Mobiltelefon.

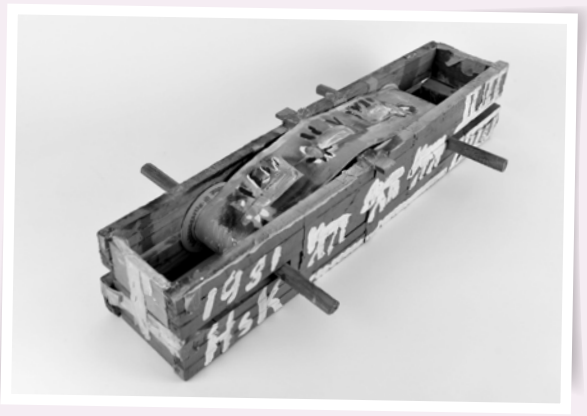
KARTAUSE ITTINGEN

Klecksen, Kopieren, Recyclieren

In der Ausstellung **«Hans Krüsi – jeder kann nicht machen was er will»** begegnen wir dem Werk des Autodidakten Hans Krüsi. Dieser malte, fotografierte, nahm Töne auf, bastelte, handwerkte, sprayte, er schrieb. Er fotokopierte, vervielfachte, kombinierte und recyclierte. Fast obsessiv verarbeitete er jedes Material, das er finden konnte. Papier und Karton, Holzstücke, Pflanzenteile, Sand, Klebebänder, Flaschen, Milchtüten und noch viel mehr. So entstanden Tausende Ausdrücke seiner künstlerischen Persönlichkeit.

Wie kann ein Werk bestehend aus wertlosen Gegenständen bedeutsam werden? Workshop für jede Altersstufe mit der Möglichkeit, sich von Krüsis facettenreichem Werk inspirieren zu lassen und im Kunstatelier selber auf unkonventionelle und spielerische Art und Weise kreativ zu werden.

Kontakt: sabine.muenzenmaier@tg.ch
Führungen und Workshops für jede Altersstufe geeignet.



Werk von Hans Krüsi

Die Autorin Maja Nielsen stellt ihr Buch vor. Foto: kklick/Timon Furrer

KKLICK

Literatur aus erster Hand

Lesen ist die freieste kulturelle Tätigkeit, die es gibt, sagt die Schriftstellerin Annie Ernaux. Lesen, in Geschichten eintauchen und in der Fantasie schwelgen, kann man überall und immer, ohne Hilfsmittel – es braucht nur Licht und ein Buch. Und dass das Lesen bildet und diverse wichtige Kompetenzen positiv entwickelt, ist unbestritten. Nur: Die Lust auf's Lesen muss geweckt und unterstützt werden.

Deshalb schreibt kklick – Kulturvermittlung Ostschweiz wieder «Literatur aus erster Hand» aus.

Auch dieses Jahr freuen sich 45 Autorinnen und Autoren aus der Schweiz, Deutschland und Österreich vom 29. April bis 31. Mai 2024 in den Schulen der Ostschweiz aus ihren Werken zu lesen und von ihrer Arbeit zu erzählen. Sieben Literaturwerkstätten erweitern das Literaturangebot um etliche Aspekte: Die Kinder können in Schreib- und Illustrationswerkstätten ihrer Fantasie freien Lauf lassen oder sel bst Comics zeichnen. «Literatur aus erster Hand» ist erfolgreiche Leseförderung in der mittlerweile 62. Durchführung: Der direkte Kontakt mit einer Autorin oder einem Autor beeindruckt und wirkt sich nachweislich positiv auf das Leseverhalten aus – das zeigen auch die anschliessend steigenden Ausleihzahlen der präsentierten Werke in der (Schul-) Bibliothek.

Jetzt anmelden!
Ab sofort nimmt kklick – Kulturvermittlung Ostschweiz unter kklick.ch Anmeldungen für Lesungen entgegen. Eine Liste mit den Autorinnen und Autoren, welche zur Verfügung stehen, finden Sie auf der Webseite oder in der Broschüre, die Anfang November an alle Volksschulen versandt wurde.

Anmeldeschluss:
31. Dezember 2023

Auskunft:
kklick – Kulturvermittlung Ostschweiz,
Kati Michalk & Richi Küttel, Schützengasse 8,
9000 St. Gallen, Tel. 071 222 66 26, arsg@kklick.ch

NATURMUSEUM

Tierisches Theatervergnügen: Wildsau!

