Fachhochschule Nordwestschweiz
Pädagogische Hochschule

Spiel als Forschung? – Forschung zum Spiel

Elke Hildebrandt / Mark Weisshaupt
Professur für Unterrichtsentwicklung
in der Vorschul- und Primarstufe
Lernwerkstatt SPIEL, PH n|w / Schweiz

Fachtagung der Hochschullernwerkstätten
in Saarbrücken am 14.-16.2.2016

www.lernwerkstatt-SPIEL.ch

Übersicht

1. Teil: Spiel als Forschung ?

2. Teil: Forschung zum Spiel

1. Teil: Spiel als Forschung ?

Was ist Forschung?

- Bewusstsein um „Forschung“?
- Zeitliche Struktur bzw. Abfolge
- Aufgabe der Begleitung?
- Was geschieht im Spiel?

Beispiel: Event „Spielen, Bauen, Welt erschliessen“

- **Tages - Angebot** der Lernwerkstatt SPIEL bei Math-Science-Night (Anlass der Hochschule für Familien aus der Umgebung), September 2015
- Materialien aus dem Bereich **Konstruktionsspiel**
- Optionale **Herausforderungen**
- **Begleitung**
- **Ausstellung** des Werkes im Foto (Beamer)

(Folien mit Fotos entfernt...)

Herausforderungen (Material Cuboro)

leicht:

Baut eine Bahn über 2 Stockwerke,...

mittel:

Baut eine Bahn, in der die Murmel möglichst langsam rollt, ...

schwer:

Baut eine Bahn, die viele Stockwerke hat

Baut eine Bahn, in der die Murmel oft versteckt rollt

...

Herausforderungen (Material Fischer-Technik)

...

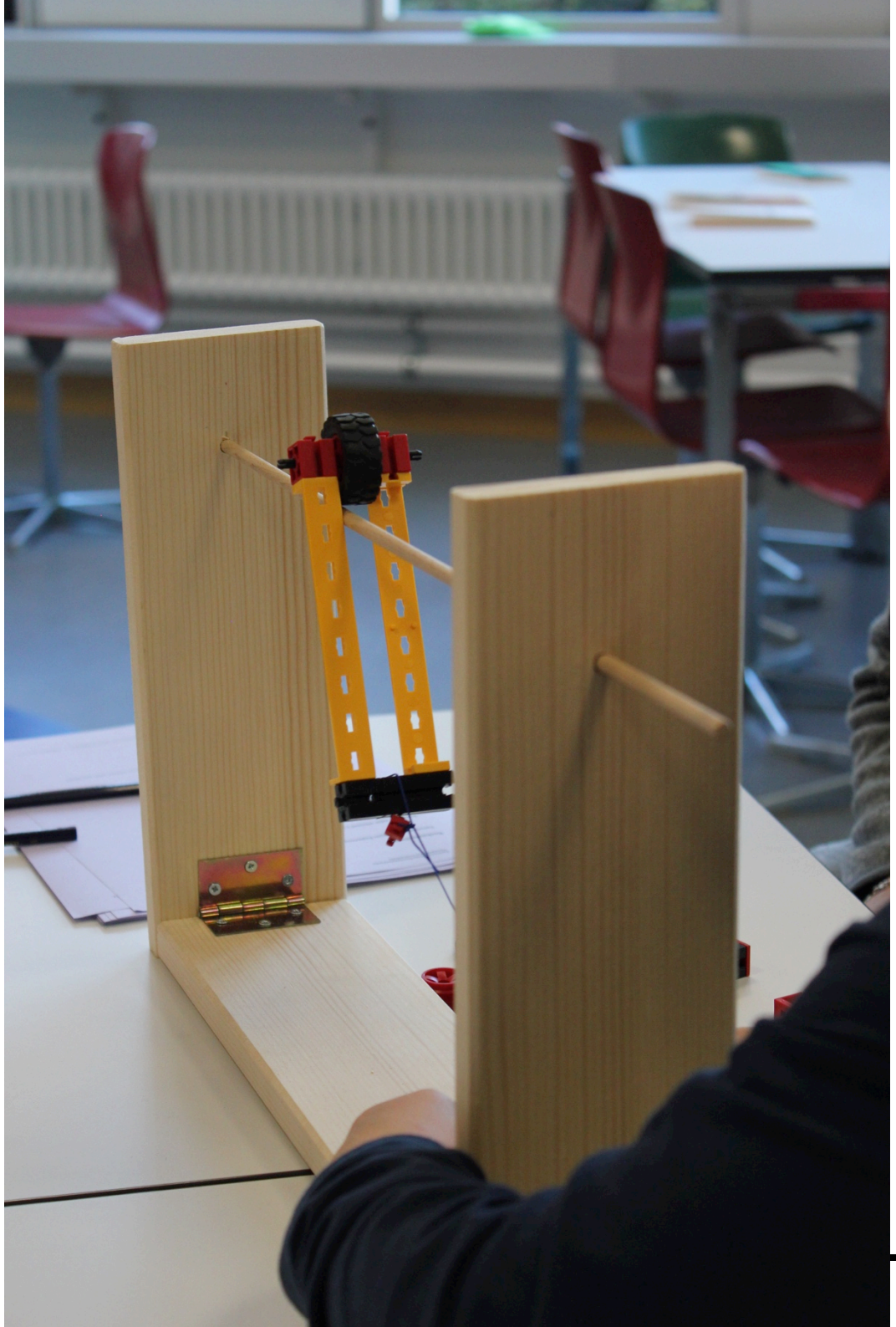
mittel:

