

Nora Wagner
Hochschule Luzern, CH

Spielerisch-exploratives Lernen anstossen

Wie können wir Schüler*innen darin unterstützen, eigenverantwortliche Gestaltungsfreiräume einzunehmen?

DOI: <https://doi.org/10.53349/sv.2022.i3.a245>

Wie kann Design dazu beitragen, spielerisch-exploratives Lernen im Schulkontext anzustossen und co-kreative Gestaltungsfreiräume zu schaffen? Der Überzeugung folgend, dass durch spielerisch-exploratives Lernen fachliche sowie überfachliche Kompetenzen intrinsisch motiviert geübt werden können, hat Nora Wagner im Rahmen ihrer Masterarbeit „Design mit *selma & mogli*“ den Entwurf einer Toolbox geschaffen, welche Lehrpersonen darin unterstützt, Kinder an eigenverantwortliche Handlungsspielräume heranzuführen. Das im Rahmen der Auseinandersetzung durchgeführte Pilotprojekt mit einer Regelklasse zeigt auf, dass durch *selma & mogli* spielerisch-exploratives Lernen angestossen und co-kreative Gestaltungsprozesse minimal „lenkend rollen“ gelassen werden können. Somit kann ein grösstmöglicher Spielraum für einen Schritt in Richtung Kompetenz- und Entwicklungsorientierung geschaffen werden.

Spielerisch-exploratives Lernen, Selbstwirksamkeit, Co-Kreativität, Eigenverantwortung, überfachliche Kompetenzen

Gesellschaftliche Anforderungen

In einer vom Wandel geprägten, zukunftsorientiert-nachhaltigen Gesellschaft ersetzen kollaborative Vernetzungen starre Hierarchieformen. Qualitäten wie erhöhte Sozialkompetenz, Flexibilität, aktive Mitgestaltung und Selbstorganisation gewinnen am heutigen Arbeitsmarkt zunehmend an Bedeutung. Kinder auf diese gesellschaftlichen Anforderungen vorzubereiten, gehört mitunter zum schulischen Bildungsauftrag. Doch oft bestimmt noch immer fremdgerichtet-statisches Lernen den Unterricht, was zu Unter- oder Überforderung sowie Schulmüdigkeit führen kann. Im Hinblick auf gesellschaftliche Transformationsprozesse bedarf es jedoch prozessorientierter Lernformen, die Kinder aktiv mitgestalten können. In ein Lerngebiet einzutauchen und es explorativ zu erkunden, regt laut Fezer (2016) an und steigert die Motivation aller Beteiligten. Oft ist das Ergebnis dabei nicht das eigentlich Spannende, sondern der

Weg dorthin. Einen interdisziplinären Lösungsansatz sieht Fezer demzufolge im experimentellen und selbstwirksamen Lernen als ergebnisoffene Methode, wobei Prozess und Verfahren im Vordergrund stehen dürfen.