Das Puppenspiel «Wildsau! Von Menschen und anderen Schweinen» ist eine Produktion von Puppenspiel.ch in Zusammenarbeit mit dem Naturmuseum. Ende Februar ist das tierische Theatervergnügen im Museum zu Gast. Schulklassen können Vorstellungen buchen.

Unterhaltsam und lehrreich
Das Wildschwein ist eine gleichermassen faszinierende wie konfliktbeladene Wildtierart. In der saumässig spannenden wie lustigen Geschichte trifft die Wildsau auf den Menschen – und das ist eine borstige Beziehung! Unterhaltsam, witzig und temporeich vermittelt das Stück Wissenswertes über das Leben des Wildschweins, seine rasante Vermehrung, dessen Schäden in der Landwirtschaft und jagdliches Management. Auf der Bühne agiert die Puppenspielerin Rahel Wohlgensinger. Gleichzeitig spielt sie eine schüchterne Biologin und die eigens für das Stück gebaute Wildschweinpuppe.

Vorstellungen für Schulklassen
Schulklassen können Vorstellungen buchen zwischen dem 20. und 23. Februar sowie zwischen dem 27. Februar und dem 1. März, jeweils am Vormittag. Das Stück eignet sich für Schülerinnen und Schüler ab der ersten Klasse. Eine Schulaufführung kostet pauschal CHF 800.–. Schulklassen aus dem Thurgau können beim Kulturamt Thurgau einen Unterstützungsbeitrag beantragen (kulturamt.tg.ch).

Reservation und Information:
naturmuseum@tg.ch oder telefonisch 052 345 74 00 während den Museumsöffnungszeiten.

Trailer:
puppenspiel.ch › geschichten › wildsau

Rahel Wohlgensinger in Aktion. Foto: Puppenspiel.ch

Anmeldeschluss:
20. Dezember 2023

Jetzt anmelden!

PHTG

Schule in Balance – Ideen und Praxisfenster für eine gesunde Schule

Thementagung des Amts für Volksschule und der PHTG
Der Alltag in Schulen ist vielfältig, komplex und zuweilen auch herausfordernd – für alle Akteurinnen und Akteure. Wie schaffen wir eine Umgebung, die ein ausgewogenes Zusammenarbeiten, Lehren und Lernen ermöglicht? Wie gelingt eine Schule in Balance? Diesen und weiteren Fragen wollen wir an der Thementagung 2024 auf den Grund gehen, Konzepte aus der Praxis erleben und gemeinsam Ideen für die eigene Schule, das eigene Handeln entwickeln.

Wir freuen uns auf Sie!

Thementagung
Mi, 17. Januar 2024, in Kreuzlingen

Infos, Programm und Anmeldung
phtg.ch › Thementagung

Kartenspiel «Halli-Galli»

Anregen: Mit Bilderbüchern Mathematik betreiben.

