



# Close to peer Mentoring

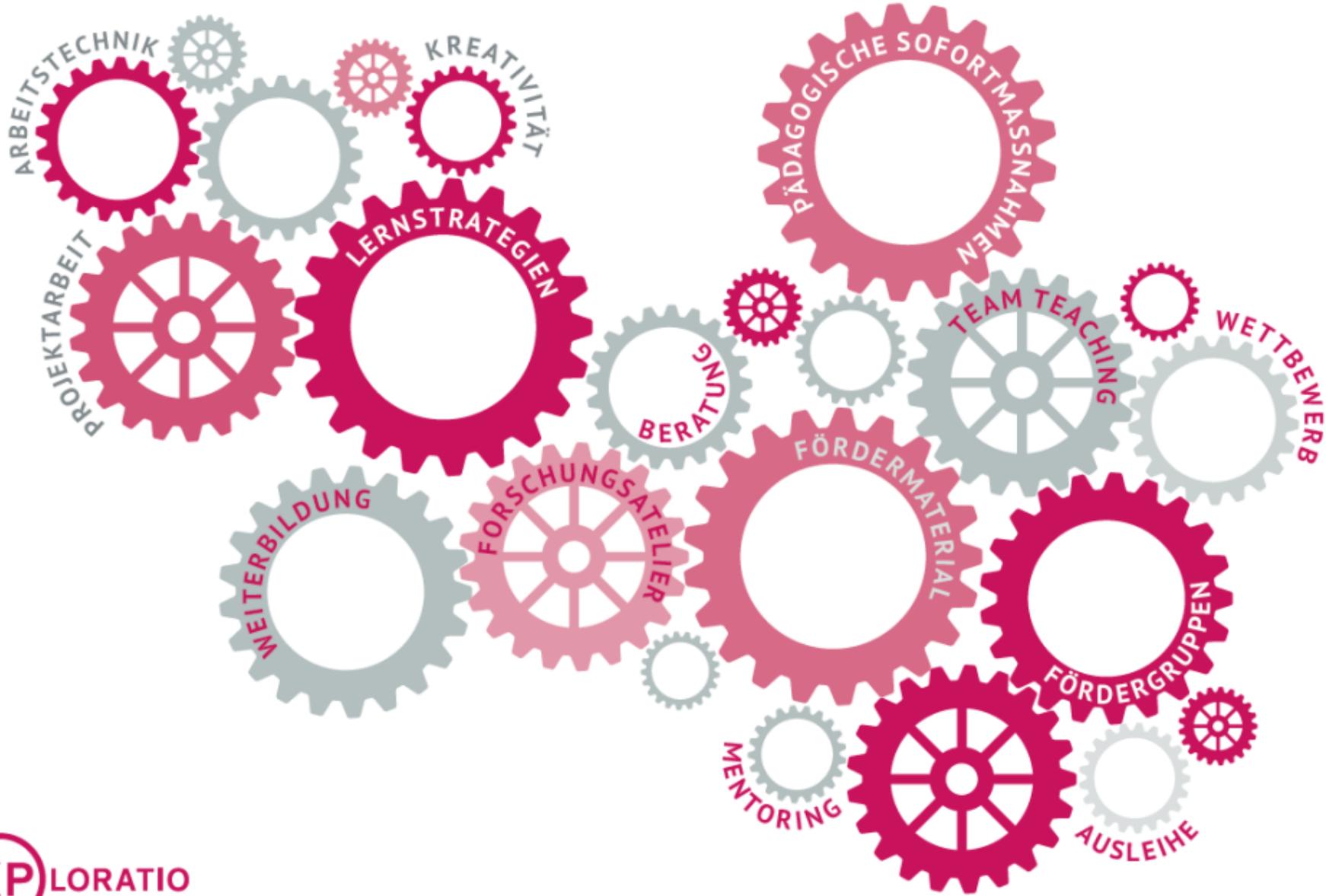
Lissa-Jahrestagung zum Thema: "Exzellenzförderung», 28.10.23

Isabella Keller-Koller  
Astrid Scherf



# ZENTRALES ANGEBOT

Winterthur



# DEZENTRALES ANGEBOT



Kinder werden von einem/einer Mentor:in in einem Interessen- und Stärkengebiet individuell unterstützt.

