

Richtig schreiben lernen: Kompetenzorientierter, inklusiver Rechtschreibunterricht

1 Anforderungen an einen inklusiven Rechtschreibunterricht

Inklusiver Unterricht ist ein Unterricht, der sich auf der einen Seite durch Individualisierung auszeichnet, um der Vielfalt der Lerner gerecht zu werden. Auf der anderen Seite spielt gemeinsamer Unterricht eine große Rolle, um dem Grundgedanken der Inklusion Rechnung zu tragen und um darüber hinaus gerade schwächere Schüler durch einen strukturierenden Klassenunterricht zu unterstützen (Schründer-Lenzen, 2008). Weitere wichtige Faktoren sind u.a. Selbsteinschätzung, Feedback, Klassenmanagement, Wechsel zwischen offenem und gelenktem Unterricht eine wichtige Rolle (ebd.; Fischer, Heimlich, Kahlert, & Lelgemann, 2012).

2 Das Miomind-Konzept

Das Miomind-Konzept sieht gemäß des „responsiveness-to-intervention“-Paradigmas eine Intervention auf drei Ebenen vor (Reber 2013): Neben einem gelenkten, evidenzbasierten Klassenunterricht im Rechtschreiben auf Förderebene 1 (in diesem Beitrag nicht näher thematisiert, vgl. Huemmer, Pointner, & Landerl, 2009; Reber, 2009) werden auf Förderebene 2 und 3 zusätzlich individualisierte Kleingruppen- und Einzelförderungen angeboten, die den heterogenen Lernvoraussetzungen der Schüler Rechnung tragen. Im Rahmen dieser individuellen Förderung (Ebene 2 und 3) setzt sich das Miomind-Konzept zum Ziel, kindgemäßes Rechtschreiblernen durch motivierende Spiele zu ermöglichen, und dabei den Schwierigkeitsgrad für jeden Schüler optimal an individuelle Lernvoraussetzungen anzupassen, so dass durch ein Lernen in der Zone der nächsten Entwicklung ein Flow-Erleben entsteht. Auf diese Weise soll für diesen oft angestaubten, negativ besetzten Lerninhalt neue Motivation geweckt werden (vgl. Kirch & Reber, 2014).

Die Passung zwischen dem Lerner und den angestrebten Lernzielen versucht Miomind durch folgende Maßnahmen zu optimieren:

- Lernausgangs- und Lernverlaufsdiagnostik mit Hilfe des Miomind-Computerprogramms als Ergänzung zu den bereits bestehenden Maßnahmen der Lehrkraft
- Strukturierung des Übungsmaterials durch Rechtschreibstrategien und Kompetenzstufen
- Unterschiedlichkeit der Spiele und Übungsformen: digitale oder analoge Spiele, verschiedene Sozialformen im Spiel (alleine, mit dem Partner, mit der ganzen

Klasse), geforderte bzw. geförderte Rechtschreibstrategien im Spiel und angebotene Hilfen für ein erfolgreiches Spielen

Einsetzbar sind die verfügbaren Materialien in den Klassenstufen 2-6 (Schwerpunkt 3/4). Die Rechtschreib-Lernfelder (v.a. alphabetisch, phonologisch, morphologisch, orthographisch) werden durch derzeit 40 Rechtschreibstrategien operationalisiert, die jeweils nochmal durch drei Kompetenzstufen (Delfin: mitsprechen, Fuchs: nachdenken, Adler: merken) differenziert sind (Abb. 1). Die Wortauswahl der Spiele orientiert sich an Grundwortschatzsammlungen bzw. an bestehenden Kindersprachkorpora (u.a. Naumann, 1999; Grundwortschatzlisten der Lehrpläne).