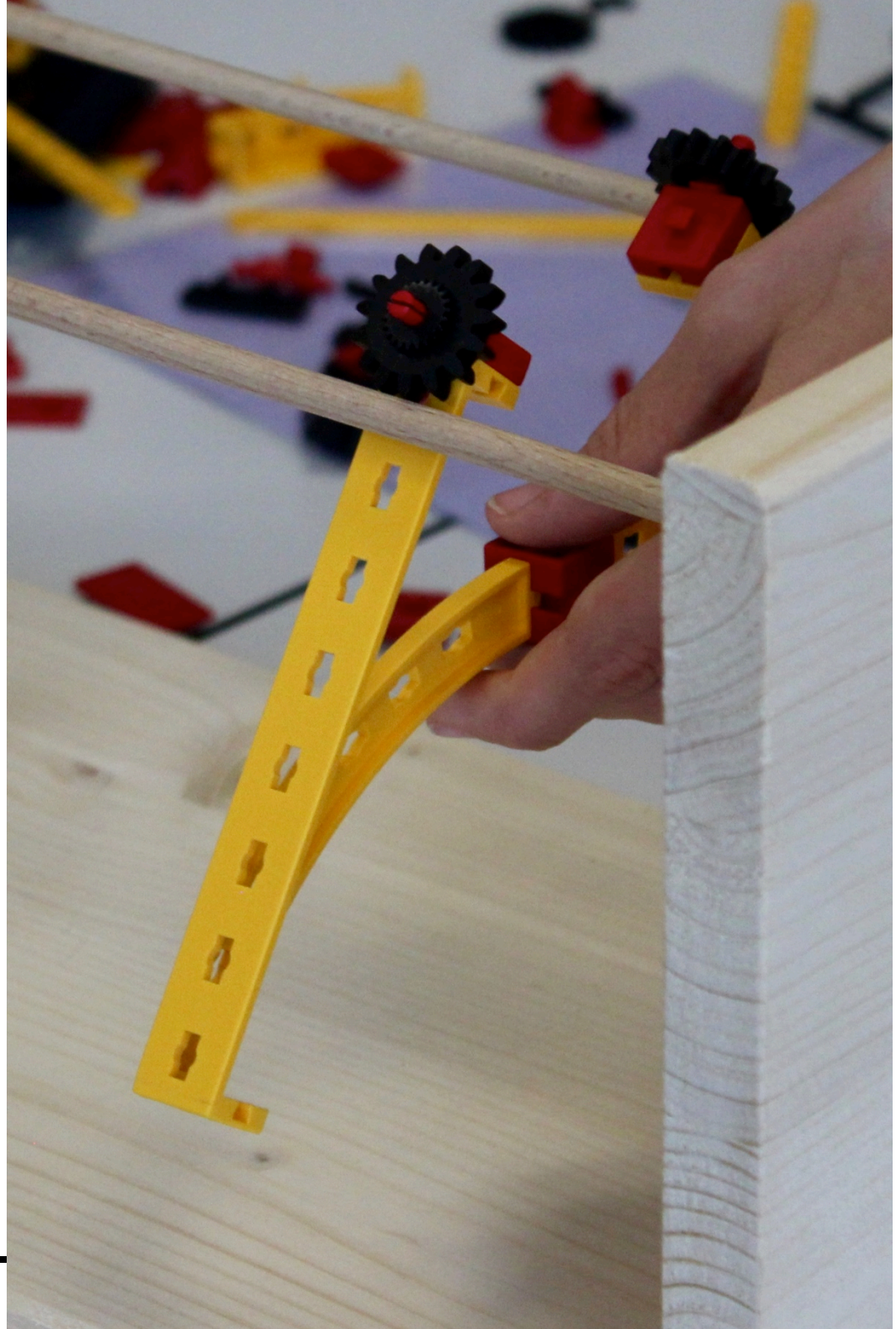
Baut ein Fahrzeug, das auf den beiden Drähten fahren kann,...

