

DENKEN UND LERNEN

1. Sensomotorische Entwicklung und Spiel	78
2. Begriffsbildung und Vorstellung von der Welt	79
2.1 Erkunden	
2.2 Wiedererkennen	
2.3 Innere Repräsentation	
2.4 Vergleichen	
2.5 Gliedern	
2.6 Ordnen	
2.7 Erklären und beschreiben	
2.8 Gesetzmäßigkeiten und Regeln	
2.9 Beurteilen	
3. Planvolles Handeln und Problemlösung	81
3.1 Nachahmung von Handlungen	
3.2 Entwicklung von Planungsleistungen	
3.3 Lösung von Problemen	
3.4 Bewerten und Beurteilen	
4. Das Lernen lernen	85
4.1 Konzentration	
4.2 Selbstorganisation und Lerntechniken	
4.3 Lernstrategien	
5. Schöpferisches Handeln	87

Denkleistungen setzen sich aus einer Vielfalt geistiger Vorgänge zusammen, die das Aufnehmen und Verstehen von Welt sowie kompetentes Handeln ermöglichen.

DENKEN UND LERNEN

Bedeutung des Lernbereichs

Die Fähigkeit des Denkens erlaubt es den Menschen, Begriffe zu bilden, Beziehungen herzustellen, ihre Umwelt zu ordnen sowie Probleme zu lösen. Denkleistungen setzen sich aus einer Vielfalt geistiger Vorgänge zusammen, die das Aufnehmen und Verstehen von Welt sowie kompetentes Handeln ermöglichen. Elementare kognitive Prozesse wie Aufmerksamkeit, Begriffsbildung, Gedächtnis und Problemlösen wirken zusammen und beeinflussen die gesamte Entwicklung des Menschen.

Die Komplexität von Denkleistungen reicht von der Analogiebildung über lineares Schlussfolgern bis hin zu systemisch vernetzten Formen.

Denken kann auf verschiedenen Abstraktionsstufen erfolgen: präreflexiv, anschaulich und symbolisch. Diese Stufen des Denkens bestehen nebeneinander und werden für die Lösung von Aufgaben in geeigneter Weise herangezogen. Denkleistungen sind durch unterschiedlich hohe Komplexität gekennzeichnet. Diese reicht von der Analogiebildung über lineares Schlussfolgern bis hin zu systemisch vernetzten Formen.

Schülerinnen und Schüler mit dem Förderschwerpunkt geistige Entwicklung zeigen eine große Bandbreite an kognitiven Fähigkeiten. Auch bei schweren Beeinträchtigungen entwickeln sie eine individuelle Sicht von Welt. In diese Welt greifen sie je nach ihren Möglichkeiten aktiv ein und gestalten mit. Der Lernbereich Denken und Lernen nimmt grundlegende Denkprozesse zum Ausgangspunkt und legt dar, wie Kinder und Jugendliche im Unterricht ihre kognitiven Fähigkeiten erweitern können.

Mit der Entwicklung des Denkens ist die Aneignung von Strategien eng verbunden, die es erlauben, das Lernen zu lernen. Die moderne Wissensgesellschaft, an der Schülerinnen und Schüler teilhaben, ist geprägt von einem ständigen Anwachsen der Wissensbestände und von dem Zwang zu unaufhörlichem Weiterlernen. Es besteht andauernd die Notwendigkeit, sich neue Wissens Elemente anzueignen, die entweder an bereits vorhandenes Wissen anknüpfen und dieses erweitern oder es umstrukturieren und damit neue Erkenntnisse ermöglichen. Schülerinnen und Schüler müssen für die weitestgehend selbstständige Bewältigung ihrer Lebensvollzüge in einer sich stetig verändernden Umwelt lernen, wie sie selbst neues Wissen erwerben und organisieren können. Dafür eignen sie sich Lerntechniken und Lernstrategien an, die es ihnen erleichtern, Lernpotenziale zu nutzen und erfolgreich zu lernen.

Hinweise für den Unterricht

Denkerziehung ist ein durchgängiger Grundsatz für jede Unterrichtsstunde.

Da das Erlernen neuer Fähigkeiten und Fertigkeiten sowie der Erwerb von Wissen ohne Denken nicht gelingen, können die Inhalte des Lernbereichs Denken und Lernen nur im Zusammenhang mit den Lerngegenständen aus allen anderen Lernbereichen umgesetzt werden. Denkerziehung ist ein durchgängiger Grundsatz für jede Unterrichtsstunde und wird nicht nur in Verbindung mit einzelnen Unterrichtseinheiten thematisiert. Damit Schülerinnen und Schüler eigene Denkstrukturen entwickeln können, ist es erforderlich, ihnen genügend Raum für entdeckendes und handelndes Lernen zu geben. Auf Grund häufiger Misserfolgserlebnisse fehlt es vielen Schülerinnen und Schülern häufig an Vertrauen in ihre Fähigkeiten. Lehrerinnen und Lehrer sind in besonderem Maß aufgefordert zu begleiten, zu ermutigen und zu unterstützen. Unterforderung ist zu vermeiden, sie verhindert selbstständiges Denken etwa bei erhöhter Reduktion oder übermäßiger Aufteilung von Handlungsabfolgen in kleinste Arbeitsschritte.

Unterforderung verhindert selbstständiges Denken etwa bei erhöhter Reduktion oder übermäßiger Aufteilung von Handlungsabfolgen in

Insbesondere der Computer eignet sich als Lernmittel, da er Schülerinnen und Schülern erlaubt, Arbeitsergebnisse selbst zu kontrollieren und selbstständig Antworten zu finden.

