

Internationales Bodensee-Symposium Frühe Kindheit

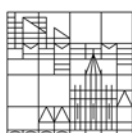
«Spielen ist lernen! Aber wie geht das?»

International Lake Constance Symposium Early Childhood
vom 14. und 15. Juni 2019, Pädagogische Hochschule Thurgau

Abstractband zu den Beiträgen

Mündliche Präsentation Abkürzung: MP	Bei einer mündlichen Forschungspräsentation (1 h) handelt es sich um ein Inputreferat mit anschliessender Diskussion mit Einbezug der Teilnehmerinnen und Teilnehmer.
Papersymposium Abkürzung: PS	Ein Papersymposium (1 h) umfasst zwei kurze mündliche Präsentationen (ca. 20 min) von unterschiedlichen Referenten mit anschliessendem Austausch mit Einbezug der Teilnehmerinnen und Teilnehmer.
Praxisworkshop Abkürzung: PW	In einem Praxisworkshop (1 h) werden aktuelle Erkenntnisse aus Forschung und/oder Praxis in Form eines interaktiven praxisorientierten Workshops mit den Teilnehmerinnen und Teilnehmern diskutiert.

Tabelle 1: Definition der Beitragsformen



Programmübersicht

Freitag, 14. Juni 2019

I Entwicklung sozio-emotionaler Kompetenzen im soziodramatischen Rollenspiel	Manfred Holodynski	S. 5
1.1 Spiel als Lernform: Entwicklungsorientierter Zugang und Lernen junger Kinder	Catherine Lieger	S. 5
1.2 Das Spiel als kommunikative Form der Spielgruppe – bildungssoziologische und sprachdidaktische Erkundung	Dieter Isler, Achim Brosziewski und Judith Maier	S. 6
1.3 Wie schätzen Hauptbezugspersonen die Lernförderlichkeit von analogen und digitalen Aktivitäten ihrer Kinder ein? Eine situationsspezifische Perspektive	Fabio Sticca, Simone Bamert und Daniela Späni	S. 6
1.3 BIKO-Mathekiste: Spielbasierte Förderung für 3- bis 6-jährige Kinder mit einem Entwicklungsrisiko im Bereich numerischer Basiskompetenzen	Dorothee Seeger und Manfred Holodynski	S. 7
1.4 Fex – Förderung exekutiver Funktionen durch Spiel- und Lernmaterialien	Sabrina Braunert und Anna Stegmüller	S. 7
1.5 Brücken bauen durch Spielen	Anke Moors	S. 8
1.6 Das Spiel im Kindergarten stärken – dem Spiel in der Unterstufe einen Platz geben	Regula von Felten	S. 8
2.1 Das kannst Du besser! Fehler als Momentum von Feedbackqualität und Expertiseentwicklung	Bernhard Hauser, Sarah Noger-Engeler, Kerstin Pfannes und Karin Niedermann	S. 9
2.2 Sozial belastete Familien spielen sich ins Leben – Langzeiteffekte der ZEPPELIN-Studie mit dem Programm «PAT»	Andrea Lanfranchi	S. 9
2.3 Spielbasierte Lernumgebungen im Zyklus 1	Cornelia Rüdüsüli, Markus Kübler und Sandra Di Sario	S. 10
2.3 Playfulness im frühen Kindesalter – Ergebnisse aus einer Pilotstudie	Corina Wustmann Seiler, Patricia Lannen und Isabelle Duss	S. 10
2.4 Soziales Fantasienspiel aktiv begleiten – Gewusst wie!	Carine Burkhardt Bossi und Isabelle Kalkusch	S. 11
2.5 Spiel und Kompetenzorientierung im Zyklus 1	Catherine Lieger	S. 11
2.6 BIKO-Mathekiste: Material für eine spielbasierte Förderung mathematischer Basisfertigkeiten im Kindergarten	Dorothee Seeger und Manfred Holodynski	S. 11
II Sinnvolles – sinnfreies Spielen	Moritz Daum	S. 12

Samstag, 15. Juni 2019

III Spiel aktiv begleiten	Annerieke Boland	S. 13
3.1 Sustained Shared Thinking in Spielsituationen mit mehreren Kindern	Alexandra Waibel, Franziska Vogt und Cordula Löffler	S. 13
3.2 Spielerischer Kompetenzerwerb bei der Bilderbuchrezeption	Karin Vach, Jeanette Roos, Frank und Luise Kieckhöfel	S. 14
3.3 Begleitung früher Lernprozesse in spiel- und materialbasierten Unterrichtssettings im Spannungsfeld von Fachlichkeit und Transversalität	Christine Künzli, Christine Streit, Barbara Wyss, Kathrin Blum, Gabriela Brütsch und Stefan Garcia	S. 14
3.4 Die Bedeutung von naturbezogenem Spiel in der frühen Kindheit	Eva Helg und Juliane Seyfert	S. 15
3.5 Entwicklung ein Kinderspiel? – Das Spiel im Kontext kindlicher Entwicklung von 0 bis 6 Jahren	Martina Wolf	S. 16
3.6 Die Bedeutung des Rollenspiels für die Entwicklung von metakognitiven Kompetenzen	Ina Schenker	S. 16
3.7 Kinder lernen spielend	Bernadette Ledergerber	S. 17
3.8 Das freie und regelgebundene Spiel als Entwicklungsmotor im Licht der strukturalen Psychoanalyse	Robert Langnickel, Dagmar Ambass und Pierre-Carl Link	S. 17
4.1 Can Online Lessons on Interactions Increase Teachers' Ability to Foster Play? Lessons Learned	Jennifer LoCasale-Crouch	S. 18
4.2 Kitabasierte Spiel- und Entwicklungsförderung (KbSE) zur Reduzierung psychischer Auffälligkeiten am Beispiel von ängstlichen Kindern	Dorothea Hüsson	S. 18
4.3 Mit Sprache(n) spielen	Evamaria Zettl	S. 19
4.3 «Was ist in mir?» – Den eigenen Körper spielend entdecken und kennenlernen	Annette Schneider	S. 19
4.4 Das freie und regelgebundene Spiel als Entwicklungsmotor im Licht der strukturalen Psychoanalyse	Robert Langnickel, Dagmar Ambass und Pierre-Carl Link	S. 20
4.5 Bilderbücher zum Schulbeginn. Spielerische Inszenierungen der Rezeption von Bilderbüchern	Karin Vach, Jeanette Roos, Stephen Frank und Luise Kieckhöfel	S. 20
4.6 Spielwelten – Lernwelten: Kinder im Spiel kompetent begleiten	Barbara Weiss und Karin Fasseing Heim	S. 21
4.7 Resilienzförderung durch freies Spielen	Martin Hafen	S. 21
4.8 St. Galler Spielweg	Andreas Rimle	S. 21
5.1 Geheime (Erfahrungs-)Räume und Spielwelten von Kindern	Iris Nentwig-Gesemann	S. 22
5.2 Soziales Fantasiespiel fördern: Warum und wie?	Sonja Perren und Ann-Kathrin Jaggy	S. 22
5.3 Soziale Teilhabe von Kindern mit Behinderung in der öffentlichen Kindertagesstätte	Matthias Lütolf und Simone Schaub	S. 23
5.3 Spiel, künstlerisch-kulturelle Bildung und Partizipation – Lernen mit PRRITTI in Kita und Grundschule	Julia Höke	S. 23
5.4 Gendergerechtes Lernen im Spiel: Spielangebot und Spielbegleitung	Franziska Vogt, Julia Nentwich und Wiebke Tennhoff	S. 24
5.5 «Äpfel und Kartoffeln auf Schnitzeljagd» – Ernährungsschulung über Bewegungsspiele	Annette Schneider	S. 24

5.6 Angeleitete Eltern-Kind-Interaktionen: Ein evidenzbasiertes Lernfeld für Selbstwirksamkeit für Kinder und Eltern	Carmen Drinkmann, Barbara Steinegger und Brigitte Kubli	S. 25
5.7 Spielen mit Kindern	Annerieke Boland	S. 25

Freitag, 14. Juni 2019

Impulsreferat I von 13.30 bis 14.30 Uhr

MP | Entwicklung sozio-emotionaler Kompetenzen im soziodramatischen Rollenspiel

Manfred Holodynski
Universität Münster

Eine der herausfordernden Entwicklungsaufgaben für Kinder zwischen 3 und 6 Jahren ist es, ihre sozio-emotionalen Kompetenzen zu entwickeln. Dazu gehört das Verstehen von Emotionen der Mitmenschen, aber auch das Bewusstwerden eigener Emotionen sowie ihre willentliche Regulation (Halberstadt, Denham & Dunsmore, 2001; Seeger, Holodynski & Souvignier, 2014).

Als ein Königsweg zur Förderung dieser Kompetenz (der reflexiven Emotionsregulation) wird das soziale Rollenspiel von Kindern mit Gleichaltrigen angesehen (Bodrova, Germeroth & Leong, 2013; Hakkarainen et al., 2013; Hermann, 2017; Denham, 2001; Singer, Golinkoff & Hirsh-Pasek, 2006). Diesen Königsweg benutzen können jedoch nur solche Kinder, denen die notwendige Rollenspielkompetenz vermittelt wird.