schwer:

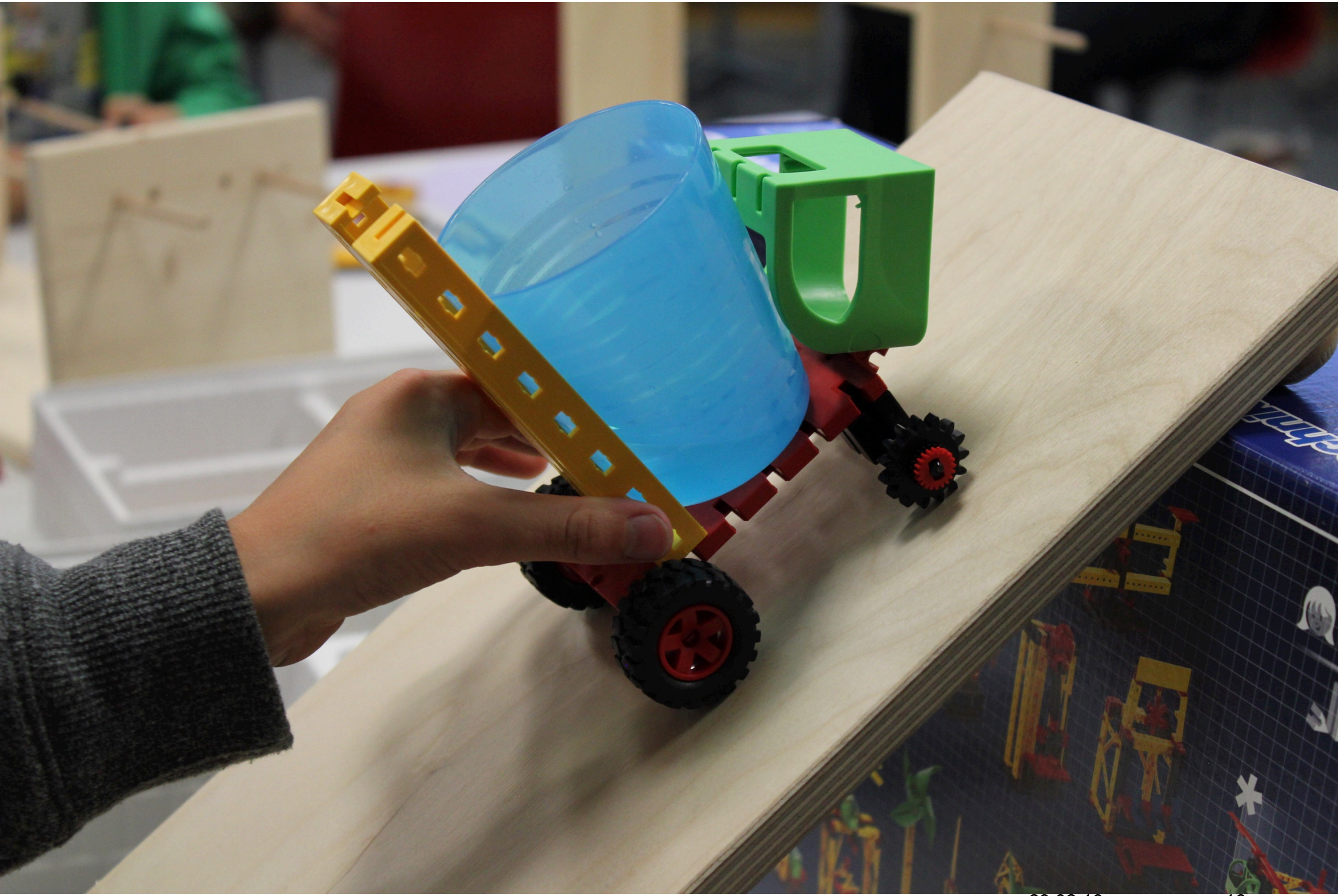
Baut ein Fahrzeug, das auf dem einen Draht fahren kann,

Baut ein Fahrzeug, das ein schiefes Brett mit einem vollen Becher Wasser hoch fahren kann, ...





fischertechnik
Lernwerkstatt SPIEL
Forscherfragen zum Experimentieren



7+
500

Konstruktionsspiel – Begleitung und Anregung

→ experimentelle Denkprozesse

Rollenspiel – und Forschung?

→ Das Prinzip „kontrafaktisches“ Denken in Modellen, entgegen dem unmittelbar Augenscheinlichen

Im Rollenspiel werden ...