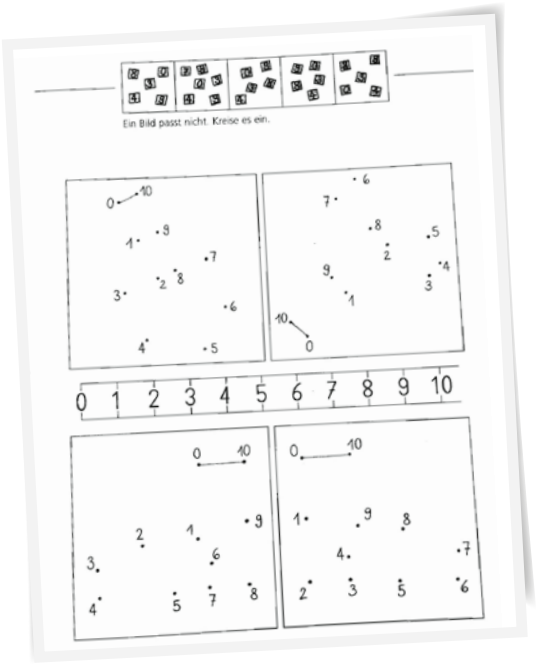
PHTG

MaTiES – Mathematisches Tun in der Eingangsstufe

«Drei!» ruft Lara laut, schlägt mit der flachen Hand auf die Tischglocke und nimmt sich die Karte, auf der drei Bananen abgebildet sind. Sie spielt mit ihrer Freundin Emma das bekannte Spiel «Halli-Galli». Leon schaut sich ein Bilderbuch an und Amir baut zusammen mit Matteo aus unterschiedlichen Holzklötzen einen riesigen Turm. Ayla fädelt aus blauen und grünen Perlen eine Kette auf und achtet darauf, dass sie nach drei blauen Perlen immer eine grüne wählt. Und Josip verbindet auf einem Arbeitsblatt die vorgegebenen Zahlen von 1 bis 10 der Reihe nach mit einem Strich (Abb. S. 31). Diese Kinder machen zwar unterschiedliche Dinge, aber sie alle setzen sich mit mathematischen Gesetzmässigkeiten auseinander und handeln mathematisch. Frühe mathematische Bildung kann nämlich ganz unterschiedlich aussehen!

Frühe mathematische Bildung: Was ist das?
Zentral ist, dass frühe mathematische Bildung «sachgerecht, kindgerecht und anschlussfähig» (Gasteiger, 2017, S. 9) erfolgt. Was aber bedeutet dies genau? Sachgerecht meint, dass es sich um «richtige» Mathematik handelt, um Zahlen, um Formen, Muster, Regelmässigkeiten und Zusammenhänge und nicht um eine für junge Kinder künstlich zurechtgebogene Mathematik, in der Zahlen Husten haben oder die Zahlenreihe bei der 6 endet. Kindgerecht meint, dass frühe mathematische Bildung – wie jede Bildung überhaupt – auf die Voraussetzungen und Bedürfnisse der jeweiligen Kinder und ihrer Altersstufe Bezug nehmen muss. Frühes mathematisches Tun wird daher in der Regel als eine spielerische Aktivität verstanden und weniger als ein Abarbeiten von Arbeitsblättern. Und anschlussfähig meint, dass die frühe mathematische Bildung anschlussfähig an die spätere ist, indem fachlich wichtige Grundsteine – wie das Konzept viel/mehr/weniger oder das Verständnis für die unendliche Zahlenreihe – gelegt werden, auf denen später aufgebaut werden kann. Lehrpersonen des Kindergartens müssen daher immer auch die Mathematik der nächsten Bildungsstufe im Blick haben und wissen, zu welcher Mathematik die frühe mathematische Bildung passen muss.

Frühe mathematische Bildung: Wie sieht das im Thurgau aus?
Wie Kindergartenlehrpersonen im Kanton Thurgau frühe mathematische Bildung in der Eingangsstufe genau gestalten, welche



Arbeitsblatt zum Verbinden von Zahlen.

Materialien sie dafür verwenden oder welche Lern- und Organisationsformen sie dabei einsetzen, wissen wir bisher nicht. Wir können auch nicht sagen, ob sich dies im Verlauf der Zeit verändert hat oder verändern wird. Dies wird nun im Forschungsprojekt «MaTiES – Mathematisches Tun in der Eingangsstufe» der PHTG in einer Längsschnittsuntersuchung über zehn Jahre hinweg erforscht. Im Frühling 2023 hat eine erste Befragung bei Kindergartenlehrpersonen stattgefunden. Daran haben 148 Personen teilgenommen. Eine nächste Online-Befragung ist für Frühling 2025 geplant. Im Fragebogen geben die Kindergartenlehrpersonen Auskunft darüber, wie oft sie eine bestimmte Lern- oder Organisationsform oder ein bestimmtes Material für das frühe mathematische Tun nutzen.

Was berichten Thurgauer Kindergartenlehrpersonen?
Erste Ergebnisse zeigen ein sehr vielfältiges Bild zum mathematischen Tun in Thurgauer Kindergärten und zwar sowohl für die Lern- und Organisationsformen, als auch für die verwendeten Materialien.

Lern- und Organisationsformen
Die befragten Kindergartenlehrpersonen geben an, dass sie mathematische Aktivitäten sehr häufig in der alltäglichen Kindergartensituation oder im Freispiel anregen und auch – etwas weniger oft – geplante spielerische Aktivitäten einsetzen. Eher selten bis gelegentlich werden Situationen berichtet, die ähnlich zum schulischen Lernen sind. Der Blick auf die berichteten Organisationsformen verdeutlicht, dass unterschiedliche Settings – wie das Arbeiten mit der ganzen Gruppe oder mit einer Kleingruppe oder auch das selbstständige Arbeiten der Kinder ohne Lehrperson – ungefähr gleich häufig eingesetzt werden. Etwas seltener berichten die Kindergartenlehrpersonen, dass sie eine mathematische Aktivität mit einem einzelnen Kind allein durchführen (können).

