

Förderung der sozialen Kompetenz

Workshop am 9. Schweizer Heilpädagogik-Kongress

Bern, Unitobler, Mittwoch, den 2.9.15

14.00-14.50, F 107

Markus Büchel, schulischer Heilpädagoge /
Einführungsklasse

Beat Manz, Schulpsychologe, Triesen/FL

Agenda

- Einführung in das Programm «faustlos»
- Empathie – die 6 Grundgefühle
- Empathie – über die Gefühle / kleine Didaktik des Rollenspiels
- Impulskontrolle – 3 Situationen
- Umgang mit Ärger und Wut – Bilderbücher
- Relevanz für die Praxis
- Kritik am Programm
- Diskussion, Fragen

Wie wir auf das faustlos-Programm gestossen sind

- Suche nach einem Programm für eine Einführungs-klasse, mit dem das soziale Verhalten der Kinder gefördert werden kann
- Eintägiger Kurs 2006

Das faustlos-Programm

- Ein Curriculum zur Förderung sozial-emotionaler Kompetenzen und zur Gewaltprävention
- Aus einem amerikanischen Programm, «second step» (1988) hervorgegangen
- Autoren der deutschen Fassung: Manfred Cierpka und andere, Heidelberg (2001)
- Kurse: Heidelberger Präventionszentrum

Grundidee

Kinder, die dreinschlagen, wissen nicht, wie sie sich anderswie durchsetzen können.

Es werden Verhaltensfertigkeiten gelernt und eingeübt („social skills“).

Das Programm enthält Lektionen, die die Klassenlehrperson mit der ganzen Klasse durchführt (22 Lektionen für die 1. Klasse).

Theoretischer Hintergrund

- Kognitiv-behavioraler Ansatz des sozialen Lernens
- Bindungsstörung im frühen Kindesalter
- Ungenügendes elterliches Erziehungsverhalten
- → Kinder sollen in der Schule friedliche Verhaltensweisen einüben

Defizite der „schwierigen Kinder“

- Fehlendes Einfühlungsvermögen
- Verzernte Wahrnehmung
- Mangelhafte Impulskontrolle
- Eingeschränktes Verhaltensrepertoire

Lernziele

- Empathieförderung
- Impulskontrolle verbessern
- Guten Umgang mit Ärger und Wut lernen: sich beruhigen

Lektionenaufbau

- Thema wird kurz eingeführt
- Foto zum Vorzeigen – Situation wird erklärt
- Gespräch mit der Gruppe
- Übungen zur Vertiefung - Rollenspiel
- Transfer in den Alltag

Materialien

- Faustlos-Koffer

Handbuch, Ordner, Anweisungsheft

Primarschule Unterstufe (1. bis 3. Klasse)

Kindergarten

Sekundarschule

Das Besondere

- Nachhaltig
- Lässt sich gut in den Schulalltag integrieren
- Empirisch gut überprüft
- Ist offen für neue Ideen