Foto entfernt

- Kontexte konstituiert,
- nonverbale und vor allem sprachliche Aushandlungsprozesse vollzogen,
- Objekte umgedeutet, de- und rekontextualisiert, mit ihnen interagiert,
- kontrafaktische Rollen und Skripts definiert und verhandelt,
- Geltungsansprüche vertreten,

Foto entfernt

- Meta-Kommunikationen und zunehmend abstraktere Denkprozesse vollzogen.

→ **Sinn für spezifische Zugangsweisen zur Wirklichkeit wird geschärft**
→ **Komplexes, abstraktes Denken wird geübt**

(Wygotski 1980, Andresen 2002, Weisshaupt/Campana 2014, Hildebrandt et. al 2016)

Komplexes Denken – Agieren mit Denkmodellen

- (teilweise gegen Augenscheinliches) mit (Denk)Modellen spielen
- Interaktion mit Wirklichkeit und sprachlichen Konzepten
- Erprobung neuer Handlungsoptionen im Bewusstsein von Spiel
- Irrationalitäten auf Ebene Erwachsener?

Spielbewusstsein

- Spielende sind sich der Vorläufigkeit, des Modellcharakters, des Unterschieds zwischen den Spielmodellen und der „Wirklichkeit“ außerhalb des Spiels sehr bewusst *(Weisshaupt/ Campana, 2014, 60ff)*

→ experimentierende Haltung gegenüber der Wirklichkeit, die auch für wissenschaftlichen Weltzugang elementar sind, wird in Spieltätigkeit eingeübt → Propädeutik für eine forschende Haltung

→ Bewusstsein des eigenen Mitkonstruierens der gelernten Konzepte im Spielbewusstsein angelegt

→ weitreichende Bedeutung für Bildungsprozesse

Pädagogisches Handeln im Kontext von Spiel

- Fliessende Übergänge zwischen verschiedenen Spielformen
- Im Spiel erkennbare Interessen aufnehmen, unterstützen, anreichern, differenzieren
- Frage der Zeit der Unterstützung: vorher, nachher, währenddessen
- Frage des Einlassens auf die Spielebene
- Spielbewusstsein ←→ forschende Haltung

2. Teil: Forschung zum Spiel

Studie: Begleitung von Rollenspiel

- Beschreibung des Rollenspiels anhand vorgegebener Aspekte (Raum und Material)

- 2 bis 3 nicht teilnehmende Beobachtungen im natürlichen Umfeld (im Kindergarten) mit Protokoll und Audioaufnahmen sowie Transkriptionen zu relevanten Sequenzen

- Interaktions-Sequenzanalyse (Krummheuer 2011, Schütz et al. 2012)

Konkrete Fragestellungen

- Was passiert hier im konkreten Fall **tatsächlich**?

- Welche **allgemeine Strukturlogik der Interaktion** lässt sich erschliessen?

- Welche konkreten Auswirkungen sind zu beobachten?

Wirklichkeitswissenschaftliche Forschung als Rekonstruktion

- der fallspezifischen Ausdrucksgestalt (das Besondere)
- der darin auch sichtbar werdenden Strukturmerkmale des Phänomens "Rollenspiel in einer Bildungsinstitution" (das Allgemeine)