Ein Pilotprojekt für spielerisch-exploratives Lernen

Der Überzeugung, dass Kinder motivierter lernen, wenn sie Selbstwirksamkeit erfahren, folgt die Autorin in ihrer Masterarbeit „Design *selma & mogli* – ein Plädoyer für spielerisch-exploratives Lernen“. Für das im Rahmen der Auseinandersetzung durchgeführte Pilotprojekt wurden die Schüler*innen einer sechsten Primarschulklasse ans Thema „Rollen und Lenken“ herangeführt. Ohne genauere Zielvorgaben wurden sie einzig durch den kommunizierten Zeitrahmen von zwanzig Lektionen angeregt, gemeinsam zu explorieren, zu planen, zu beschließen und Verantwortung für getroffene Entscheidungen zu übernehmen. Begleitet wurden sie dabei von ihrer Lehrerin, einer Entwicklungspsychologin sowie der Autorin als Designerin und Pädagogin, die ihnen Designstrategien, Planungs- sowie Reflexionstools zur Verfügung stellten und sie ihren Bedürfnissen entsprechend individuell unterstützten. Im Verlauf des Projektes mussten sich die Schüler*innen immer wieder absprechen und demokratisch entscheiden. So etwa in der Halbzeit, als sie gemeinsam festlegten, dass die erste Bahn, bestehend aus Kartonröhren und tonnenweise Klebeband, einer „weniger kindlichen“ Bahn weichen sollte, die sie dann ihren Familien präsentieren konnten. Als Endziel definierten die Kinder sodann eine „ästhetische Kugelbahn“ und trafen gemeinsam materielle Entscheide. Sie definierten zudem Nutzen und Verwendung der einzelnen Teile, wie auch die Verbindungen der reversibel zusammengehaltenen Elemente. Selbstwirksam wurden Rollen wie Projekt- und Bauleitung sowie Design- und Bauteam definiert, um die einzelnen Aufgaben aufzuteilen. Sogar ein Eventteam wurde gegründet, um den Prozess zu dokumentieren und den Anlass inklusive Präsentation und Apéro zu organisieren. Die Rolle der Erwachsenen bestand darin, den Kindern geeignete Hilfsmittel mitzugeben, um miteinander zu diskutieren, Ideen zusammenzutragen und Entscheidungen zu treffen.

Selbstgesteuerte Projektplanung mittels Double Diamond

Der vom British Design Council (2019) erarbeitete Double Diamond hat sich dabei als besonders geeignet erwiesen. Zum Projektbeginn wurden die einzelnen Prozessschritte mit den Schüler*innen in die vier Phasen *verstehen*, *definieren*, *entwickeln* und *finalisieren* unterteilt und es wurde bestimmt, in welchen Projektabschnitten gemeinsame Entscheidungen getroffen werden sollten. Durch die visuelle Sichtbarmachung an der Wandtafel konnte der aktuelle Stand jederzeit mitverfolgt und diskutiert werden. Die Phasen *verstehen* und *entwickeln* wurden von den Erwachsenen sodann durch anregende sowie öffnende Leitfragen angestoßen und wirkten im Prozessverlauf ideengenerierend. In den Phasen *definieren* und *finalisieren* wurden Ideen gebündelt und Entscheidungen getroffen. Diese wiederum visuell festzuhalten, half bei der Planung der weiteren Prozessschritte. Somit steckte der Double Diamond

den Rahmen für das gemeinsame Projekt ab und stieß die Kinder zur Selbstwirksamkeit an, ohne sie ganz sich selbst zu überlassen.

