
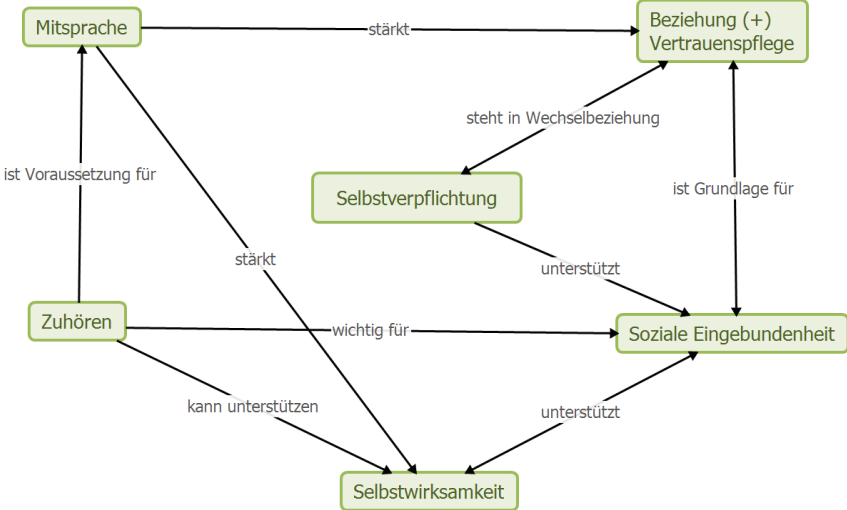

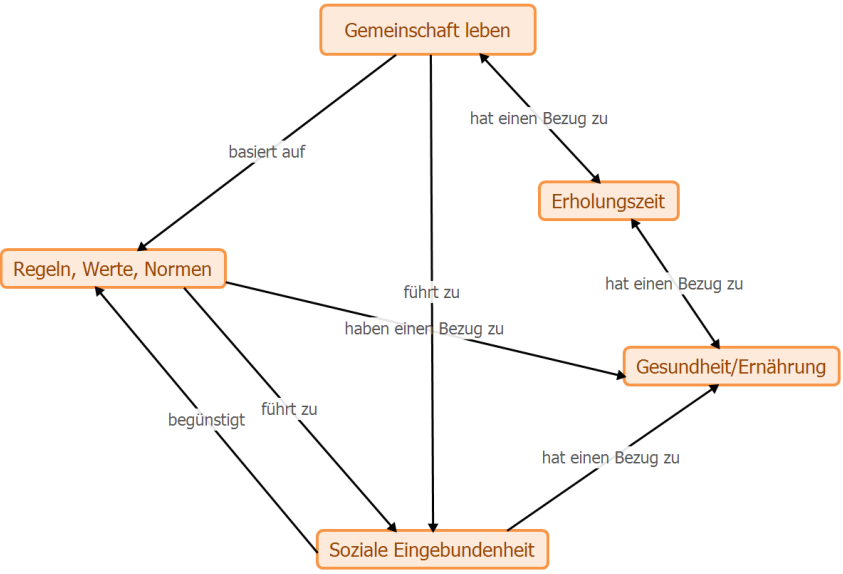



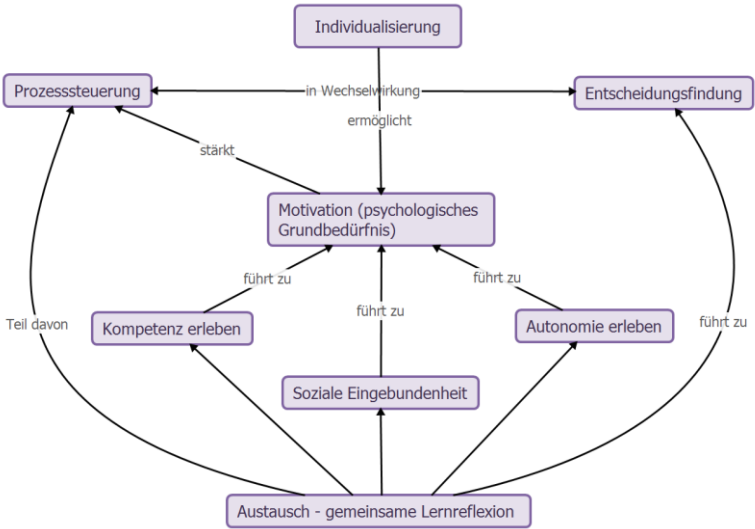
Baustein:		Schülerpartizipation	
Kompetenzen:	<ul style="list-style-type: none"> Meinungsbildung Entscheidungsfindung Mitverantwortung tragen Selbstverpflichtung Zuhören Sagen, was gesagt werden muss Sich ausdrücken lernen Respekt bekommen/schenken 		
Pädagogische Prinzipien:	Mitsprache	Mitsprache bedeutet, dass man sich zu einer Sache äussern darf und soll. Es meint aber nicht automatisch, dass man auch entscheiden oder bestimmen darf.	
	Vertrauenspflege	Vertrauenspflege bedeutet, Beziehungen zu schaffen und zu erhalten, indem man ehrlich und verlässlich zueinander ist und sich in einem geschützten Rahmen bewegen kann.	
	Soziale Eingebundenheit	Man fühlt sich ernst genommen und wird von den anderen respektvoll behandelt. Man darf seine Meinung äussern und darf anders sein.	
	Selbstwirksamkeit	Man kann seine Ideen und Themen, welche das ganze Prisma betreffen, einbringen.	
	Selbstverpflichtung	Selbstverpflichtung bedeutet, sich mit einem Ziel zu identifizieren und entsprechend zu handeln – auch wenn dies eine persönliche Anstrengung fordert.	