<https://www.lissa-preis.ch>





- <https://www.youtube.com/watch?v=eDYK4PxkfYM>

# Konzept

## 1 Ausgangslage

Die Situation für begabte Kinder in den Regelklassen der Primarschule ist oft unbefriedigend. Mit den vorhandenen Ressourcen für Begabtenförderung können die Kinder oft nicht ausreichend gefördert werden.

Auch in den Oberstufen gibt es begabte Schülerinnen und Schüler, die weniger Zeit für den Lernstoff benötigen. Sie haben eventuell sogar Spezialinteressen, mindestens aber zeitlich Kapazitäten und allenfalls auch eigene Erfahrungen als begabtes Kind.

Mentorate sind eine sehr effiziente Art der Förderung und werden von einigen Forschern gar als „Goldstandard aller Fördermassnahmen“ bezeichnet.

## 2 Ziel

Ziel des Projektes ist die Einführung und Erprobung von Mentoraten für begabte Primarschulkinder aus Winterthur mit Oberstufenschüler\*innen aus Winterthur als Mentor\*innen unter der Begleitung von Exploratio-Lehrpersonen als Projektverantwortliche (PV). Aus diesem Pilotprojekt sollen Erkenntnisse gewonnen werden, um eine Ausweitung auf andere Schulen zu ermöglichen.

## 3 Projektschritte

- Projektentwurf / Zeitplan
- Klären von rechtlichen Fragen (z.B. Sonderprivatauszug, Versicherung Mentor)
- Anfrage an Schulleitung Oberstufe
- Information der Jugendlichen der Oberstufe → Auswahl der Mentor\*innen
- Ansprechen von geeigneten Primarschulkindern, Nominierung
- Bildung der Paare Mentor\*in-Mentee
- Klären der Rahmenbedingungen: Räumlichkeiten, Materialpool, Verbrauchsmaterial, Infrastruktur (Internet)
- Einführungsnachmittage für Mentor\*innen
- Begleitendes Coaching
- Abschluss des Pilotprojekts, Evaluation



# «Ausbildung» Mentorin

Zwei Inputs à eineinhalb Stunden:

1. Theorie
2. Praxis

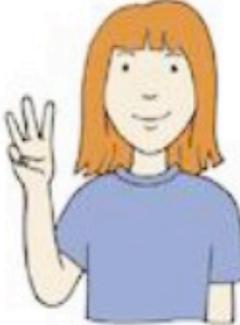




# Programm Theorie

- Begriffe zur Begabtenförderung
  - Begabung, Begabungsmodelle
  - Hochbegabung
  - Merkmale begabter Kinder
- Denkstufen von Bloom
- Intelligenzen von Gardner
- SOLO-Taxonomie
- Selbstbilder
- Ablauf der Doppelstunde
- Ideen
  - Einstieg
  - Mathe
  - Sprache
  - Projektarbeit
  - Spiele
- Umgang mit Herausforderungen

# SOLO-Taxonomie

keine Idee	eine Idee	mehrere Ideen	vernetzen	abstrahieren
				



# Lernprozess unterstützen

- Wie hast du das geschafft?
- Was kannst du nächstes Mal noch besser machen?
- Welche Fehler bringen dich weiter?
- Was hat dir geholfen das zu schaffen?
- Was kann ich daraus lernen?





# Ablauf Doppelstunde

- Einstieg mit einer Knobelaufgabe oder einem kleinen Spiel (ca. 10 Min.)
- Ca. 30-35 Min. Arbeit am Thema
- Pause, Bewegung
- 30-35 Min. Fortsetzung der Arbeit am Thema
- 10-15 Minuten Spiel zum Abschluss





# Ideen für Einstieg

- Rätsel
  - [www.raetseldino.de](http://www.raetseldino.de)
- Kahoot zum Thema
- Optische Täuschungen
- Ratekrimi
- Weitere Ideen siehe Dateien auf Teams, Ordner Einstieg