Materialien für die frühe mathematische Bildung
Schaut man ausgewählte Materialien an, dann fällt auf, dass zum Zählen sehr häufig Materialien aus der Natur oder aus dem Alltag (z. B. Tannzapfen, Kieselsteine, Knöpfe, usw.) eingesetzt werden und seltener spezifische schulnahe Materialien wie Abacos oder Zählrahmen. Auch Karten- oder Brettspiele kommen häufig zum Einsatz. Bilderbücher werden ebenfalls regelmässig für mathematisches Tun im Kindergarten genutzt. Arbeitsblätter und Lehrmittel hingegen deutlich weniger oft, und Computer und Tablets scheinen nur selten für mathematisches Lernen zum Einsatz zu kommen.

Was lässt sich zur und für die Praxis daraus ableiten?
Die ersten Ergebnisse der Studie zeigen, dass die Kindergartenlehrpersonen ihr mathematisches Tun im Kindergarten methodisch vielfältig gestalten. Sie verwenden nicht nur unterschiedliche Lernformen, sondern arbeiten auch in unterschiedlichen sozialen Settings mit den Kindern. Eine solche Methodenvielfalt wird als ein zentrales Merkmal von Unterrichtsqualität verstanden (Helmke, 2012), weil dies unterschiedliche Zugänge für die Kinder eröffnet.

Bei den Materialien wird über solche aus dem Alltag, Spiele und naturnahe Materialien am häufigsten berichtet. Dass auch Arbeitsblätter und Lehrmittel Verbreitung gefunden haben, erstaunt hingegen und bildet eher einen Kontrastpunkt dazu. Hier müsste man aber noch genauer untersuchen können, welcher Art diese Arbeitsblätter sind und welche Qualität sie aufweisen. Dass elektronische Materialien noch kaum breiten Einsatz finden, dürfte damit zusammenhängen, dass bisher vorliegende Apps und Programme meist auf das Trainieren einer bestimmten Fertigkeit abzielen. Dies steht im Kindergarten aber nicht im Vordergrund. In der frühen mathematischen Bildung soll es gemäss Lehrplan (Amt für Volksschule des Kantons Thurgau, 2016, S. 5) darum gehen, dass die Kinder am eigenen Vorwissen anknüpfen und Erfahrungen mit anderen austauschen können. Dazu brauchen sie vielfältige und differenzierende Angebote – und diese sind offensichtlich vorhanden!

Projektleitung: Prof. Dr. habil. Esther Brunner, PHTG
Mitarbeit: Bettina Lenzner, Wissenschaftliche Mitarbeiterin, PHTG

Zum Projekt:
Das Projekt wird grosszügig vom AV des Kantons Thurgau mitfinanziert und läuft während zehn Jahren von 2023-2033. Es finden zweijährlich schriftliche Befragungen statt, um allfällige Veränderungen in der Zeit erforschen zu können. Auch die TKK unterstützt die Studie ideell.

Literaturnachweis
Auch unter:
schulblatt.ch › Aktuell › Schulblatt Dezember 2023

EmU – Emotionen unter Kindern beibehalten.

PHTG

Emotionen und Emotionsregulation im Vorschulalter

Der Emotionsregulation wird eine hohe Bedeutung für die gesunde Entwicklung und für das erfolgreiche Lernen beigemessen. Das Schweizerische Nationalfondsprojekt «EmU – Emotionen unter Kindern» am Lehrstuhl Entwicklung und Bildung in der frühen Kindheit der PHTG und der Universität Konstanz untersucht die Bedeutung von Peers (Gschpänlis) für die Entwicklung der Emotionsregulation im Vorschulalter. An der ersten der drei geplanten Studien nahmen 12 Spielgruppen mit insgesamt 120 Kindern aus den Kantonen Thurgau, St. Gallen und Schauffhausen teil. Die ersten Resultate zeigen, dass bereits Kinder im Vorschulalter im Spiel mit anderen mehrheitlich angemessene Emotionsregulationsstrategien zeigen. Die individuellen Unterschiede sind dennoch sehr hoch: Einigen Kindern gelingt der Umgang mit starken Emotionen besser als anderen. Diese Unterschiede zwischen den Kindern sind weniger auf das Geschlecht zurückzuführen und haben viel mehr mit Reifungsprozessen und Persönlichkeitsunterschieden zu tun.