	Zuhören	Zuhören bedeutet, sich die Anliegen des Gegenübers anzuhören, sich in seine Lage zu versetzen und über das Gehörte nachzudenken, bevor man antwortet.
Concept map	 <pre> graph TD Zuhören -- "ist Voraussetzung für" --> Mitsprache Mitsprache -- "stärkt" --> Beziehung Beziehung -- "steht in Wechselbeziehung" --> Selbstverpflichtung Selbstverpflichtung -- "unterstützt" --> Soziale_Eingebundenheit[Soziale Eingebundenheit] Beziehung -- "ist Grundlage für" --> Soziale_Eingebundenheit Zuhören -- "stärkt" --> Selbstwirksamkeit Zuhören -- "wichtig für" --> Soziale_Eingebundenheit Soziale_Eingebundenheit -- "unterstützt" --> Selbstwirksamkeit Mitsprache -- "kann unterstützen" --> Selbstwirksamkeit </pre>	
Umsetzungsideen:	<ul style="list-style-type: none"> • Klassenrat • Prisma-Treff • Prisma Vollversammlung PVV • Lösungsideen für aktuelle Klassenprobleme gemeinsam suchen • Interventionen gemeinsam planen • Feedback geben und nehmen lernen • Abstimmen 	
Didaktische Hinweise:	<ul style="list-style-type: none"> • Meinungsbildung mit Steinen • Wochenrückblick (+/-) • Gemeinsam Ziele klären / gemeinsam Konsequenzen klären • Lösungsvarianten suchen und jede bewerten, bevor man sich für eine Variante entscheidet • Reflektieren üben (Ziele; Ergebnisse; Einsichten; Beschlüsse) • Anstrengung wahrnehmen und anerkennen 	