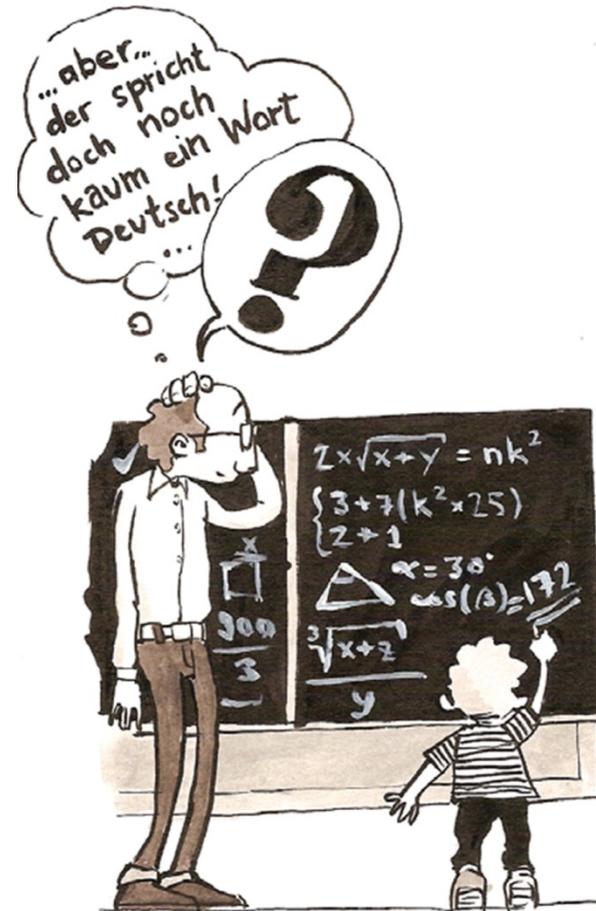


# Umgang mit Herausforderungen

- Kleinere Schritte machen
- Die Situation analysieren
- Verständnis zeigen
- Geduld haben
- Nachfragen
- Ablenken
- Stopp



# Praxis: Wie gelingt Lernen?



Isabella Keller-Koller und Sylvia Stöckli



# Übersicht

## Was ist begabender Unterricht?

- Projektarbeit
- Begabungen in
  - Sprache
  - Mathematik
  - Informatik
- Wettbewerbe





# Was ist „begabender“ Unterricht?

Erklärungen der Mentorin:

„So viel wie nötig, so wenig wie möglich.“

Anregende und möglichst offene Lernumgebungen,  
die unterschiedliche Zugänge zur Materie  
ermöglichen



# Was ist „begabender“ Unterricht?

Den Kindern zuhören:

Das Kind darf sagen: „Das kann ich schon!“

Möglichkeiten zu interessegeleitetem Lernen (z.B. Projekte, Vorträge, Experimente,...)

Vermittlung von Strategien

Unterstützung beim „Dranbleiben“

# Projektarbeit

- Thema wählen
- Planung
- Durchführung
- Präsentation
- Reflexion





# Ideen für Sprachförderung

- Bilderbuch erstellen (Book Creator)
- Lesespuren erstellen
- Entscheidungsgeschichten
- Buch mit mehreren Kapiteln schreiben (Z.B. "Unsere Klasse in 30 Jahren")
- Eigenes Hörspiel erstellen: Schreiben, Lesen üben, Aufnahmen, Geräusche einfügen, Präsentation
- Stop-Motion Filme: Geschichten, Handlungen schreiben, Kulissen herstellen, ...



# Ideen für Sprachförderung

- Leserolle mit verschiedenen Aufträgen statt Buchvortrag: Schreibe eine Postkarte an die Hauptfigur, zeichne deine Lieblingsfigur, recherchiere über die Autorin, den Autor
- Lego education: Storyboard (gezeichnetes Drehbuch) entwerfen, Filmen
- Theaterstück selber schreiben, als Schattentheater aufführen (Figuren selber gestalten)
- Comics selber gestalten



# Spiele Sprache

## Apps

- Word of Wonder
- WordBrain
- WordDomination

- ABC-Spiele
- Geheimschrift
- Kryptogramm
- 6-Satz-Märchen
- Schüttelreime
- Anagramm
- Gefüllte Kalbsbrust
- Verwandeln
- Pyramide

