



ERNEN



UTISMUS

Entwicklungsbereich

Emotionen – Soziales Handeln –
Kommunikation

Titel/Thema

Atila als Fallkarte II – als Fall Anton in
der Gruppenarbeit

Verfasser(innen)

Mario Riesch

Erstellungsdatum

Oktober 2017



Atila als „Fall Anton“ in der Gruppenarbeit eines Didaktikseminars (→ siehe Sozialkunde „Inselspiel“)

Die vorliegende Fallkarte zeigt, wie Merkmale von Atilas Verhalten in Form eines konstruierten „Fall Anton“ in die praktische Arbeit eines Didaktikseminars einbezogen wurden. Im konkreten Sozialkunde-seminar wurde die Methode des Planspiels erprobt. In einer Gruppenarbeit beschäftigten sich die Studierenden mit politischen Systemen. Atila, alias Anton, wurde durch einen mit Hilfe der Fallkarte instruierten Studenten, in der Gruppenarbeit gespielt. Ein Kommilitone aus der Gruppe war als „Experte mit Expertenwissen“ eingeweiht.

Die Studierenden wurden in der Gruppenarbeit mit den besonderen Verhaltensweisen, Bedürfnissen und Schwierigkeiten von Anton konfrontiert. Die Erfahrungen dabei wurden im Anschluss diskutiert.

Diese Vorgehensweise lässt sich auch in andere Gruppenarbeiten in anderen Seminaren realisieren.

Anton

Merkmale	Rolle im Inselspiel/Ansatzpunkte	Expertenwissen/Maßnahmen
1. Phase: Einführung		
<ul style="list-style-type: none"> - sehr geräuschempfindlich, ablenkbar - → Anton fehlt es in Situationen, in denen es „durcheinander geht“, schnell an Überblick → Anton bekommt Angst - hat Schwierigkeiten, Aufgaben nach erster Erklärung zu verstehen; humorvoll-ironische Bemerkungen zu verstehen 	<ul style="list-style-type: none"> - Anton versucht fieberhaft, die Situation zu verstehen: wird unruhig, schaut zunächst herum, schaut dann weg/nach unten, schimpft ärgerlich-brummelnd vor sich hin; weiß, dass er Hilfe durch eine vertraute Person braucht und bekommen kann; er „hängt“ sich dann aber auch schnell an diese Person und redet in seiner Aufregung auf diese ein und läuft Gefahr, Wichtiges nicht mitzubekommen 	<p>Blickkontakt herstellen; Anton braucht wenige beruhigende Gesten und Worte: „Ist ein Spiel ... ich erklär`s dir gleich in Ruhe ... schau trotzdem nach vorne ... das kennst du doch von ...“</p> <p>Anton findet die Flugzeugsimulation „schaurig-schön“: Sie regt ihn auf und an. Er will eigentlich unbedingt teilnehmen. Es kann ihm aber trotzdem eine Hilfe sein, wenn du ihm sagst, dass er im Notfall raus kann. Er wird es höchstwahrscheinlich nicht brauchen, aber das Wissen, zu können, hilft. Er hat eine Wahl.</p>

Merkmale	Rolle im Inselfspiel/Ansatzpunkte	Expertenwissen/Maßnahmen
----------	-----------------------------------	--------------------------

2. Phase: Diskussion/Entscheidung Hüttenordnung

<ul style="list-style-type: none"> - Schwierigkeiten bei schriftlichem und mündlichem Ausdruck und Sprachverständnis → Arbeitsanweisungen versteht Anton schlecht ohne Hilfe - Anton braucht in seinem (Schul-) Alltag viele klare, verlässliche Strukturen und sichere Regeln - hat Schwierigkeiten, sich auf andere Kinder und ihre Gedanken einzulassen aber - Anton hat große Stärken im logischen Denken 	<ul style="list-style-type: none"> - Anton ist interessiert, schaut aber „muffelig-genervt“, weil er die Logik, den Sinn noch nicht versteht und deshalb keinen Plan entwerfen und auch noch nicht seine (sichere) Rolle erkennen kann - wenn er den Einstieg gefunden hat Das heißt → das Ziel der Gruppenarbeit erkannt/erklärt/nochmals erläutert bekommen hat → seinen ersten Schritt/möglichen Beitrag von 2-3 Schritten bis zum Ziel verstanden hat, bringt er sich ein und besteht auf planvollem Vorgehen, achtet auf logischen Aufbau, hat gute Ideen, hört genau zu, macht kritische Anmerkungen, versucht, alles in seinen Worten zusammenzufassen (oft nicht typische, altersübliche Ausdrucksweise), vorausgesetzt, er bekommt genügend Zeit/Hilfe, um „die richtigen Worte zu finden“ 	<ul style="list-style-type: none"> → Anton braucht Ermütigung und eine Begleiterin/einen Begleiter als „Übersetzerin/Übersetzer“, von der/dem er weiß, dass sie/er ihm als „Lotse“ zur Seite steht - Für Anton ist es sehr hilfreich, wenn ein Plan/eine Gliederung visuell festgehalten wird → und auf diesem Plan sein Name mit einem Arbeitsschritt sichtbar verbunden wird → Hilfe durch Begleiterin/Begleiter/ vertraute Person als Sicherung/ Formulierungsgehilfe - Anton braucht Ermunterung und Hilfe, um Gehör in der Gruppe zu finden: „Der Anton hat noch ne gute Idee ...“
---	--	---

3. Phase: Präsentation der Hüttenergebnisse

<ul style="list-style-type: none"> → Er kann sich in Gruppenarbeiten einklinken und ist motiviert, wenn ihm seine Aufgabe und Rolle klar sind und er sich in seiner Gruppe sicher fühlt 	<ul style="list-style-type: none"> - was sich Anton bei einer Präsentation zutraut, ist sehr schwer vorhersehbar. Alles ist möglich. Anton wünscht sich einen persönlichen Erfolg, zieht sich aber bei leichtem Zweifel schnell zurück. 	<ul style="list-style-type: none"> - vertraute Person kann durch Ermunterung, Lob für die guten Ideen Antons, Hinweis auf den Plan, Hinweise, „dass man ja zur Seite steht“ stark unterstützend wirken
--	--	---

4. Phase: Reflexion des Mehrheitsentscheids

<ul style="list-style-type: none"> - braucht „Rückzugsgebiete und -zeiten“ - Anton arbeitet am liebsten und am „erfolgreichsten“ allein - Kann im Einzelgespräch mit vertrauten Personen eigenes Verhalten gut reflektieren 	<ul style="list-style-type: none"> - Anton arbeitet in solchen Phasen sehr konzentriert - er braucht Hilfen bei Formulierungen - er braucht Hilfe, um nicht an einem Wort/einer Stelle hängenzubleiben, sonst „brütet“ er ewig, kommt dann in Zeitstress; es ist ihm aber wichtig, gründlich zu arbeiten 	<ul style="list-style-type: none"> ↔ Ermunterung beim Einstieg in die Aufgabe, dann nur noch da sein, um über vermeintliche „Mini-Hürden“ hinwegzuhelfen
--	---	---