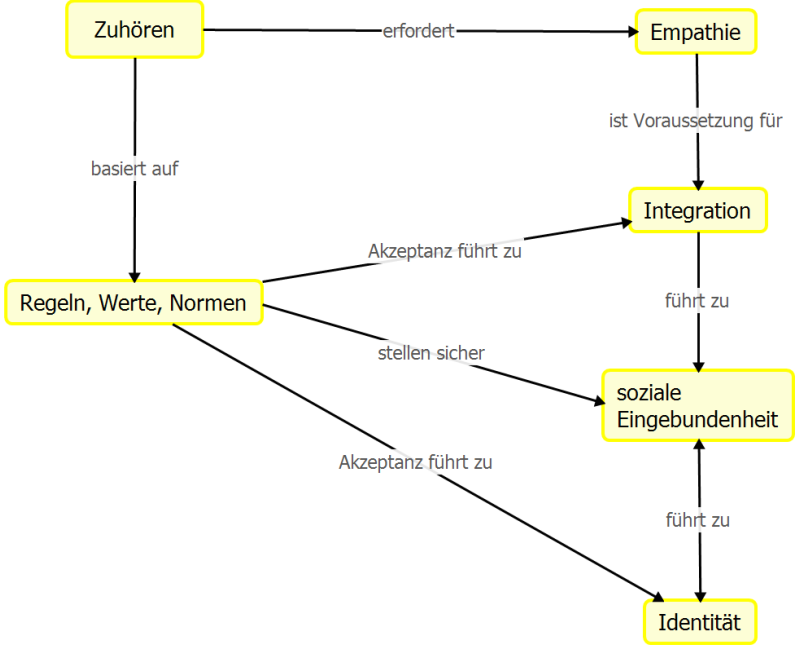
Baustein:	Znünikreis	
Kompetenzen:	<ul style="list-style-type: none"> • Teilen • Rituale und deren Bedeutung bewusst machen/pflegen • Bewusst ernähren 	
Pädagogische Prinzipien:	Integration/Soziale Eingebundenheit	Man kommt mit Kulturen anderer Länder, Familien- und Esskulturen in Kontakt.
	Gesundheit/Ernährung	Alle wissen, was ein gesunder Znüni ist und nehmen sich Zeit dafür.
	Regeln, Werte, Normen	Verbindliche und vorgegebene Richtlinien einhalten können
	Gemeinschaft leben	Miteinander essen stärkt das Gemeinschaftsgefühl.
	Erholungszeit	Das gemeinsame Essen fördert die Achtsamkeit für das Trennen von Arbeit, Essen und Freizeit und damit für eine bewusste und gesunde Lebensgestaltung.


<p>Concept map</p>	 <pre> graph TD A[Gemeinschaft leben] -- basiert auf --> B[Regeln, Werte, Normen] A -- führt zu --> C[Soziale Eingebundenheit] A -- hat einen Bezug zu --> D[Erholungszeit] B -- führt zu --> C B -- haben einen Bezug zu --> E[Gesundheit/Ernährung] C -- führt zu --> E C -- hat einen Bezug zu --> D D -- hat einen Bezug zu --> E E -- hat einen Bezug zu --> C </pre>
<p>Umsetzungsideen:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Znünilieder, Verse (altbekannte/selbsterfundene) • Znünikorb holen, Täschli verteilen • Früchte/Gemüse schnitzen • Znünibuffet/Teilen • Geisterznüni (ohne Reden den Znüni essen) • Pause gemeinsam besprechen und organisieren
<p>Didaktische Hinweise:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ritual gemeinsam entwickeln und leben • Thematik: Gesundes/ungesundes Essen • Verantwortung übernehmen (Ämtli, Tageskind, Abwasch)