Im Folgenden wird aufgezeigt, wie pädagogische Fachpersonen und auch Eltern die Emotionen und die Emotionsregulationsstrategien im kindlichen Spiel gewinnbringend unterstützen können.

- Alle geäusserten Emotionen (angenehme wie unangenehme) haben ihre Berechtigung. Diese helfen den Kindern, die Vielfalt der Emotionen zu erkennen und unterschiedliche Bewältigungsstrategien zu erproben und zu entfalten.
- Kindliche Gefühlsausbrüche gehören zur gesunden Entwicklung, da das Kind den Umgang mit Emotionen erst lernen muss. In solchen Situationen benötigt es zunächst Hilfe und Unterstützung von seinen Bezugspersonen.
- Nonverbaler und verbaler Ausdruck von Emotionen der Kinder soll ernstgenommen und verbal aufgegriffen oder gespiegelt, aber nicht bewertet werden. Indem die Bezugspersonen die Emotion benennen, unterstützen und erweitern sie den entsprechenden Wortschatz.

Weitere Informationen und Autorenschaft:
fruehekindheit.ch › Forschung › Emotionen unter Kindern
Die Studienergebnisse werden im der Dezemberausgabe der Schweizerischen Zeitschrift für Heilpädagogik veröffentlicht.

«Wege entstehen dadurch, dass man sie geht.»