Die Auseinandersetzung mit der dinglichen Welt und der kommunikative Austausch mit Personen sind von grundlegender Bedeutung für die Entwicklung von Denken und Lernen. Gegenstände und Situationen, mit deren Hilfe kognitive Prozesse in Gang kommen sollen, müssen für Schülerinnen und Schüler bedeutsam sein und einen persönlichen Lebensbezug aufweisen. Die isolierte Schulung von Fähigkeiten ohne lebensbedeutsamen Kontext ist zu vermeiden.

kleinste Arbeitsschritte.

Bei Planung und Gestaltung von Unterricht achten Lehrerinnen und Lehrer auf exemplarische Auswahl der Lerninhalte. Dadurch erleichtern sie Schülerinnen und Schülern, ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten sowie erworbenes Wissen auf neue Situationen zu übertragen.

Voraussetzungen für erfolgreiches und weitestgehend selbstständiges Lernen sind:

- Lerngegenstände, die in hohem Maß das Interesse der Kinder und Jugendlichen wecken und zu Auseinandersetzung auffordern,
- eine Lernumgebung, die durch ihre Gestaltung konzentriertes Arbeiten unterstützt,
- ein vielfältiges methodisches Angebot, das Schülerinnen und Schülern erlaubt, den Lernprozess selbst zu organisieren und ihren Lernwegen entsprechende Arbeitstechniken auszuwählen.

1. Sensomotorische Entwicklung und Spiel

Im Verlauf der sensomotorischen Entwicklung werden Handlungen wiederholt, die zu einem angenehmen Ergebnis führen. Erste Gewohnheiten bilden sich aus. Anschließend werden die erworbenen Handlungsschemata zunehmend systematisch auf einen Gegenstand angewendet. Dies führt zu weiterer Differenzierung von Handlungsmustern und zur Koordination verschiedener Handlungsschemata. Während zunächst Hantieren oder Manipulieren im Vordergrund stehen, versuchen Schülerinnen und Schüler nun verstärkt, den Dingen auf den Grund zu gehen. Ihr Forscherdrang erwacht. Lehrerinnen und Lehrer bieten interessante Materialien und Inhalte an, damit Kinder und Jugendliche Neugierverhalten sowie Aufmerksamkeit und Ausdauer bei der Beschäftigung mit Objekten entwickeln können.

Stereotypes Handeln kann für Schülerinnen und Schüler mit schwersten Beeinträchtigungen häufig den einzigen Weg darstellen, sich mit der Welt zu beschäftigen. Das ausgeprägte Wiederholen von Handlungen kann unterbrochen, aber auch als Ausgangspunkt für neue Handlungsmuster genutzt werden. Der genauen Beobachtung kommt hierbei eine bedeutende Rolle zu.

<i>Innehalten</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Aufmerksam werden: etwas bemerken, wahrnehmen - Sich gemeint fühlen: berührt, angesprochen, angesungen, angeblasen werden - Sich zum Innehalten motivieren lassen: kinästhetisch mit vibrierenden Spielzeugen, Massagestab; taktil durch verschiedene Oberflächen; optisch durch Lichtreize, angeleuchtete Gegenstände im Schwarzlicht; akustisch durch Rasseln, Trommeln, Stimmen - Auf Ansprache und Zuwendung reagieren: die Atmung verändern, eigene Bewegung verändern oder unterbrechen - Eine affektive Antwort geben: erfreute oder unerfreute Mimik zeigen, lautieren
<i>Gerichtete Aufmerksamkeit</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Sich einem Angebot zuwenden: zusehen, beobachten - Andere Aktivitäten einstellen: ruhig werden, Körperhaltung auf den Lerngegenstand ausrichten - Konzentration aufbauen
<i>Wiederholung von zufälligen Handlungen</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Handlungen und Impulse von anderen Menschen als angenehm empfinden und deren Wiederholung aktiv herbeiführen: bei Pflege, Lagerung, Nahrungsaufnahme; durch Schreien, Lautieren, Mimik oder Gestik - Durch zufällige Bewegungen der Arme und Beine nahe Objekte in Bewegung setzen und Spaß daran finden: aufgehängter Luftballon, Mobile, Activity-Center - Durch geführte Bewegungen einzelne Handlungen wiederholt ausführen: etwas anstoßen, eine Rassel zum Klingen bringen - Geräusche immer wieder erzeugen: mit den Fingern auf verschiedenen Oberflächen kratzen; Klingelball, Knisterfolie
<i>Zielgerichtete Handlung als Mittel zum Zweck</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Durch motorische Aktivitäten erwünschte Effekte gezielt auslösen: durch Strampeln die Klingel anstoßen, Gegenstände in den Mund nehmen; durch Drücken einer Taste oder eines Kopfsensors Musik, Geräusche, Sprache auslösen - Durch stimmliche Aktivitäten erwünschte Effekte auslösen: Echo-Spielzeuge benutzen, ins Mikrofon lautieren, Spiegel anblasen