Im Vortrag wird eine konzeptuelle Brücke geschlagen, wie Kinder im Alter zwischen 4 und 6 Jahren durch eine professionelle Anleitung oder Spielbegleitung zum Inszenieren soziodramatischer Rollenspiele sowohl ihre Spielkompetenz verbessern als auch dazu fähig werden, sich ihrer Emotionen bewusst zu werden und sie willentlich regulieren zu lernen. Auf Grundlage dieses konzeptuellen Brückenschlags haben wir eine märchenspielbasierte Rollenspielintervention entwickelt und ihre Wirkung für das kindliche Verständnis von Emotionen evaluiert. Es wird ein Überblick über die Durchführung der spielbasierten Intervention und über Ergebnisse aus Evaluationsstudien gegeben.

Parallelsession I von 14.45 bis 15.45 Uhr

MP 1.1 | Spiel als Lernform: Entwicklungsorientierter Zugang und Lernen junger Kinder

Catherine Lieger
Pädagogische Hochschule Zürich (PHZH)

Lern- und Bildungsprozesse von Kindern im Zyklus 1 sind im Wesentlichen durch das Spiel als Lernform gekennzeichnet. Als Grundlage einer entsprechend ausgerichteten Didaktik für das Lernen im Zyklus 1 bieten sich spieltheoretische Konzepte an. Sie liefern geeignete Kategorien, um die Wahl und Gestaltung entwicklungsförderlicher Projekte für Kinder mit unterschiedlichen Lernvoraussetzungen bildungstheoretisch und diagnostisch zu begründen.

Praxisworkshop zur mündlichen Forschungspräsentation:
2.5 «Spiel und Kompetenzorientierung im Zyklus 1»

MP 1.2 Das Spiel als kommunikative Form der Spielgruppe – bildungssoziologische und sprachdidaktische Erkundung

Dieter Isler, Achim Brosziewski und Judith Maier
Pädagogische Hochschule Thurgau (PHTG)

Im Projekt «Mehrsprachige Praktiken von Kindern und Fachpersonen in Spielgruppen» wurde im Rahmen einer fokussierten Ethnografie der kommunikative Alltag von vier Spielgruppen untersucht. In jeder Spielgruppe wurden zu Beginn und am Ende eines Spielgruppenjahres die Spielgruppenleiterin und ein mehrsprachiges Fokuskind während eines Vormittags gefilmt. Ausgewählte Videosequenzen wurden im interdisziplinären Analyseteam sequenzanalytisch ausgewertet und die Sprachproduktionen der Kinder linguistisch analysiert. Ziel war es, den kommunikativen Alltag zu beschreiben, konzeptionell zu fassen und auf dieser Grundlage Ansätze zur Weiterentwicklung des professionellen Handelns der Spielgruppenleiterinnen herauszuarbeiten.

Das Spiel hat sich erwartungsgemäss als ein konstituierendes Element des Spielgruppenalltags erwiesen. Es ist aber von Spielgruppe zu Spielgruppe ganz unterschiedlich ausgestaltet und bietet den Akteurinnen und Akteuren ganz unterschiedliche Beteiligungsmöglichkeiten. In diesem Beitrag beleuchten wir das Spiel anhand von Videomaterial aus dem Spielgruppenalltag zunächst als «kommunikative Form» und fokussieren anschliessend das Sprachspiel als metalinguistische Praktik. Dabei wird deutlich, dass angeleitetes Spiel zuweilen seinen Spielcharakter verliert und dass die vielfältigen Sprachspiele der Kinder von den Erwachsenen oft unbemerkt und ungenutzt bleiben.

Papersymposium A **Wie schätzen Hauptbezugspersonen die Lernförderlichkeit von analogen und digitalen Aktivitäten ihrer Kinder ein? Eine situationspezifische Perspektive**

1.3 Fabio Sticca, Simone Bamert und Daniela Späni
Marie Meierhofer Institut für das Kind (MMI)

Unterscheiden sich digitale Aktivitäten von analogen Aktivitäten bezüglich ihrer Lernförderlichkeit aus der Perspektive der Hauptbezugspersonen? In der geplanten Pilotstudie (Januar 2019) sollen Hauptbezugspersonen von Kindern im Alter von bis zu drei Jahren zu diesem Thema befragt werden. Die Befragung wird im Zeitraum von einer Woche mehrmals pro Tag durchgeführt. Es werden zwei Aspekte erfragt, nämlich was die Kinder zum Zeitpunkt der Befragung tun (situationsbezogene Aktivität) und ob die Kinder aus Sicht der Hauptbezugsperson etwas dabei lernen (subjektives Lernpotenzial). Bezüglich der Aktivitäten kann aus einem Katalog ausgewählt werden, der von Routineaktivitäten über Exploration bis hin zu Spielaktivitäten im engeren Sinne reicht und sowohl digitale als auch analoge Aktivitäten abdeckt. Seitens des subjektiven Lernpotenzials kann aus einer Liste von Kompetenzbereichen ausgewählt werden, der von motorischen Kompetenzen über sozio-emotionale Kompetenzen bis hin zu kognitiven Kompetenzen spannt. Dieser Beitrag wird erste Ergebnisse aus der Pilotstudie enthalten und dabei auf die wahrgenommene Lernförderlichkeit der verschiedenen Aktivitäten fokussieren. Insbesondere wird auf den Vergleich zwischen analogen und digitalen Aktivitäten eingegangen. Zudem werden erste Ergebnisse zur Machbarkeit sowie zur Reliabilität und Validität einer situativen Erfassung beider Konstrukte im Alltag von Kleinkindern präsentiert.

Kinder erwerben vor ihrer Einschulung bereits eine Reihe an mathematischen Basisfertigkeiten (Krajewski & Ennemoser, 2013; Lorenz, 2012), die für den Erwerb mathematischer Kompetenzen in der Schule grundlegend sind. Daher ist die Förderung solcher Basisfertigkeiten gerade für Kindergartenkinder mit einem diagnostizierten Risiko in diesem Entwicklungsbereich sinnvoll. Im Beitrag werden die Ergebnisse einer spielbasierten Förderung numerischer Basiskompetenzen für eine Stichprobe von 33 4- bis 5-jährigen Kindern mit einem diagnostizierten Entwicklungsrisiko bezüglich ihrer numerischen Kompetenzen berichtet.

Die Studie bestand aus einem Prä-Post-Kontrollgruppendesign, bei dem die 36 Kontrollgruppenkinder bezüglich Prozentrang, Geschlecht, Alter und familialem Sprachhintergrund mit der Interventionsgruppe parallelisiert wurden. Die Spielintervention fand in den Kindertageseinrichtungen statt. Aus einer Sammlung von Spielen und Geschichten mit mathematischen Inhalten wurde für jedes Kind ein Materialset ausgewählt, dessen Anforderungen bezüglich mathematischer Basiskompetenzen an die individuellen Lernausgangslagen angepasst waren. Zunächst spielten die Kinder allein mit dem Spielleiterin und -leiter, bis sie so viel Spielinteresse und Regelverständnis aufgebaut hatten, dass sie die Spiele auch mit anderen Kindern spielen konnten.

Die Spielgruppe erzielte signifikant höhere Leistungszuwächse als die Kontrollgruppe. Innerhalb der Spielgruppe korrelierte der Leistungszuwachs positiv mit der Gesamtdauer der Förderung sowie mit dem erzielten Regelverständnis. Die Bedeutung einer Spielanleitung für spielbasierte Förderkonzepte wird diskutiert.

Praxisworkshop zur mündlichen Forschungspräsentation:

2.6 «BIKO-Mathekiste: Material für eine spielbasierte Förderung mathematischer Basisfertigkeiten im Kindergarten»

Sabrina Braunert und Anna Stegmüller

ZNL TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen, Universität Ulm

Fex steht für «Förderung der exekutiven Funktionen» und ist ein Spiel- und Lernkonzept, das vom ZNL TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen gemeinsam mit der Wehrfritz GmbH ins Leben gerufen wurde. Mit Fex werden neueste Erkenntnisse der kognitiven Neurowissenschaft zum spielerischen Training exekutiver Funktionen für die Praxis nutzbar gemacht. Als exekutive Funktionen bezeichnet man geistige Fähigkeiten, die das menschliche Denken und Handeln steuern. Sie ermöglichen Kindern beispielsweise, ihre Gefühle angemessen auszudrücken, sich zu konzentrieren und nicht ablenken zu lassen, angemessen mit neuen Situationen umzugehen sowie sich Informationen zu merken und mit ihnen zu arbeiten. Exekutive Funktionen sind erst im Erwachsenenalter vollständig ausgereift, beeinflussen jedoch bereits im Kindes- und Jugendalter die Lernleistung und die sozio-emotionale Entwicklung. Damit sind gut ausgebildete exekutive Funktionen eine wichtige Voraussetzung für erfolgreiches Lernen, für den kontrollierten Umgang mit den eigenen Gefühlen und für die sozio-emotionale Entwicklung. Aus der Neurowissenschaft wissen wir bereits: exekutive Funktionen können sowohl körperlich als auch kognitiv trainiert werden! Fex bietet dafür ideale

Spiel- und Lernmaterialien, die gezielt im Kindergarten, in der Schule und in der Familie eingesetzt werden können. Im Rahmen des Workshops wird inhaltlich auf die Bedeutung der exekutiven Funktionen und das Projekt Fex eingegangen. Fex-Spiel- und Lernmaterialien werden vorgestellt und praktisch erprobt.