# Differenzieren in Mathe





# Beispiele

- Mathe-Forschungsheft
- Fermi-Aufgaben / Forschungsaufgaben
- Spiele erforschen
- Mathe-Rallye
- Offene Aufgaben
- Logik-Spiele
- Wettbewerbe / Links





# Umsetzung

- Motivationsschreiben von Mentee und Mentorin inklusive Selbstdeklaration





### Selbstdeklaration

- 1) Wurdest du bereits jugendstrafrechtlich verurteilt?  Nein  Ja  
 Falls ja, in welchem Zusammenhang und mit welchen strafrechtlichen Konsequenzen?
- 

- 2) Läuft gegen dich ein Strafverfahren?  Nein  Ja  
 Falls ja, in welchem Zusammenhang?
- 

Hiermit bestätige ich als Mentor/in die die Richtigkeit sämtlicher obgenannter Angaben.

Ort, Datum: ..... Unterschrift: .....

### Selbstverpflichtung

- A. Ich respektiere und schütze die sexuelle, psychische und körperliche Unversehrtheit von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen. Grenzverletzungen und sexuelle Übergriffe übe ich nicht aus und dulde ich nicht.
- B. Ich informiere die Verantwortlichen der Schule, wenn ich Kenntnis davon habe, dass die Unversehrtheit von Kindern, Jugendlichen oder Erwachsenen gefährdet sein könnte.
- C. Ich trage zur Klärung des Verdachts bei, wenn ich selbst der Grenzverletzung beschuldigt werde.

Ich als Mentor/in bestätige hiermit, dass ich die **Selbstverpflichtung** beachte.

Ort, Datum: ..... Unterschrift: .....

Ich/Wir als Erziehungsberechtigte/r, bestätige/n die Richtigkeit der obgenannten Angaben.

Ort, Datum: ..... Unterschrift: .....

Ich als Klassenlehrperson bin mit der Dispensierung des Mentors/der Mentorin vom Unterricht einverstanden.

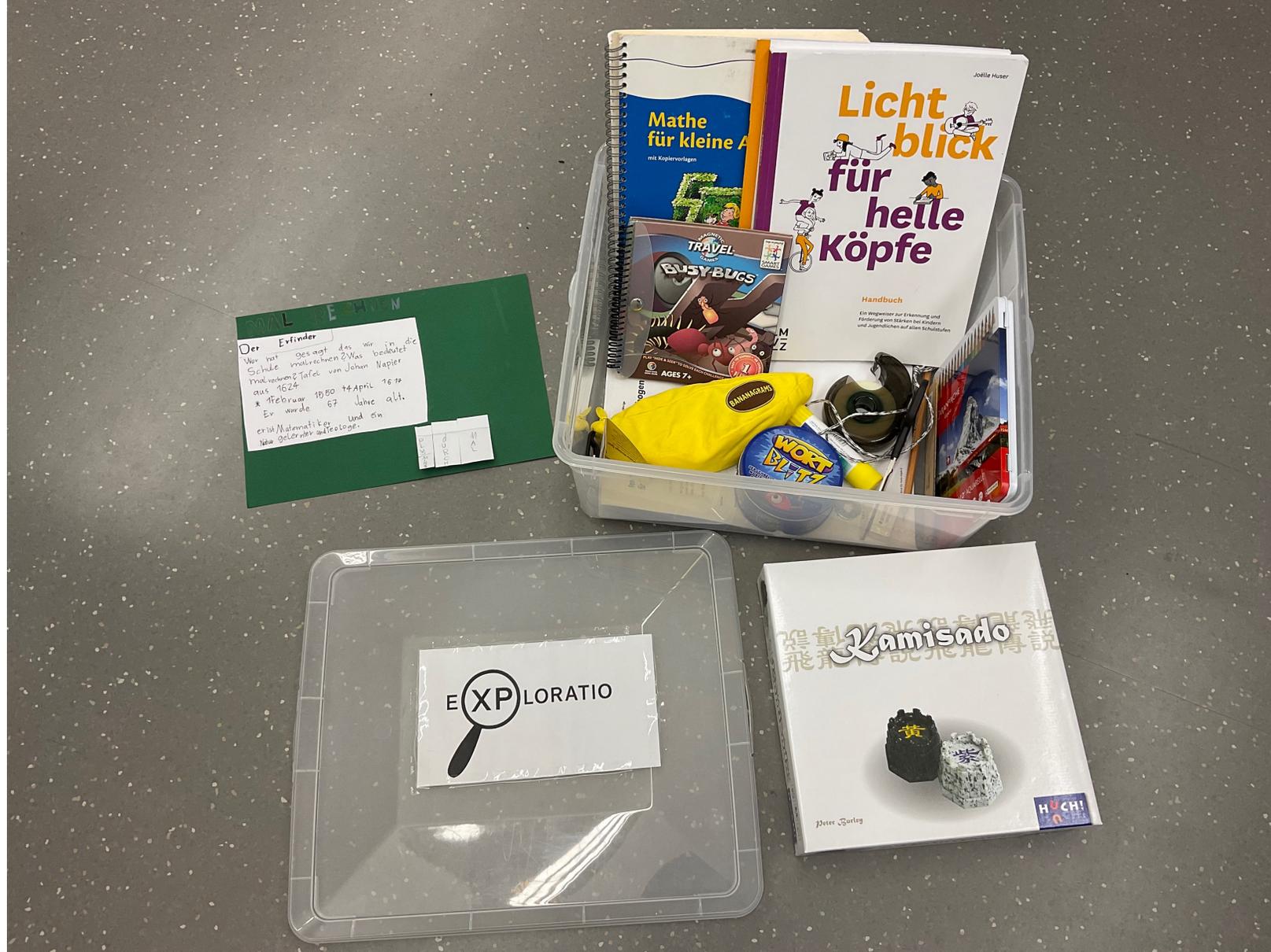
Ort, Datum: ..... Unterschrift: .....