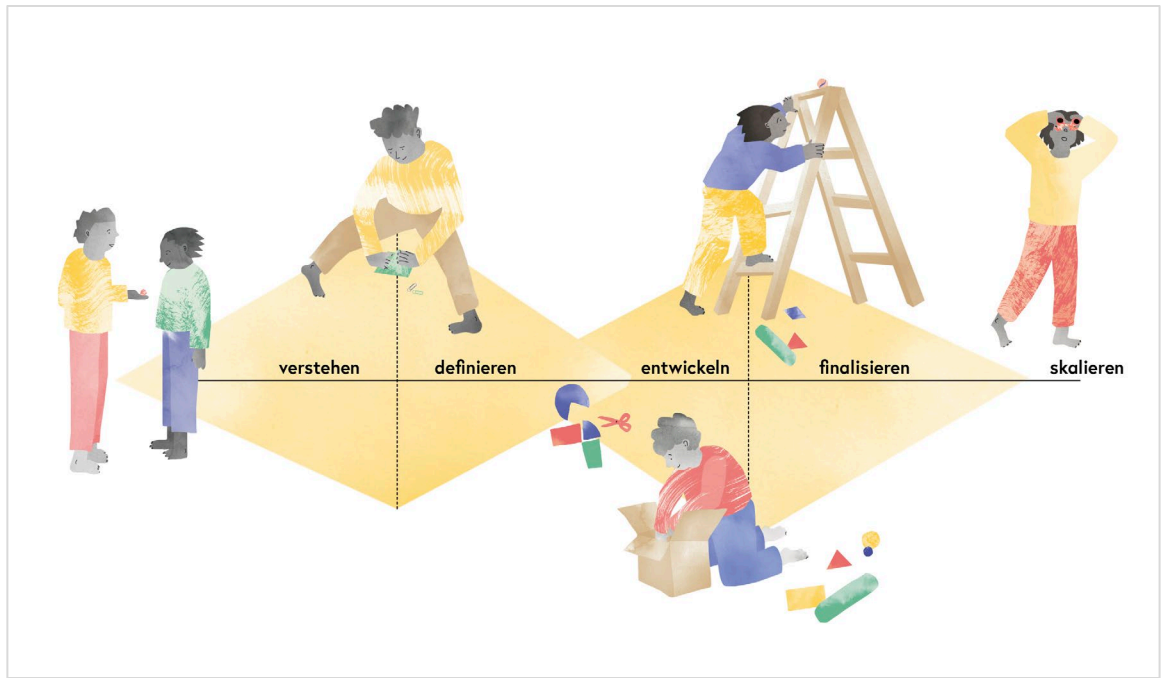


Abb. 1: Double Diamond | Illustration: Nora Wagner, Jana Siegmund

Über die gemeinsame Reflexion zur Toolbox *selma & mogli*

Zum Abschluss des Projektes wurden die Lernenden mit Reflektionsfragen konfrontiert und ihre Antworten ausgewertet. Denn erst wenn es gelingt, das Gelernte zu reflektieren, zu diskutieren und zu vernetzen, kann nachhaltiges Lernen stattfinden. Die angeleitete Reflexion half allen Beteiligten, die Lernerfahrungen einzuordnen sowie die erworbenen Kompetenzen in einem erweiterten Kontext zu betrachten.

Aus den gewonnenen Erkenntnissen ist danach die Toolbox *selma & mogli* entstanden, welche die Lehrenden auf Gestaltungsspielräume hinweist und zum Anstossen der spielerisch-explorativen Selbstwirksamkeit von Lernenden motiviert. Das entworfene Kartenset besteht dabei aus zehn beidseitig bedruckten, losen Karten, die – den beiden fiktiven Namen folgend – für jeden Buchstaben je einen Input für einen Anstoss, eine mögliche Lenkung sowie ein Rollenlassen bereitstellen. *Selma & mogli* steht dabei für „spielerisch-exploratives lernen motivierend anstossen & miteinander-operierendes gestalten iustvoll integrieren“. Fachlich basieren das Projekt auf Recherchen in der Masterthesis „Spielend einfach lernen – Eine Untersuchung aus Perspektive des Designs“ der Autorin, den Erkenntnissen aus dem Pilotprojekt sowie auf dem Austausch mit Expert*innen aus unterschiedlichen Gebieten.

