

Individuelles Unterrichten heterogener Vorschul- und Grundschulgruppen

**Elida Aršavskienė, Rima Bačiulytė, Stefa Filipović, Vitalija Gražienė,
Dalia Kulytė, Marytė Mikėlionienė, Kazė Verbickienė**

Pädagogische Hochschule Vilnius

Individuelles Unterrichten heterogener Vorschul- und Grundschulgruppen

Ziele:

Fähigkeit, Kinder in ihren Möglichkeiten und Interessen zu verstehen ebenso wie die Fähigkeit, Unterrichtsmethoden individualisierend und differenzierend anzuwenden.

Es macht nichts, dass Kinder in ihrer Entwicklung recht ähnlich sind. Jedes Kind hat seine eigenen, spezifischen Interessen, hat je individuelle Erfahrungen gemacht und seinen eigenen Weg der Wahrnehmung und deren Verarbeitung entwickelt.

Für einen Pädagogen bedeutet die Kenntnis individueller Unterschiede, immer wieder Aktivitäten zu finden, die jedes Kind dazu befähigen, sich wohl zu fühlen und bereit zu sein, sich die Welt anzueignen. Kinder unterscheiden sich hauptsächlich, was ihr Geschlecht, ihr Wesen, ihre Interessen, Wahrnehmungswege und Lebenserfahrungen betrifft. Genauso werden sie in großem Maße durch ihre soziokulturelle Umgebung geprägt. Einige Kinder haben Behinderungen oder sprechen mehrere Sprachen.

Jeder favorisiert seinen je individuellen Wahrnehmungsweg: Einige finden es leichter, etwas visuell aufzunehmen, andere eher auditiv, und wieder andere müssen einen Gegenstand in die Hand nehmen, um den Begriff für den Gegenstand zu verstehen. Keiner dieser Wege ist besser; verschiedenartige Menschen finden jeweils verschiedene, die ihnen individuell angenehmsten, Zugänge zur Aneignung von Welt.

Pädagogen sollten Unterrichtsstoff so bereitstellen, dass alle Lerner (auditive, visuelle, kinaesthetische) erfolgreich lernen können. Je mehr Handlungsmöglichkeiten wir Kindern anbieten, desto eher ist es möglich, dass sie das Erlernte behalten werden. Deshalb ist es angesichts der verschiedenen Bedürfnisse der Kinder notwendig, Unterricht zu verbessern, indem Kindern verschiedenartige Möglichkeiten entsprechend ihrer jeweils individuellen Lernwege angeboten werden.

Hinweise für den Lehrer:

Bei visuellen Lernern ist zu empfehlen:

1. Zeichnungen, Piktogramme, Illustrationen zu den Lernmaterialien; dadurch wird es den Schülern erleichtert, die notwendigen Wörter besser zu verstehen und zu behalten.
2. Unterstreichen der wesentlichen Lernaspekte; dabei Gebrauch von Farben und verschiedenen großen Schrifttypen.
3. Filme und Fernsehsendungen zum Thema.
4. Gebrauch verschiedener Farben.
5. Wichtige Infos auf Zettel schreiben und diese gut sichtbar an verschiedenen Orten anheften.
6. Poster entwerfen.

Bei auditiven Lernern wird empfohlen:

1. Lautes Lesen oder Murmeln.
2. Anhören aufgezeichneter Texte.
3. Jemandem das erzählen, was man behalten und lernen muss.
4. Musik und Radiosendungen zum Thema hören.
5. Solche Bedingungen für Schüler schaffen, dass sie sich gegenseitig fragen bzw. das Erarbeitete austauschen müssen.
6. Beim Lernprozess Störgeräusche vermeiden.

Bei kinästhetischen Lernern wird empfohlen:

1. Herumgehen/Bewegung während des Lernprozesses.
2. Regelmäßiges Ändern der Körperhaltung.
3. Notieren verschiedener Kommentare am Rand.
4. Anwenden verschiedener gestischer und mimischer Mittel.

Folgende Aufgaben zur Entwicklung eigener Wahrnehmungs- und Lernwege könnten angeboten werden:

Thema: Wasser

CURIOSITY GAMES

(Neugier-Spiele)

Unter Wasser können unglaubliche Funde gemacht werden. Was haben die einzelnen Jungen wohl an der Angel?