# Umsetzung

- Motivationschreiben von Mentee und Mentorin inklusive Selbstdeklaration
- Zwei Oberstufenschülerinnen und zwei Mädchen mit Migrationshintergrund
- Treffen im Schulhaus der Primarschülerin
- Während der Schulzeit
- Kiste mit Material





# Umsetzung

- Motivationschreiben von Mentee und Mentorin inklusive Selbstdeklaration
- Zwei Oberstufenschülerinnen und zwei Mädchen mit Migrationshintergrund
- Treffen im Schulhaus der Primarschülerin
- Während der Schulzeit
- Kiste mit Material
- Teamskanal: Ideensammlungen, Journal, Fragen
- Schulbesuch
- Evaluationen: Mentee, Mentorin, LPs, Eltern

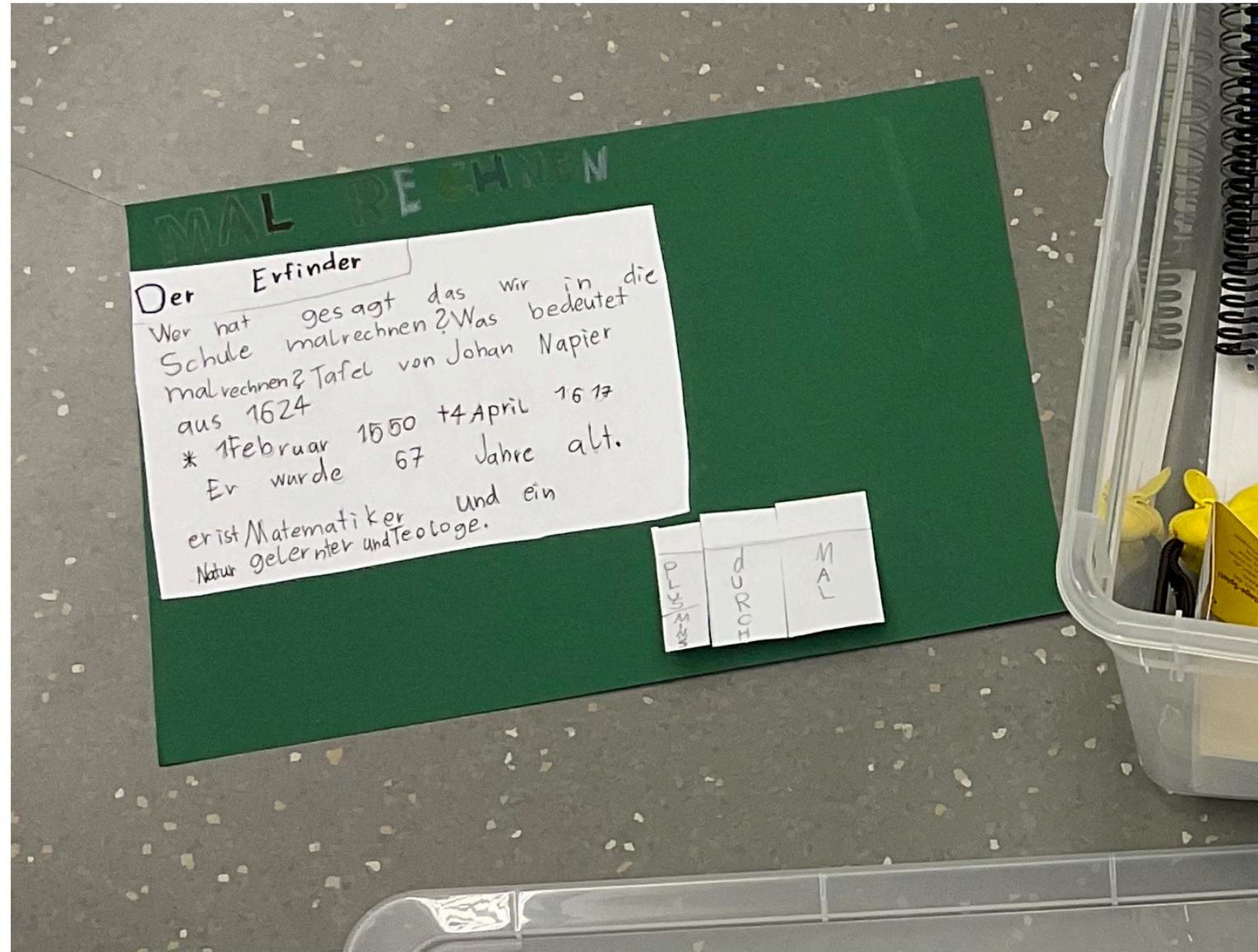


# Stolpersteine

- Zuverlässigkeit
- Abwesenheiten
- Passung von Mentee und Mentorin
- Förderung, keine Nachhilfe