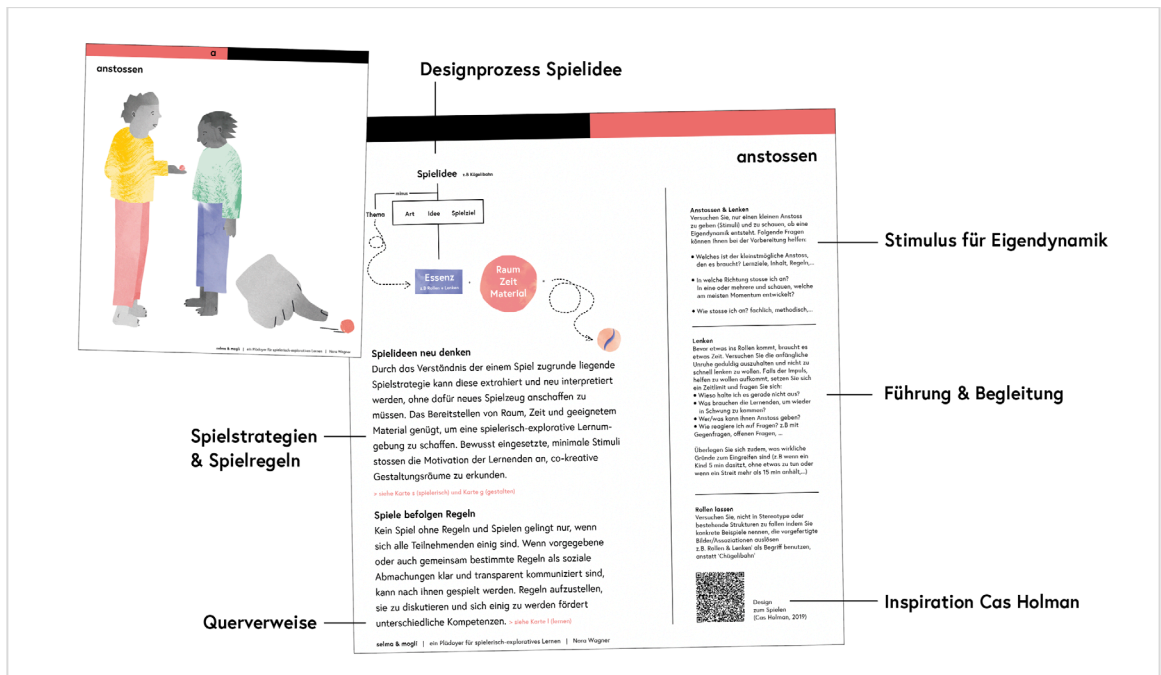


Abb. 2: Karte aus der Toolbox *selma & mogli* | Bild: Nora Wagner, Illustration: Jana Siegmund

Fachliche und überfachliche Kompetenzen fördern

Im schweizerischen Lehrplan 21 sind überfachliche personale, soziale und methodische Kompetenzen aufgeführt. Fähigkeiten, die für eine erfolgreiche Bewältigung unterschiedlicher Aufgaben in verschiedenen Lebensbereichen zentral sind. So heisst es beispielsweise im von der Deutschschweizer Erziehungsdirektoren-Konferenz herausgegebenen Lehrplan 21 (2016, S. 22):

Sie [die Kinder] lernen, über sich selbst nachzudenken, den Schulalltag und ihr Lernen zunehmend selbstständig zu bewältigen, an der eigenen Lernfähigkeit zu arbeiten, vorgegebene sowie eigene Ziele/Werte zu verfolgen und zu reflektieren. Sie erwerben soziale und kommunikative Fähigkeiten und lernen, mit anderen Kindern zusammenzuarbeiten, Konflikte zu lösen und mit Vielfalt umzugehen.

Um die Steigerung der im Lehrplan aufgeführten, fachlichen Kompetenzen sichtbar zu machen, wurden durch die Entwicklungspsychologin zusammengestellte Vorher- und Nachher-tests über räumliches Vorstellungsvermögen und Mathematik mit den Schüler*innen der Pilotklasse sowie einer Kontrollklasse durchgeführt. Rückschlüsse über diese wie auch die überfachlichen Kompetenzen legitimierten somit sowohl die Dauer als auch die spielerisch-explorative Herangehensweise des Pilotversuches.