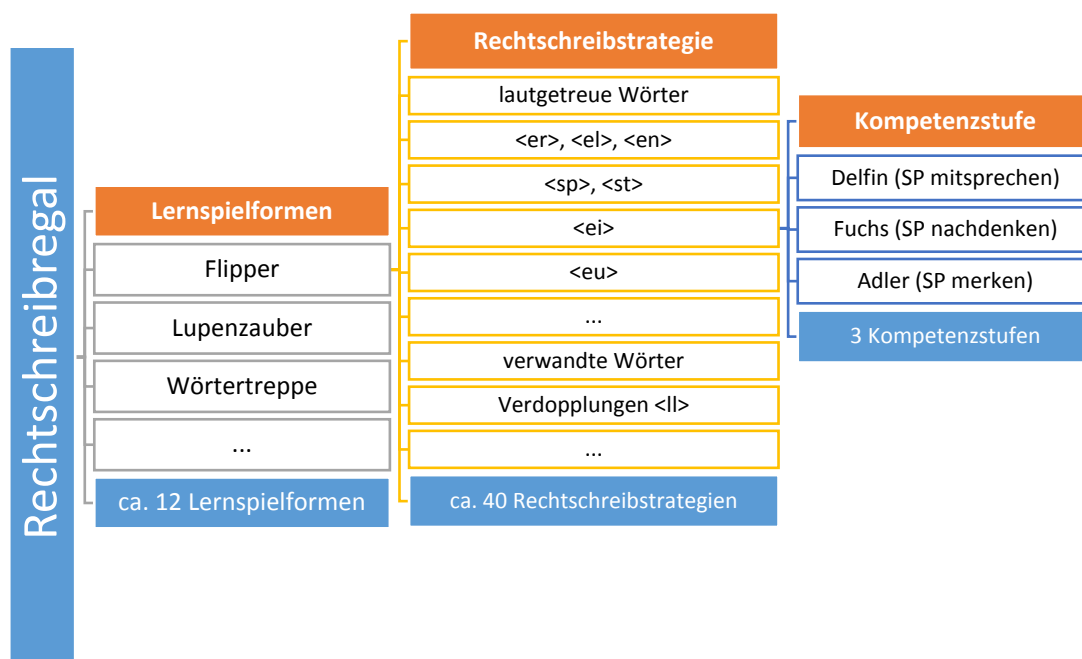


Abb. 1: Lernspiele im Rechtschreibregal: Für jede der derzeit zwölf Lernspielformen existieren Spielvorlagen zu jeder Rechtschreibstrategie und (meist) jeder Kompetenzstufe (je nach verfügbarem Wortmaterial im Grundwortschatz): insgesamt ca. 1200 Spielvorlagen derzeit (SP = Schwerpunkt) (modifiziert nach Reber, 2013)

Mediale Elemente des Konzepts sind das Miomind-Rechtschreibregal (ein Regal im Klassenzimmer enthält die analogen und evtl. auch digitalen Spielmaterialien) und das Miomind-Computerprogramm (eine Lernmanagementsoftware für Lehrer und Schüler).

3 Das Miomind-Rechtschreibregal


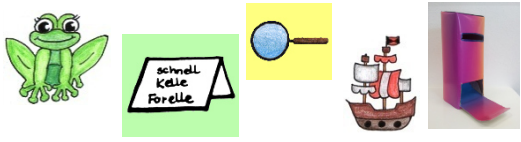
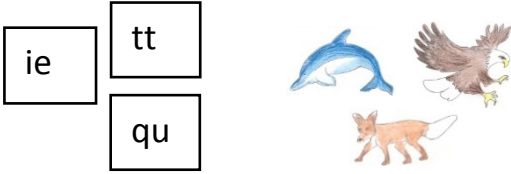

Das Rechtschreibregal ist ein Regalschrank im Klassenzimmer, in dem Spiele für den Rechtschreibunterricht zur Verfügung gestellt werden.