<i>Wunsch nach Wiederholung</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mit einer Partnerin oder einem Partner spielen: abwechselnd klopfen, rasseln; etwas hinunterwerfen und es aufheben lassen - Mit geführten Bewegungen spielen - Wunsch nach Wiederholung durch Mimik, Gestik, Körperbewegung oder Laute anzeigen: bei Unterbrechung des Spiels Zeichen zum Weitermachen geben
<i>Anwendung von Handlungsmustern</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Verschiedene Handlungsmuster an einem Gegenstand anwenden: das Glas schieben, rollen, mit dem Glas klopfen; Papier zerreißen, zerknüllen, mit Papier wedeln - Verschiedene Handlungen koordinieren: greifen - loslassen; greifen - werfen; sich auf einen Gegenstand mit dem ganzen Körper zubewegen - den Gegenstand betrachten - sich wieder wegbewegen - Handlungsabfolgen zeitlich strukturieren: erst den Turm aufbauen und dann umwerfen; erst das Glas einschenken und dann austrinken
<i>Experimentieren</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Die gleiche Tätigkeit mit verschiedenen Objekten ausführen: „Ball spielen“ mit einem Luftballon, einer Holzkugel, einem Medizinball; einen Turm bauen aus Bauklötzen, Kissen, Legosteinen - Neugierig sein: den Krabbelsack befühlen, öffnen, auspacken; einen Gegenstand auspacken; in einen Raum hineinschauen, aus dem Geräusche kommen; Bilderbücher betrachten - Verschiedene Möglichkeiten zur Erreichung eines Ziels ausprobieren: durch Klettern auf den Stuhl den Lichtschalter erreichen, durch Heranziehen des Tischtuchs zum Teller gelangen

2. Begriffsbildung und Vorstellung von der Welt

Mit Hilfe von Begriffen können sich Schülerinnen und Schüler orientieren und Probleme lösen. Im handelnden Umgang kann die Welt geordnet und verfügbar gemacht werden. Begriffsbildung ist ein aktiver Erkenntnisvorgang, bei dem Vorstellungen immer wieder gebildet, überprüft und revidiert werden. Die Begriffsbildung findet auf verschiedenen Stufen statt, die von konkretem zu abstraktem und von ganzheitlichem zu analytischem Denken reichen. In diesem Lernprozess wird neben der Objektpermanenz auch die Sprache erworben. Durch die Interaktion mit anderen gelingt es, das Bezeichnete (ein Objekt, ein Ereignis oder ein Begriffsschema) durch ein Bezeichnendes (ein Wort, eine Geste, eine Vorstellung) zu repräsentieren. Schülerinnen und Schüler können nun um etwas bitten, statt danach zu greifen. Begriffe können auch erworben werden, wenn die lautsprachliche Produktion des Begriffs nicht möglich ist.

Schülerinnen und Schüler verarbeiten und speichern Informationen auf verschiedene Art:

- erlebend,
- handelnd,
- bildhaft-analog,
- sprachlich-symbolisch.

Lehrerinnen und Lehrer berücksichtigen in der Unterrichtsgestaltung diese unterschiedlichen Zugangsweisen, die zusammen mit einer vielfältigen Präsentation der Lerngegenstände den Prozess von Lernen und Behalten fördern.

Weitere Lerninhalte finden sich im Lernbereich Mathematik.

2.1 Erkunden

	<ul style="list-style-type: none"> - Personen und Objekte mit allen Sinnen erkunden: mit den Händen begreifen, mit dem Mund schmecken, riechen, betrachten - Einen Begriff oder Namen immer wieder hören: den eigenen Namen; das ist ein Ball. - Das Handlungsrepertoire am Objekt erproben: festhalten, klopfen, hinunterwerfen, zerlegen und zusammensetzen - Begreifen, dass es für Objekte funktionsgerechte Handlungsweisen gibt: auf die Trommel schlagen und nicht hineinbeißen - Objekte als Bedeutungsträger erfassen: dem Löffel oder Teller die Bedeutung des Essens, dem Ball das Ballspiel zuordnen
--	---

2.2 Wiedererkennen

- Bekannte Personen, Gegenstände und Orte im Alltag wiedererkennen: eine Bezugsperson, beliebtes Spielzeug, den eigenen Platz
- Tätigkeiten und Situationen wiedererkennen: Läuten der Pausenglocke, Schwimmbadbesuch, Pflegesituation
- Bestimmte Objekte aus einer Vielfalt finden: alle Äpfel aus dem Obstkorb, alle Mützen aus der Kleiderkiste
- Objekte im Abbild wiedererkennen und Gegenständen zuordnen: zu Fotos die passenden Gegenstände aus einem Koffer suchen
- Objekte und Personen in unterschiedlichen Raumlagen und Perspektiven wiedererkennen: Tisch aus verschiedenen Blickwinkeln, Person in verschiedenen Entfernungen
- Von Teilaspekten auf Personen und Objekte schließen: halb unter einem Tuch versteckte Dinge, Stimmen nicht sichtbarer Personen; Gerüche erkennen

2.3 Innere Repräsentation

- Versteck spielen: „Guckguck - da!“
- Kurzzeitig verschwundene Gegenstände suchen: Ball hinter dem Rücken, „Topf schlagen“ spielen
- Dinge verstecken und wiederfinden: in Schachteln, Dosen, im Krabbelsack, Kriechtunnel, Karton, im Zimmer, in der Röhre
- Wissen, dass Personen und Gegenstände auch existieren, wenn sie nicht im konkreten Umfeld vorhanden sind: nach einer Person fragen, die nicht im Raum ist; feststellen, dass der Stift fehlt
- Personen und Gegenstände mit Hilfe von Symbolen darstellen: Bild, Sprache, Geste, Gebärde