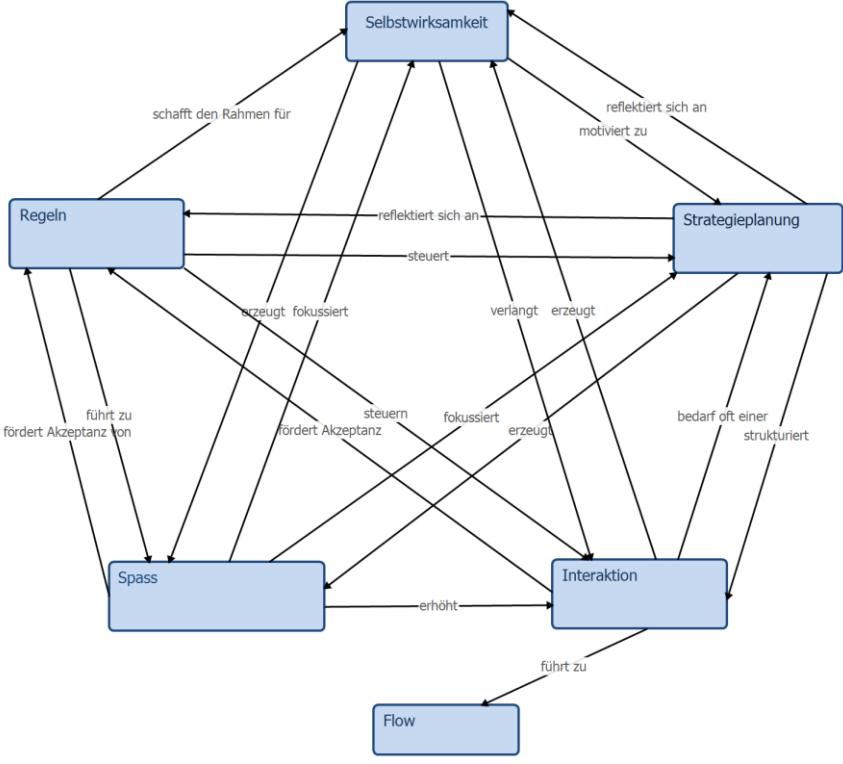
Baustein:	Freies Spiel / Freie Tätigkeit	
Kompetenzen:	<ul style="list-style-type: none"> • Entscheiden • Kooperieren • Probleme lösen • Regeln einhalten • Kreativität • Ausdauer • Flexibilität • Vollständige Handlungen (plan/do/check/act) • Mit sich in Kontakt sein (Bedürfnisse/Wille) 	
Introjierte oder extrinsische Motivation Pädagogische Prinzipien:	<p>Motivation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Autonomie • Kompetenz erleben • Soziale Eingebundenheit 	<p>Die Kinder sind motiviert etwas zu erreichen.</p> <p>Eigene Bedürfnisse wahrnehmen und sich selbstbestimmt für etwas entscheiden dürfen.</p> <p>Eigene Fähigkeiten und Kompetenzen kennenlernen und darauf vertrauen, führt zu Erfolgserlebnissen oder zum Wunsch, etwas noch besser können zu wollen.</p> <p>Mit- und voneinander lernen und sich als nützlich erleben.</p>
	<p>Individualisierung</p>	<p>Die Lern- und Spielumgebung ermöglicht den Kindern den Fähigkeiten entsprechend Herausforderungen anzunehmen.</p>
	<p>Entscheidungsfindung</p>	<p>Die Kinder lernen bewusst in Varianten zu denken & begründete Entscheidungen zu treffen.</p>
	<p>Prozesssteuerung</p>	<p>Besteht aus Planung, Durchführung und Reflexion.</p>


	Lernreflexion	Über das eigene Lernen nachdenken und daraus Schlüsse für die Weiterarbeit ziehen.
Concept map	 <pre> graph TD A[Individualisierung] -- "in Wechselwirkung" --- B[Entscheidungsfindung] A -- "ermöglicht" --- C[Motivation (psychologisches Grundbedürfnis)] C -- "stärkt" --- D[Prozesssteuerung] D -- "ermöglicht" --- B E[Austausch - gemeinsame Lernreflexion] -- "führt zu" --- C E -- "führt zu" --- F[Soziale Eingebundenheit] F -- "führt zu" --- G[Kompetenz erleben] F -- "führt zu" --- H[Autonomie erleben] G -- "führt zu" --- C H -- "führt zu" --- C C -- "führt zu" --- I[Entscheidungsfindung] D -- "Teil davon" --- J[Entscheidungsfindung] </pre>	
Umsetzungsideen:	<ul style="list-style-type: none"> • Kinder wählen Spiel oder Tätigkeit (mit oder ohne Impuls) • Spiel-/Arbeitsbereiche: Konstruieren/Bauen, Rollenspiel (gross/klein), Rezeptionsspiele (Bücher/CD), Regel – Tischspiele, Gestalten/Malen/Zeichnen, Bewegung, Strukturierte Spiele (Ketten, Würfelkästli, Kneten, Musterlegen,.....), Forschen, Sprache • Vernetzung und Vertiefung eines Lerninhaltes • Eigene Planung mit Material • Begabungsförderung • Klassenübergreifendes Arbeiten (z.B. Tandem, Trio, Stufe, ...) 	
Didaktische Hinweise:	<ul style="list-style-type: none"> • Motiviertes, selbständiges Spielen/Arbeiten • Nachahmung wird gefördert • Ergebnisse zeigen/teilen/wertschätzen • Mit den Kindern nach den Gründen für (Spiel-) Erfolg nachspüren / Erfolgsstrategien suchen / Erfolgsstrategien anderer ausprobieren • Regeln verändern: wie kann man das Spiel einfacher oder schwieriger machen? Wie kann man das Spiel kooperativer machen? Welchen Sinn haben bestimmte Regeln? 	