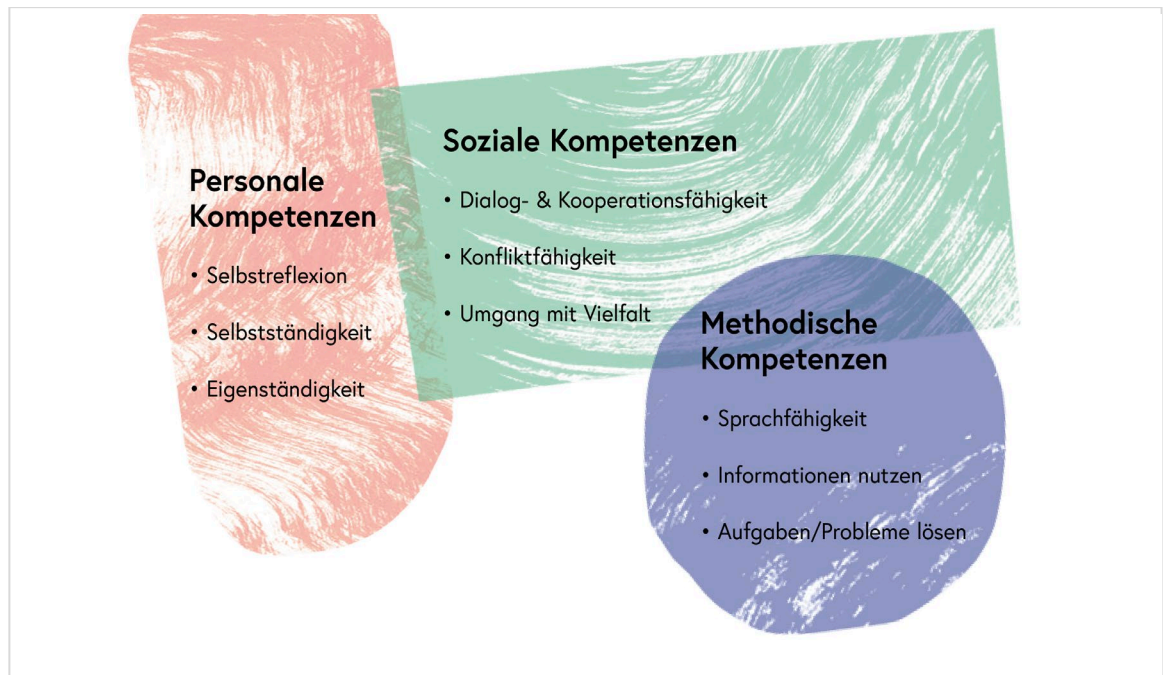


Abb. 3: Überfachliche Kompetenzen im Lehrplan 21 | Bild: Nora Wagner

Wie geht's nun weiter?

Als prozessorientiertes Konzept öffnet *selma & mogli* eigenverantwortliche Gestaltungsfreiräume, verbindet die Vermittlung fachlicher Lerninhalte mit der Förderung überfachlicher Kompetenzen und lenkt auf niederschwellige Weise, ohne den Anspruch eines Lehrmittels zu besitzen. Eine erste Auswertung des Pilotprojektes hat aufgezeigt, dass spielerisch-exploratives Lernen in einer Regelklasse und in einem nicht spezifisch dafür eingerichteten Schulzimmer möglich ist. Dies ist ein erster Schritt auf dem Weg in Richtung Kompetenz- und Entwicklungsorientierung im regulären Schulsystem. Eine Übertragung auf weitere Interessenschulen steht nun an. Für die Implementierung co-kreativer, selbstwirksamer Projekte bedarf es weiterer Lehrpersonen, die spielerisch-exploratives Lernen in ihren Unterricht einbauen, sowie Schulleiter*innen, die diese Vision stärken möchten.



Abb. 4: *selma & mogli*, Wagner 2022 | Illustration: Nora Wagner, Jana Siegmund

Literaturverzeichnis

Design Council (2019). *The Double Diamond: A universally accepted depiction of the design process*. <https://www.designcouncil.org.uk/our-work/news-opinion/double-diamond-universally-accepted-depiction-design-process/>, abgerufen am 06.09.2022

Deutscheschweizer Erziehungsdirektoren-Konferenz. (2016). *Lehrplan 21* (S. 22). https://zh.lehrplan.ch/container/ZH_DE_Gesamtausgabe.pdf, abgerufen am 03.07.2022

Fezer, J. (2016). Experimentelles Design. In C. Banz (Hrsg.), *Social Design – Gestalten für die Transformation der Gesellschaft* (S. 71–83). transcript.

Autorin

Nora Wagner

Seit 2022 Wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Hochschule Luzern – Design & Kunst, davor als Künstlerische Assistentin sowie Dozentin an derselben Hochschule tätig. Zuvor mehrjährige Berufserfahrung als Primarlehrerin mit Klassenverantwortung im Mehrklassensystem. Kontakt: kontakt@norawagner.ch, www.norawagner.ch