Dabei wurde bewusst auf Arbeitsblätter verzichtet: zugunsten des Spiels als „inklusive Methode“ (Kirch & Reber, 2014). Statt vor einem Arbeitsblattberg zu verinseln sollen die Kinder gemeinsam motivierende Lernwege im Rechtschreiben gehen. Im Spiel

wird z.B. aus „Wörter schreiben müssen“ „Wörter schreiben dürfen“, wenn derjenige mit den meisten Wörtern gewinnt. Über den Erfolg entscheidet im Spiel nicht allein die Rechtschreibleistung, sondern manchmal auch motorische Geschicklichkeit (z.B. Flipper) oder Glück (z.B. Würfelspiel Wörtertreppe). Es kann mehrere Gewinner geben (z.B. Wörtersieger, Würfelsieger). Werden bekannte Spielformen verwendet (z.B. „Schiffe versenken“ als „Wörter versenken“), müssen im Unterricht nicht lange Regeln erklärt werden.

Insgesamt wurden bisher zwölf Lernspielformen (z.B. Flipper, Lupenzauber, vgl. Kirch & Reber, 2014) entwickelt. Das Besondere ist nun, dass zu jedem Lernspiel Spielvorlagen für jede der 40 Rechtschreibstrategien (z.B. <ei>, <eu>) sowie (soweit im Grundwortschatz vorhanden) zusätzlich zu jeder Kompetenzstufe (Delfin: mitsprechen, Schwerpunkt Klasse 1/2; Fuchs: nachdenken, Schwerpunkt: Klasse 2; Adler: merken, Schwerpunkt ab Klasse 3) zur Verfügung stehen Abb. 1), das bedeutet: Insgesamt existieren auf der Miomind-Plattform 12 Lernspielformen zu je 40 Rechtschreibstrategien für je 3 Kompetenzstufen zur Verfügung, d.h. über 1200 Einzelspielvorlagen. Zu jedem Lernspiel gibt es also ca. 120 differenzierte Ausführungen. Auf diese Weise ist es möglich, dass alle Kinder einer Klasse zwar dasselbe Spiel (z.B. Flipper) erklärt bekommen und spielen, aber trotzdem jeder an einem individuellen Lernziel übt (Flipper-Vorlage zu <ei>, <eu>, ...). So wird Stufe drei der Öffnung nach Peschel (2002) ermöglicht (Tab. 1): Es bleibt nicht - wie häufig - bei organisatorischer oder methodischer Öffnung des Unterrichts, sondern echte inhaltliche bis hin zur sozialen Öffnung wird umgesetzt, eine Grundvoraussetzung für inklusiven Unterricht.

Tab. 1: Stufen der Öffnung (nach Peschel 2002) im Miomind-Konzept

Stufe	Bedeutung	Miomind
Organisatorische Öffnung	Öffnung von Zeit und Raum	
Methodische Öffnung	Öffnung der Lernform: Die Schüler wählen zwischen verschiedenen Spielen (z.B. Flipper, Grippiktat) aus	
Inhaltliche Öffnung	Öffnung der Lerninhalte: Die Schüler üben an unterschiedlichen Lernzielen (z.B. <ie>, <tt>) und Schwierigkeitsstufen (Delfin, Fuchs, Adler) aus	
Soziale Öffnung	Öffnung der Sozialform: Die Schüler wählen zwischen Einzel-, Partner oder Gruppenarbeit	

Alle Lernspiele werden auf der Miomind-Plattform www.rechtschreibregal.de kurz vorgestellt. Als kostenloser Download sind jeweils Piktogramme, Spielanleitungen sowie die Spielvorlagen an sich verfügbar.

4 Das Miomind-Computerprogramm

Das Miomind-Computerprogramm (Reber, Steidl, & Kirch, 2013) ist eine Lernmanagementsoftware, die sowohl die Lehrkraft bei Klassenverwaltungsaufgaben unterstützt und dadurch entlastet - sie hat mehr Zeit für das eigentlich Wichtigste: Zeit für individuelle Hilfestellungen - als auch die Schüler beim Finden ihrer Lernwege und Erreichen ihrer Lernziele. Im Detail heißt dies:

- Lernverlaufsdiagnostik bei einzelnen Schülern, Lerngruppen bzw. der Klasse
- Visualisierung von Lernwegen: Wer hat wann, was, wie lange und mit welchem Erfolg geübt?
- Überprüfung der individuellen Lernstände einzelner Schüler: Ein lernzieldifferenzierter Unterricht erfordert auch lernzieldifferenzierte Leistungsüberprüfungen!
- Unterstützung der Schüler bei der Selbsteinschätzung ihrer Leistungen und Fähigkeiten: Bisherige Erfolge werden angezeigt, der Schwierigkeitsgrad der Übungen (Kompetenzstufe Delfin, Fuchs, Adler) ist wählbar etc.
- Verwaltung des Kompetenzprofils der Klasse
- Bereitstellen der Lernspiele und -vorlagen für Lehrer und evtl. auch Schüler
- Wochenplanfunktion für das Lernwege-Management der Klasse

Während im Lehrermodus z.B. das Kompetenzprofil und Lernmaterialien verwaltet werden oder Lernzielüberprüfungen eingesehen werden können, wird im Schülermodus das aktuelle Lernziel für den Schüler aufbereitet: Der zum Lernziel gehörige Grundwortschatz sowie Regelwissen ist einsehbar, frei gegebene Lernspiele sind verfügbar und bisherige Erfolge werden gespeichert. Auch Lernzielüberprüfungen können durchgeführt werden.

5 Unabdingbare Grundlage: Erfassen der Lernausgangslage und des Lernverlaufs

Damit jeder Schüler in der Zone der nächsten Entwicklung übt, ist das Erfassen der Lernausgangslagen sowie später des Lernverlaufs zentral. Hier gibt es verschiedene Möglichkeiten:

- Lernprozessbeobachtungen mit Hilfe des 40-Wörter-Diktats und/oder individueller Schreibproben (z.B. Montagsgeschichte, Tagebuch) und Auswertung mit dem Kompetenzprofil Rechtschreiben (Reber & Kirch, 2013)

- Lernprozessbeobachtungen mit Hilfe des Rechtschreibhelms nach Kirch (Kirch & Reber, 2014): Während die Schüler Wörter nach Diktat schreiben, verbalisieren sie laut ihre Strategie-Überlegungen („Methode des lauten Denkens“). Dabei tragen sie einen Helm mit einer Videokamera, die alles aufnimmt. Im Rahmen einer Rechtschreibkonferenz werden einzelne Videos betrachtet und reflektiert. Alternativ kann der Lehrer auch einzelne Videos einsehen, um Schreibweisen nachvollziehen zu können.
- Curriculumsbasierte Messverfahren, z.B. zum Unterricht passende Proben
- Informelle Schulleistungsscreenings, d.h. fertige Zusammenstellungen von verschiedenen Aufgabentypen zum Rechtschreiben ohne Normwerte, z.B. LISUM, 2010.
- Standardisierte Schulleistungstests zum Rechtschreiben, z.B. Hamburger Schreibprobe (HSP: Mey, 2012)

Zu betonen ist, dass diese Verfahren in erster Linie dazu dienen sollten, den Lernverlauf zu optimieren, und nicht, um zu kategorisieren oder Noten zu erteilen.

6 Didaktische Umsetzungsideen

Prinzipiell lassen sich die Miomind-Materialien im Klassenunterricht (Ebene 1), im Förderunterricht (Ebene 2) oder in der individuellen Förderung (Ebene 3) einsetzen. Wichtig ist, dass ergänzend zum Üben mit den Miomind-Rechtschreibspielen im offenen Unterricht stets ein Klassenunterricht stattfinden sollte, in dem Strategiewissen und Arbeitstechniken erarbeitet werden. Empirische Befunde zeigen, dass dies gerade für schwächere Schüler äußerst wichtig ist, da sie sich metasprachliches Regelwissen nicht selbstständig erschließen können (zusammenfassend Schröder-Lenzen, 2008/2009).