Zielsetzungen

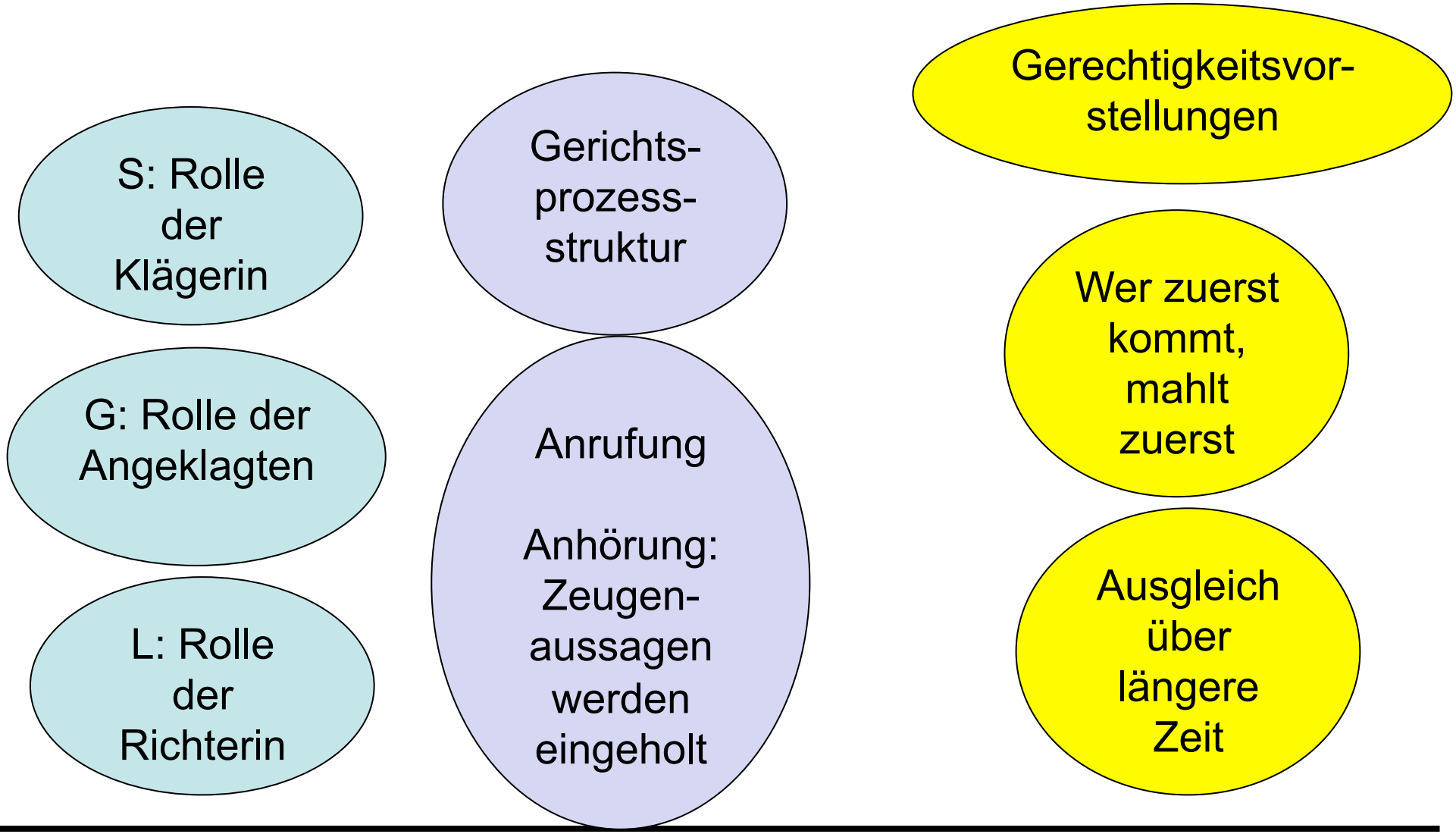
- Entwicklung einer empirisch fundierten Theorie zu Formen pädagogischen Handelns im Kontext von Rollenspielen

- Grundlage für die Arbeit mit Studierenden, die zur Klärung beiträgt,
  - warum "Begleitung" nicht immer erforderlich und/oder wünschenswert ist,
  - wie Lernchancen entgegen bester Absicht durch Intervention auch beschnitten werden können,
  - wie spannungsvoll Eigensinn und Intentionalität der Institution zueinander stehen,
  - wann welche Formen pädagogischen Handelns im Kontext des Rollenspiels sinnvoll sein können.

Kommentierte Schnellrekonstruktion – Ich bin die Mami– TEIL 1

g ich bis mami!
s nei ich bis mami?
g iiich bis?
s frau müller ich dörf nid d'muetter si. d'gabi isch immer d'muetter [?]
g jo aber ich has zerscht gsagt. [?]
lp was hesch den du ihre gseit? [?]
g (?) mutter. [?]
lp dass du s'mami möchtisch si! und was het den d'selina gseit?
g nei. si het gseit nei.
lp möchte den d'selina au s'mami si? [?]
s jä. [?]

Fallspezifische Ausdrucksgestalt



Kommentierte Schnellrekonstruktion – Ich bin die Mami – Teil 2

lp mhm. (?) jä und jetzt was chönnte dr mache?

g zwei mami!

s hmmm. oder enne mene mischte. [?]

lp zwei mami het jetzt d'gabi gseit dasch d'idee vo dr gabi [.] zwei mamis! oder was meinsch du? has nid ganz verschtande!

s uszelle

lp ah du meinsch das ich due uszelle?

[.] uszelle [..]

Fallspezifische Ausdrucksgestalt

S: Rolle der Klägerin → *Vorschlags-bringerin*

G: Rolle der Angeklagten → *Vorschlags-bringerin*

L: Rolle der Richterin → *Mediatorin*

Gerichts-prozess-struktur → *Mediation*

→ *Lösungs-vorschläge werden eingefordert und eingebracht*

Gerechtigkeitsvor-stellungen

Zufall als gerechtes Auswahlprinzip

„Wir teilen alles“

In Konflikten können Lösungen ausgehandelt werden

Kommentierte Schnellrekonstruktion – Ich bin die Mami – Teil 3

lp das find ich jetzt nid sone gueti idee! also ich find dini idee scho guet aber d'idee vo dr gabi isch jetzt fascht besser?

s hmmm!

lp was meinsch? sie het gseit ihr chönntet doch zwei mammis si?

s nei. [?]

lp wieso nid? isch doch e gueti idee selina? wieso findsch jetzt das nid guet?

s <<schüttelt mit dem kopf>>

lp was möchtisch den du gern si? au es mami? den isch doch das blöd? ah du möchtisch e baby si! aber den hätte mr jo e mami und e baby.

g jäääää!