Experiment: FLOATING NEEDLE

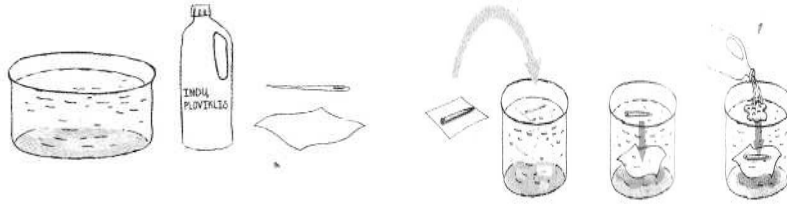
(Schwimmende Nadel)

Wie ihr wisst, gibt es Dinge, die im Wasser schwimmen und Dinge, die untergehen. Dieses Experiment allerdings wird euch überraschen: Eine Nadel aus Stahl kann schwimmen!

- Ihr braucht eine Schüssel mit Wasser, eine sehr dünne Nadel, eine Papierserviette und einen Spritzer Geschirrspülmittel

Führt das folgende Experiment durch:

- Legt die Nadel auf das Stück Papier
- Legt das Papier mit der Nadel vorsichtig auf das Wasser
- Wartet, bis das Papier durchtränkt ist und auf den Boden der Schüssel sinkt.



Ist die Nadel untergegangen? Nein, sie schwimmt! Und jetzt gebt ein paar Tropfen Geschirrspülmittel ins Wasser. Was ist passiert? Die Nadel ist plötzlich untergegangen. Warum?

Antwort: Die Wasseroberfläche ist wie ein durchlässiges Netz. Obwohl es schwere Gegenstände nicht an der Oberfläche halten kann, schwimmen kleine Gegenstände ohne Probleme, z.B. eine Nadel oder winzige Käfer. Und Geschirrspülmittel, vergleichbar einer Schere, zerschneidet das Netz und lässt die Nadel untergehen.

Führt diese und ähnlich leichte Experimente mit Wasser und anderen Substanzen und Gegenständen durch. Rührt das Wasser um, löst Substanzen auf, lasst sie verdampfen und untersucht die entstehenden Mischungen. Beobachtet und analysiert diese Veränderungen in den Substanzen und bei den Gegenständen und findet heraus, was für das Zusammenspiel zwischen Substanz und Gegenstand typisch ist. Dadurch wird nicht nur die Wahrnehmungskompetenz geschult, sondern auch das Vorstellungsvermögen der Kinder.

COMPANIONSHIP GAMES

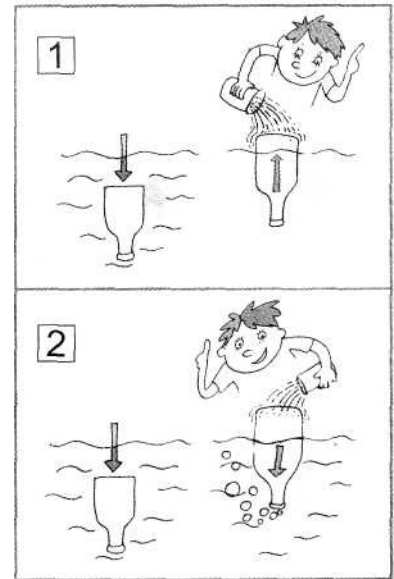
(Gesellschaftsspiele)

Die Wasserwelt ist äußerst vielseitig und reichhaltig. Verschiedene Pflanzen, Muscheln, Fische und andere Organismen leben im Wasser. Findet die sechs Schnecken, die sich im Teich versteckt haben, und malt sie farbig aus.



Experiment: BUBBLES
(Blasen)

- Ihr benötigt eine tiefere Schüssel mit Wasser, ein durchsichtiges Glas oder eine Plastikflasche bzw. Thermoskanne oder einen Kessel mit heißem Wasser, und etwas kaltes Wasser.
Teilt euch in kleine Gruppen auf und führt das Experiment durch; teilt die Aufgaben untereinander auf.
- Taucht die Flasche mit dem Flaschenhals nach unten in das Wasser; sie wird sich nicht mit Wasser füllen, da sie voll mit Luft ist.
- Dann hebt die Flasche ein wenig aus dem Wasser und schüttet kaltes Wasser darauf. Die Luft weicht aus der Flasche und wird durch Wasser ersetzt.
- Taucht die Flasche noch einmal ein, hebt sie ein wenig aus dem Wasser und schüttet etwas heißes Wasser darauf. Die Luft beginnt aus der Flasche zu weichen und lässt Blasen im Wasser entstehen.