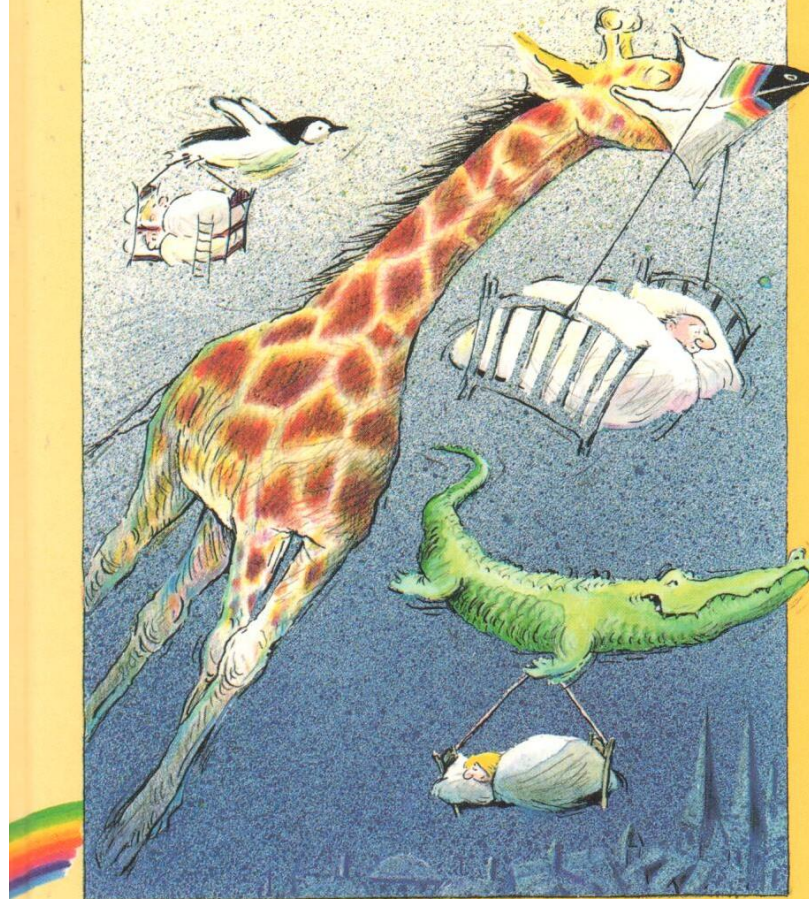
Einstieg in das Programm

- Elterninformation
- 1. Sitzung: Geschichte erzählen – die Kinder sollen gut zuhören und das, was vorkommt, auf dem Arbeitsblatt ankreuzen.

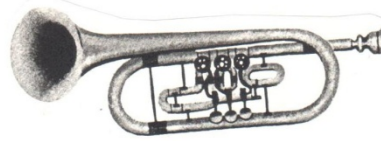
Hans Manz

Schöne Träume

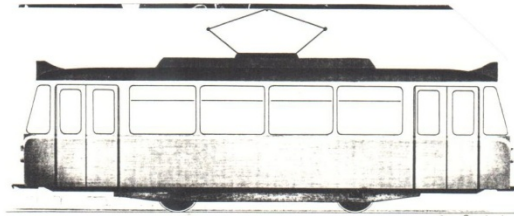
Sieben Geschichten für sieben Tage
mit Bildern von Susann Opel-Götz



Nagel & Kimche



☐ Trompete



Straßenbahn

☐ Tram



Ameise



Schnecke



Messer



Heuschrecke



Drachen



Auto

Einheit I - Empathietraining

2 Lektionen zu den 6 Grundgefühlen:

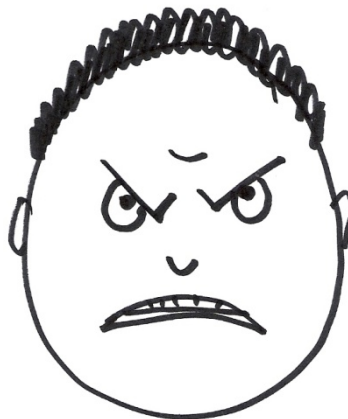
- fröhlich, glücklich;
- traurig;
- ärgerlich, aufgeregt, verletzt, wütend;
- überrascht;
- ängstlich, erschrocken;
- angeekelt, angewidert;

Einheit I - Empathietraining

Erkennen von Gefühlen:

- Was denkt ihr, wie fühlt sich . . .
- Warum könnte sich . . . so fühlen
- Woran lässt sich erkennen dass sich . . . so fühlt
- beachtet das Gesicht – Augen, Mund, . . .
- Beachtet die Körperhaltung

Gefühlsdetektive werden



Gefühlsdetektive malen Gefühle



Einheit I, Lektion 4: Ähnlichkeiten und Unterschiede

- Einführung: unterschiedliche Gefühle in derselben Situation
- Foto: Situation erklären; was ist ähnlich? Was anders? Wie fühlen sich die beiden Knaben? Woran könnt ihr das erkennen? Usw.
- Vertiefung: Rollenspiel zu zweit: Wie fühlt ihr euch, wenn...

faustlos

Ähnlichkeit und Unterschiede

Gefühlsdetektive

Name:

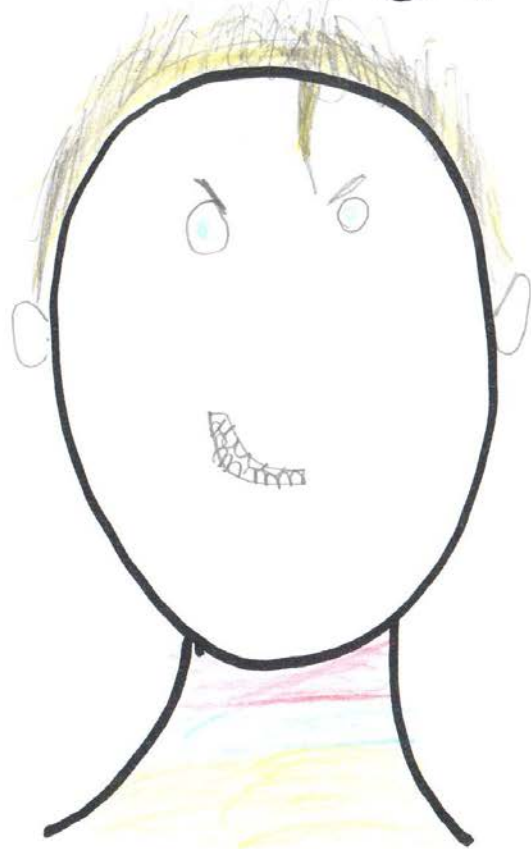
Datum:



Gefühle verändern sich...