PW 1.5 Brücken bauen durch Spielen

Anke Moors
a:primo

Kinder spielen aus eigenem Antrieb und erobern sich so die Welt. Dabei sind sie insbesondere in jungen Jahren auf Unterstützung durch ihre unmittelbare Umgebung angewiesen. Die Eltern sind wichtige Gestalter des Spiel- und Lernumfelds ihrer Kinder. In Situationen hoher sozialer Belastung fällt es Eltern vielfach schwerer, ihren Kindern dies zu ermöglichen.

Der Verein a:primo bietet evidenzbasierte Programme für die frühe Förderung von 1- bis 6-jährigen Kindern aus sozial belasteten und bildungsfernen Familien an. Spielendes Lernen steht im Zentrum der Programme «schritt:weise» und «ping:pong». «schritt:weise» basiert auf der Förderung zu Hause durch spielendes Lernen. «ping:pong» baut über das Spiel eine Brücke zwischen Elternhaus und den Institutionen der Vorschule.

Wie gelingt es, hoch belastete Eltern fürs Spielen zu gewinnen? Welchen Beitrag leisten die Kinder dazu? Und was bewirkt das gemeinsame Spiel bei den Fachpersonen in den Institutionen?

Am Beispiel der aktuellen Evaluationen zu «schritt:weise» und «ping:pong» werden die Erkenntnisse zum spielenden Lernen vorgestellt und diskutiert.

PW 1.6 Das Spiel im Kindergarten stärken – dem Spiel in der Unterstufe einen Platz geben

Regula von Felten
Pädagogische Hochschule Zürich (PHZH)

Der neue Lehrplan für die deutsch- und mehrsprachige Schweiz (Lehrplan 21, 2014) betont, wie wichtig Spielen und Spielbegleitung für das Lernen von 4- bis 8-jährigen Kindern ist. Sollen in der Eingangsstufe in Zukunft vermehrt Spiel- und Lernumgebungen angeboten werden, die von den Interessen der Kinder aus geplant sind und die zu erwerbenden Kompetenzen der Fachbereiche miteinbeziehen, müssen Lehrpersonen bei deren Entwicklung unterstützt werden. Das Projekt «Das Spiel im Kindergarten stärken – dem Spiel in der Unterstufe einen Platz geben» fördert Innovation in diesem Bereich: Im Sinne einer professionellen Allianz planen Kindergarten- und Unterstufenlehrpersonen gemeinsam mit Dozierenden der Pädagogischen Hochschule Zürich Spiel- und Lernumgebungen. Dabei beziehen sie unterschiedliche Kompetenzbereiche und mögliche Formen der Spielbegleitung ein. Dieser Praxisworkshop gibt Einblicke in Good-Practice-Beispiele, die im Rahmen dieses Projektes entwickelt und im Kindergarten beziehungsweise in der Unterstufe erprobt wurden.

Parallelsession II von 16.30 bis 17.30 Uhr

MP 2.1 Das kannst du besser! Fehler als Momentum von Feedbackqualität und Expertiseentwicklung

Bernhard Hauser, Sarah Noger-Engeler, Kerstin Pfannes und Karin Niedermann
Pädagogische Hochschule St. Gallen (PHSG)

Kinder sollten vermehrt dort abgeholt werden, wo sie sein könnten, und nicht nur dort, wo sie sind. Spiel ist kein Selbstläufer. Ertrageiches Lernen im Spiel erfordert reiche Interaktionserfahrungen mit inspirierenden Erwachsenen. Kompetente Erwachsene ...

- > beleben viele Interaktionen mit eigenem Spass an den Dingen und mit Konzentration auf die Sache,
 - > signalisieren hohe Erwartungen durch Einbringen von Herausforderungen,
 - > halten Spiele und Aktivitäten durch eigenes authentisches Mitmachen und Freude an den Dingen am Laufen,
 - > sind täglich Modelle in bildungsnahem Tun und bringen schulnahe Inhalte wie Lesen, Schreiben und Mathematik ein
 - > sind Modelle im Dranbleiben und Nichtaufgeben bei alltäglichen Problemen.
-

MP 2.2 Sozial belastete Familien spielen sich ins Leben – Langzeiteffekte der ZEPPELIN-Studie mit dem Programm «PAT»

Andrea Lanfranchi
Interkantonale Hochschule für Heilpädagogik (HfH)

Im Fokus der Studie ZEPPELIN stehen Kinder, die aufgrund sozialer Belastungen in ihrer Umwelt Gefahr laufen, im Schulalter deutliche Entwicklungsverzögerungen, Lernbehinderungen oder Verhaltensstörungen zu zeigen. Die Fördermassnahmen setzen ab Geburt an und stärken die Eltern in ihrer Erziehungskompetenz, unter anderem mittels Spielen. Hierzu besucht und unterstützt eine Elterntainerin die Familie regelmässig während dreier Jahre. Das macht sie anhand des evidenzbasierten Förderprogramms «PAT – Mit Eltern lernen». In einer longitudinal angelegten, randomisiert kontrollierten Versuchsanordnung (RCT) werden mittels Vergleichen zwischen Interventions- (N = 132) und Kontrollgruppe (N = 120) Effekte auf die Entwicklung der Kinder und die Wirkmechanismen im Bildungsort Familie untersucht. Die Ergebnisse bestätigen vier Jahre nach Programmschluss die nachhaltige Wirkung von PAT auf die Sprach- und Verhaltensentwicklung der in den ersten drei Lebensjahren geförderten Kinder.

Praxisworkshop zur mündlichen Forschungspräsentation:

5.6 «Angeleitete Eltern-Kind-Interaktionen: Ein evidenzbasiertes Lernfeld für Selbstwirksamkeit für Kinder und Eltern»

Papersymposium B

Spielbasierte Lernumgebungen im Zyklus 1

Cornelia Rüdüsüli, Markus Kübler und Sandra Di Sario

2.3

Pädagogische Hochschule Schaffhausen (PHSH)

Mit der zunehmenden Verpflichtung des Kindergartens auf obligatorische Bildungsziele durch den Lehrplan 21 (Zyklus 1) steigt die Versuchung, bei jüngeren Kindern verstärkt auf instruktivistische Settings zu setzen. Aus der Forschung ist jedoch bekannt, dass schulische Settings nur beschränkte Lernergebnisse zeigen. Das verbreitete ritualisierte Postulieren des «freien Spiels» auf der anderen Seite belässt die Lehrkräfte im Dilemma zwischen Lehrplanzielen und Nichtsteuerung. Das Projekt «Spielbasierte Lernumgebungen» untersucht, ob und wie es möglich sein könnte, jüngere Kinder dazu zu ermuntern, lehrplangemässe Bildungsinhalte zu wählen, wenn sie durch attraktive Lernumgebung angeregt werden. Dabei ist zu untersuchen, welche Themen, Materialien, Zugänge, Impulse und Rahmenbedingungen die Wahl solcher Lernumgebungen durch die Kinder unterstützen. Im Weiteren ist zu beachten, welche Rolle dabei die Art der Spiel- und Lernbegleitung durch die Lehrperson spielt und inwiefern solche Lernumgebungen auch am Ende des ersten Zyklus eingesetzt werden könnten. Der Beitrag berichtet von explorativen Studien im Kindergarten und einer theoretischen Modellierung des Problems.

Papersymposium B

Playfulness im frühen Kindesalter – Ergebnisse aus einer Pilotstudie

Corina Wustmann Seiler¹, Patricia Lannen und Isabelle Duss²

2.3

Pädagogische Hochschule Zürich (PHZH)¹, Marie Meierhofer Institut (MMI)²

Playfulness bezeichnet die Fähigkeit, Motivation und Freude von Kindern, sich auf das Spiel/das Spielen einzulassen (z.B. Barnett, 1991; Bundy, 2007). Playfulness hängt mit Wohlbefinden, Kreativität und einer psychisch gesunden Entwicklung zusammen (Proyer, 2013; Youell, 2008). Trotz der hohen Relevanz von Playfulness im frühen Kindesalter ist die empirische Forschungslage noch marginal (Barnett, 2018; Keles & Yurt, 2017; Pinchover, 2017). Im Rahmen einer Pilotstudie (2018–2019) der PH Zürich und des Marie Meierhofer Instituts für das Kind wurden 17 Kinder, 75 Eltern sowie 35 pädagogische Fachkräfte und Kindergartenlehrpersonen zur kindlichen Playfulness (im Alter zwischen 3 und 7 Jahren) sowie zur Rolle der spielbegleitenden Erwachsenen (eigene Playfulness, Spielbeteiligung, Spielverständnis) befragt. Die eingesetzten Erhebungsinstrumente wurden vorgängig für den deutschen Sprachraum übersetzt und adaptiert. In den Ergebnissen zeigte sich unter anderem, dass die kindliche Playfulness mit der elterlichen Playfulness signifikant positiv korreliert. In Bezug auf die elterliche Spielbegleitung finden sich positive Zusammenhänge zur kindlichen Playfulness, wenn die Eltern nicht am Spiel des Kindes beteiligt sind, und negative Zusammenhänge mit der Rolle als Spielleiter. Im Beitrag wird ein Forschungsüberblick skizziert und es werden Ergebnisse aus der Pilotstudie vorgestellt und diskutiert.

PW 2.4 Soziales Fantasienspiel aktiv begleiten – Gewusst wie!

