

Kollegiales classroom management Strategien (im Kollegium) spielend entwickeln - Spielbeschreibung und Anleitung -

Vorbemerkung: Dieses Spiel kann eine Lehrperson mit sich alleine oder im Kreis von Kolleg(innen) spielen. Das Spielen soll bewirken, dass sich die Spielerinnen und Spieler Situationen aus dem Schulalltag vergegenwärtigen, die ihnen derzeit noch zu schaffen machen und die sie nach dem Spiel mit größerer Leichtigkeit bewältigen werden.

Die Problemstellung für uns als Lehrpersonen lässt sich so formulieren: Wie könnten und müssten wir den Unterricht gestalten, dass unsere Schülerinnen und Schüler möglichst gut und viel lernen und zugleich die (Selbst-)Disziplin wahren, die Voraussetzung für ein ungestörtes Neben- oder produktives Miteinander beim Lernen erforderlich ist?

Für diesen Sachverhalt hat sich in der Fachliteratur der Begriff des „classroom management“ (Susanne: bitte ein paar Autor(innen)namen und Publikationsjahre ergänzen) eingebürgert.

Es gibt - didaktisch-methodisch gesehen - verschiedene Vorgehensweisen zur Vermittlung und Aneignung entsprechender Kompetenzen. Eine davon ist das Spiel.

Das Spiel, das Susanne Eßer entwickelt hat, geht von einem solchen Unterrichts-Verständnis aus: Die Lehrerin und der Lehrer finden sich angesichts einer heterogenen Schülerschaft in verschiedenen, häufig auch wiederkehrenden Unterrichtssituationen wieder. Ein Bündel solcher Situationen, in denen eine bestimmte Schülerin oder ein bestimmter Schüler ggf. auch mit Mitschüler(innen) in einer für die Lehrperson herausfordernden Weise involviert ist, werden in diesem Spiel als „**Fallbeispiel**“ bezeichnet. Kritische Situationen rund um ein Fallbeispiel - also solche, in denen der Unterricht gestört wird - bilden im Rahmen des Spiels den Ausgangspunkt für Überlegungen, welche Handlungsstrategien in einem solchen „Fall“ und in einer solchen Situation angemessen wären, weil sie voraussichtlich wirksam, moralisch gut und nachhaltig sind.

Die Handlungsalternativen, die auf den Spielkarten benannt sind, sind solche, die in der einschlägigen Fachliteratur beschrieben werden.

In einer Gruppe von Kolleginnen und Kollegen werden gemäß der Spielanleitung als problematisch empfundene Situationen mit einer bestimmten Schülerin oder einem bestimmten Schüler (in der Spielanleitung kurz „Fallbeispiel“ genannt) unter der Perspektive der Strategie (die auf der gezogenen Karte benannt ist) reflektiert und diskutiert: Welche Wirkung dürfte jede der aufgelisteten Strategien auf den involvierten Schüler/die involvierte Schülerin haben? Wie nachhaltig könnte diese Strategie auf ihr Lernen/auf ihr Verhalten sein? Welche Wirkung könnte diese Strategie auf die Mitschüler(innen) haben? (vgl. den sog. ripple-Effekt, Kounin 1976)

Am Ende des Spieles, nachdem alle Karten betrachtet und bedacht wurden, hat jede Spielerin und jeder Spieler einen Fundus möglicher Handlungsstrategien für die Bewältigung bestimmter kritischer Situationen im Schulalltag gesammelt.

Eine empirische Evaluation des Nutzens dieses Spiels steht noch aus.

Spielregeln

1. Informieren Sie Ihre Mitspieler(innen) darüber, was sie von diesem Spiel profitieren können: nämlich ganz konkrete Vorstellungen davon zu entwickeln, wie sie am besten mit bestimmten Schüler(innen) und Situationen umgehen können, in denen sie sich im Unterricht gestört fühlen. Ziel des Unterrichts sei, dass die Schülerinnen und Schüler möglichst viel lernen und sich dabei möglichst wenig stören, sich vielmehr unterstützen.
 2. Legen Sie die „Ereigniskarten“ in der Mitte des Tisches in einem Stoß so auf, dass nur die Rückseiten zu sehen sind.
 3. Fragen Sie in die Runde, wer einen „Fall“ einbringen und vorstellen möchte. Falls mehrere ein Interesse daran bekunden: Verhandeln Sie über die Dringlichkeit!
 4. Lassen Sie den „Fall“ möglichst anschaulich schildern!
 5. Machen Sie ein brainstorming darüber, was man in einem solchen Fall und in solchen Situationen alles zur Unterstützung der Schülerin oder des Schülers und der Klasse tun könnte!
 6. Lassen Sie möglichst genau beschreiben, wie diese Interventionen aussehen und welchen Gewinn sie für die betreffende Schülerin oder den betreffenden Schüler sowie für die gesamte Klasse voraussichtlich haben könnten!
- Wer zusätzliche Ideen hat, darf und soll ergänzen!
7. Wenn niemandem mehr etwas zusätzliches einfällt: Was ist für Sie alle jetzt anders oder „besser“? (Die Person, die den Fall eingebracht hat, darf beginnen.)