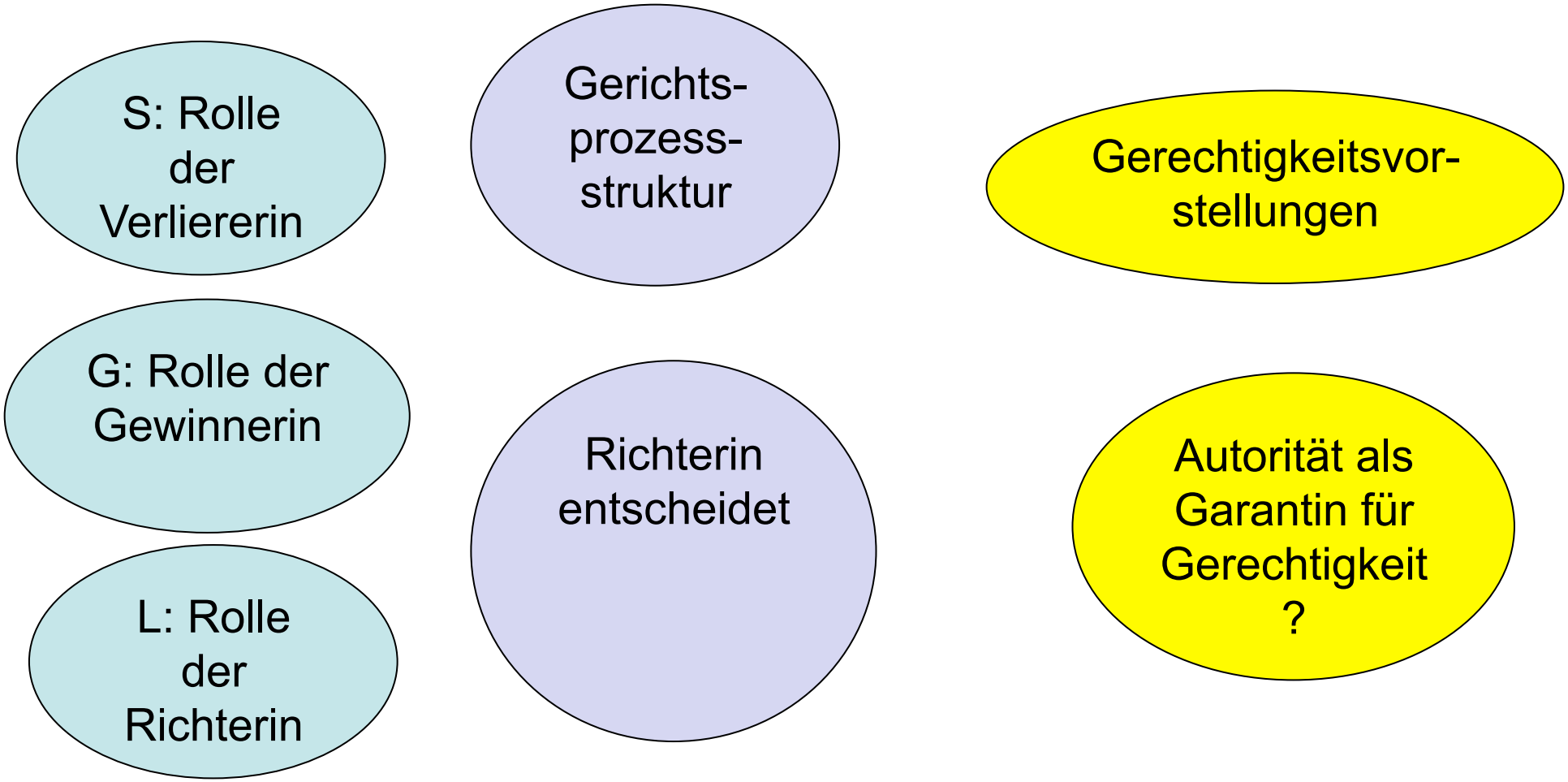
s jä

lp wenn jetzt si s'mami möchte si und du s'baby den isch jo das problem glöst. (kann es nicht in der Aufnahme ausmachen)