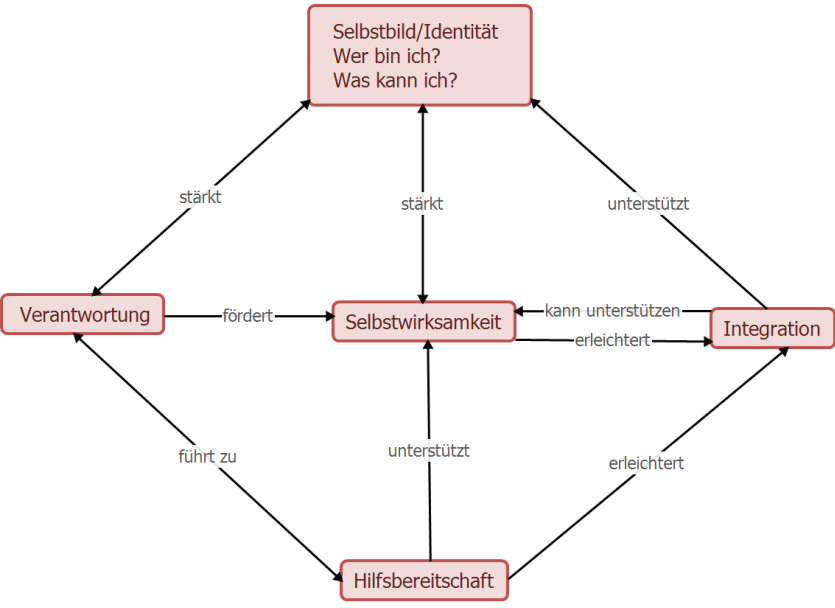
Baustein:	Morgenkreis	
Kompetenzen:	<ul style="list-style-type: none"> • Zuhören • Regeln einhalten • Sich ausdrücken • Empathie/Achtsamkeit • Mut aufbringen 	
Pädagogische Prinzipien:	Zuhören	Zuhören bedeutet, sich die Anliegen des Gegenübers anzuhören, sich in seine Lage zu versetzen und über das Gehörte nachzudenken, bevor man antwortet.
	Regeln, Werte, Normen	Verbindliche und vorgegebene Richtlinien einhalten können.
	Empathie	Fähigkeit, sich in das Gegenüber einzufühlen, es versuchen zu verstehen und angemessen darauf zu reagieren.
	Inklusion	Inklusion meint, als Teil der Gemeinschaft angenommen zu sein und im allgemeinsten Sinne teilhaben zu können.
	Soziale Eingebundenheit	Sich angenommen fühlen von der Gruppe und Interesse am Wohl des anderen zeigen. Nützlichkeiterfahrung Vereinbarte Regeln akzeptieren
	Identität	Persönliches Selbstverständnis und Zugehörigkeit

<p>Concept map</p>	 <pre> graph TD Zuhören -- erfordert --> Empathie Zuhören -- basiert auf --> Regeln[Regeln, Werte, Normen] Regeln -- Akzeptanz führt zu --> Integration Regeln -- stellen sicher --> soziale[soziale Eingebundenheit] Regeln -- Akzeptanz führt zu --> Identität Empathie -- ist Voraussetzung für --> Integration Integration -- führt zu --> soziale soziale -- führt zu --> Identität </pre>
<p>Umsetzungsideen:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Das leitende Kind wird frühzeitig festgelegt (klare Reihenfolge) • Begrüssung (auch englisch oder französisch möglich) und Durchführung durch Kind (zählen, wer fehlt u. warum, welchen Tag haben wir, Ämtli) • Fragen ziehen • Wenn möglich wenig ja/nein Fragen stellen • Tandemklassen führen den Morgenkreis gemeinsam durch • Tageskind führt Ritual • Zeigetag • Prisma-Puzzle (Kinder, die etwas erzählen wollen, nehmen ein Puzzleteil) • Philosophieren • Inputs: Sprichwörter, Philosophiefrage... • Lied singen
<p>Didaktische Hinweise:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Auch LP nehmen mit gleichen Regeln teil • Mit Karten ritualisiert • Sanduhr