- Wie hast du dich früher gefühlt, wie jetzt?
- Auf einen Baum klettern
- Als du zum ersten Mal zur Schule gingst
- Beim Schwimmen – als du noch nicht schwimmen konntest
- Wie du früher mit den Puppen gespielt hast – und heute
- Wie du zum ersten Mal einen Clown gesehen hast – und heute?

vorher



Wütend

nachher



traurig

Kleine Didaktik des Rollenspiels

- Fragen, wer die Szene spielen will
- Nur gute Lösungen spielen
- Sich draussen vorbereiten – Kinderpublikum im Halbkreis
- Es beginnt...
- Am Ende setzten sich die Schauspieler vor das Publikum
- Was haben sie gut gemacht?

Einheit II - Impulskontrolle

- „Impulskontrolle bedeutet, eine Aktivität zu stoppen und über ein Problem nachzudenken, anstatt spontan zu tun was einem in den Sinn kommt.“ (Handbuch, S.25)

Einheit III

Umgang mit Ärger und Wut

- Spüren, wie sich Wut im Körper anfühlt
- Sich entspannen: gut durchatmen oder langsam von 10 auf 0 zählen
- Ich-Botschaft: Es ärgert mich, wenn du....

Spielidee:

Wenn ich wütend bin, mache ich so . . .



Kofferspiel
mit Gesten

Beizug von Bilderbüchern

- Geschichte erzählen: z.B. Du warst es! Sagte Berberitz. Lachner/Dusíková. Nord-Süd Verlag, 1997
- Einfaches Rollenspiel: Figuren auf Kärtchen, diese auf eine Reihe stellen
- Die Kinder stellen sich dahinter auf, gemäss ihrer Rollen
- Der Held schreitet die Figuren ab und spricht mit ihnen

Relevanz für den Unterricht

Positives

- Kinder zeigen in freiem Spiel, offeneren Lernformen, wenig wirklich aggressives Verhalten, wenn es zu Problemsituationen kommt;
- Kinder finden eigenständig gute Problemlösungen.
- Kinder unterstützen gutes Lern- und Klassenklima;

Relevanz für den Unterricht

Positives

- Rollenspiele unterstützen die Lernziele in Sprache und lassen zudem zu, sich auch langsam an die Sprache heranzutasten, denn die zu spielenden Situationen lassen sich auch mit mehr oder weniger ausführlicher Sprache verständlich darstellen;
- Kinder erweitern ihren Wortschatz;

Relevanz für den Unterricht zu Beobachtendes

- mit der Zeit wollen sich alle Kinder einbringen, selbst die, die sich zuerst zurückhalten;
- einzelne Lektionen nehmen öfters mehrere Klassenlektionen in Anspruch, damit alle Kinder sich einbringen können;
- Kinder beteiligen sich aktiv, zeigen sich interessiert, sprechen gut auf das Programm an;
- Kinder fordern faustlos-Lektionen ein;

Relevanz für den Unterricht zu Beachtendes

- im Sinne von faustlos darauf achten, dass Kinder bei der Besprechung von Spielen, Rollenspielen, Zeichnungen, Theatern, Lösungsvorschlägen angehalten werden, auf das zu achten, was sie als besonders toll, besonders positiv zurückmelden möchten;

Kritik

- Problem lösen in 5 Schritten: etwas umständlich für dieses Alter
- Selbstgespräche



1. Ich frage mich, was ist das Problem?

2. Ich frage mich, welche Lösungen gibt es?

3. Ich frage mich bei jeder Lösung

- Ist sie ungefährlich?
- Wie fühlen sich die anderen?
- Ist sie gerecht, ist sie fair?
- Wird sie klappen, wird sie funktionieren?

4. Ich schlage eine Lösung vor.

5. Ich beobachte, ob die Lösung klappt. Ich überlege mir, was ich tun kann, wenn die Lösung nicht klappt.

Fragen / Diskussion

Danke für Ihre Aufmerksamkeit!