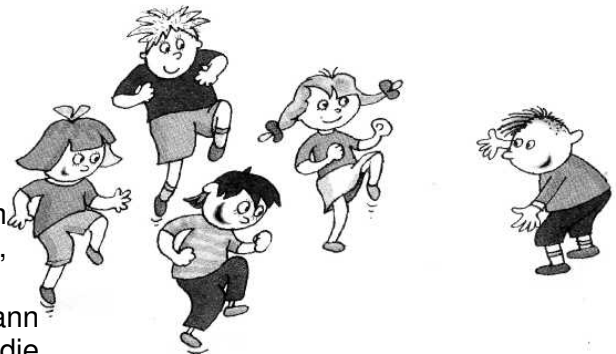
Dann soll eine andere Gruppe das Experiment wiederholen. Wenn ihr einen Gummi- oder Plastischlauch habt, könnt ihr Luft ins Wasser oder in die Flasche pumpen, oder eine Fontäne machen, etc.

Kinder dieses Alters mögen es ganz besonders, mit Wasser zu spielen, nicht nur damit herumzuspritzen, sondern es auch (experimentell) zu untersuchen. Ermöglichen sie Kindern diese Erfahrungen. Verboten Sie es ihnen nicht, damit herumzuspritzen und es zu verschütten; haben Sie keine Angst, dass die Kinder nass werden; Wasser trocknet schnell und die Freude, das Gefühl des ungehinderten Umgangs und positive Gefühle insgesamt werden nachhaltige Spuren hinterlassen.

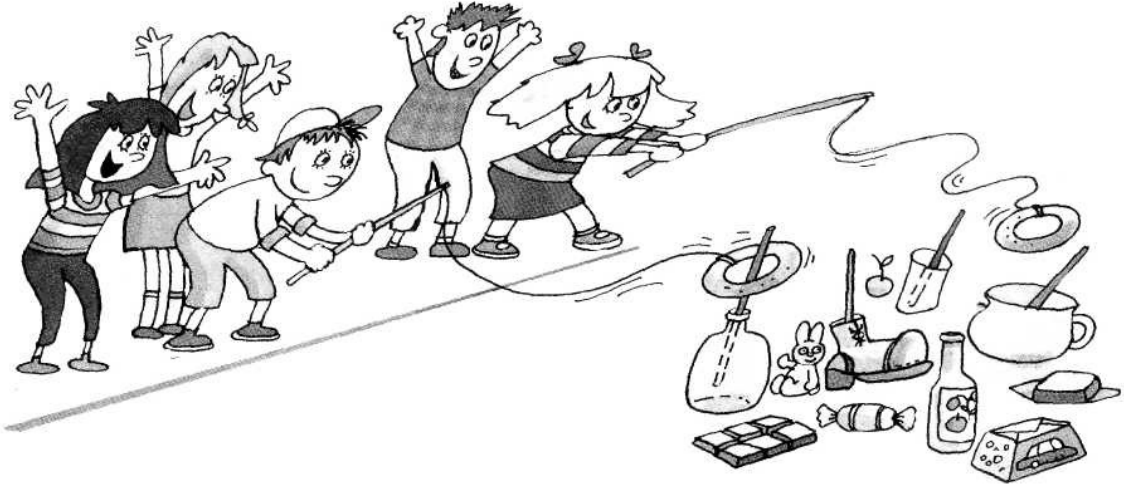
POWER GAMES (Macht-Spiele)