Folgende Variationsmöglichkeiten der Miomind-Materialien sind denkbar:

- Analog und/oder digital: Beide mediale Bestandteile, also Regal und Computerprogramm, können entweder nur alleine oder kombiniert eingesetzt werden. Zusätzlich gibt es Spiele für Klassen, in denen ein oder mehrere iPads verfügbar sind.
- Fahrbares Regal oder Portfolio: Die Spiele des Rechtschreibregals sind bewusst schwarz-weiß gestaltet, damit sie einfach vervielfältigt, ausgedruckt und in einem Regal in der Klasse verfügbar gemacht werden können. Idealerweise sollte ein fahrbares Möbelstück verwendet werden, da in diesem Fall die Materialien leicht zwischen Klassen ausgetauscht werden können. Steht in der Klasse ein Computer mit Drucker zur Verfügung, kann man statt der fertig vorbereiteten Spiele auch bei Bedarf drucken: Nämlich immer nur dann, wenn ein Kind eine Spielvorlage direkt benötigt. In diesem Fall druckt es sich diese aus dem Miomind-Computerprogramm aus und klebt diese in sein Rechtschreib-Portfolioheft. Dadurch wird nicht nur für Lehrkräfte, sondern auch für Eltern und Erzieher der Lernweg verfolgbar.

Für den Lehrer entfällt das Vorbereiten des Regals. Im Portfolio empfiehlt es sich, zusätzlich den jeweiligen Wortschatz sowie die Regeln zu sammeln.

- Lernzieldifferent oder -gleich: Sollen alle Kinder das gleiche Lernziel (z.B. <ie>) bearbeiten, bereitet man entweder das gleiche Spiel mehrfach oder alle existierenden Spiele zu diesem Lernziel vor. Genauso können alle Kinder verschiedene Lernziele üben (z.B. <ie>, <qu>, <mm>, ...). Da alle Spiele zu allen Lernzielen existieren, können trotzdem alle Kinder das gleiche Spiel verwenden (z.B. Flipper). Eine gemeinsame Einführung ist möglich.
- Arbeit am Grundwortschatz oder/und mit einem individuellen Rechtschreibwortschatz: In die Spielvorlagen wurde Wortmaterial aus Grundwortschatz-Korpusanalysen aufgenommen (u.a. Naumann, 1999; Grundwortschatzlisten der Lehrpläne). Daneben steht jedes Spiel auch als Blanko-Vorlage zur Verfügung: Nach dem freien Schreiben kann jedes Kind hier sein individuelles Spiel mit eigenen, häufig verwendeten Wörtern erstellen.
- Passung der Spiele über Aktionsfelder: In fast allen Spielvorlagen sind sogenannte „Aktionsfelder“, gekennzeichnet durch ein Ausrufezeichen, integriert. Neben bestehenden Aktionskartensätzen mit Schwerpunkt Lesen, Bewegung, Schreiben etc. kann die Lehrkraft auch eigene Kartensätze verwenden und die Spiele somit noch gezielter an ihre Klasse anpassen.

6 Ausblick

Im Schuljahr 2014/15 sollen im Rahmen des Projekts didaktische Variationsmöglichkeiten in der Praxis erprobt werden, um die Materialien weiter zu verbessern: Dazu werden die Medien unter wissenschaftlicher Begleitung Kooperationsklassen zur Verfügung gestellt. Falls Sie und Ihre Klasse Interesse haben, am Projekt teilzunehmen, wenden Sie sich bitte an die Autoren. In jedem Fall sind Sie herzlich eingeladen, auf den Seiten des Projekts zu stöbern: <http://www.rechtschreibregal.de> bzw. <http://www.miomind.de>. Über Anregungen und Wünsche freuen wir uns!

Zusammenfassung/Fazit für die Praxis

Ein inklusiver, auf individuelle Lernvoraussetzungen ausgerichteter Rechtschreibunterricht basiert auf fortwährenden Lernverlaufsbeobachtungen (z.B. 40-Wörter-Diktat, Rechtschreibhelm, Proben), die differenzierte Lernziele erkennen lassen. Darauf aufbauend können individuelle Lernwege mit Hilfe des Miomind-Rechtschreibregals und evtl. auch der Miomind-Software gestaltet werden: Ein Fundus von derzeit zwölf Lernspielformen mit ca. 1200 Spielvorlagen steht bereit.