Carine Burkhardt Bossi und Isabelle Kalkusch
Pädagogische Hochschule Thurgau (PHTG)

Soziales Fantasienspiel ist eine der häufigsten Aktivitäten in der frühen Kindheit. Diesem wird eine grosse Bedeutung für die sozio-emotionale Entwicklung von Kindern zugesprochen. In diesem Workshop geht es darum, wie Erwachsene Kinder im Fantasienspiel aktiv begleiten und dennoch den freien Spielcharakter aufrechterhalten können. Anhand von Videobeispielen aus dem Forschungsprojekt reLeFant können sich die Teilnehmenden mit den pädagogischen Strategien zur Unterstützung der Kinder und den möglichen «Stolpersteinen» auseinandersetzen. Dabei steht die Qualität des sozialen Fantasienspiels, welche von entscheidender Bedeutung ist, im Fokus.

Praxisworkshop zur mündlichen Forschungspräsentation:
5.2 «Soziales Fantasienspiel fördern: Warum und wie?»

PW 2.5 Spiel und Kompetenzorientierung im Zyklus 1

Catherine Lieger
Pädagogische Hochschule Zürich (PHZH)

Das Spiel ist im Zyklus 1 der zentrale Lernmodus. Kinder lernen in vielfältiger Art und Weise und auf vielfältigen Ebenen im Spiel. Der entwicklungsorientierte Zugang für den Zyklus 1 im Lehrplan 21 stellt die Schnittstelle zu den Fachbereichen her. Die Herausforderung in der Umsetzung des Lehrplans 21 ist, die Kompetenzförderung in altersgemässen Spiel- und Lernumgebungen zu gestalten. In diesem Workshop können sich die Teilnehmenden mit den Merkmalen eines kompetenzorientierten Unterrichts im Zyklus 1 auseinandersetzen. Durch das Fokussieren des Spiels der 4- bis 8-jährigen Kinder soll eine verbindende Lernform für die Kindergarten- und die Unterstufe entstehen.

Mündliche Forschungspräsentation zum Praxisworkshop:
1.1 «Spiel als Lernform: Entwicklungsorientierter Zugang und Lernen junger Kinder»

PW 2.6 BIKO-Mathekiste: Material für eine spielbasierte Förderung mathematischer Basisfertigkeiten im Kindergarten

Dorothee Seeger und Manfred Holodynski
Universität Münster

Im Workshop geht es um zwei Fragen, die sich jeder pädagogischen Fachkraft stellen, wenn sie die mathematischen Basisfertigkeiten ihrer Kinder fördern wollen:

1. Welches Spielmaterial ist für eine wirksame Förderung mathematischer Basisfertigkeiten im Kindergarten geeignet?
2. Was ist beim Einsatz dieses Materials zu beachten, wenn Kinder mit besonderem Unterstützungsbedarf gefördert werden sollen?

Im BIKO-Projekt (Bildung im Kindergarten organisieren) der Universität Münster wurde dazu die sogenannte BIKO-Mathekiste entwickelt. Das ist ein spielbasiertes Bildungsprogramm, das aus einer

Anleitung zur spielbasierten Förderung mathematischer Basisfertigkeiten für Kinder im Alter zwischen 3 und 6 Jahren und der dazugehörigen Sammlung an Spielkarten enthält. Auf den einzelnen Spielkarten sind Spiele, Vorleseaktivitäten und Aufgaben beschrieben, die nach wissenschaftlichen Standards bezüglich ihrer Passung für die Förderung dieser mathematischen Basisfertigkeiten ausgewählt sind. Die Spielkarten enthalten neben ihrer Zuordnung zu diesen Fertigkeiten eine Spielbeschreibung sowie Hinweise zur Unterstützung (Scaffolding) der Kinder und zur Anpassung des Schwierigkeitsniveaus. Die Spielkartei ist in Zusammenarbeit mit pädagogischen Fachkräften erprobt und die Wirksamkeit in einer Interventionsstudie überprüft worden.

Die Spielesammlung und ausgewähltes Spielmaterial soll im Workshop vorgestellt werden und Fragen der Teilnehmenden zur Anwendung diskutiert werden.

Mündliche Präsentation zum Praxisworkshop:

1.3 «BIKO-Mathekiste: Spielbasierte Förderung für 3- bis 6-jährige Kinder mit einem Entwicklungsrisiko im Bereich numerischer Basiskompetenzen»

Feier zur Gründung des Binationalen Zentrums der Frühen Kindheit und anschliessendes Gastreferat von 18.00 bis 19.30 Uhr

MP II Sinnvolles – sinnfreies Spielen

Moritz Daum
Universität Zürich

Ein besonderer Aspekt des Spielens ist insbesondere in der frühen Kindheit das Herumalbern. Dieses wird gerne als sinnfreie Albernheit gesehen. Im Vortrag möchte ich diese Form des Spielens und der Interaktion in Bezug auf die folgenden drei Aspekte diskutieren: Sie stellt eine wichtige Möglichkeit des Lernens von und mit Anderen dar, sie dient als Beziehungsverstärker und sie kann als uneingeschränkte Form der Kreativität angesehen werden. Jeder dieser Aspekte wird aus Sicht der aktuellen entwicklungspsychologischen Forschung diskutiert.

Samstag, 15. Juni 2019

Impulsreferat II mit Simultanübersetzung von 9.00 bis 10.00 Uhr

MP III Spiel aktiv begleiten

Annerieke Boland
Hogeschool iPabo Amsterdam

- > How can you engage in make-believe play of children, without disturbing their play or taking over the lead?
- > What are the opportunities for stimulating the quality of play and interaction when you play with children?

We will look at the results of a research project in the Netherlands where ECE-teachers and researchers developed together ten guidelines for active support of play. Good practices and dilemmas are shown and will be discussed.

Praxisworkshop zur mündlichen Präsentation:

5.7 «Spielen mit Kindern»

Parallelsession III von 10.15 bis 11.15 Uhr

MP 3.1 Sustained Shared Thinking in Spielsituationen mit mehreren Kindern

Alexandra Waibel¹, Franziska Vogt² und Cordula Löffler³
Pädagogische Hochschule St. Gallen (PHSG)^{1,2}; Pädagogische Hochschule Weingarten³

Interaktionsqualität hat einen bedeutenden Einfluss auf die Qualität in der frühen Bildung (Tietze et al. 2013; Siraj-Blatchford et al. 2002; Sylva et al. 2004). Sustained Shared Thinking wurde in der EPPE- (Sylva et al. 2004) sowie der REPEY-Studie (Siraj-Blatchford et al. 2002) als wichtiges Element erfolgreicher Interaktion in frühkindlichen Bildungsinstitutionen identifiziert. In der Praxis frühpädagogischer Einrichtungen wird Sustained Shared Thinking selten beobachtet (König 2006; Albers 2009; Hopf 2012; Wirts et al. 2017). Mikroprozesse in gemeinsam geteilten Denkprozessen sind rudimentär erforscht (Hopf 2012). Über einen explorativen qualitativen methodischen Zugang werden Sustained-Shared-Thinking-Sequenzen mit mehreren Kindern in verschiedenen Spielsituationsanalysen analysiert. Dazu werden Videodaten und Testungen von Kindergartenkindern aus dem internationalen

Forschungsprojekt SpriKiDS verwendet. Mithilfe der Linguistischen Gesprächsanalyse (Brinker & Sager 2013) und der Grounded Theory (Glaser & Strauss 2010) werden Mikroprozesse in Spielsituationen in Hinblick auf folgende Forschungsfrage untersucht: Wie gestalten pädagogische Fachpersonen polyadihe Sustained-Shared-Thinking-Interaktionen und welche Strategien setzen sie

ein? Erste Resultate werden anhand einer Freispiel-, einer Rollenspiel- und einer Regelspielsequenz präsentiert.

MP 3.2 Spielerischer Kompetenzerwerb bei der Bilderbuchrezeption

Karin Vach, Jeanette Roos, Frank und Luise Kieckhöfel
Pädagogische Hochschule Heidelberg

In der Studie BIËMO verknüpfen wir Bilderbuchrezeptionsforschung mit entwicklungspsychologischen Perspektiven der Emotionsentwicklung und Regulation in einer konkreten, normativen Lebenssituation im Kontext der Medienaneignungsforschung. Es geht um den Übergang zwischen Kindergarten und Grundschule, der mit verschiedenen Emotionen verknüpft ist und zahlreiche Anpassungsprozesse fordert. Forschungsleitend sind folgende Fragen: Wie können Bilderbücher beim Übergang vom Kindergarten in die Grundschule zur Moderation übergangsbezogener Situationen und Emotionen beitragen? Welche Bedeutungen schreiben Kinder dem Dargestellten und Erzählten in Verbindung mit ihren Interessen und ihrer spezifischen Lebenslagen zu? Die Ausrichtung auf die Perspektive des Kindes, verstanden als aktiv rezipierende und handelnde Person, zeichnet das Forschungsdesign aus.

Es wurden Leitfadenterviews mit Vorschulkindern zum Übergang Kindergarten/Grundschule und zu einem thematisch einschlägigen, zeitgenössischen Bilderbuch («Garmans Sommer» von Stian Hole) durchgeführt und inhaltsanalytisch ausgewertet. Wir stellen Ergebnisse vor, die über die Nutzung von Bilderbüchern, zur koregulativen Moderation übergangsbezogener Themen und Emotionen beitragen. Diskutiert wird, inwieweit Bilderbücher einen spielerischen Zugang zu für Kinder bedeutsamen Themenbereichen bieten können.