Spiel: FANG DEN FISCH

- Ihr benötigt einen ziemlich großen Raum oder einen Ort draußen (an einem Fluss, See, auf einem Feld)
- Eine unbegrenzte Anzahl Kinder kann spielen. Vor Beginn des Spiels sollten die Begrenzungslinien des Spielfeldes (5 Meter lang und breit) markiert werden. Bestimmt durch Auszählen, wer der Fischer ist. Die übrigen Kinder sind dann die Fische. Der Fischer steht auf der einen Seite des Feldes, die Fische auf der anderen. Die Fische rufen: „Fischer, Fischer, fang uns, okay?!“ Der Fischer antwortet: „Ich fange euch ganz sicher, wenn ihr auf einem Bein hüpf, okay?“ (Jedes Mal muss der Fischer sich eine neue Art der Bewegung überlegen: Hüpfen, Kriechen, rückwärts Gehen, etc). Die Fische versuchen, die andere Seite des Spielfeldes in der vorgegebenen Art und Weise zu erreichen und der Fischer versucht, sie zu fangen, d.h. sie mit seiner Hand zu berühren. Fische, die vom Fischer gefangen worden sind, helfen ihm dann dabei, die anderen Fische zu fangen. Das Spiel ist vorbei, wenn alle Fische gefangen worden sind. Dann wird ein neuer Fischer gewählt. Teilt euch in Gruppen auf und angelt nach attraktiven Preisen oder nach einigen Pfandgegenständen, die ihr in vorangegangenen Spielen gesammelt habt. Angelt wie folgt:
 - Befestigt einen hölzernen oder metallenen Gardinenring am Ende jeder Angelleine;



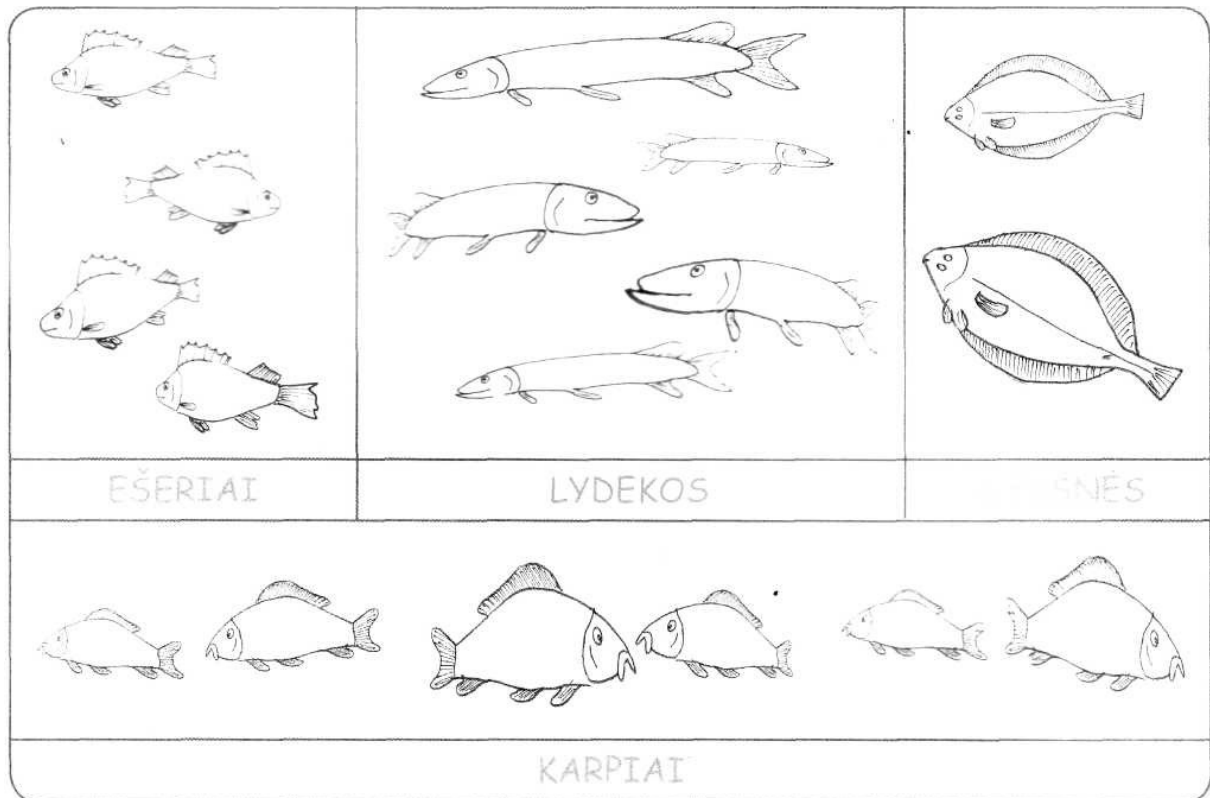
- Platziert Flaschen oder andere Gegenstände, die auf dem Grund eines Baches gefunden werden können, so, dass sie mit der Angel erreicht werden können (Vorher muss ein kleiner Stock in alle Gegenstände gesteckt werden);
- Legt Preise und Pfandgegenstände neben die Gegenstände mit dem Stock;
- Ihr müsst den Fisch fangen, d.h. den Angelring auf bzw. um den Stock werfen.