# Einblick in Mentorat





# Mentoring im Kleinen

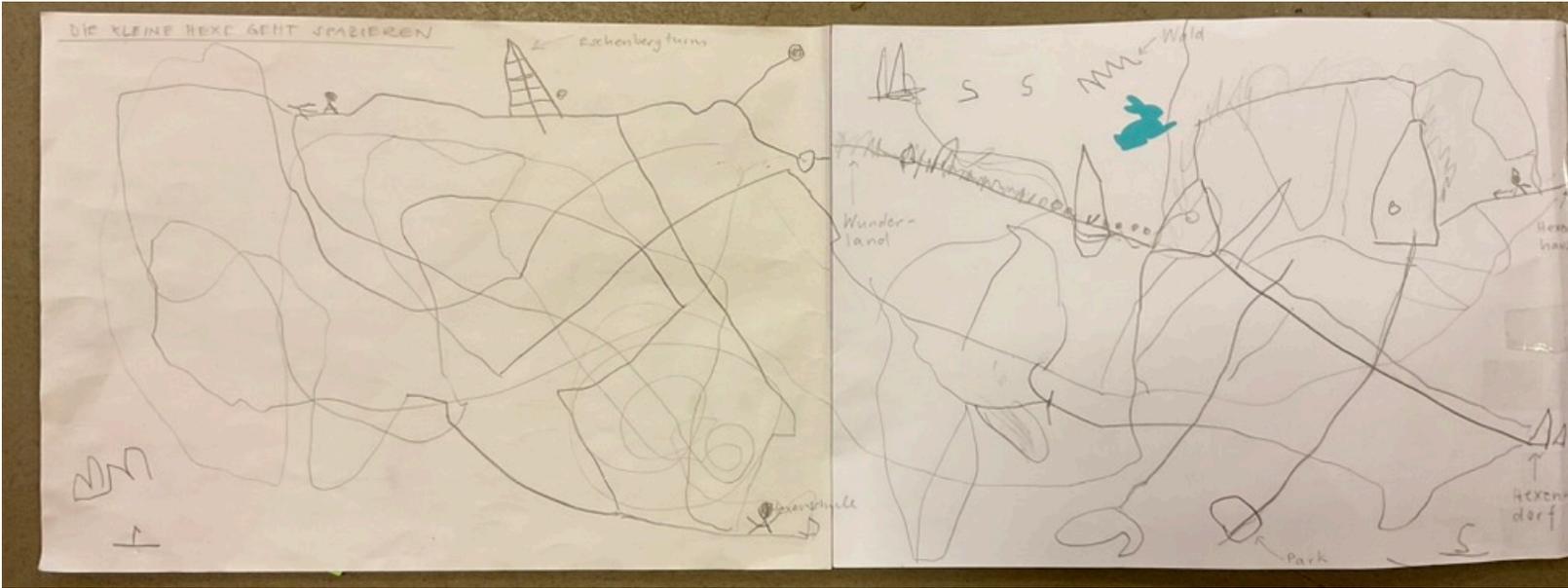


# Schach-Tandems

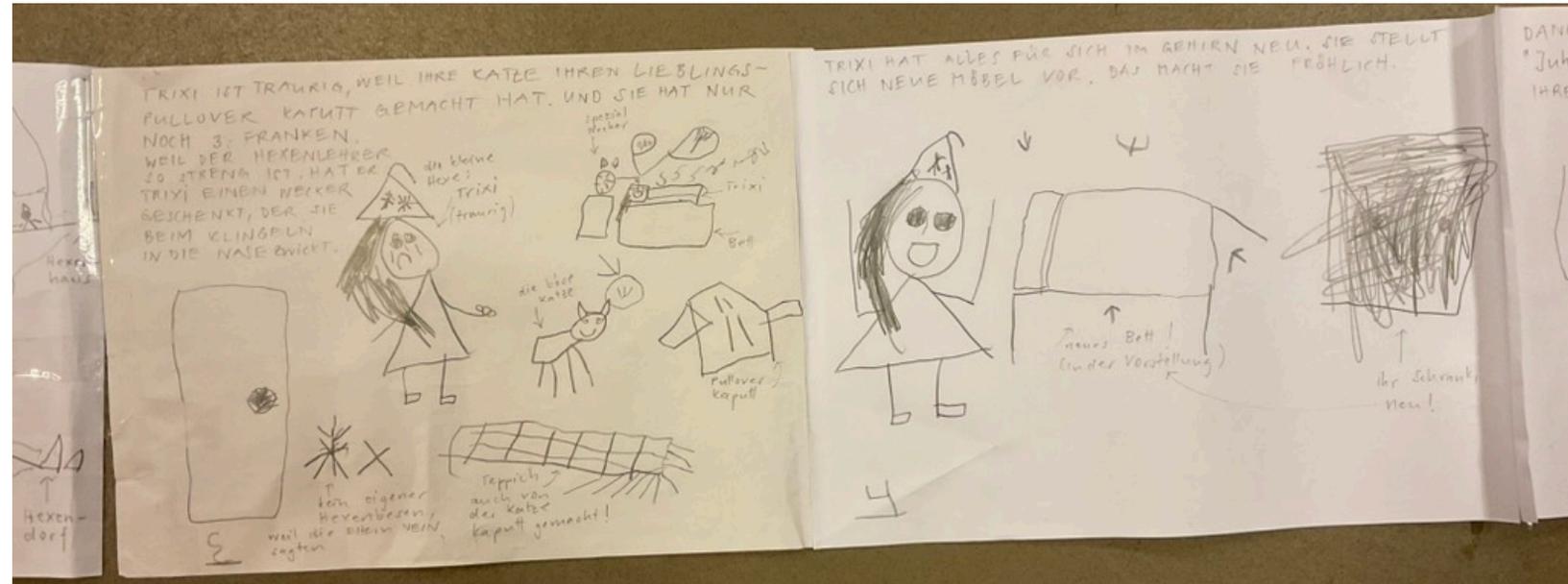


# Schreib-Tandem 5./2. Klasse





# KiGa-Schule- Tandems





DANN FINDEST DU IHREN ZAUBERTAB WIEDER.  
"Juhe!" JETZT KANN SIE SICH HEIMLICH  
IHREN BILDENEN HEXENBESEN ZAUBERN!