2.4 Vergleichen

- Qualitäten von Gegenständen im handelnden Umgang erproben: verschiedene Gegenstände aneinander schlagen oder damit auf den Tisch klopfen
- Ein prägnantes Merkmal für den Vergleich von Gegenständen auswählen: Bauklötze nach Farbe oder Größe sortieren
- Personen vergleichen: Stimme, Haarfarbe, Geschlecht
- Ähnliche und gleiche Dinge suchen: Schuhe, Handschuhe, Bausteine in gleicher Form, in gleicher Farbe
- Ähnliche und gleiche Abbildungen suchen: Fotos, Memory, Lotto, Schwarzer Peter, Uno
- Veränderungen an Personen, Gegenständen und auf Bildern entdecken
- Handlungen vergleichen: kann ich - kann ich nicht; mag ich - mag ich nicht; ist praktisch - ist unpraktisch

2.5 Gliedern

- Objekte zerteilen: Mandarine, Kuchen teilen; Puzzle zerlegen
- Objekte zusammenfügen: Deckel auf den Topf setzen, Puzzle zusammensetzen, Haus aus Bausteinen bauen, Themencollage erstellen
- Handlungen in Teilschritte zerlegen: Hände waschen - Wasserhahn aufdrehen, Hände unter das Wasser halten, Seife holen, Hände einseifen und reiben, Seife abspülen, Wasserhahn schließen
- Situationen beobachten und entschlüsseln: in der Realität, im Film, auf Bildern

2.6 Ordnen

Nach vorgegebenen Merkmalen

- Objekte nach dem Aussehen ordnen: nach Farbe, Größe, Form
- Objekte nach der Funktion ordnen: Legosteine, Bauklötze, Per-

	<ul style="list-style-type: none"> len, Besteck, Geschirr, Stifte - Nach einem Merkmal sortieren: alle Tassen mit Henkel, alle stumpfen Buntstifte, alle Schrauben mit Kreuzschlitz - Nach mehreren Merkmalen sortieren: alle roten Vierer-Legosteine; alle grünen, stumpfen Buntstifte - Auf verschiedenen Abstraktionsebenen ordnen: konkretes Material, am Computer, auf dem Arbeitsblatt - Nach Oberbegriffen ordnen: Gemüsesorten, Tierarten - Aus einer Vielzahl von Gegenständen den unpassenden herausfinden: konkret, im Abbild; Obstkorb mit Semmel, Klassenfoto mit einer fremden Person
<i>Nach selbst gefundenen Merkmalen</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Materialien mit mehreren Gruppierungsmöglichkeiten sortieren: Bausteine nach Farbe oder Form - Ordnungskategorien im Schulalltag finden und anwenden: im Schrank, am Arbeitsplatz

2.7 Erklären und beschreiben

	<ul style="list-style-type: none"> - Sich Begriffe erklären lassen oder selbst erklären: bei der Objekterkundung, beim Betrachten eines Bilderbuchs, im Sachunterricht - Einen Gegenstand oder Sachverhalt sprachlich klar beschreiben
--	--

2.8 Gesetzmäßigkeiten und Regeln

<i>Gesetzmäßigkeiten und Zusammenhänge</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Einfache Gesetzmäßigkeiten verbalisieren und demonstrieren: Ein Gegenstand, der rollt, muss rund sein. - Komplexe Zusammenhänge verstehen: Blumen müssen gegossen werden, sonst welken sie.
<i>Regeln</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Verhaltensregeln kennen und beachten: im Gespräch, auf dem Pausenhof, im Schwimmbad, im Verkehr - Spielregeln kennen und einhalten: Gesellschaftsspiele, Sportspiele

2.9 Beurteilen

	<ul style="list-style-type: none"> - Objektive Beurteilungsmaßstäbe kennen und beachten: geeignete Zutaten für das Kuchenbacken; unfaires Verhalten erkennen - Subjektive Beurteilungsmaßstäbe erfahren: verschiedene Denkweisen, unterschiedlichen Geschmack
--	---

3. Planvolles Handeln und Problemlösung

Schülerinnen und Schüler reagieren zunächst spontan und intuitiv auf äußere Eindrücke oder innere Empfindungen. Erst wenn sie Kenntnisse über Objekte und Situationen gesammelt haben, sind sie in der Lage, ihre Handlungen durch Antizipation zu steuern.

Zielgerichtetes Handeln verläuft in den drei Phasen von Planung, Durchführung und Reflexion. Unter Planung versteht man die Vorwegnahme und Organisation von Handlungen in der Vorstellung. Mögliche Schritte der Planung sind:

- Repräsentation von Handlungszielen,
- Überdenken etwaiger Hindernisse auf dem Weg der Zielerreichung,
- Einsatz von Techniken und Strategien,
- Organisation von Einzelschritten.

3.1 Nachahmung von Handlungen

Um eine Handlung nachahmen zu können, muss sie innerlich zumindest in Teilen repräsentiert sein. Ansätze zu motorischer Handlungsplanung gelten als Voraussetzung für die Fähigkeit nachzuahmen. Unterrichtsinhalte, die auf das Erlernen von Bewegungsabläufen und Handlungen durch Nachahmen abzielen, werden den Schülerinnen und Schülern in spielerischer Form angeboten. Die Vorgabe eines klaren und überschaubaren Modells ist für sie von großer Bedeutung. Gelingt das Imitieren von Handlungen, die beobachtet werden, noch nicht, kann durch das Führen einer Bewegung Nachahmung angebahnt oder unterstützt werden. Diese Führung nehmen Lehrerinnen und Lehrer im Verlauf des Lernprozesses Schritt für Schritt zurück.