Spielen Sie dieses Spiel, das die Entwicklung von Schnelligkeit und Beweglichkeit fördert, so oft wie möglich, und wenn möglich, dann an der frischen Luft: im Hof, auf dem Feld, am Fluss. Kinder sollten die Möglichkeit haben, sich auszutoben ohne Angst davor, sich zu verletzen, zu fallen oder etwas zu zerbrechen. Freies, lockeres Toben und die damit verbundene Freude fördern die Entwicklung von Kreativität und Ausdrucksfähigkeit.

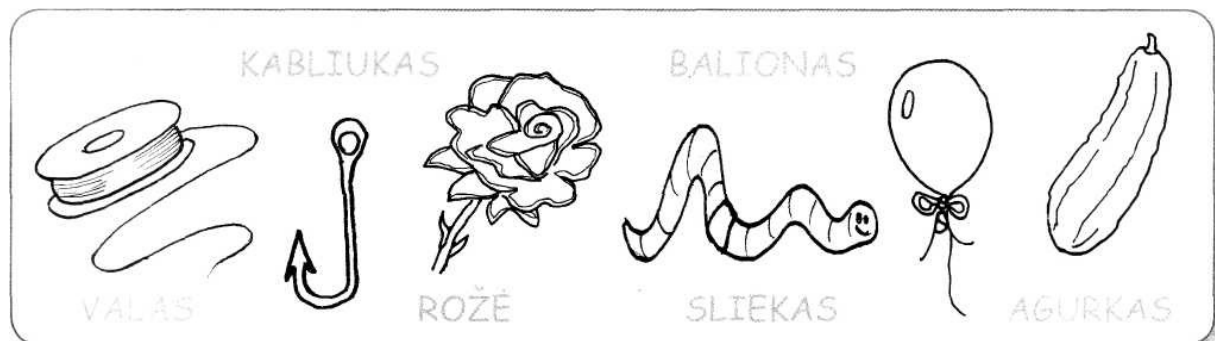
SIGN GAMES (Zeichen-Spiele)

Male zwei Hechte, vier Karpfen und drei Flussbarsche farbig aus.



Sucht zusammen mit euren Eltern oder Lehrern die Webseiten eines Meeresmuseums auf; lernt die Vielfalt an Wassertieren kennen.

Glaubt ihr, dass die Gegenstände im Kasten unten zum Angeln gebraucht werden können? Malt jene Gegenstände farbig aus, die man beim Angeln nicht benötigt.