Didaktisch-methodisch vereint Rechtschreibunterricht zwei Säulen: zum einen den klassischen, lehrerorientierten Unterricht zur Einführung von Strategien oder Regelwissen, zum anderen Übungsphasen, die nicht nur organisatorisch oder methodisch, sondern v.a. auch inhaltlich geöffnet sind.

Während die vorgefertigten Materialien im Miomind-Rechtschreibregal grundwortschatzorientiertes Arbeiten ermöglichen, erlauben Blanko-Vorlagen das Anlegen individualisierter Wörterpools.

Wir danken allen am Projekt beteiligten Studierenden, Lehrkräften und Kindern sowie unseren Lehrstuhlinhabern, Prof. Dr. Joachim Kahlert sowie Prof. Dr. Manfred Grohnfeldt, für den kreativen Spielraum!

Literatur

- Huemmer, S. M., Pointner, A. & Landerl, K. (2009): Evidenzbasierte LRS-Förderung. Bericht über die wissenschaftlich überprüfte Wirksamkeit von Programmen und Komponenten, die in der LRS-Förderung zum Einsatz kommen. Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur
- Fischer, E., Heilmlich, U., Kahlert, J., & Lelgemann, R. (2012): Profilbildung inklusive Schule - ein Leitfaden für die Praxis. München: Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus. Abgerufen von <http://www.km.bayern.de>
- Kirch, M. & Reber, K. (2013): „Richtig schreiben lernen“: Rechtschreibregal. Abgerufen von <http://www.rechtschreibregal.de>
- Kirch, M. & Reber, K. (2014): Richtig schreiben lernen: Spiel als inklusive Methode. In: Sache Wort Zahl, eingereicht
- Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg (LISUM) (2010): Individuelle Lernstandsanalysen in der Grundschule (ILeA). Abgerufen von <http://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/ilea.html>
- Mey, P. (2012): Hamburger Schreibprobe (HSP). Stuttgart: Ernst Klett/vpm
- Naumann, C. L. (1999): Orientierungswortschatz. Die wichtigsten Wörter und Regeln für die Rechtschreibung Klassen 1-6. Beltz Verlag, Weinheim
- Peschel, F. (2002): Offener Unterricht – Idee, Realität, Perspektive und ein praxiserprobtes Konzept zur Diskussion. Teil I: Allgemeindidaktische Überlegungen. Teil II: Fachdidaktische Überlegungen. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren
- Reber, K. (2009). Prävention von Lese- und Rechtschreibstörungen im Unterricht. Systematischer Schriftspracherwerb von Anfang an. München/Basel: Ernst Reinhardt
- Reber, K. (2013): Richtig schreiben lernen. Heterogenität und Differenzierung im Rechtschreibunterricht. In: Rosenberger, K. (Hrsg.): Sprache rechnet sich. Medium Sprache in allen Lebensbereichen. Kongressbericht der Österreichischen Gesellschaft für Sprachheilpädagogik zum Kongress 2013 in Bad Ischl, 167-175
- Reber, K. & Kirch, M. (2013): Richtig schreiben lernen – Kompetenzorientierter Rechtschreibunterricht. In: Praxis Sprache 4, 254-257
- Reber, K., Steidl, M., & Kirch, M. (2013): „Richtig schreiben lernen“: Lernmanagementsoftware miomind. Abgerufen von <http://www.miomind.de>
- Schründer-Lenzen, A. (2009). Schriftspracherwerb und Unterricht. Bausteine professionellen Handlungswissens (3. Auflage). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften
- Schründer-Lenzen, A. (2008): Bedingungen guten Unterrichts für heterogene Lerngruppen - Befunde der empirischen Forschung. In: Kiper, H. (Hrsg.): Lernarrangements für heterogene Gruppen. Lernprozesse professionell gestalten. Bad Heilbrunn: Klinkhardt, 106-126