Praxisworkshop zur mündlichen Forschungspräsentation:

4.5 «Bilderbücher zum Schulbeginn. Spielerische Inszenierungen der Rezeption von Bilderbüchern»

Papersymposium C

Begleitung früher Lernprozesse in spiel- und materialbasierten Unterrichtssettings im Spannungsfeld von Fachlichkeit und Transversalität

3.3

Christine Künzli, Christine Streit, Barbara Wyss, Kathrin Blum, Gabriela Brütsch und Stefan Garcia
Pädagogische Hochschule der Fachhochschule Nordwestschweiz (PH FHNW)

In spiel- und materialbasierten Unterrichtssettings im Kindergarten werden in den kindlichen Aktivitäten oder in entstehenden Produkten oftmals Auseinandersetzungen sichtbar, die ein grosses Potenzial zur fachlichen und fachübergreifenden Weiterarbeit aufweisen. Diverse Studien zeigen jedoch, dass dieses Potenzial in der Praxis nur bedingt genutzt wird. Im Symposium soll diskutiert werden, warum Lernbegleitung in solchen Settings eine grosse Herausforderung für die Lehrperson darstellt und wie die Aus- bzw. Weiterbildung dazu beitragen kann, (angehende) Lehrpersonen beim Aufbau ihrer Handlungskompetenzen diesbezüglich zu unterstützen.

I. Lernbegleitung in spiel- und materialbasierten Unterrichtssettings

Gerade in spielbasierten Lernsettings im Kindergarten stellt sich die Frage nach der adäquaten Begleitung von Kindern, damit (fachliche) Lernprozesse angeregt und vertieft werden. In der Praxis beschränken sich unterstützende Massnahmen oft auf disziplinarische, organisatorische oder

enge inhaltliche Anweisungen. Im Projekt «Guter Mathestart» wurde untersucht, wie Lehrpersonen frühe mathematische Lernprozesse in materialbasierten offenen Settings unterstützen. Auf der Basis der Erkenntnisse aus dem Projekt wurden Prozessmodelle zur Begleitung früher mathematischer Lernprozesse entwickelt. Dabei wurden sowohl die zu gestaltenden Lehr-/Lernprozesse als auch die Kompetenzen der Lehrperson in den Blick genommen.

II. Transversaler Unterricht in offenen, spielbasierten Unterrichtsettings

Das Spezifische am Unterricht im Kindergarten ist, dass er weitgehend «transversal» angelegt ist. Das heisst, er wird nicht in erster Linie von der Fachsystematik der korrespondierenden Wissenschaftsdisziplinen hergeleitet, sondern von der Lebenswelt und den Erkenntnismöglichkeiten der Kinder her begründet und konzipiert. Dennoch soll dieser Unterricht auf späteren Fachunterricht hinführen. So sind einerseits auch im schweizerischen Lehrplan 21 nach Fachbereichen gegliederte Fachkompetenzen aufgeführt, die es im ersten Zyklus zu erarbeiten gilt. Andererseits wird die Entwicklungsorientierung, der Ausgang von den Interessen und Standorten der Schülerinnen und Schüler, eigens als spezifisches Merkmal dieses Zyklus dargestellt. Unklar bleibt, wie beides im Unterricht zusammengehen kann. Die beiden Seiten der Medaille führen, wenn isoliert betrachtet, je zu einseitigen Konzeptionen des Unterrichts hin. Mit «Transversalem Unterricht» wird das Verhältnis zwischen fachübergreifendem und fachlichem Unterricht im ersten Zyklus konzeptionell gefasst. Für die Lehrperson bedeutet die Umsetzung «Transversalen Unterrichts», dass sie unterschiedliche fachliche und fachübergreifende Aspekte gleichzeitig in den Blick nehmen und gestalten muss – im Beitrag soll insbesondere der damit verbundene hohe Anspruch an Lehrpersonen dieser Bildungsstufe ersichtlich werden.

III. Das Projekt «KuMa» – Kunst trifft Mathematik im Kindergarten

Im dritten Beitrag des Symposiums wird ein interdisziplinäres Projekt vorgestellt, das die Begleitung früher Lernprozesse in offenen Settings fokussiert. Am Beispiel der Kombination der Fachbereiche Mathematik und Ästhetische Bildung werden Herausforderungen des Spannungsfelds von Fachlichkeit und Transversalität aufgegriffen und bearbeitet. Im Projekt «KuMa» wird ein innovatives Weiterbildungs- und Materialangebot entwickelt, erprobt und wissenschaftlich evaluiert. Die Produkte sollen Lehrpersonen dabei unterstützen, Lernprozesse von Kindern – insbesondere durch kognitiv aktivierende Interaktionsformen – fachlich und fachübergreifend zu begleiten und anzuregen. Im Beitrag werden die Produkte und darunter insbesondere ein Video-Tool zur Analyse von Lehr-/Lernprozessen vorgestellt und diskutiert.

PW 3.4 Die Bedeutung von naturbezogenem Spiel in der frühen Kindheit

Eva Helg und Juliane Seyfert
Waldkinder St. Gallen

Regelmässige Naturbesuche von frühester Kindheit an unterstützen das Kind darin, Wald und Wiese als selbstverständliches Spiel- und Lernumfeld wahrzunehmen.

Die Natur bietet mit ihren vielfältigen Anreizen eine optimale Umgebung für gelingende Spiel- und Bildungsprozesse. Anhand von zwei Prinzipien aus der Waldkinderpädagogik zeigen Eva Helg und Juliane Seyfert in diesem Workshop welchen Beitrag die Natur zum kindlichen Spiel bietet: Unstrukturiertes Material im freien Spiel und Resilienzaufbau in der frühen Kindheit. Die Draussen-Akteurinnen lassen Sie teilhaben an den Erfahrungen und Einsichten ihres langjährigen pädagogischen

Wirkens mit Kindern im Wald.

Fragestellungen unserer pädagogischen Prinzipien und deren Wirkung möchten wir mit Ihrer Fachexpertise beleuchten und Handlungsfelder in der naturbezogenen frühkindlichen Bildung umreißen.

PW 3.5 Entwicklung ein Kinderspiel? – Das Spiel im Kontext kindlicher Entwicklung von 0 bis 6 Jahren

Martina Wolf
Arbeitsstelle Frühförderung Bayern

In den ersten Lebensjahren verbringen Kinder einen Grossteil des Tages damit, sich die Welt spielerisch auf vielfältigste Art und Weise anzueignen.

So steht es von jeher im Zentrum der pädagogischen und therapeutischen Arbeit mit Kindern.

Es ist nur allzu verständlich, dass gespielt wird, um den Flow, die Intensität oder das positive Erleben eines Kindes für die Förderung seiner Entwicklung zu nutzen. Dies geschieht jedoch in einem ständigen Spannungsfeld zwischen «echtem» Spiel – verbunden mit Eigenschaften wie Spontaneität und Zweckfreiheit – und absichtsvollem Handeln um Entwicklungsziele zu erreichen.

In diesem Seminar werden die Wesensmerkmale des Spiels im Laufe der Entwicklung dargestellt, konkrete Spielideen für unterschiedliche Bereiche aufgezeigt und Implikationen für «professionelles Spiel» diskutiert.

PW 3.6 Die Bedeutung des Rollenspiels für die Entwicklung von metakognitiven Kompetenzen

Ina Schenker
Evangelische Hochschule Dresden

Die Sorge vieler Eltern, aber auch pädagogischer Fachkräfte ist, dass Kinder in der Kindertageseinrichtung zu wenig lernen. Viele Erwachsene denken, dass Spielen nicht mehr als ein Zeitvertreib ist und für die Vorbereitung auf die Schule keine Bedeutung hat.

Betrachtet man die Entwicklung des Rollenspiels allerdings genauer, stellt man ganz schnell fest, dass diese Spielart – auch aufgrund ihrer Komplexität – unabdingbar für die kognitive Entwicklung ist. In Interaktion mit Peers entwickeln sich wichtige kognitive Fähigkeiten, sogenannte Exekutive Funktionen, welche für den späteren Schulerfolg und für lebenslanges Lernen bedeutsam sind.

In einem Impulsreferat werden die Funktion und die Herausbildung Exekutiver Funktionen erläutert und an einem Filmbeispiel praktisch erklärt.

Im anschliessenden Workshop erarbeiten und diskutieren die Teilnehmerinnen und Teilnehmer die Merkmale eines entwicklungsfördernden Rollenspiels, aus der Grundhaltung heraus, dass das Spiel immer die «Eigenveranstaltung» des Kindes und der Kindergruppe ist.

PW 3.7 Kinder lernen spielend

Bernadette Ledergerber
spielstarch – Werkstatt für Spiel und Entwicklung

Spielen ist ein unverzichtbares Element werthaltigen Lebens. Es ist eine der bedeutendsten Beschäftigungen, denen sich Menschen – nicht nur Kinder – hingeben können. Von klein auf sammelt der Mensch im Spiel grundlegende Erfahrungen, durch die er motiviert ist, Neues zu lernen. Spielen ist Lernen. Es aktiviert die Sinne und fördert die kognitive, motorische und soziale Kompetenz. Im Workshop erfahren die Teilnehmenden relevante Aspekte des fördernden Spielens und erhalten einfache, wirkungsvolle Spielideen für den Erziehungsalltag. Ziel ist es, sich dem Lerneffekt des Spielens bewusst zu werden und zu realisieren, dass es nicht das Spielmaterial oder das Förderprogramm, sondern die Spielzeit ist, die den heranwachsenden Menschen in seiner Persönlichkeit stärkt.