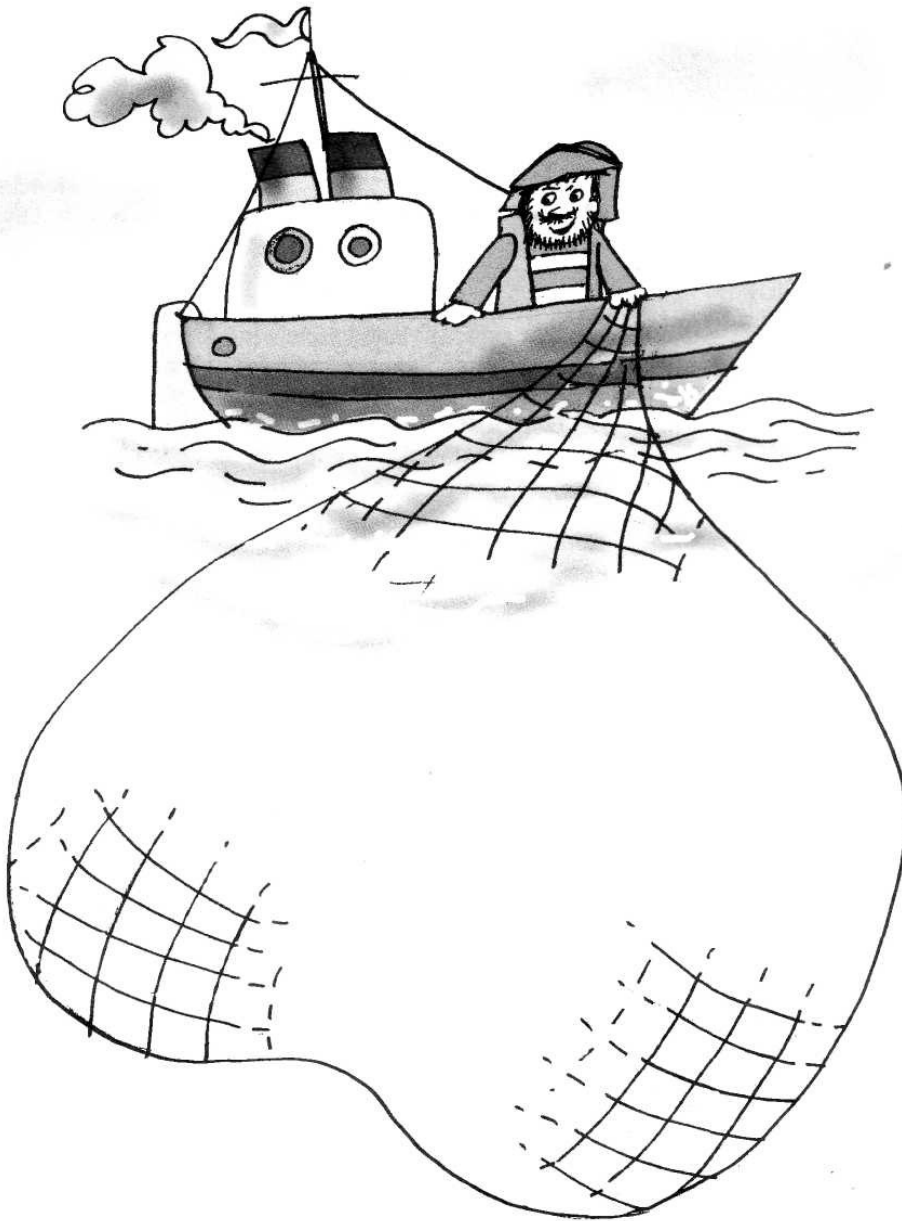


Hört euch folgende Geschichten an: „Oh, wie schön ist Panama“ von Janosch, „Little Fish“ von Leila Berg, „Where does the Sea Star come from?“ (Wie ist der Seestern entstanden?) von Donald Bisset, „Mermaid“ (Meerjungfrau) von Hans Christian Andersen, „How the Iron Frog and Titas were counting Stars“ von Leonardas Gutauskas und das litauische Märchen „Eglė`, the Queen of Grass Snakes“ (Königin der Grasschlangen).

Wenn Sie an der Entwicklung dieses thematischen Projektes arbeiten, denken Sie daran, dass die Unterwasserwelt für Kinder etwas Unbekanntes, Mysteriöses, etwas Furcht Erregendes sein kann.

BEAUTY GAMES

Vervollständige die Zeichnung, indem du die Augen des Netzes hinzufügst.



Thematische Erweiterung: Lassen Sie Kinder Lieder zum Thema „Wasser“ hören; improvisieren Sie eine Fischer-Szene oder gehen Sie mit ihnen zu einem Fluss und lassen Sie die Kinder kleine Steine ins Wasser werfen. Bringen Sie die Kinder dazu, sich die Farben von Wasser vorzustellen: Zeichnet das Wasser eines Baches, eines Sees oder des Meeres; zeichnet verschiedenförmige Wellen. Lassen Sie Kinder die Geräusche eines fließenden Baches oder Flusses oder den Lärm der stürmischen See, das Geräusch von Regen imitieren.

