

# Pädagogik

1. Pädagogische Grundbegriffe
2. Stundenaufbau
3. Methodische Formen
4. Sozialformen
5. Kriterien guten Unterrichts

# Pädagogische Grundbegriffe

## Differenzierung

Man unterscheidet grundsätzlich zwischen innerer und äußerer Differenzierung:

- Mit äußerer Differenzierung beschreibt man die Organisation des Unterrichts, in denen Schachschüler gruppenunabhängig nach Leistungen unterteilt und unterrichtet werden (unterschiedliche Ziele mit ähnlich gleichen Anforderungen).
- Mit innerer Differenzierung bezeichnet man die Organisation des Unterrichts, in denen die Schachschüler in einer Gruppe ihrem Entwicklungsstand entsprechend gefördert werden (gleiche Ziele mit unterschiedlichen Anforderungen).

# Pädagogische Grundbegriffe

## Möglichkeiten der Differenzierung

1. Differenzierung der Lehrerhilfe
2. Zwei-Pädagogen-System
3. Differenzierung im Niveau der Anforderung
4. Differenzierung in der Anzahl der Aufgaben
5. Differenzierung durch den Einsatz von Medien
6. Differenzierung in flexiblen Gruppen
7. Differenzierung in der Einzelarbeit

# Pädagogische Grundbegriffe

## Offener Unterricht

- Lernen an Stationen (festgelegtes Thema, verteilte Stationen im Raum, Laufzettel als Hilfe für Schachschüler)
- Wochenplanarbeit (Pflichtaufgaben und Wahlaufgaben für Schachschüler, stärker eigenverantwortliches Lernen)
- Materialgeleitetes Lernen (Lernprozess zwischen Schachschüler und Lernmaterial wird angeregt, danach Rücknahme)
- Freiarbeit (Schachschüler wählen in großer Freiheit Aufgaben, Bearbeitungsform und Umfang aus)

# Stundenaufbau

## Didaktischer Dreiklang

1. Einleitung (didaktische Funktion: Motivation, informierender Unterrichtseinstieg und Informationsinput)
2. Hauptteil (didaktische Funktion: Lernaufgabe formulieren, Schachschüler selbständig arbeiten lassen)
3. Schluss (didaktische Funktion: Anwendung, Weiterverarbeitung und Auswertung)

# Didaktische Zielsetzungen

- Einführung: ist eine gemeinsame Tätigkeit von Lehrenden und Lernenden, die anstrebt, den Lernenden für die Übernahme von Kenntnissen und Fähigkeiten bereit zu machen.
- Erarbeitung/Vermittlung: in der dem Lernenden neue Kenntnisse und Fertigkeiten vermittelt werden, wobei Vermittlung eine vorwiegend produktive Leistung des Lehrenden und Erarbeitung eine mehr produktive Leistung des Lernenden unter Anleitung des Lehrenden darstellt.
- Zusammenfassung: die eine Vielzahl von vermittelten einzelnen Kenntnissen und Fertigkeiten nach wesentlichen und unwesentlichen Merkmalen differenziert und die wesentlichen in verallgemeinerter Form fixiert.

# Didaktische Zielsetzungen

- Verknüpfung: die subjektiv neue Kenntnisse und Fertigkeiten in Beziehung zu bereits angelegten Systemen von Kenntnissen und Fertigkeiten des Lernenden bringt.
- Wiederholung: die Kenntnisse, Fertigkeiten und Handlungen mehrmals aktiviert, wobei diese gegebenenfalls in neuen Zusammenhängen verwendet werden können.
- Kontrolle/Bewertung: die den Nachweis vom Bestand an Kenntnissen und Fertigkeiten beim Lernenden in quantitativer und qualitativer Hinsicht erbringt.
- Anwendung: die die im Unterricht erworbenen Kenntnisse und Fertigkeiten in der gesellschaftlichen Praxis neu vermittelt und zur Bewährung führt.

