

Pädagogik und Didaktik zum Anschauen

## Interaktion für das perfekte Kind

Lehramtsstudenten der LMU haben das „PEG-Spiel“ erfunden, um spielerisches Lernen für ihr Studium zu nutzen

Von Marten Rolff

Das Lehramtstudium gilt nicht nur unter Kritikern in vielen Teilen als reformbedürftig. Theorielastig, aufwändig und praxisfern würden Didaktik und Pädagogik oft präsentiert, heißt es, mit dem späteren Beruf jedoch habe das ganze leider nicht immer allzu viel zu tun.

Wer einen Kurs von Maria-Anna Bäuml-Roßnagl besucht, könnte schnell in die Verlegenheit geraten, einige Vorurteile revidieren zu müssen: Im Seminar der LMU-Professorin für Schulpädagogik und Grundschuldidaktik kann man Studenten antreffen, die in kleinen Gruppen um Tische herum oder auch auf dem Fußboden sitzen und mit erhitzten Gesichtern diskutieren. Sie streiten – und das äußerst konstruktiv: Zum Beispiel darum, wie man heterogenen Klassen begegnet, welche Schlüsselqualifikationen in der Grundschule vermittelt werden sollten, oder wie ein Lehrer die Lernmotivation seiner Schüler aufrecht erhalten kann. In der Mitte jeder Gruppe liegen bunte, dreieckige Schnipsel und zahllose gelbe und blaue Frage- und Antwortkärtchen durcheinander. Einige Papp-Schnipsel sind bereits in seltsamer Anordnung auf einem Spielplan mit nummerierten Feldern platziert. Und Ziel ihres Spiels ist eine anstrengende, aber effektive Suche: Die nach dem perfekten Kind.

„Primary educational game“ – kurz PEG – heißt das Spiel, das Bäuml-Roßnagl gemeinsam mit ihren Studenten an

der Ludwig-Maximilians-Universität entwickelt hat. Wie, so fragten sich vor gut zwei Jahren erstmals zehn Kurs Teilnehmer der Professorin, lässt sich der Lernprozess des Studiums so organisieren, dass die Studenten das gesamte Jahr hindurch motiviert sind?

Und warum sollte sich das Prinzip des spielerischen Lernens, mit dem Kinder so erfolgreich sind, nicht auf die Ausbildung von Grundschullehrern übertragen lassen?

Also begannen die Studenten die unübersichtliche Fachliteratur nach den



Viele Fragen, noch mehr Antworten: Beim „Primary educational game“ geht es darum, durch eine konstruktive Diskussion aller Teilnehmer zu einer gemeinsamen Lösung zu kommen. Foto: oh

„Schlüsselfragen zur Erziehung von Kindern“ sowie nach den „wesentlichen Antworten für unser Lehrerhandeln darauf“ zu durchforsten. Fragen und mögliche Antworten wurden gesammelt, nach anthropologischen Schlüsselkompetenzen geordnet und schließlich auf Karten notiert. Herausgekommen ist ein Spiel, bei dem die Teilnehmer nicht gegeneinander sondern ausschließlich miteinander agieren. Jede Frage lässt mehrere Antworten zu, die Studenten müssen in der Diskussion zu einer gemeinsamen Entscheidung kommen. Wie sie entschieden haben, zeigt ihnen der Spielplan an, auf dem – jeder Antwort sind ein Feld und Spielsteine in einer bestimmten Farbe zugeordnet – im Idealfall langsam ein kleiner Mensch entsteht. Wie er aussieht und welche Fähigkeiten er im Hinblick auf Denken, Fühlen und Bewegungsdynamik

hat, das hängt ausschließlich von den Lösungen der Spieler ab.

Der Erfolg des Spielexperiments war groß. Nicht nur, was die Motivation der Studenten angeht. „Die haben jeweils so lange gespielt, bis ihr Kind perfekt war“, erzählt Bäuml-Roßnagl von Sitzungen, die sich oft über ganze Nachmittage hinzogen. Motiviertes Lernen an sich selbst zu erfahren, war dabei einer der beabsichtigten Haupteffekte. Und, so erklärt Bäuml-Roßnagl, es sei entscheidend gewesen, dass die Studenten jeweils zu einem Entschluss kommen müssen, selbst wenn sie nicht immer einer Meinung waren und Eindeutigkeiten gerade in den Geisteswissenschaften nicht vorkommen. „In diesem Punkt ist das Spiel eben sehr nahe an der Unterrichtspraxis“, so die LMU-Professorin. Nebenbei erhalten die Teilnehmer einen Überblick über die

wichtigsten Positionen in der Fachliteratur, wobei schwächere Studenten von den Erläuterungen ihrer stärkeren Mitspieler durchaus profitieren sollen.

Zwei Jahre dauerte es, bis Bäuml-Roßnagls Studenten ihr PEG-Spiel perfektioniert hatten. Nach der ersten Entwicklung wurde es in zwei Kursen evaluiert, einige Fragen neu formuliert und dann die genauen Regeln festgelegt. Derzeit arbeiten die Studenten an einer Computer-Version. Und im September konnten sie ihr Modell für den interaktiven Wissenserwerb auf einer Konferenz für Wissenstransfer in München vorstellen. Dort interessierte sich vor allem die Wirtschaft für die Visualisierung pädagogischen Handelns. „Genau das“, so habe ein Wirtschaftsfachmann gesagt, „brauchen wir, um Mitarbeitern sinnvolles Handeln zu vermitteln“, so erzählt Bäuml-Roßnagl.



Maria-Anna Bäuml-Roßnagl Foto: oh