	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungen mit konkreten Gegenständen nachahmen: etwas
--	--

	<p>greifen, etwas ablegen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einfache Handlungen nachahmen: eine beobachtete Grimasse; Gesten bei Spielliedern, Finger- und Kreisspielen mitvollziehen - Gemeinsam vor dem großen Wandspiegel handeln - Sich an Nachahmungsspielen beteiligen: „Erst ich - dann du“-Spiele wie den Pendelball anstoßen, Bewegungen von Mitschülerinnen und Mitschülern nachahmen - Mehrere Handlungsteile in der richtigen Abfolge imitieren: Puppe ins Bett bringen, Kochen - Eine vorgegebene, vertraute Handlung wiederholen: Pausenteller austeilen - Eine Handlung ohne sichtbares Vorbild wiederholen: Pantomime, eine Person im Rollenspiel nachahmen, Handlungen erraten - Handlungen häufig in konkreten Alltagssituationen wiederholen: Klassendienste ausführen, Wetterkarte lesen - Ausgewählte oder wesentliche Teilaspekte einer Handlung wiederholen: die wichtigsten Szenen von Geschichten herausfinden und nachspielen
--	--

3.2 Entwicklung von Planungsleistungen

<i>Ziele haben</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Ein Ziel haben: aus dem Rollstuhl genommen werden wollen, das Zimmer verlassen wollen, etwas aus dem Regal holen wollen - Ein gemeinsames Ziel verfolgen: Obstsalat machen, eine Feier gestalten - Eine Prüfung bestehen wollen: Fahrradprüfung, Seepferdchen - Nach Wochenplan arbeiten - Kurzfristige Ziele haben: in der Freiarbeit aus verschiedenen Möglichkeiten eine Aufgabe auswählen und sich ein erreichbares Ziel setzen, das Spiel gewinnen wollen - Langfristige Ziele haben: ein Musikinstrument erlernen - Lebensziele haben: in eine andere Schule wechseln, eine Arbeit finden, von zu Hause ausziehen
<i>Sammlung und Ordnung</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Verschiedene Aspekte im Hinblick auf eine bestimmte Zielsetzung zusammen tragen: Brainstorming - Ergebnisse visualisieren: Bilder, Symbole, Skizzen, Schrift, Mindmapping - Aspekte ordnen: wesentliche von unwesentlichen Gedanken unterscheiden
<i>Handlungsplanung</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Wiederholt kurze Handlungen im stets gleichen Ablauf erleben - Innerhalb eines Handlungsablaufs den nächsten Schritt kennen: passendes Bild oder Gegenstand aussuchen, eine Anleitung befolgen - Zunehmend mehr Teilschritte einer Handlung übernehmen - Handlungen in einzelne Schritte gliedern: Um Musik hören zu können, muss man den CD-Spieler einschalten und die CD einlegen. - Kurze, überschaubare Handlungen planen: eine Pflanze gießen, Kakao anrühren - Immer komplexere Handlungen planen: ein Geschenk verpacken, telefonieren, Pausenverkauf organisieren - Zwei oder mehrere Handlungen nacheinander planen: Zuerst hole ich mein Pausengeschirr, dann gieße ich das Getränk ein. - Nach zweckmäßigen Kriterien auswählen: Was brauche ich zum Anziehen, damit ich nicht friere? - Entscheidungen treffen, die das Erreichen des Ziels vermuten lassen: Taschengeld sparen, um sich einen Wunsch zu erfüllen - Aus verschiedenen Handlungsstrategien die geeignete Strategie auswählen: beim Brettspiel verschiedene Züge ausprobieren; sich erinnern, dass man nur einkaufen kann, wenn man Geld dabei hat; überlegen, ob man mit dem Bus oder mit dem Zug

	<p>schneller ans Ziel kommt</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einen Plan für die Durchführung der Handlung entwerfen: Handlungsschritte verbalisieren, Reihenfolge der Arbeitsschritte festlegen, zeitlichen Umfang abschätzen - Hilfsmittel zur Handlungsplanung nutzen: Bildkarten, handlungsbegleitendes Sprechen, Rezept, Bauanleitung
<i>Mittel zur Zielerreichung</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Personale Hilfe in Anspruch nehmen: Personen fragen - Hilfsmittel benutzen: mit Hilfe des Besenstiels etwas unter dem Schrank hervor holen; Dinge mit einer Lupe genau betrachten - Bekannte Regeln anwenden: Durch Vermischen von blauer mit gelber Farbe erhalte ich grüne Farbe. - Informationen einholen: im Fahrplan nachschlagen, sich im Internet informieren - Rahmenbedingungen klären: Zeitbedarf, Sachkosten, Räumlichkeiten
<i>Fehlervermeidung</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mit Objekten angemessen umgehen: Glas kann zerbrechen. Dünnes Papier reißt leicht ein. - Gefahren und Risiken einschätzen: Brandgefahren, Absturzgefahren erkennen - Gefährdungen für das Erreichen des gewünschten Ziels erkennen: sehen, dass der Turm umfällt, wenn noch ein Stein aufgelegt wird; wissen, dass man den Bus verpasst, wenn man nicht schnell genug geht - Soziale Konflikte voraussehen: Wenn ich anderen etwas wegnehme, werden diese sich ärgern.

3.3 Lösung von Problemen

Schülerinnen und Schüler müssen ein Problem erkennen, ehe sie es lösen können. Problemlösung stellt besondere Anforderungen an ihre Handlungsplanung: Dem Erreichen des Handlungsziels stehen Hindernisse im Weg, die es zu analysieren gilt. Lehrerinnen und Lehrer begleiten das Erkennen durch Veranschaulichung und gezielte Hinweise.