Baustein:	Regelspiel	
Kompetenzen:	<ul style="list-style-type: none"> • Sich an Regeln halten können • Exekutive Funktionen • Kooperation • Strategisches Verhalten fördern 	
Pädagogische Prinzipien:	Flow	Mentaler Zustand einer völligen Vertiefung.
	Spass	Das Vergnügen und die Freude, die man bei einer Sache empfindet.
	Interaktion	Wechselseitig aufeinander einwirken bzw. reagieren.
	Regeln	Verbindliche und vorgegebene Normen.
	Strategieplanung	Nächste Schritte einer Strategie planen, ein Ziel anvisieren.
	Selbstwirksamkeit	Aus eigener Kraft etwas erfolgreich bewältigen.

<p>Concept map</p>	 <pre> graph TD Regeln[Regeln] -- "schafft den Rahmen für" --> Selbstwirksamkeit[Selbstwirksamkeit] Selbstwirksamkeit -- "reflektiert sich an" --> Regeln Selbstwirksamkeit -- "reflektiert sich an" --> Strategieplanung[Strategieplanung] Strategieplanung -- "reflektiert sich an" --> Selbstwirksamkeit Regeln -- "steuert" --> Strategieplanung Strategieplanung -- "steuert" --> Regeln Regeln -- "erzeugt fokussiert" --> Spass[Spass] Spass -- "erzeugt fokussiert" --> Regeln Strategieplanung -- "verlangt" --> Spass Spass -- "verlangt" --> Strategieplanung Regeln -- "erzeugt" --> Interaktion[Interaktion] Interaktion -- "erzeugt" --> Regeln Strategieplanung -- "erzeugt" --> Interaktion Interaktion -- "erzeugt" --> Strategieplanung Spass -- "erhöht" --> Interaktion Interaktion -- "erhöht" --> Spass Regeln -- "führt zu" --> Flow[Flow] Interaktion -- "führt zu" --> Flow Regeln -- "fördert Akzeptanz von" --> Strategieplanung Strategieplanung -- "fördert Akzeptanz" --> Regeln Regeln -- "fördert Akzeptanz" --> Spass Spass -- "fördert Akzeptanz" --> Regeln Regeln -- "fördert Akzeptanz" --> Interaktion Interaktion -- "fördert Akzeptanz" --> Regeln Strategieplanung -- "bedarf oft einer strukturiert" --> Interaktion </pre>
<p>Umsetzungsideen:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Geleitete Regelspielsequenz (zur Sammlung der Kinder, als Lektion) • Regelspiel kann auch im Freispiel/freie Tätigkeit gewählt werden • Spiele von zu Hause mitbringen • Spiele ausleihen/Schule als Ludothek • Einfaches Regelspiel selber herstellen/basteln und in die Familie geben • Spielen im Tandem/Trio/Eltern • Spielherstellung als Gemeinschaftsarbeit • Zusammenarbeit mit Quartiertreff/ Spieletreff • Lernspiele • Spielabend mit Eltern
<p>Didaktische Hinweise:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gemeinsame Spieleinführung • Gruppeneinteilung ist wichtig • LP spielt (oft) mit • Sammelspiele zum Ablenken/Zeit verkürzen/ Konzentration/zurück holen/ aktivieren • Aufmerksamkeit auf Strategien und Taktiken lenken • Strategien erlernen / analysieren / ausprobieren