# Methodische Formen

- Vortrag: ist eine methodische Grundform, in der ein Vortragender auf sprachlichem Wege Informationen an den Zuhörer abgibt.
- Gespräch: in der der Lehrer und die Schüler Unterrichtsinhalte durch wechselseitige sprachliche Äußerungen darstellen.
- Schülerübung: in der ein Schüler unter Anleitung des Lehrers vorgesehene Tätigkeiten mehrmals und bewusst vollzieht und seine Leistung vervollkommnet.
- Produktive Schülertätigkeit: in der mit pädagogischer Zielsetzung unter praxisnahen Bedingungen von Lehrenden und Lernenden gesellschaftliche Werte geschaffen werden.
- Demonstration: in der ein Lehrgegenstand im Original, in Abbildungen und Symbolen vorgestellt wird. Die Wirkungen des Unterrichtsgegenstandes gehen von seinen sinnlichen Eigenschaften aus.



# Methodische Formen

- Gestaltung: in der der Lernende unter Anleitung des Lehrers, mehr oder weniger schöpferisch, Elemente des Bildgutes in vielfältigen Formen zur Darstellung bringt.
- Erkundung: in der der Lernende relativ selbständig aus den Gegenständen, Erscheinungen und Vorgängen in der Natur und im gesellschaftlichen Leben Informationen entnimmt
- Arbeit mit Informationsmitteln: in der nach Anleitung durch Lehrende aufgabengebunden an einem Informationsmittel ausgewählte Fakten entnommen und als Erkenntnis gesichert werden.

# Sozialformen

- Frontalunterricht (Lehrervortrag, Fragend- entwickelnder Unterricht)
- Unterrichtsgespräch (Lehrer als Moderator, Lernzielorientierung)
- Einzelarbeit (direkter Einzelunterricht, indirekter Einzelunterricht und Hausaufgaben)
- Partnerarbeit (gelenkte Partnerarbeit, offene Partnerarbeit)
- Gruppenunterricht (arbeitsgleicher und arbeitsteiliger Gruppenunterricht)

# Kriterien guten Unterrichts

1. Lehrerpersönlichkeit, Lehrersprache, Zuwendung, Lob und Kritik, Flexibilität
2. Motivation, Spannungsbogen, Lebensbedeutsamkeit, Einordnung in den Gesamtzusammenhang, Ausblick
3. Methoden, Differenzierung, Lernniveau, Sozialformen, Anschaulichkeit, Anspannung und Entspannung
4. Strukturierung, Zielorientierung, Teilzielzusammenfassung, Stundenaufbau
5. Sozialverhalten, Aktivität, Förderung von Selbständigkeit, Hilfen
6. Schülersprache, Begriffsbildung, Verstärkung, Feedback
7. Begleitende Beobachtungen
8. Reflexion und Variantendenken
9. Planungsunterlagen

# Spiel und kindliche Entwicklung

## Merkmale des Spiels

### **Selbstzweck des Spiels**

Der Handlungsablauf gelingt den Kindern leicht, die Konzentration erfolgt von selbst und das Zeiterleben wird weitestgehend abgeschaltet.

### **Wechsel des Realitätsbezugs**

Das Kind konstruiert eine eigene Realität und einigen sich mit ihrem Spielpartner auf einen Spielrahmen.

### **Wiederholung und Ritual**

Die Handlungen der Kinder im Spiel haben einen festgelegten Ablauf und häufige Wiederholungen.

# Spiel und kindliche Entwicklung

## Regelspiele

- Soziale Form des Spiels, bei dem die Einhaltung der Regeln unabdingbar ist und gleichzeitig den Reiz ausmacht
- Regelspiele sind fast immer Wettkampfspiele, wobei der Wettbewerb anfangs weniger bedeutsam ist, aber zunehmend eine zentrale Rolle erhält
- Regelspiele verlangen eine spezifische Fähigkeit und Kompetenz, die erst erlernt werden muss
- Reizvoll an Regelspielen mit Wettbewerbscharakter ist der Leistungsvergleich von Partnern mit ungefähr dem gleichen Fähigkeitsniveau

# Spiel und kindliche Entwicklung

## Bedeutung von Regelspielen

- Regeln sind ein wesentlicher Bestandteil bei allen Arten von Spielen und helfen dem Kind auch in anderen Lebensbereichen diese einzuhalten
- Komplizierte Regelspiele ermöglichen eine laufende Verbesserung hinsichtlich des Verständnisses der Differenziertheit und Komplexität von Regeln
- Regelspiele haben eine wichtige Funktion bei der Bewältigung von Konflikten