MP 3.8 Das freie und regelgebundene Spiel als Entwicklungsmotor im Licht der strukturalen Psychoanalyse

Robert Langnickel¹, Dagmar Ambass², Pierre-Carl Link³
Psychoanalytische Praxis^{1,2}; Lacan Seminar Zürich¹, Arche Für Familien², Universität Würzburg³, Psychoanalyticum Würzburg³, Fadenspule 2.0^{1,2,3}

In diesem Beitrag wird die spezifische Bedeutung des freien und regelgebundenen Spiels für das Lernen in kognitiven und emotionalen Feldern dargestellt und anhand ausgewählter Fallbeispiele (Fadenspule & Arche Für Familien) illustriert. Dabei dient die (strukturelle) Psychoanalyse als Reflexionswissenschaft. Das allererste Spielzeug des Kindes ist sein Mund. Die Bewegungen, die es damit vollführt, stellen den Übergang vom Reflex zum intentionalen Entdecken zum Beispiel verschiedener Oberflächen sowie der Möglichkeit, Töne zu produzieren, dar. Daraus entwickelt sich das von Freud beschriebene Fort-Da-Spiel und zugleich die Fähigkeit zur Symbolisierung. Aufgrund der Bewegungsentwicklung vollzieht das Kind weitere Separationsschritte. Rhythmisieren und Wiederholen dienen nicht nur dem kognitiven, sondern auch dem affektiven Lernen. Auch die folgenden freien Kinderspiele stehen in enger Verbindung mit den zu bewältigenden strukturbildenden Entwicklungsschritten. Allfällige Regressionen im Spiel dienen dabei der Bewältigung von Ängsten. Während im freien kindlichen Spiel das Lustprinzip am Werk ist, zeigt sich im regelgebundenen Spiel auch das Realitätsprinzip, da die Spielregeln dem Kind Triebhemmungen auferlegen. Durch das Einüben des regelgebundenen Spiels wird auch die Fähigkeit zur Sublimierung erworben. Im Lernen durch das kindliche Spiel liegt eine erste Sozialisationserfahrung.

Praxisworkshop zur mündlichen Forschungspräsentation:

4.4 «Das freie und regelgebundene Spiel als Entwicklungsmotor im Licht der strukturalen Psychoanalyse»

Parallelsession IV von 11.30 bis 12.30 Uhr

MP 4.1

Can Online Lessons on Interactions Increase Teachers' Ability to Foster Play?

Lessons Learned

Jennifer LoCasale-Crouch

University of Virginia

A key way children learn and develop occurs through the playful and purposeful interactions they experience with adults. As more young children spend an increasing amount of time in out of home care, concerns arise regarding the ability of early care teachers to engage in the thoughtful and stimulating interactions needed to promote young children's healthy development. Early care teachers, however, report difficulty in accessing professional development to support their skills, leading to Norris (2010) and others specifically advocating for online training options to better meet their needs. Over the past eight years, our team has led the development and testing of multiple online interventions with early childhood teachers that focused on improving the quality of their interactions with young children. Results showed that even modest engagement with the online training promoted improvement in teachers' interactions and children's play. Specifically, early care teachers who participated in viewing short video lessons on effective strategies and engaged in a structured analysis of their own interactions, spent more time engaging in playful activities, following children's lead and expanding children's participation in classroom activities through what the teacher did and said. Thus, the teachers became more aware of what young children needed and skilled in their ability to provide the environment and supports to foster development. In addition to expanding on results, I will share lessons learned from working in online learning and how it can improve what teachers do.

MP 4.2

Kitabasierte Spiel- und Entwicklungsförderung (KbSE) zur Reduzierung psychischer Auffälligkeiten am Beispiel von ängstlichen Kindern

Dorothea Hüsson

Pädagogische Hochschule Schwäbisch Gmünd

Viele psychische Störungen treten bereits im Kindesalter auf, werden jedoch häufig nicht frühzeitig erkannt und behandelt (Ihle & Esser, 2002; Ravens-Sieberer et al, 2007). Ein frühzeitiges und niederschwelliges Angebot zur Verhinderung weiterer Störungen und Chronifizierungen stellt die in den USA bekannte School-Based Play Therapy dar (Landreth, 2012). Obwohl die School-Based Play Therapy als eine Form der Spieltherapie in amerikanischen Schulen sehr erfolgreich eingesetzt wird und ihre Wirksamkeit durch Forschungsergebnisse belegt ist, ist diese Form der Intervention in Deutschland bisher eher unbekannt und unerforscht. In einem Forschungsprojekt wurde geprüft, ob auch in Deutschland eine modifizierte Form der School-Based Play Therapy als kitabasierte Spiel- und Entwicklungsförderung (KbSE) wirksame Ergebnisse erzielt. Die Studie untersuchte die Wirksamkeit der KbSE bei 91 ängstlichen Kindern anhand eines randomisierten Wartekontrollgruppendesigns. Daten wurden zu drei Messzeitpunkten und aus unterschiedlichen Perspektiven (Eltern, Erzieherinnen und Kind) erhoben und quantitativ wie qualitativ ausgewertet. Die Ergebnisse zeigen, dass Kinder mit psychischen Störungen von der KbSE auch in hiesigen Bildungseinrichtungen profitieren können und Kinder erreicht werden, die ansonsten unbehandelt blieben. Ein positiver

Aspekt der KbSE ist darin zu sehen, dass das Konzept von pädagogischen Fachkräften niederschwellig in den Einrichtungen durchgeführt werden kann und dadurch lange Wartezeiten auf Therapieplätze vermieden werden können.

Papersymposium D

Mit Sprache(n) spielen

Evamaria Zettl

4.3

Pädagogische Hochschule Thurgau (PHTG)

«Du bist braun, du sprichst doch Spanisch. Ich bin Englisch», sagt ein Kindergartenkind zu einem anderen. Bereits früh entwickeln Kinder, die mit mehreren Sprachen in Berührung kommen, ein Bewusstsein für Mehrsprachigkeit. Spielerisch schreiben sie sich und anderen sprachliche Identitäten zu und experimentieren mit Zuschreibungen zu Sprachen.

Der vorliegende Beitrag diskutiert Daten aus der abgeschlossenen Dissertation «Mehrsprachigkeit und Literalität in einer Kindertagesstätte in einem von Migration und sozialer Segregation geprägten Stadtviertel». Erkenntnisse aus Deutsch- und Mehrsprachigkeitsdidaktik und Erziehungswissenschaft werden dabei allgemein verständlich präsentiert.

Papersymposium D

«Was ist in mir?» – Den eigenen Körper spielend entdecken und kennenlernen

Annette Schneider

4.3

SRH Hochschule Heidelberg

Kenntnisse über den Aufbau und die Funktion des Körpers sind wichtige Bausteine bei der Entwicklung des Körperbewusstseins und gewinnen in der Gesundheitsprävention zunehmend an Bedeutung, da sie notwendige Voraussetzungen sind für einen verantwortungsbewussten und pfleglichen Umgang mit dem eigenen Körper. Im Spiel erworbene Erfahrungen über den Körper scheinen die Ausdifferenzierung des «gedanklichen Bildes vom eigenen Körper» weit mehr zu beeinflussen, als eine rein kognitive Wissensvermittlung zum Körperaufbau. Dieser Zusammenhang wird hier untersucht.

Die Auswertung basiert auf Daten von 254 Vorschulkindern (3 bis 6 Jahre), welche im Rahmen der «Freiburger Studie zum Körperbewusstsein» erhoben wurden (Schneider, 2012). Die Probanden bekamen eine leere, geschlechtsneutrale Schemafigur vorgelegt, in welche sie alles einzeichnen und benennen sollten, «was in ihnen drin ist».

Die Ergebnisse zeigen, dass sich die Vorstellungen vom Körperinneren über die sensorische Wahrnehmung entwickeln, welche vor allem im kindlichen Spiel gemacht werden können (z.B. das klopfende Herz, wenn das Kind rennt, oder Blut, welches aus einer Wunde tritt, wenn das Kind stürzt). So kann sich jedes Kind ein individuelles Bild vom eigenen Körper generieren, welches nachhaltig im Gehirn verankert und im Verlauf der Entwicklung beliebig erweitert werden kann.

Praxisworkshop zur dieser mündlichen Präsentation:

5.5 «Äpfel und Kartoffeln auf Schnitzeljagd» – Ernährungsschulung über Bewegungsspiele

PW 4.4 Das freie und regelgebundene Spiel als Entwicklungsmotor im Licht der strukturalen Psychoanalyse

Robert Langnickel¹, Dagmar Ambass², Pierre-Carl Link³

Psychoanalytische Praxis^{1,2}; Lacan Seminar Zürich¹, Arche Für Familien², Universität Würzburg³, Psychoanalyticum Würzburg³, Fadenspule 2.0^{1,2,3}

Im Workshop zum Vortrag wird die spezifische Bedeutung des freien und regelgebundenen Spiels für das Lernen – mit Blick auf die kognitive und emotionale Entwicklung – in den verschiedenen Entwicklungsphasen der frühen Kindheit dargestellt und auf Basis der strukturalen Psychoanalyse Doltos, Lacans und Freuds als Referenzrahmen reflektiert.