Anwendungshinweise

1. Beobachten Sie die Kinder intensiv über einen längeren Zeitraum, um die verschiedenen Lernwege herausfinden zu können.
2. Versuchen Sie, die engste Umwelt des Kindes (Familie) mit in den Wahrnehmungs-/Lernprozess mit einzubeziehen.
3. Entwickeln Sie neue Aufgaben bzw. nutzen Sie schon vorliegende Aufgaben bei der Vermittlung verschiedener Lernwege.
4. Lesen und analysieren Sie aktuelle Literatur zur kognitiven Entwicklung.

Zeitraum

Während der gesamten pädagogischen Laufbahn

Materialien/Hilfsmittel

Natürliche Gegenstände, audio-visuelle Hilfsmittel

Technische Materialien/Hilfsmittel

Audio-/Videoausrüstung (DVD, Kamera, Kassettenrekorder)

Sonstige Anweisungen

Halten Sie die Ergebnisse Ihrer Beobachtungen in einem Logbuch für die einzelnen Kinder fest; versuchen Sie nicht, die Kinder zu früh auf einen bestimmten, gerade dominierenden Lernweg festzulegen.

Literaturhinweise

Aktyvaus mokymosi metodai. Mokytojo knyga. Vilnius 1998

Arends I. R. Mekomės mokyti. Vilnius 1998

Badegruber B. Atviras mokymasis. Kaunas 2000.

Changing Teaching Practices: using curriculum differentiation to respond to students diversity. Unesco 2004.

Concept of Bringing up Kindergarten – Aged Children // Tautinė mokykla (National school). Kaunas 1989.

Concept of Lithuanian Education. Vilnius 1989.

Dodge D.T, Colker L. J., Heroman C. The Creative Curriculum for Preschool. Washington: Teaching Strategies, Inc. 2006.

Dodge D.T, Rudick Sh., Berke K. The Creative Curriculum for Infants, Toddlers & Twos. Washington: Teaching Strategies, Inc 2006

Gage. L. N. Berliner C. D. Pedagoginė psichologija. Vilnius 1994.

Gražienė V., Jonynienė V., Kviečiame pažaisti. Kaunas 2007 9. Gražienė V. Vaikystės sampratos paradigmos kaita: „Ikimokyklinio ugdymo sistemos demokratizavimo“ projekto (1993-2005) studija // Acta Paedagogica Vilnensia. Vilnius 2006.

Gražienė V., Kerbedienė A., Margelevičienė N., Šoblinskas V. Ikimokyklinio amžiaus vaikų auklėtojo rengimo standartas. Vilnius 2001.

Gronlund G. Measurement and evaluation in teaching. New York.1990.

Jensen E. Tobulas mokymas. Vilnius 1999.

Kampmann J. Developing and Embedding the Further Education of Preschool Teachers in Lithuania. Copenhagen.2002.

Kasparienė B. Ugdymo proceso įvairovė. Šiauliai.2004.

Marzano J. R. Naujoji ugdymo tikslų taksonomija. Vilnius 2005.

Mokytojų didaktinės kompetencijos atitiktis šiuolaikiniams švietimo reikalavimams. (Juzevičienė P.). Kaunas 2005

Navaitis G. Psichologinė parama vaikui. Vilnius 1997.

Petty G. Šiuolaikinis mokymas. Vilnius 2006.

- Pollard A. Refleksyvusis mokymas: veiksminga ir duomenimis paremta profesinė praktika. V.: G Demokratiškos pedagogikos matai, Danų autorių straipsnių rinkinys kuriam pedagogui / sud. Mathiasen Ch., Staerfeldt, E. Vilnius 2005.
- Ramzden P. Kaip mokyti aukštojoje mokykloje. Vilnius 2000.
- Standard for Kindergarten and Pre-primary Teacher Training. (Gražienė V., Gečienė L., Margelevičienė N., Seliokienė L.). Vilnius 2008
- Standard for primary school teacher training. (Filipovič S., Jakimavičienė I. ir kt). Vilnius. 2001
- Šiaučiukėnienė L. Mokymo individualizavimas ir diferenciacijavimas. Kaunas 1997.
- Šiaučiukėnienė L., Stankevičienė N. Šiuolaikinės didaktikos pagrindai. Kaunas 2006.
- Vosyliūtė A. Kizienė J. Mokymo(si) ir konsultavimo strategijos. Vilnius 2007.
- Vosyliūtė A. Kizienė J. Šiuolaikinės darbo organizavimo formos. Vilnius 2007.