

Gehirngerechtes Lernen

Ich habe gemeinsam mit 21 Kolleg*innen aller Schularten und Klassenstufen aus Deutschland und Österreich die Fortbildung „Gehirngerechtes Lernen“ unter Leitung von **Tanja Kaufmann** in **Piran, Slowenien** besucht.

Die fünf intensiven Seminartage waren inhaltlich in folgende Bereiche aufgefächert:

- ▶ Gedächtnis: Denk- und Gedächtnisübungen, Merktechniken
- ▶ Suggestopädie
- ▶ VAKOG / Multisensorik
- ▶ Gehirngerechtes Formulieren, Assoziationen
- ▶ Der suggestopädische Kreislauf
- ▶ Geschichten & Metaphern



Neben den theoretischen Grundlagen standen zahlreiche praktische Anwendungsbeispiele für den Unterricht im Fokus des Tagungsprogrammes. Im Rahmen eines „Open Space“ gab es darüber hinaus die Möglichkeit, Einblicke in Arbeitsweisen, Methoden & schulische Schwerpunkte der anderen Seminar-Teilnehmer*innen zu gewinnen. Ich konnte in diesem Zusammenhang den Ablauf des *Klassenrates* sowie die Verbindung mit dem *Herzenskreis* aus meiner eigenen Unterrichtspraxis vorstellen.

Suggestopädie

Die Suggestopädie ist eine vom bulgarischen Arzt und Psychotherapeuten Georgi Lozanov (1926-2012) seit den 1960er Jahren begründete Lehr- und Lernmethode. Der Bulgare hat mit verschiedenen Methoden und Techniken experimentiert, um herauszufinden, welche zu einer besonderen Gedächtnis- und Lernleistung führen.

- ▶ Positive Lernatmosphäre (*Umgebung / Raumgestaltung...*)
- ▶ Einsatz von Musik
- ▶ Rhythmisierung: Wechsel von aktiven und passiven Phasen
- ▶ Multisensorik: Lehrende achten immer darauf, dass es etwas zu sehen, hören und zu tun bzw. zum Ausprobieren gibt.

➔ **VAKOG**: visuell, auditiv, kinästhetisch, olfaktorisch, gustatorisch

				
visuell	auditiv	kinästhetisch	olfaktorisch	gustatorisch
sehen	hören	spüren, fühlen, bewegen	riechen	schmecken

Ich konnte im Verlauf des Seminars zahlreiche Anregungen und ganz konkrete Techniken, Übungen & Spiele für die eigene Unterrichtspraxis mitnehmen. Insbesondere die vorgestellten Elemente des *suggestopädischen Kreislaufes* möchte ich zukünftig verstärkt in den Blick nehmen und mein Spektrum multisensorischer Arbeitsangebote kontinuierlich erweitern.

Alle Techniken, Spiele und Übungen wurden von Tanja Kaufmann in einer „Ideenbox“ gesammelt und uns Teilnehmer*innen zur Verfügung gestellt. Auf den folgenden Seiten stelle ich die entsprechenden Karten in Verbindung mit einem kurzen theoretischen Input genauer vor.

EU-Seminar

Gehirngerechtes Lehren und Lernen

(Tanja Kaufmann)

Unser Gedächtnis

Die Fähigkeit, dass wir in der Lage sind, Inhalte wieder abzurufen, die wir bereits gespeichert haben, bezeichnet man als *Erinnerung*. Je nach Dauer der Speicherung gibt es verschiedene Gedächtnisarten, die wir unterscheiden:

- ▶ Sensorisches Gedächtnis (*Ultrakurzzeitgedächtnis*)
- ▶ Kurzzeitgedächtnis
- ▶ Langzeitgedächtnis

Denk- und Gedächtnisspiele und -übungen

Diese kurzen Gedächtnisspiele oder -übungen bringen unsere Hirnzellen auf Trab. Ob die Lösungen am Schluss korrekt sind, ist in erster Linie nicht so wichtig. Es ist viel entscheidender, dass das Gehirn viele verschiedene Gedankenstränge zieht, um die Aufgabe zu lösen. Damit wird unsere geistige Flexibilität trainiert:

Ideenbox-Karten:

Brückenbauer, Was fehlt?, Finger-Zahlencode, Verknüpftes Memory, Wort aus vier Buchstaben, Genaues beobachten, Scherzfragen, Immer so, Alphabet-spiel, Gleich und ungleich

Merkschniken

Ideenbox-Karten:

Merkschnik: Geschichten, Merkschnik: Anfangsbuchstaben, Merkschnik: Lustige Bilder; Zahlen merken, Namen merken, LOCI-Methode, Bums

Assoziationen

Unser Gehirn denkt grundsätzlich assoziativ und lernt sehr schnell, wenn wir ihm Assoziationen anbieten. Gleichzeitig werden über die Bildung von Assoziationen die Fantasie und die Kreativität gesteigert und die rechte Gehirnhälfte aktiviert. Je mehr Assoziationen und Verbindungen geschaffen werden, umso besser funktioniert unser Gedächtnis und umso schneller kann man Informationen abrufen.

Ideenbox-Karten:

Assoziationen; Assoziationsschlange; Ich bin, ich bin, ich nehme; Verbindende Wörter; Wiederholung

Geschichten & Metaphern

Eine Geschichte zu erzählen oder ein Beispiel zu geben, ist ein Weg, um die Inhalte greifbarer und bedeutungsvoller zu machen. So werden dargestellte Ideen durch Beispiele mit der Realität verknüpft und bringen Leben in eine Lernsituation. Durch den Einsatz von Metaphern und Geschichten lernen Menschen Problemlösungsstrategien für den Alltag. Menschen lassen sich nicht gerne was sagen, aber gerne etwas erzählen.

So können wir im Unterricht mittels Geschichten und Metaphern indirekt Themen ansprechen, die für das Zusammenleben in einer Gruppe wichtig sind. Geschichten und Metaphern fördern auch unsere Kreativität und die Vorstellungskraft.

Ideenbox-Karten:

Geschichte „Es war einmal“; Wort-für-Wort-Geschichte; Ein-Satz-Geschichte; Geschichten erfragen

Kennenlernspiele & Co.

- ▶ Fragen im Raum
 - ▶ Schildspiel
 - ▶ Rasender Reporter
 - ▶ 2 Wahrheiten - 1 Lüge oder das Krawattenspiel
- ➔ Alle Spiele & Anleitungen finden sich in der „Ideenbox. Gehirngerechtes Lehren und Lernen“