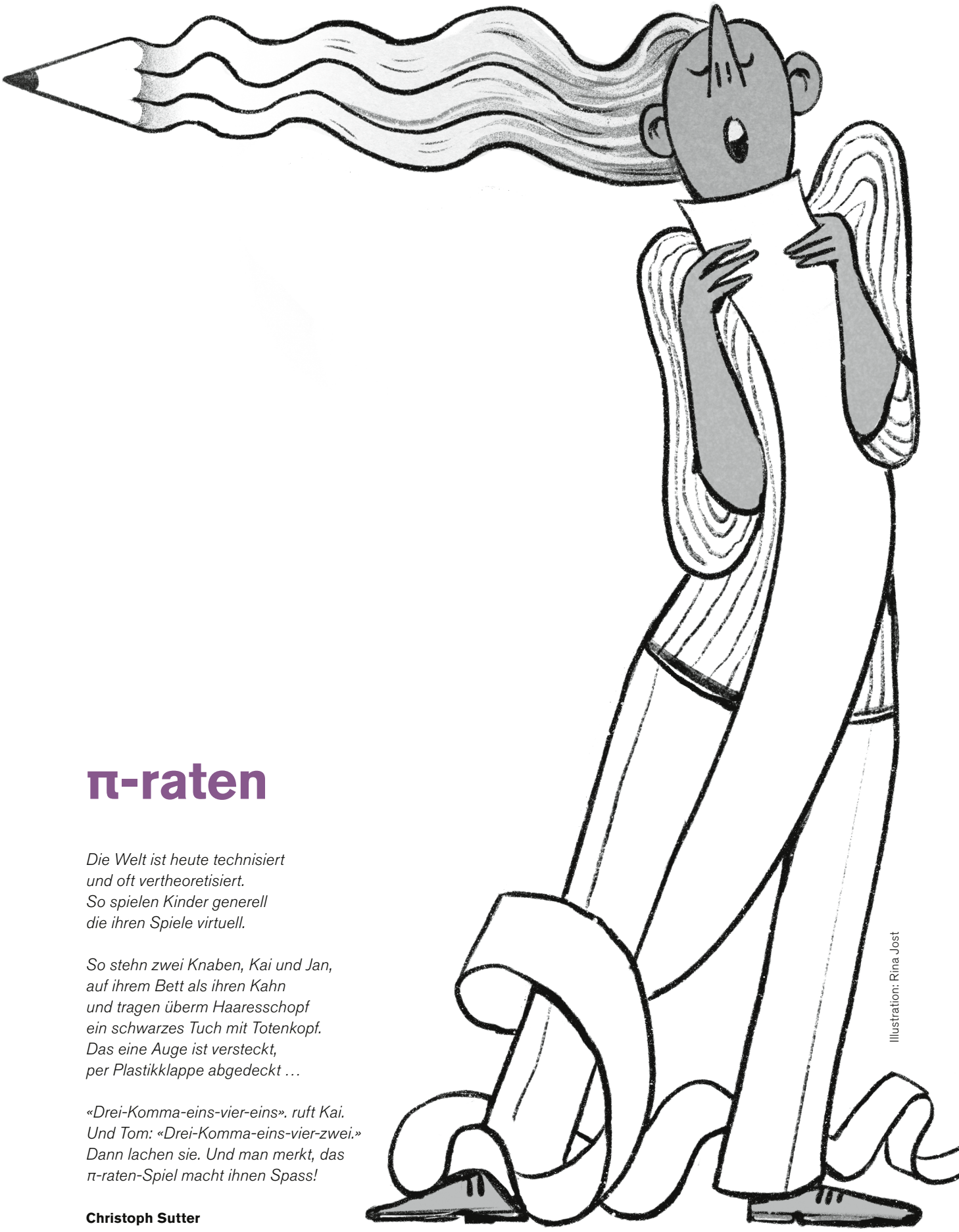
Franz Kafka

Ein weiteres, ereignisreiches Jahr neigt sich dem Ende zu. Gemeinsam mit Ihnen durften wir auch in diesem Jahr viele interessante Wege gehen.

Für die gute Zusammenarbeit und die gemeinsamen konstruktiven Lösungen, wenn einmal etwas nicht nach Plan funktionierte, bedanken wir uns herzlich!

Wir wünschen Ihnen und Ihren Liebsten eine besinnliche Weihnachtszeit, schöne Festtage, einen guten Rutsch ins neue Jahr und freuen uns auf weitere gemeinsame Wegstrecken!

Das Team der Büromaterial-, Lehrmittel- und Drucksachenzentrale (BLDZ)



π-raten

Die Welt ist heute technisiert
und oft vertheoretisiert.
So spielen Kinder generell
die ihren Spiele virtuell.

So stehn zwei Knaben, Kai und Jan,
auf ihrem Bett als ihren Kahn
und tragen überm Haaresschopf
ein schwarzes Tuch mit Totenkopf.
Das eine Auge ist versteckt,
per Plastikklappe abgedeckt …

«Drei-Komma-eins-vier-eins». ruft Kai.
Und Tom: «Drei-Komma-eins-vier-zwei.»
Dann lachen sie. Und man merkt, das
π-raten-Spiel macht ihnen Spass!

