

# Im Land der Piraten – Ein Konzept zur Förderung der Basiskompetenzen

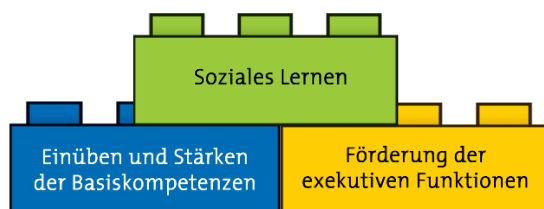
## Hintergrund

Basiskompetenzen sind die grundlegende Voraussetzung für erfolgreiches schulisches Lernen. An der Kurt-Schumacher Grundschule in Gelsenkirchen und der Nordmarkt-Grundschule in Dortmund bringen viele Schulanfänger diese Basiskompetenzen nicht mit. Mit dem entwickelten Konzept „Im Land der Piraten“ soll die Förderung dieser Kompetenzen ab der Einschulung erfolgen, um möglichst allen Kindern einen gelungenen Schulstart zu ermöglichen und langfristig einen Zugang zu Bildung, unabhängig von der sozialen Herkunft, ermöglichen.

## „Im Land der Piraten“- das Konzept

Das Konzept umfasst die Unterrichtseinheiten der sogenannten „PIRATENSTUNDE“, die LERNLANDKARTE, ein PIRATENBUCH mit vielfältigen Übungen zur Förderung der Basiskompetenzen und MATERIALKISTEN, die in den Klassen verbleiben. Die „Piratenstunde“ wird in der Orientierungsphase zwischen den Sommer- und Herbstferien mindestens zwei Mal pro Woche in den ersten Schulbesuchsjahren durchgeführt – nach Möglichkeit im multiprofessionellen Team, bestehend aus dem/der Klassenlehrer\*in und dem/der Sozialpädagoge\*in in der Schuleingangsphase.

Die Piratenstunde tritt dabei an die Stelle einer früheren Schuleingangsdiagnostik zum Schulbeginn und besteht aus drei Bausteinen.



Sie dient zur Einübung basaler Arbeitstechniken, dem Verstehen von Arbeitsanweisungen und dem Aufbau einer Arbeitshaltung. Aus diesem

Grund ist sie stark strukturiert, um sowohl unsicheren als auch Kindern ohne Deutschkenntnisse Sicherheit zu bieten.

## „Im Land der Piraten“ – Umsetzung im Unterricht

Die Unterrichtsstunde beginnt immer mit einem gemeinsamen Lied und einem Spiel und endet mit der Reflexion des Gelernten und einem Abschlussspiel. Zu Beginn der Stunde liegt die Karte des Piratenlandes in der Mitte des Sitzkreises. Um Lerninhalte transparent zu machen wird gemeinsam eine der drei Inseln angefahren, die dann den Schwerpunkt der folgenden Einheit bildet.



Mit einem Bewegungslied werden alle Kinder aktiviert. Ein angeleitetes Spiel, passend zur angefahrenen Insel, führt die Kinder in die jeweilige Thematik ein. So wird in einer Stunde, in der z.B. die Wahrnehmung im Fokus steht, zu Beginn ein Spiel zur Förderung der Wahrnehmung gespielt, etwa „Ich sehe was, was du nicht siehst“, „Fühlmemory“ oder „Ich packe meinen Koffer“. Im Anschluss wird gemeinsam ein Aufgabenformat aus dem Piratenbuch besprochen und intensiv jeder anschließende Arbeitsschritt geklärt und geübt. Jede Wiederholung stärkt das Verhalten (Piratenbuch holen, Hinsetzen, Anspitzen, Aufzeigen, Etui ablegen etc.). Im Anschluss bearbeiten die Kinder die entsprechenden Seiten. Das gemeinsame Reflektieren im Kreis soll die Kinder dazu befähigen,

von Beginn zu lernen ihr Arbeitsverhalten einzuschätzen.