Die Fähigkeit zur Problemlösung setzt Selbstbewusstsein und Selbstständigkeit voraus. Den Schülerinnen und Schülern gelingt die Auseinandersetzung mit Problemen vor allem dann, wenn sie sich ein Stück von sich selbst oder von Enttäuschungen über Misserfolge distanzieren können. Lehrerinnen und Lehrer trauen ihnen Lösungen zu und schaffen Freiräume für das Auffinden eigener Strategien. Sie greifen bei der Lösung von Alltagsproblemen nicht sofort ein, sondern lassen das Experiment zu, machen verschiedene Lösungsvorschläge oder geben die Möglichkeit, an Vorerfahrungen anzuknüpfen.

Jede Problemlösung verlangt nach Reflexion, bei der Schülerinnen und Schüler überprüfen, ob das Problem tatsächlich gelöst wurde oder ob ein neuer Weg gefunden werden muss.

Der methodische Weg für Problemlösungen folgt den Anforderungen, die sich aus der Fragestellung ergeben.

<i>Probleme erkennen</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Aufgabenstellung erfassen und Sachprobleme bemerken: leere Flasche, versperrte Tür, platter Fahrradreifen - Fragen stellen - Organisatorische Probleme erkennen: Material- und Zeitmangel - Persönliche Probleme erkennen: für etwas zu jung sein, etwas nicht können - Soziale Spannungen wahrnehmen: Streit, Eifersucht - Gesellschaftliche Probleme verstehen: Ausländerproblematik, Umweltschutz - Die Gründe für die Entstehung eines Problems erfassen
<i>Versuch und Irrtum</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Aufgaben durch Erproben lösen: eine Dose durch Schütteln, Schlagen, Drehen des Deckels öffnen; Formenbox füllen; ausprobieren, welche Kleidung passt - Verschiedene Hilfsmittel erproben: eine Tür mit verschiedenen Schlüsseln aufsperrn, eine Schraube mit verschiedenen Werkzeugen festziehen - Durch Experimentieren zur Lösung kommen: Farben mischen, einen Stromkreis bauen
<i>Problemlösung durch Einsicht</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Eigenes Wissen einbringen: Wie habe ich eine ähnliche Aufgabe bereits einmal bewältigt?

	<ul style="list-style-type: none"> - Beziehungen zwischen Elementen der Problemlösung erkennen: Was will ich erreichen? Warum geht es nicht? Was kann ich tun? Welche Mittel und Hilfen kann ich einsetzen? - Wichtige und unwichtige Informationen unterscheiden: aus einer Textaufgabe die für die Rechnung relevanten Angaben herausfinden
<i>Anwendung von Strategien</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Personen bei der Lösung von Aufgaben und Problemen beobachten - Sich beobachtete Lösungswege aneignen - Die Lösung eines Problems planen: Hilfsmittelliste, Skript, Timer einsetzen - Bei der Durchführung einer Problemlösung die geplante Schrittfolge einhalten - Angemessene Hilfsmittel auswählen - Regeln nutzen: heißes Wasser durch Zugabe von kaltem Wasser temperieren, Multiplikationsregeln anwenden
<i>Problemlösung durch Kreativität</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Verschiedene Ideen für die Problemlösung sammeln - Das Ziel einer Aufgabe verändern: Wenn die Zutaten für eine Torte fehlen, wird ein anderer Kuchen gebacken. - Den Einsatz der Mittel verändern: Der Faden reißt, deshalb werden Schnur oder Draht gebraucht oder mehrere Fäden zu einer Kordel gedreht. - Die eigene Problemlösung anderen vorstellen und erklären
<i>Beurteilung der Lösung</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Vorliegendes Ergebnis überprüfen und mit der Ausgangszielsetzung vergleichen: Sieht das Gericht so aus wie auf dem Bild im Kochbuch? - Aus der Ergebnisbewertung Schlüsse ziehen: Zufriedenheit mit dem Ergebnis oder neue Zielformulierung
<i>Flexibilität</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Bei einer Problemlösung flexibel sein und auf eine Veränderung reagieren: bei Fehlen eines Hilfsmittels den Nachbarn fragen - Sich durch Veränderungen nicht aus dem Gleichgewicht bringen lassen: veränderter Tagesablauf, Raumwechsel, Arztbesuch, Personalwechsel - Problemsituationen aushalten: warten können, Bedürfnisse zurückstellen - Sich bei Misserfolg nicht entmutigen lassen: etwas aus eigenem Antrieb immer wieder versuchen, eine Pause einlegen, sich selbst belohnen - Sehen, dass sich nicht alle Probleme lösen lassen
<i>Transfer</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Analoge Situationen erkennen: eine Banane schälen - eine Mandarine schälen - Erworbene Fertigkeiten in neuen Situationen anwenden: den Föhn genauso an die Steckdose anschließen wie den CD-Spieler

3.4 Bewerten und Beurteilen

Bewerten und Beurteilen sind grundlegende Fähigkeiten, die es den Schülerinnen und Schülern erlauben, eigene und fremde Leistungen sowie Situationen einzuschätzen und zu vergleichen. Weitere Lerninhalte finden sich im Lernbereich Persönlichkeit und soziale Beziehungen.