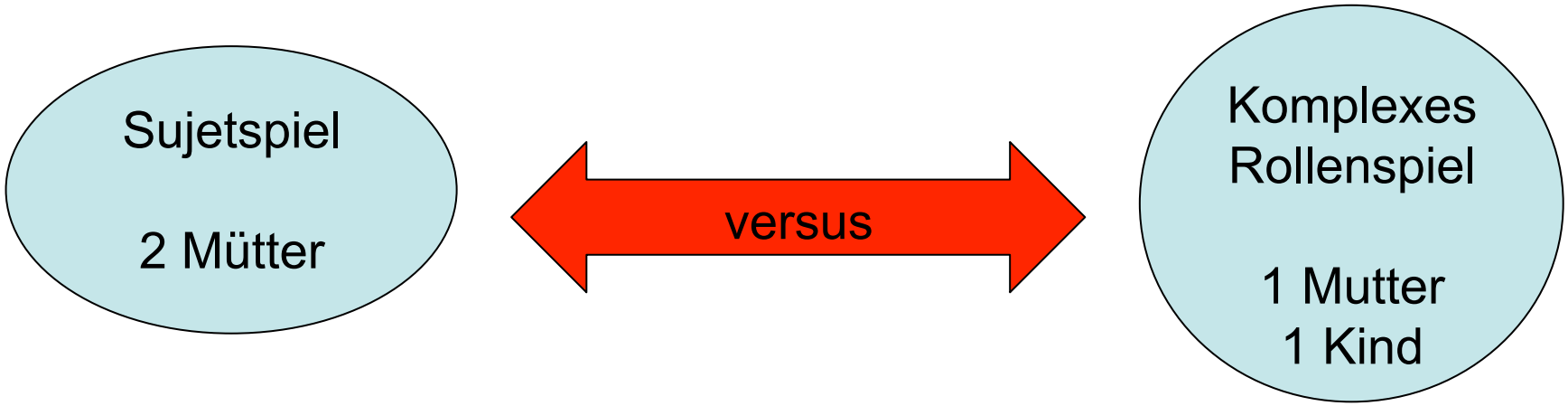
s mhm. <<nickt mit dem kopf>>

lp he? isch das guet so? [..] also!

Fallspezifische Ausdrucksgestalt



Qualität des Rollenspiels



Zusammenfassung

Momente einer allgemeinen Strukturlogik

- Lehrperson in asymmetrischer Aussenposition,
- als Agentin der Realität ausserhalb des Spiels
- spezifische Involvierung durch Kinder
- gezielte Einflussnahme auf Entscheidungen
- mangelndes (Gerechtigkeits)Bewusstsein?
- mangelndes Bewusstsein für die Qualität des komplexeren Rollenspiels?

→Konzept der "Spielbegleitung" semantisch zu eng geführt

→pädagogisches Handeln im Kontext von (Rollen)Spiel

Spiel – Forschung – Differenzen

Forschungsrelevante Aspekte	Spiel als wissenschaftspropädeutische Aktivität	Forschung
Fragestellung	Implizit in Zielen und Interessen	Explizites Formulieren, Schriftlichkeit
Hypothesenbildung	Primäre und sekundäre Erfahrung	Forschungsstand
Abstraktionsgrad	Übung in abstrahierendem Denken	Abstrakte Modelle
Fachsprache	Beginnende Differenzierung von Sprachregistern	Hoch elaborierte Nutzung von Fachsprache
Zeit	Je nach Entwicklung: Sekunden bis langfristig	Langfristige Planung und Projektierung erforderlich
Stand des Wissens	Berücksichtigung des Vorwissens anderer Spieler bzw. der Spielgemeinschaft	Recherche des Forschungsstandes der scientific community
Kategorie des Neuen	(nach)entdeckend	Erweiterung des Forschungsstandes
Begleitung	Spielbegleitung	Forschungsbegleitung
Rolle von Regeln	schneller wechselbar	länger bindend

Gemeinsamkeiten

- Interesse an Auseinandersetzung mit Wirklichkeit / Erfahrung
- Konzepte/Modelle/Theorien von Wirklichkeit, die erprobt und entwickelt werden
- Wiederholungsliebe / „Ritualcharakter“
- Sozial verallgemeinerungsfähige (Spiel)Regeln
- Anknüpfen an bestehendes Vorwissen, im besten Falle eine Erweiterung
- (Nach-)/Entdecken von Neuem

Fazit

- Spiel als propädeutische Aktivität für wissenschaftliche Haltung
- Schule als potenzieller Abbaufaktor für forschende Haltung
- Rolle von Lernwerkstätten an Hochschulen als Räume für (nach)entdeckendes UND forschendes Lernen
- Forschendes Lernen für Studierende
- (nach)entdeckendes Lernen für Kinder, Studierende, Lehrpersonen, ...