## „Im Land der Piraten“ – Aufbau der Arbeitsmaterialien

Die Arbeitsmaterialien für die Arbeitsphase befinden sich in dem selbst entwickelten Piratenbuch und in den zusammengestellten Basiskompetenzkisten mit haptischen Materialien. Die Arbeitsmaterialien weisen einen sehr basalen, auffordernden und sofort einsetzbaren Charakter auf und können von den Kindern eigenständig bearbeitet werden. Das Piratenbuch ist in die drei Bereiche Feinmotorik, Wahrnehmung und Schneiden unterteilt.

### Feinmotorik



Im Bereich der Feinmotorik fokussiert sich das Material vor allem auf die motorische Förderung der Hände und Finger sowie der Koordination beider Hände. Dabei geht es vor allem um die Bewegungspräzision und Bewegungsgeschicklichkeit. Ein Großteil der Arbeitsmaterialien wurde so erstellt, dass diese die graphomotorischen Fähigkeiten fördern, welche Voraussetzung für das Schreiben von Buchstaben und Zahlen sind. Die graphomotorischen Grundelemente der Arbeitsblätter sind vorgedruckte Punkte, Striche, Bögen, Kreise, u. ä., welche von den Kindern nachgezeichnet bzw. nachgespurt und anschließend frei weitergezeichnet werden. Ziel ist es, dass die Kinder Bögen, Kreise, Schleifen und Zacken präzise nachspuren und sogar eigenständig frei zeichnen können. Die Kinder sollten in der Einführungsphase auf die richtige Stifthaltung, dem sogenannten Drei-Punkt-Griff, hingewiesen werden. Zudem sollte auch auf die Kraftdosierung in der Hand geachtet werden. Während der Arbeitsphase können die Kinder bei Bedarf von der Lehrkraft oder der Sozialpädagogischen Fachkraft hinsichtlich der richtigen Stifthaltung, Kraftdosierung oder der Handgeschicklichkeit unterstützt und korrigiert werden.

### Wahrnehmung



Der Bereich der Wahrnehmung beschäftigt sich mit Aufgabenformaten zur Figur-Grund-Wahrnehmung, Visuomotorischen Koordination, Wahrnehmungskonstanz und Raumlage. So sollen die Kinder beispielweise Symbole erkennen, auch wenn diese sich hinsichtlich ihrer Lage, Größe oder Farbe unterscheiden.

### Umgang mit der Schere



Der dritte Bereich im Piratenbuch beschäftigt sich mit dem Erlernen des Umgangs mit der Schere. Hier wurden die Aufgabenformate so ausgewählt, dass die Kinder zunächst lernen entlang einer Linie zu schneiden. Weiterhin werden sie darin gefördert, Kreise, Wellen und Zacken möglichst präzise auszuscheiden. Während der Arbeitsphase sollten die Kinder hinsichtlich der richtigen Scherenhaltung bei Bedarf durch die Lehrkraft oder Sozialpädagogischen Fachkraft korrigiert und unterstützt werden.

### Basiskompetenzkisten

Die Basiskompetenzkisten beinhalten haptisches Material zur Förderung der Basiskompetenzen. Sie befinden sich in den Klassen der Schuleingangsphase und können nicht nur in der Piratenstunde, sondern auch in Freiarbeitsphasen von den Kindern genutzt werden. Das Material in den Basiskompetenzkisten ist hier auszugsweise aufgeführt:



Tennisbälle füttern: In einen Tennisball wird ein „Mund“ geschnitten. Die Kinder füttern den Tennisball dann mit Erbsen auf einem Löffel und müssen dabei die Mundöffnung aufdrücken.

Perlen auffädeln: Holzperlen werden auf Schnüre gefädelt. Dazu gibt es Aufgabenkarten mit vorgegebenen Perlenbändern.

Wassertropfen: Die Kinder entnehmen aus einem Wasserbecher mit einer Pipette Wasser und tropfen diese auf die runden Aussparungen von Duplosteinen.



Wäscheklammern: Die Kinder klammern Beine an vorgemalte Tiere.



Pompons sortieren: Bunte Wollpompons nach vorgegebenem Muster mit einer Küchenzange sortiert.



Weitere Materialien/ Spiele

- Knete und Knetvorlagen
- Suchbilder
- Fehlerbilder
- Hörmemory
- Fühlmemory
- Schattendomino
- Halli Galli
- Differix
- Memory
- Dobble