<i>Reflexion</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Situationen affektiv deuten: „Das gefällt mir (nicht).“ „Das interessiert mich (nicht).“ - Situationen unter persönlichen Gesichtspunkten reflektieren: „Was habe ich gemacht?“ „Was wollte ich machen?“ „Warum habe ich es so gemacht?“ „Wie habe ich mich dabei gefühlt?“ - Situationen unter sozialen Gesichtspunkten reflektieren: „Habe ich mich den anderen gegenüber richtig verhalten?“ „Habe ich die anderen gestört?“ - Situationen unter sachbezogenen Gesichtspunkten reflektieren: „Wie war das Objekt vorher, wie hat es sich verändert?“ „Ist es fertig?“ „War der Plan richtig?“
<i>Übernahme fremder Beurteilungs-</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Von Personen vorgegebene Maßstäbe übernehmen: Eltern,

<i>maßstäbe</i>	<ul style="list-style-type: none"> Lehrerinnen und Lehrer, Identifikationsfiguren - Konventionen kennen und übernehmen: sauberer Tisch, korrekte Kleidung - Nach sachbezogenen Kriterien beurteilen: Der Kuchen ist fertig, wenn beim Reinstechen nichts mehr an der Nadel bleibt. - Die eigene Arbeit mit einem Lösungsschema kontrollieren: Freiarbeitsmaterial mit Selbstkontrolle
<i>Entwicklung eigener Beurteilungsmaßstäbe</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Persönliche Wertungen gespiegelt bekommen: „Ich weiß, dass dich das stört.“ „Ich weiß, dass du das gern magst.“ - Sich zu persönlicher Bewertung anregen lassen: „Wie findest du die Musik?“ „Wie hat dir die Aufgabe gefallen?“ - Beurteilungsmaßstäbe für sich selbst entwickeln: orientiert am eigenen Leistungsvermögen, an persönlichen Zielsetzungen und Interessen - Zu persönlichen Beurteilungsmaßstäben stehen: entsprechend handeln, Urteile begründen - Wertungen und Entscheidungen anderer respektieren: individuelle Begründung verstehen, Mehrheitsentscheidungen akzeptieren

4. Das Lernen lernen

Auf Grund der Vielfalt und schneller Veränderungen in gesellschaftlichen, kulturellen, technischen und sozialen Lebensbedingungen müssen Schülerinnen und Schüler über Lerntechniken und Lernstrategien verfügen, die es ermöglichen, erforderliches Wissen, Kenntnisse und Fähigkeiten zu erwerben. Dies fördert Unterricht dann, wenn er methodisch vielfältig organisiert ist. Schülerinnen und Schüler lernen, sich Zugänge zu den Lerngegenständen selbstständig zu erschließen sowie Informationen zu selektieren, zu verarbeiten und zu bewerten. Dies befähigt sie auch zu sozialem Handeln und Gestalten.

4.1 Konzentration

	<ul style="list-style-type: none"> - Sich bewusst konzentrieren: eine Minute Stille aushalten, auf eine Fantasiereise gehen, Vorgelesenes nacherzählen, im Kopf rechnen, den Fehler finden - Sich immer länger konzentrieren - Sich in Lernpausen entspannen: frische Luft schnappen, sich kurz hinlegen, Bewegungsübungen machen
--	--

4.2 Selbstorganisation und Lerntechniken

<i>Selbstwahrnehmung</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Individuelle Fähigkeiten und Grenzen einschätzen: „Kann ich oder möchte ich die Aufgabe bewältigen?“ - Die eigene Verfassung wahrnehmen: „Bin ich in der Lage, die Aufgabe zu bewältigen?“ „Muss ich vorher auf die Toilette?“ „Bin ich müde, aufgeregt?“ - Erfolg haben wollen - Tätigkeiten ausführen, die nicht primär motivieren: Klassenamt - Bedürfnisse aufschieben
<i>Arbeitshaltung</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mit Arbeitsmitteln sachgerecht umgehen - Anweisungen aufnehmen und behalten - Ausdauer entwickeln: immer länger bei einer Aufgabe bleiben - Von einer Tätigkeit zur anderen wechseln: nach der Freiarbeit in den Stuhlkreis kommen - Den Arbeitsplatz organisieren: Tisch abräumen, Material bereitlegen - Von direkter Hilfe zunehmend unabhängig werden - Auf andere Rücksicht nehmen: niemanden stören
<i>Lerntechniken</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Aufgaben sammeln: Checkliste, Hausaufgabenheft führen - Die Erledigung einer Aufgabe zeitlich strukturieren: Aufgabenschritte festlegen, sich einen Zeitplan zurechtlegen, einen Wecker stellen, Termine im Kalender eintragen - Lernmaterial mit Selbstkontrolle benutzen: aus Fehlern lernen - Lernhilfen kennen und nutzen: Symbole, Anlauttabelle, Stellen-

	<ul style="list-style-type: none"> werttafel im Klassenzimmer - In einem Text wichtige Wörter durch Markieren hervorheben - Nachschlagen: Inhaltsverzeichnis, Schlagwortverzeichnis von Büchern nutzen; Wörter im Wörterbuch finden
<i>Teamarbeit</i>	<ul style="list-style-type: none"> - In verschiedenen Sozialformen zusammenarbeiten: mit einer Partnerin oder einem Partner, in festen - in flexiblen Gruppen, in klasseninternen - in klassenübergreifenden Gruppen - Gesprächsführung übernehmen - Ergebnisse der Gruppe zusammenfassen und präsentieren

4.3 Lernstrategien

Lernstrategien sind unterschiedlich komplexe Vorgehensweisen zur Bewältigung von Lernanforderungen, die bewusst oder unbewusst eingesetzt werden. Schülerinnen und Schüler lernen, die einem Lerninhalt angemessene Lernstrategie anzuwenden. Von Bedeutsamkeit sind die individuellen Zugangsmöglichkeiten zum Lernstoff, etwa auf verstärkt visuellem oder akustischem Lernweg. Lehrerinnen und Lehrer bereiten Lernangebote multimodal so auf, dass Schülerinnen und Schüler jene Zugänge finden, die ihrem Lerntyp entsprechen.