Christoph Sutter

Illustration: Rina Jost

KIK-FESTIVAL
Kabarett in Kreuzlingen 2024

DO, 15. FEBRUAR[1]
Bänz Friedli

FR, 16. FEBRUAR[1]
Simone Solga

SA, 17. FEBRUAR[1]
Simon Enzler

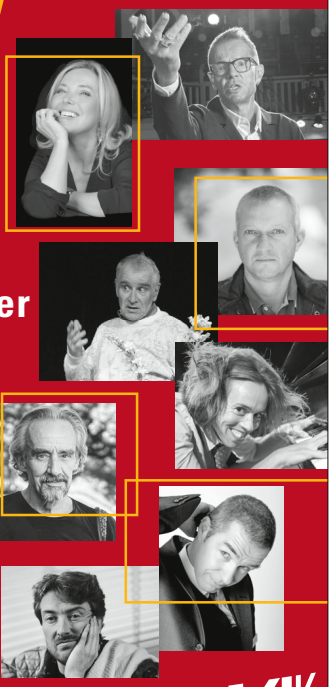
SA, 2. MÄRZ[2]
Joachim Rittmeyer

MI, 13. MÄRZ[2]
Claire alleene

FR, 15. MÄRZ[2]
Patrick Frey

FR, 22. MÄRZ[2]
Ursus Wehrli

SA, 23. MÄRZ[2]
Jochen Prang

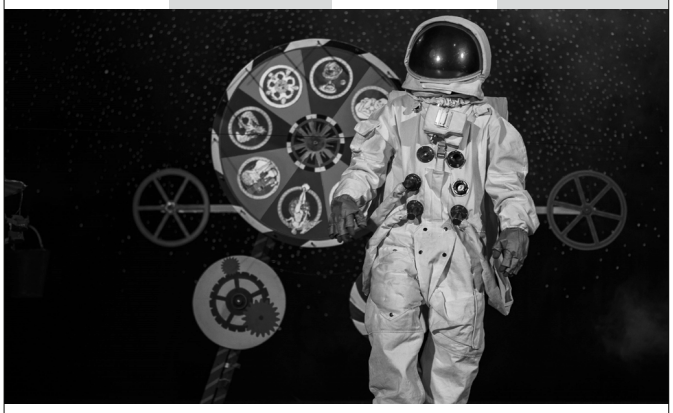


[1] Dorfzentrum Bottighofen / [2] Kult-X; jeweils 20 Uhr

VVK: Bodan AG Buchhandlung und Papeterie, Hauptstr. 35, Kreuzlingen, Telefon +41 71 672 11 11 oder www.kik-kreuzlingen.ch

Ins Theater mit der Schulklasse

theater blitze 2024



Von Februar bis Juni 2024 bringen die «theaterblitze» ausgewählte Stücke für Kinder und Jugendliche in den Thurgau. Schulklassen können tagsüber altersgerechte Top-Theaterstücke besuchen: in Weinfelden, Frauenfeld und Kreuzlingen.

Programm & Infos: www.theaterblitze.ch

Master Early Childhood Studies

Mit dem Master Early Childhood Studies eröffnen sich neue Perspektiven in der Forschung, Beratung, Evaluation sowie in der Aus- und Weiterbildung. Sie erlangen bildungswissenschaftliche Expertise zur Bildung von Kindern von 0 bis 10 Jahren.

Studienbeginn: Anfang Oktober 2024

Online-Infoanlässe
Donnerstag, 11. Januar 2024, 18.00–19.00 Uhr und Donnerstag, 21. März 2024, 18.00–19.00 Uhr

Schnupperhalbtage
Samstag, 20. Januar 2024, 09.00–12.30 Uhr, Rorschach und Samstag, 13. April 2024, 09.00–12.30 Uhr, Rorschach

Kontakt
Pädagogische Hochschule St.Gallen, T 071 243 94 80, earlychildhood@phsg.ch

Pädagogische Hochschule Weingarten

PH SG

WIR GESTALTEN IHRE RÄUME:

- Besprechung
- Empfang
- Arbeitsplätze

Zurbuchen AG Amlikon
Fabrikstrasse 2 | 8514 Amlikon-Bissegg
www.zurbuchen.com

Deine Welt ist elektromagnetisch!

Jetzt die neue Ausstellung «Strom und Magnete» entdecken
technorama.ch

TECHNORAMA
Swiss Science Center

Wirtschaft Stelzenhof
Familie Kamm Weinfelden

Ob 2 oder 100 Personen -

wir haben den Raum, die Kulinarik und die Ambiance für Ihren Anlass.

- Buurestübli mit Kachelofen: 20 Plätze
- Jägersaal mit Cheminée: 50 Plätze
- Pavillon mit origineller Hausfassade und Aussicht: 95 Plätze

Wohlfühlen und geniessen auf dem Ottenberg...

Wirtschaft Stelzenhof
Familie Kamm
Stelzenhofstrasse 11, 8570 Weinfelden, Tel. 071 622 40 10
www.stelzenhof.ch, info@stelzenhof.ch

Zeit zum Feiern...

Schulbesuche Wir thematisieren globale Gerechtigkeit in Ihrem Klassenzimmer!

Wir tragen in der Schweiz Mitverantwortung für die Lebens- und Arbeitsbedingungen der Menschen im globalen Süden: Das Schulbesuchsprogramm sensibilisiert Jugendliche und Kinder für diese Themen und zeigt ihnen, wie sie eine gerechtere Welt aktiv mitgestalten können.

Kontakt: **schulbesuch@publiceye.ch**
Weitere Infos: **publiceye.ch/schulbesuche**

Public Eye

Schuelfoti

Jetzt Termin sichern!

www.schuelfoti.ch

Hören oder lesen?
Beides!

Text-Hörbücher sind Hörbücher zum Mitlesen. Sie bieten optimales Augen-Ohren-Lesen und wecken die Lesefreude. Nur bei Buchknacker, der Online-Bibliothek bei Dyslexie und AD(H)S, bis 18 Jahre kostenlos. Jetzt ausprobieren!

Die Online-Bibliothek
buchknacker.ch

Buchknacker