Die freien Kinderspiele stehen in enger Verbindung mit den zu bewältigenden strukturbildenden Entwicklungsschritten, wobei die Regressionen im Spiel dem affektiven Lernen im Sinne einer Angstbewältigung dienen. Im regelgebundenen Spiel zeigt sich das Realitätsprinzip, da die Spielregeln dem Kind Triebhemmungen auferlegen. Durch das Einüben des regelgebundenen Spiels wird auch die Fähigkeit zur Sublimierung erworben. Im Lernen durch das kindliche Spiel zeigt sich bereits eine Sozialisationserfahrung.

Anhand zahlreicher Fallbeispiele aus der Fadenspule, der Arche Für Familien (beide Zürich) sowie der Maison Verte (Paris) wird dies illustriert. Zusätzlich besteht die Möglichkeit, dass die Teilnehmenden eigene Fallbeispiele einbringen können.

Mündliche Forschungspräsentation zum Workshop:

3.8 «Das freie und regelgebundene Spiel als Entwicklungsmotor im Licht der strukturalen Psychoanalyse»

PW 4.5 Bilderbücher zum Schulbeginn. Spielerische Inszenierungen der Rezeption von Bilderbüchern

Karin Vach, Jeanette Roos, Stephen Frank und Luise Kieckhöfel
Pädagogische Hochschule Heidelberg

Bilderbücher zum Thema «Übergang vom Kindergarten in die Grundschule» sind ein wichtiges Medium für Kinder, um sich dem neuen Lebensabschnitt zu nähern. Bilderbücher geben einen guten Einblick: Sie zeigen, was die Kinder im Hinblick auf das Lernen und das Miteinander in der Schule erwartet, sie greifen Emotionen auf, die mit dem Übergang verbunden sind, wie Freude und Stolz, bald ein Schulkind zu werden, aber auch Angst vor dem Neuen und Trauer, das Bekannte und Vertraute im Kindergarten zurücklassen zu müssen. Die angesprochenen Themen sind in den Bilderbüchern in vielfältiger Weise in Bild wie Text umgesetzt und bieten zahlreiche Gesprächsanlässe sowie spielerischen Zugang und ästhetische Bearbeitungsmöglichkeiten.

Es wird in dem Workshop zunächst darum gehen, anregende Bilderbücher zu diesem Themenspektrum vorzustellen und sich ihrer sprachlichen und bildnerischen Gestaltung anzunähern. Im nächsten Schritt soll gemeinsam erarbeitet werden, wie die Bilderbuchrezeption inszeniert werden kann. Ziel sollte es sein, Bilderbücher als Lerngegenstand in der Kita wahrzunehmen und spielerisch nutzbar zu machen.

Praxisworkshop zur mündlichen Forschungspräsentation:

3.2 «Spielerischer Kompetenzerwerb bei der Bilderbuchrezeption»

PW 4.6 Spielwelten – Lernwelten: Kinder im Spiel kompetent begleiten

Barbara Weiss und Karin Fasseing Heim
Pädagogische Hochschule Thurgau (PHTG)

Junge Kinder entdecken im Spiel die Welt. Sie lernen, sich in einer Gruppe einzubringen, erleben, erfahren und begreifen Naturphänomene, kommunizieren miteinander, ordnen, vergleichen, zählen und gestalten ihre Spielwelten.

Im Workshop wird erarbeitet wie die Kinder im Spiel kompetent begleitet werden können. Dabei werden Bezüge zu Forschungsergebnissen, theoretischen Modellen und zur praktischen Umsetzung hergestellt. Die Teilnehmenden analysieren in kleinen Gruppen ein Spielmittel und erhalten Anregungen für eine adaptive Spielbegleitung im Alltag.

MP 4.7 Resilienzförderung durch freies Spielen

Martin Hafen
Hochschule Luzern

Die Bedeutung des freien Spiels aus bildungstheoretischer Sicht ist unbestritten und weithin anerkannt. Weniger bekannt ist die Tatsache, dass im Zuge des freien Spiels die Resilienz von Kindern gefördert wird. Diese Resilienzförderung erfolgt durch die Stärkung unterschiedlicher Lebenskompetenzen, deren Grundlage in den ersten Lebensjahren gelegt wird und die durch das freie Spiel und insbesondere das Draussenspiel gestärkt werden.

In der Präsentation wird aus resilienztheoretischer Perspektive ausgeführt, wie einzelne Lebenskompetenzen im Spiel gestärkt werden und welche Auswirkungen diese Stärkung für die physische, psychische und soziale Entwicklung eines Kindes haben. Weiter wird gezeigt, wie diese Lebenskompetenz- und damit Resilienzförderung – ganz im Sinne des Lehrplans 21 – auch in der Schule weitergeführt werden könnte, wenn den Lernprinzipien der frühen Kindheit im Schulbetrieb vermehrte Beachtung geschenkt würde.

PW 4.8 St. Galler Spielweg

Andreas Rimle
spielend.ch

Der Spielweg St. Gallen (www.spielweg.ch) hat das Ziel, das Spielen in der Familie zu fördern.

Der Spielweg hat 65 Spielposten über die ganze Stadt verteilt. An den Spielposten spielen wir mit dem vorhandenen Material. Auf Gratisführungen zeige ich jeweils den Eltern, wie die Kinder in eigene Spielen kommen und wir ihnen den Raum lassen.

Das Spielen und der Aufenthalt im Freien sind die zentrale Vorbereitung auf die Zukunft. Das freie Spielen ist für mich die höchste Form des Lernens. Beim freien Spiel ist die Handlungsplanung, Umgang mit Niederlagen, das Entdecken und das Ausprobieren. Von grosser Bedeutung sind Sinneswahrnehmungen, Bewegung und soziale Kontakte.

Wie wird die Aussage von Gerald Hüther «Wir sollten wieder mehr Subjekt statt Objekt sein» in der Praxis umgesetzt?

Parallelsession V von 13.00 bis 14.00 Uhr

MP 5.1 **Geheime (Erfahrungs-)Räume und Spielwelten von Kindern**

Iris Nentwig-Gesemann
Alice Salomon Hochschule Berlin

Forschungsmethodologisch und -methodisch im Rahmen einer praxeologischen Kindheitsforschung fundiert, wird in dieser Forschungspräsentation die Bedeutung von Geheimnissen und Geheimhaltung, von geheimen Orten und Wegen, von Geheimwissen und Geheimwelten 4- bis 6-jähriger Kinder rekonstruiert.

Über basistypische Gemeinsamkeiten hinaus können vier typische Muster der Geheimnisorientierung unterschieden werden: (1) Explorationen an der Grenze, (2) Im Spiel Fantasiewelten entfalten, (3) Exklusives Wissen und Verbundenheit der Peers (4), Experimentelle Selbstentwürfe und Selbststärkung.

Dem Beitrag liegen zwei Forschungsprojekte zugrunde:

- > Das Projekt «Kita-Qualität aus Kindersicht» wurde im Auftrag der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung von April 2016 bis März 2017 im Rahmen des Programms Qualität vor Ort durchgeführt.
 - > Das Projekt «Kinder als Akteure der Qualitätsentwicklung in Kitas» wird von Januar 2018 bis Dezember 2019 im Auftrag der Bertelsmann Stiftung durchgeführt (Projektleitung: Iris Nentwig-Gesemann, wissenschaftliche Mitarbeit: Bastian Walther und Elena Bakels).
-

MP 5.2 **Soziales Fantasienspiel fördern: Warum und wie?**

Sonja Perren und Ann-Kathrin Jaggy
Pädagogische Hochschule Thurgau (PHTG) und Universität Konstanz

Theoretische Ansätze sprechen dafür, dass das Fantasienspiel förderlich für die sozio-emotionale Entwicklung von kleinen Kindern ist: Das soziale Fantasienspiel bietet Kindern früh die Möglichkeit, sich durch «so tun als ob» im Spiel auszuprobieren und dadurch soziale Fähigkeiten wie die Perspektivenübernahme zu erlernen und trainieren. Dabei scheint vor allem die Fantasienspielqualität im sozialen Spiel mit anderen entscheidend zu sein (Bodrova, Gemeroth & Leong, 2013). Aus empirischer Sicht gibt es dazu jedoch keine ausreichenden Befunde. Im Rahmen der vom SNF geförderten releFant-Studie untersuchen wir mittels eines kontrollierten Interventionsdesign, ob durch eine aktive Spielbegleitung die Fantasienspielqualität von Vorschulkindern sowie deren sozio-emotionale Fertigkeiten und die Peerbeziehungen gefördert werden können. Im Beitrag berichten wir über die ersten Resultate der Studie aus der mittlerweile abgeschlossenen ersten Erhebungswelle.

Mündliche Forschungspräsentation zum Praxisworkshop:
2.4 «Soziales Fantasienspiel aktiv begleiten: Gewusst wie!»