<i>Wiederholen</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Gleiche Handlungen mit minimalen Variationen ausführen: Bälle in den Korb und in den Eimer fallenlassen - Wiederholte Darbietungen nutzen: Lehrerdemonstrationen beobachten, Teilschritte handelnd nachvollziehen - Vorgegebene Arbeitsaufträge und Aufgaben in eigenen Worten wiedergeben - Lerninhalte in zufälliger Reihenfolge wiederholen: Wortlisten, Bilderlisten, Zutaten eines Rezepts - Festgelegte Reihenfolgen wiederholen: Objekte, Handlungsschritte, Zahlen - Handlungen üben
<i>Mnemotechniken</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Sich an wichtige persönliche Ereignisse erinnern und in zeitliche Beziehungen setzen: Schulbeginn, Umzug, Ferien und Urlaub - Sich Ereignisse aus dem Leben anderer merken - Erlebnisse aus der Vorstellung nachspielen - Gegenstände und Orientierungspunkte im Umfeld als Merkhilfe nutzen: Lernposter im Klassenzimmer; beim Supermarkt abbiegen, um das Haus der Freundin zu finden - Sich mit Hilfe von Gebärden, Bildern oder Fotos erinnern: Liedtexte, Gedichte - Lernen mit Bewegung verbinden: Bewegungsstraße, sich im Gehen etwas einprägen - Etwas bildlich oder schriftlich notieren, um es sich einzuprägen - „Eselsbrücken“ nutzen: Reime wie „Geh, du alter Esel, hole Fische“ als Merkhilfe für die Dur-Tonarten, „Im Osten geht die Sonne auf, im Süden nimmt sie ihren Lauf ...“ als Merkhilfe für Himmelsrichtungen - Das Gedächtnis spielerisch schulen: Memory, KIM-Spiele, regelmäßiges Gedächtnistraining zu Stundenbeginn - Auswendig lernen: Lieder, Gedichte
<i>Strukturieren und organisieren</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Objekte ordnen: Ordnungssysteme im Klassenzimmer entwickeln und sich die Aufbewahrungsorte merken - Ein Thema gliedern: Assoziationen zu einem Thema bildlich oder schriftlich sichtbar machen, zusammengehörende Inhalte gruppieren - Prioritäten setzen: „Welche Aufgaben müssen heute erledigt werden?“ „Welcher Arbeitsschritt ist Voraussetzung für den nächsten?“ - Sich informieren: in der Zeitung, in einem Buch, in der Bücherei, im Fernsehen, durch Expertenbefragung, im Internet - Sich Notizen machen: im Aufgabenheft, im Kalender, Mindmaps - Wesentliches erkennen: die Kernaussage eines Bildes beschreiben, Grundgedanken eines Textes herausfinden; Arbeitsaufträge in Texten, in Tonträgern erkennen

	<ul style="list-style-type: none"> - Zusammengehörige Lerninhalte präsentieren: Ordner anlegen, Poster gestalten - Jemandem etwas erklären und überprüfen, ob es verstanden wurde: Rezept, Handlungsanweisung, Spielanleitung - Schriftliche Arbeiten strukturieren: Rand, Überschrift, Absätze
<i>Kontrollieren</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Erkennen, dass Kontrolle nützlich sein kann - Kontrolltechniken anwenden: Gegenprobe, Lösungszahlen oder Lösungswörter, Selbstkontrollverfahren bei Freiarbeitsmaterialien

5. Schöpferisches Handeln

Kreative Schülerinnen und Schüler bringen Denkprozesse und Handlungsweisen hervor, die im Wesentlichen neu sind. Wenn sie etwas für sich selbst Neues tun, erfinden oder sich ausdenken, handeln sie schöpferisch. Hierfür muss das Bild von der Welt Veränderungen zulassen. In der Schule darf deshalb nicht zu sehr an der stabilisierenden Funktion von Gewöhnung festgehalten werden. Voraussetzung für kreative Denkleistungen ist ein angstfreies Lernumfeld, in dem sich Schülerinnen und Schüler akzeptiert fühlen.

Die Vielfalt von Anschauungen, Kulturen und Lebensformen in der Gesellschaft wird im Unterricht thematisiert und kann zu individuellem schöpferischem Handeln anregen. Für kreativitätsfördernden Unterricht eignen sich neben allen anderen Lernbereichen besonders Inhalte aus den Lernbereichen Deutsch, Kunst, Musik und Werken.

	<ul style="list-style-type: none"> - Sich für die Umwelt öffnen: aktiv sein wollen, Aktivitäten in der Umgebung bemerken - Sich von verschiedenen Gegenständen, Situationen und Angeboten zu eigener Aktivität anregen lassen - Vielfältige kulturelle Angebote kennen lernen: Leben in anderen Ländern, verschiedene gestalterische Techniken, Musikstile, Mode, Sport, Film, Fernsehen, Video, Bücher - Vorgegebene Ideen weiterführen: eine neue Liedstrophe erfinden, eine angefangene Erzählung beenden, ein Bauwerk weitergestalten - Im Spiel schöpferisch handeln: „So-tun-als-ob“-Spiele, Traumreisen - Sich von Musik zu kreativem Tun anregen lassen: nach Musik malen, sich zu Musik bewegen, Musikstücke erfinden - Mit unterschiedlichen Materialien gestalten: Objekte verändern, neu bauen - Eigene Ideen präsentieren: einen selbst erfundenen Tanz zeigen, ein eigenes Gedicht vorlesen, die eigene Idee den anderen erklären
--	---