Baustein:		Lernpartner/Tandem/Götti,Gotte	
Kompetenzen:	<ul style="list-style-type: none"> • Kooperatives Lernen • Hilfsbereitschaft • Realistisches Selbstbild entwickeln 		
Pädagogische Prinzipien:	Selbstwirksamkeit	Aus eigener Kraft etwas erfolgreich bewältigen.	
	Hilfsbereitschaft	Hilfsbereitschaft bedeutet, dass man aus eigenem Antrieb anderen hilft und dafür keine Gegenleistung erwartet.	
	Integration	Integration bedeutet, dass man eingebunden ist in die Klassen- und Schulgemeinschaft	
	Verantwortung	Verantwortung bedeutet, dass man eine Aufgabe übernimmt und diese seinen Fähigkeiten entsprechend ausführt.	
	Selbstbild/Identität	Persönliches Selbstverständnis und Zugehörigkeit	

<p>Concept map</p>	 <pre> graph TD A[Selbstbild/Identität Wer bin ich? Was kann ich?] B[Verantwortung] C[Selbstwirksamkeit] D[Integration] E[Hilfsbereitschaft] B -- stärkt --> A C -- stärkt --> A D -- unterstützt --> A B -- fördert --> C C -- "kann unterstützen" --> D D -- "erleichtert" --> C E -- "führt zu" --> B E -- unterstützt --> C D -- "erleichtert" --> E </pre>
<p>Umsetzungsideen:</p>	<p>Innerhalb der Klasse:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Götti/Gotte • Erstklasskinder bekommen einen Drittklassgötti/-gotte • Zweier Partnerschaften unabhängig von Klassen • Trio (6.+5.+4.) • 2 bilden Buddyteam / 2 Buddyteams bilden Lernzirkel <p>Ausserhalb der Klasse:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tandemanlässe über Klassen hinweg • Experte sein in einem bestimmten Gebiet (lesen, turnen, basteln,...)
<p>Didaktische Hinweise:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mit Bildern/Portrait sichtbar machen • Vorüberlegung der LP zu den Paarungen wichtig • Paarungen mit Kindern diskutieren/festlegen (Partizipation) • Paarungen zB. mit Kärtchen/Namensschilder unterstützen • „Nachsteuern“ mit zweitem Götti / Gotti • Feedback-Briefe von Götti/Gotti an Patenkind od. umgekehrt • Götti/Gotte als Reflexionspartner nutzen: wann gelingt etwas? / Wann sind wir gemeinsam erfolgreich? / Wann kann das jüngere Kind vom älteren besonders profitieren? / Inwiefern kann ein Götti/eine Gotte von einem Patenkind lernen? • Nicht alles in Partnerschaft lösen/auch andere Paarungen zulassen • Gegenseitig Dank und Tipps geben



Kooperative Lernformen:

Als didaktisches Prinzip gilt: wenn etwas alleine besser und/oder effektiver gemacht werden kann, sollen keine kooperativen Lernformen angewendet werden.

Kooperative Lernformen sollen angewendet werden, wenn es zu besseren Ergebnissen führt, wenn es explizit um die Förderung der Kooperationsfähigkeit und/oder wenn es um die Förderung anderer Sozialkompetenzen geht.

Am PRISMA kann sich die jeweils nachfolgende Schulstufe darauf verlassen, dass die Kinder folgende kooperativen Lernformen kennengelernt haben und anwenden können:

Kindergarten	Unterstufe	Mittelstufe
D-A-V	D-A-V	D-A-V
Placemat	Placemat	Placemat
	Gruppenpuzzle	Gruppenpuzzle
	Lerntempo duett	Lerntempo duett
Karussell		
		Reziprokes Lesen
		Speak dating
Redesteine	Redesteine	Redesteine
		Post-it Brainstorming
	Kugellager	
	Lernpuzzle/Quartett	



Umsetzung Bausteine:

Teamabmachung vom 05.11.16

Jeder Baustein ist kulturprägend und muss in der Regel jede Woche* für die Schülerinnen und Schüler erkennbar sein.

* Ausnahme der Baustein Frei Spiel / Freie Tätigkeit wird anders organisiert (im Umfang einer Jahreswochenlektion)