

[zurück zur Übersicht](#)

Spielerische Gestaltungsverfahren

Zitiervorschlag: Kopp, S. (2022). „Spielerische Gestaltungsverfahren“. Abgerufen von URL: https://wsd-bw.de/doku.php?id=wsd:didaktisierung:situatives_handeln_ideensammlung:spgestv, CC BY-SA 4.0

Ziel	Ziele sind individuell zu formulieren, da eine große Bandbreite an Themen bearbeitet werden kann. Zielsetzungen zur biografischen Entwicklung TF1, sowie zu Familiendynamik TF2, Peerbeziehungen TF7 und individuelle Voraussetzungen TF4 können bspw. sein: - Einschneidende Erlebnisse bearbeiten - Umgang mit Krisen und Konflikten ermöglichen - Feste Freundschaften aufbauen - Negative Erfahrungen mit Gleichaltrigen bearbeiten - Emotionale und kommunikative Kompetenzen erweitern
Kurzbeschreibung	Reaktiv und nachhaltig verändernd werden akute Konflikte und erlebte Situationen bearbeitet.
Altersbereich	Für jedes Alter einsetzbar. Je nach Alter des Kindes oder Jugendlichen müssen die Materialien und Themen ausgewählt werden.
Anwendungsbereich	Reaktiv und nachhaltig verändernd werden akute Konflikte und erlebte Situationen bearbeitet.
Mögliche Anwendungsprobleme und -voraussetzungen:	Die Lehrkraft muss Grundkenntnisse über die Entwicklung des Spielverhaltens und dessen Funktion haben. Ebenso zwingend ist die Einhaltung der professionellen Grenzen, ggf. müssen andere Fachkräfte einbezogen werden. Es braucht keine besonderen Voraussetzungen, da diese Angebote flexibel und passgenau durchgeführt werden müssen.
Hinweise zur Durchführung	(Hinweise zur Durchführung mit Jugendlichen finden Sie hier): - Schaffen Sie eine ruhige und angstfreie Situation und benennen Sie das Ziel. - Suchen Sie eine transportable und ansprechende Unterlage (z.B. Sandkasten oder eine Legoplatte) - Stellen Sie eine Auswahl der obigen Materialien mit hohem Aufforderungscharakter zur Verfügung (Playmobilfiguren, Bausteine, Möbel und Gestaltungsmaterial) - Stellen Sie gemeinsam die Szene nach. Beschreiben Sie dabei wie es den Personen geht, was die Personen gerade getan oder bei sich haben. - Gehen Sie im weiteren Verlauf auf Details, Wünsche und Ängste ein und verändern Sie die Interaktion. - Erweitern Sie die Szene. Finden Sie gemeinsam (neue) Wörter für die Emotionen und Gedanken. - Finden Sie zusammen spielerische Variationen der Szene.

Filmbeispiele spielerisches Gestalten als Bildungsangebot

Im Filmbeispiel bearbeiten zwei Schüler:innen eines SBBZ GENT Wege in Kontakt miteinander zu treten. Erst die Möglichkeit, die Situation im Spiel zu üben, eröffnet ihnen ein strukturiertes Vorgehen. Ohne diese Aufarbeitung und Übung kam es zu regelmäßigem Streit in Pausensituationen.

Filmbeispiel spielerisches Gestalten 1

Zitiervorschlag: Video „Zeichnerische Gestaltungsverfahren – Bildungsangebot Konflikte bearbeiten“ von Kopp, S. (2022). Abgerufen von URL: https://wsd-bw.de/doku.php?id=wsd:didaktisierung:situatives_handeln_ideensammlung:spgestv, CC BY-SA 4.0

Filmbeispiel spielerisches Gestalten 2

Zitiervorschlag: Video „Zeichnerische Gestaltungsverfahren – Bildungsangebot Konflikte bearbeiten“ von Kopp, S. (2022). Abgerufen von URL: https://wsd-bw.de/doku.php?id=wsd:didaktisierung:situatives_handeln_ideensammlung:spgestv, CC BY-SA 4.0

Literatur

Wienand, F. (2019). Projektive Diagnostik bei Kindern, Jugendlichen und Familien – Grundlagen und Praxis. Ein Handbuch. Stuttgart, Kohlhammer - GmbH. 2. Auflage.

Layout und Gestaltung: Christian Albrecht, Zentrum für Schulqualität und Lehrerbildung (ZSL) Baden-Württemberg

From:
<https://wsd.saf-fr.de/> -

Permanent link:
https://wsd.saf-fr.de/doku.php?id=wsd:didaktisierung:situatives_handeln_ideensammlung:spgestv

Last update: 2024/07/01 16:59