→ Dabei Gemeinsamkeiten UND Differenzen ernst nehmen!

Literatur

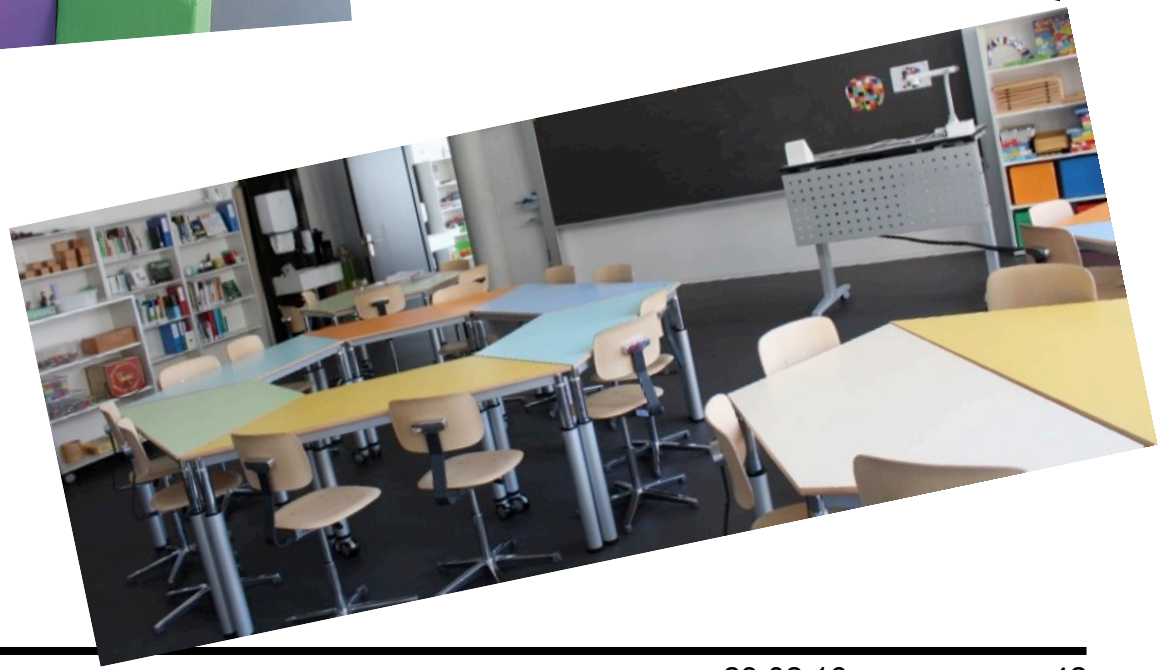
Andresen, Helga (2002): *Interaktion, Sprache und Spiel: zur Funktion des Rollenspiels für die Sprachentwicklung im Vorschulalter*. Tübingen: Gunter Narr Verlag.

Hildebrandt, Elke; Güvenç, Ezgi und Pautasso, Johanna (2016): *Das Rollenspiel als inkludierende Spielform - Erkundungen zur Verwendung von Sprache im Rollenspiel*. In: Schmude, Corinna und Wedekind, Hartmut (Hrsg.): *Lernwerkstätten an Hochschulen: Orte einer inklusiven Pädagogik*. Bad Heilbrunn: Klinkhardt, Julius. S. 188–200.

Krummheuer, Götz (2012): *Interaktionsanalyse.* In: Heinzel, Friederike (Hrsg.): *Methoden der Kindheitsforschung. Ein Überblick über Forschungszugänge zur kindlichen Perspektive.* Weinheim u.a.: Beltz Juventa. (= Kindheiten). S. 234–247.

Schütz, Anna; Breuer, Anne und Reh, Sabine (2012): *Sequenzanalysen von Kinder-Interaktionen. Zu den Möglichkeiten einer sozialwissenschaftlichen Hermeneutik.* In: Heinzel, Friederike (Hrsg.): *Methoden der Kindheitsforschung. Ein Überblick über Forschungszugänge zur kindlichen Perspektive.* Weinheim u.a.: Beltz Juventa. (= Kindheiten). S. 190–204.

Weisshaupt, Mark und Campana, Sabine (2014): *Spielbewusstsein und Bildung beim sozialen Spiel*. In: Hildebrandt, Elke; Peschel, Markus; und Weißhaupt, Mark (Hrsg.): *Lernen zwischen freiem und instruiertem Tätigsein*. Bad Heilbrunn: Klinkhardt, Julius. S. 43–66.

Wygotski, Lew S. und Elkonin, Daniil (1980): *Das Spiel und seine Bedeutung in der psychischen Entwicklung des Kindes.* In: *Psychologie des Spiels*. Berlin. S. 462.

DANKE für die Aufmerksamkeit!