Lernspiele als Methode im Unterricht

Praxisnahes Know-how für den Schulalltag

Kursinhalt und Kursziele

- Neurowissenschaftliche Grundlagen zur Bedeutung in der kindlichen Entwicklung
- Schwerpunkt auf haptischen, gruppenbasierten Spielen mit direktem und spielerischem Zugang zu Lerninhalten und überfachlichen Kompetenzen
- Praktische Anwendung von Lernspielen
- Anpassen von Spielen an die Bedürfnisse der Klasse
- Konkrete Ideen von Spielen, fachlich und überfachlich
- Auswahl geeigneter Lernspiele

Kursbeschreibung:

Die Weiterbildung richtet sich an Lehrpersonen der Primarschule (Zyklus 2) und vermittelt praxisnah, wie Lernspiele als effektive Methode in den Unterricht integriert werden können. Im Fokus stehen dabei vor allem haptische Lernspiele und Spiele in der Gruppe, die den Schülerinnen und Schülern einen direkten, greifbaren Zugang zu Lerninhalten ermöglichen.

Eingebettet in einen Theorieteil über neurowissenschaftliche Grundlagen ist dies ein Praxiskurs: Die Teilnehmenden haben die Möglichkeit, Lernspiele auszuprobieren und direkt zu erfahren, wie diese auf den Unterricht und die Lernprozesse ihrer Schülerinnen und Schüler übertragbar sind. Es werden Lernspiele für verschiedene Schulfächer, überfachliche Kompetenzen (Teamwork, Konzentration, logisches Denken, Kreativität…) und auch für besonderen Förderbedarf (Heilpädagogik und Begabungsförderung) vorgestellt und ausprobiert.

Rahmenbedingungen:

LP, SHP:	3. - 6. Primar
Dauer:	4 - 6 Lektionen
Praxiskurs:	max. 16 Teilnehmer

Relevanz von Lernspielen:

Das Spielen ist ein zentrales Element in der kindlichen Entwicklung, insbesondere in den frühen Schuljahren. Lernspiele bieten eine hervorragende Möglichkeit, das Lernen auf eine spielerische und motivierende Weise zu fördern. Sie helfen, sowohl fachliche Inhalte als auch überfachliche Kompetenzen zu vermitteln, ohne dass der Spass am Lernen verloren geht. Dieser Kurs richtet sich an Lehrpersonen, die den Mehrwert von Lernspielen in ihrem Unterricht erkennen und gezielt nutzen möchten.

Lernziele der Weiterbildung:

1. **Praktische Erfahrung mit Lernspielen**:
   Die Lehrpersonen sammeln praktische Erfahrungen mit verschiedenen Lernspielen, die sie im Unterricht einsetzen können. Sie entwickeln ein Gespür für die Anwendbarkeit und Wirksamkeit dieser Spiele im Hinblick auf die Lernziele des Lehrplans 21.

2. **Transfer von Spielen in den Unterricht**:
   Die Teilnehmenden lernen, wie sie die erprobten Spiele direkt in den Unterricht übertragen und an ihre spezifischen Klassenbedürfnisse anpassen können. Sie erkennen, welche Lernspiele sich für welche Lernziele in verschiedenen Fächern eignen, wie beispielsweise Mathematik, Deutsch oder Naturkunde.

3. **Förderung von fachlichen und überfachlichen Kompetenzen**:
   Durch die Lernspiele werden nicht nur fachspezifische Inhalte, sondern auch überfachliche Kompetenzen wie Teamfähigkeit, Kreativität und Konzentration gefördert. Die Lehrpersonen lernen, diese Kompetenzen gezielt in ihrem Unterricht zu stärken.

4. **Neurowissenschaftliche Aspekte von Spielen**:
   Die Teilnehmenden erarbeiten sich ein Verständnis für die besonderen Vorteile von haptischen Lernspielen. Sie erkennen, wie solche Spiele kognitive, soziale und emotionale Entwicklungen bei den Kindern unterstützen können.

Kontakt:

www.lernspass.pro

LernKosmos by Lauth
Sandra Lauth
Schweiziweg 6
CH - 5608 Stetten
Tel. +41 79 793 01 53

UID-133.583.098