Papersymposium E

Soziale Teilhabe von Kindern mit Behinderung in der öffentlichen Kindertagesstätte

5.3

Matthias Lütolf und Simone Schaub
Hochschule für Heilpädagogik (HfH)

In der Schweiz ist das Recht auf Inklusion im Vorschulbereich noch nicht gesetzlich verankert. Auf nationaler und kantonaler Ebene gibt es allerdings vermehrt Anstrengungen, Kinder mit Behinderung in Betreuungseinrichtungen der Frühen Bildung zu integrieren. Im Forschungsprojekt «Teilhabe in der Kindertagesstätte (TiKi)» wird anhand von inklusiven Kindertagesstätten in Zürich exemplarisch der Ist-Zustand inklusiver Betreuung in der Schweiz analysiert. In einer sequenziell-explanativen Mixed-Method-Versuchsanlage werden Bedingungen einer gelingenden Inklusion mit folgenden Schwerpunkten untersucht: In der ersten quantitativen Phase geben Beobachtungen von Kindern mit und Kindern ohne Behinderung Aufschluss über ihre soziale Teilhabe, und eine Befragung der Fachkräfte der Frühen Bildung liefert Hinweise über deren Einstellungen zur Inklusion. Aufbauend auf den quantitativen Ergebnissen werden mittels problemzentrierter Interviews in einer zweiten Phase hemmende und fördernde Faktoren der Inklusion aus Sicht der beteiligten Fachpersonen der Frühen Bildung und der Eltern ermittelt.

Im Rahmen der geplanten Präsentation soll der Fokus auf der sozialen Teilhabe der Kinder im Kontext des Freispiels liegen. Dabei orientieren sich die Ausführungen am Engagement Ansatz nach Kishida und Kemp (2009) und die Ergebnisse werden mit Blick auf die aktuellen Gegebenheiten der Frühen Bildung in der Schweiz diskutiert.

Papersymposium E

Spiel, künstlerisch-kulturelle Bildung und Partizipation – Lernen mit PRRITTI in Kita und Grundschule

5.3

Julia Höke
Katholische Hochschule Nordrhein-Westfalen (KatHo)

Auf Basis der Erfahrungen in der Bildungsbegleitung von Kindern in einer partizipativ arbeitenden Kindertageseinrichtung und anknüpfend an das Bild vom Kind als kompetentem Konstrukteur seiner Bildungsbiografie wurde das PRRITTI®-Bildungsmodell entwickelt, bei dem Spiel, künstlerisch-kreative Bildung und Partizipation eng miteinander verknüpft werden. Ausgangspunkt jeglicher Bildungsprozesse ist gemäss PRRITTI® eine reale Erfahrung und deren individuelle und kollektive Verarbeitung. Diese konkrete Erfahrung entsteht insbesondere in Spielhandlungen der Kinder. Die so entstehenden Erkenntnisse werden im Alltag aufgegriffen, weiterentwickelt und bieten wiederum Impulse für neue Lernanlässe. Das PRRITTI®-Modell mit seinen Teilschritten Praxis – Reflexion – Resonanz – Information – Transformation – Transfer – Innovation verknüpft dabei Spielen und Lernen systematisch und ermöglicht ergebnisoffene, individualisierte und kreative Bildungsprozesse. Spiel- und Lernerfahrungen fliessen gleichermassen in die Entwicklungs- und Lerndokumentation des einzelnen Kindes hinein. Dabei nimmt das Modell für sich in Anspruch, sich sowohl für Kindertageseinrichtungen als auch für Schulen und Unternehmen zu eignen. In der wissenschaftlichen Begleitung einer Kindertageseinrichtung und der Peter-Gläsel-Grundschule, die mit dem PRRITTI®-Konzept arbeiten, wurden Beobachtungen und Kinderinterviews durchgeführt. Auf dieser Grundlage lassen sich Chancen, Stolpersteine und Gelingensbedingungen bezüglich der Umsetzung und Übertragung des Konzepts beschreiben, die auch grundsätzlich für Fragen der Verknüpfung von Spielen und Lernen in (vor-)schulischen Settings interessant sind.

PW 5.4 Gendergerechtes Lernen im Spiel: Spielangebot und Spielbegleitung

Franziska Vogt, Julia Nentwich und Wiebke Tennhoff
Pädagogische Hochschule St. Gallen (PHSG)

Was lernen Kinder, wenn Spielzeughersteller die Welt in pink und blau unterteilen? Wie kann in Kita, Kindergruppe und Spielgruppe im Spiel eine gendergerechte Bildung gefördert werden? Wie können Kindern unabhängig vom Geschlecht vielfältige Rollen und Tätigkeiten im Spiel eröffnet werden, von der Kranführerin zum Säuglingspfleger?

Im Workshop werden Erkenntnisse aus Forschung (Projekt Puppenstube, Bauecke und Waldtage: Gender in der Kinderkrippe) und Praxis (Projekt Gender in der Kita) berichtet.

Folgende Fragen stehen im Zentrum:

- > Wie können Fachpersonen die Lernumgebung in Kita, Spielgruppe und Kindergarten so gestalten, dass Mädchen und Jungen mit Geschlechterrollen spielerisch umgehen lernen und auch sogenannte Jungen- oder Mädchenspiele von allen gespielt werden?
- > Wie werden in der Spielbegleitung im Alltag Geschlechterstereotypen verstärkt und wie gelingt eine gendergerechte Spielbegleitung?

Im Workshop werden konkrete Ideen für eine gendergerechte Spielgestaltung und Spielbegleitung zur Diskussion gestellt.

PW 5.5 «Äpfel und Kartoffeln auf Schnitzeljagd» – Ernährungsschulung über Bewegungsspiele

Annette Schneider
SRH Hochschule Heidelberg

Bewegungsförderung und Ernährungsschulung sind die Basisbausteine jeder gesundheitspräventiven Massnahme. Da sich Ernährungskompetenzen bereits im Vorschulalter ausbilden, sollten diese auch schon in der frühen Kindheit gefördert werden. Aus der Neurobiologie ist bekannt, dass die Vermittlung kognitiver Inhalte im Vorschulalter spielerisch erfolgen und den Kindern Spass machen sollte.

Im Rahmen einer interdisziplinären Studie zum Körperbewusstsein an der Universität Freiburg wurde ein Konzept aus acht aufeinander aufbauenden Einheiten entwickelt, welches die wichtigsten Grundsätze von «Gesunder Ernährung» ausschliesslich über Bewegungsspiele vermittelt. Das Konzept wurde in einer Pilotstudie mit Kindergarten- und Grundschulkindern erprobt und evaluiert. Die Vor- und Grundschul Kinder nahmen mit Spass und Interesse am Projekt teil und konnten die Lerninhalte (Lebensmittelkunde, persönliche Essensvorlieben, Lebensmittelgruppen, Essen nach den Ampelfarben und die täglichen Verzehrportionen anhand der Ernährungspyramide) problemlos verstehen und umsetzen. Die ausschliesslich über Bewegungsspiele vermittelten Ernährungsinhalte führten zu einer Zunahme der Kenntnisse über gesunde Ernährung.

Mündliche Präsentation zum Workshop:

4.3 «Was ist in mir?» – Den eigenen Körper spielend entdecken und kennenlernen

PW 5.6 Angeleitete Eltern-Kind-Interaktionen: Ein evidenzbasiertes Lernfeld für Selbstwirksamkeit für Kinder und Eltern

Carmen Drinkmann, Barbara Steinegger und Brigitte Kubli
PAT – Mit Eltern Lernen gGmbH, Nürnberg/Zürich

Forschungsergebnisse der longitudinal angelegten RCT-Studie ZEPPELIN 0-3 belegen die positiven Wirkungen des Programms PAT – Mit Eltern lernen auf Kinder und Eltern in psychosozialen Risikosituationen.

Angeleitete und dem jeweiligen Entwicklungsstand des Kindes (0 bis 3 Jahre) entsprechende Spielaktivitäten sind ein Schwerpunkt dieses aufsuchenden Programms. Darüber hinaus werden im Ansatz des entwicklungsorientierten Erziehungsverhaltens erforschte Strategien eingesetzt, die sich auf das Elternverhalten konzentrieren und dieses beeinflussen. Einen dritten Schwerpunkt bildet das Familienwohl.

Im Workshop werden einleitend kurz relevante Forschungsergebnisse aus der «ZEPPELIN 0–3 Studie» vorgestellt. Als Schwerpunkt werden dann anhand exemplarischer Spielaktivitäten Strategien aufgezeigt, beobachtet und erarbeitet, wie

- > Selbstwirksamkeit für Eltern und Kinder im Rahmen von Spielaktivitäten erlebbar wird,
- > Fachkräfte die Eltern-Kind-Interaktionen fördern können,
- > Eltern unterstützt werden können, in ihrem alltäglichem Verhalten die Entwicklung ihrer Kinder stärker zu berücksichtigen.

Mündliche Forschungspräsentation zum Praxisworkshop:

2.2 Sozial belastete Familien spielen sich ins Leben – Langzeiteffekte der ZEPPELIN-Studie mit dem Programm «PAT»

PW 5.7 Spielen mit Kindern

Annerieke Boland
Hogeschool ipabo Amsterdam

Dieser Praxisworkshop ist eine praktische Fortsetzung der mündlichen Forschungspräsentation 4.1 «Aktiv Spiel begleiten». In diesem Beitrag werden konkrete Spielsituationen in der Gruppe vertieft betrachtet.

Gemeinsam beobachten wir in Videos, was es für kindliche Motive gibt beim Spielen und gehen dem Sinn des Spiels für die Kinder nach. Dabei stehen folgende Fragen im Zentrum:

- > Wie können sich die Erwachsenen auf die kindliche Spielwelt einlassen?
- > Und wie können das Spiel und die Interaktion unterstützt werden, sodass Kinder komplexe Sprache und komplexes Denken benutzen?

Impulsreferat zum Praxisworkshop:

III «Spiel aktiv begleiten»