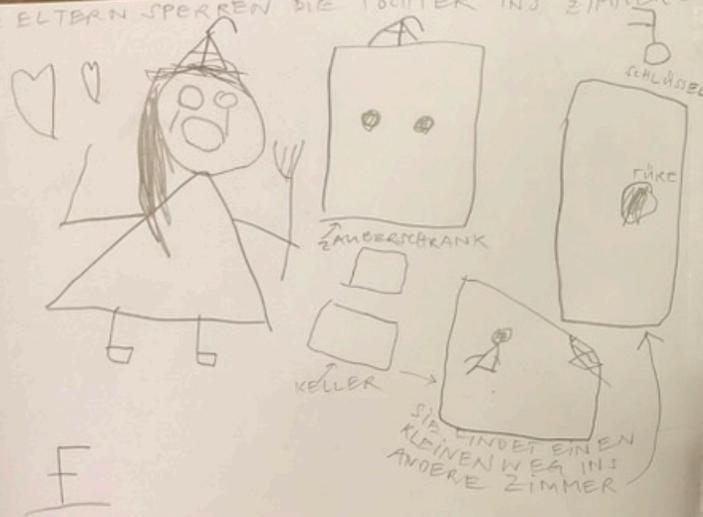


DIE KLEINE HEXE FREUT SICH ÜBER IHREN NEUEN,  
SELBST BEZAUBERTEN HEXENBESEN.  
SIE STRAHLT ÜBER DAS GANZE GESICHT.  
DIE ELTERN SIND SEHR EIFERÜCHTIG.

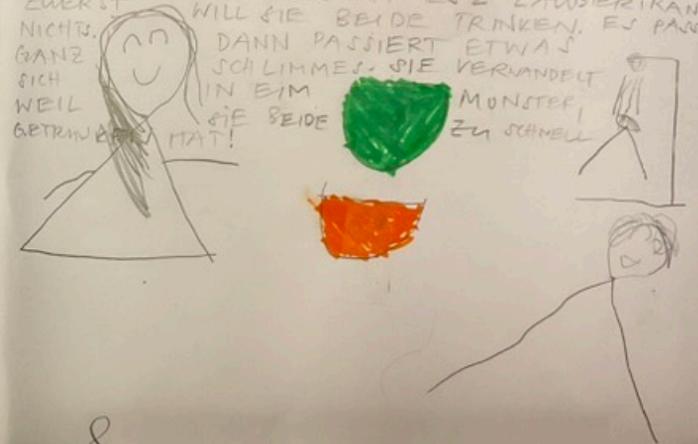


(ALS DIE ELTERN KLEIN WAREN,  
TRANKEN SIE AUS VERSEHEN EINE ZWEI-  
FARBIGEN ZAUBERTRANK, DER SIE AGRESSIV  
MACHTE.)

DIE ELTERN SPERREN DIE TOCHTER INS ZIMMER EIN.



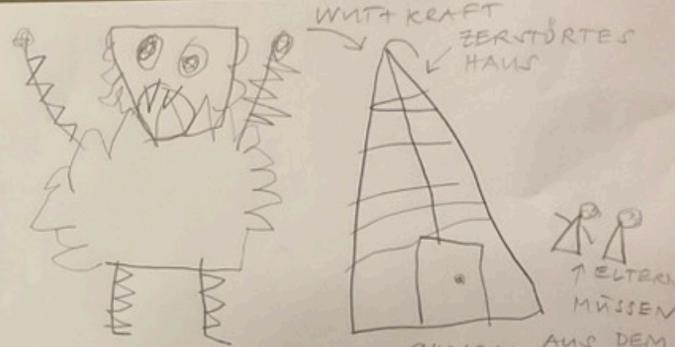
IM ANDEREN ZIMMER HAT ES 2 ZAUBERTRÄNKE  
ZUERST WILL SIE BEIDE TRINKEN. ES PASSIERT  
NICHTS. DANN PASSIERT ETWAS  
GANZ SCHLIMMES. SIE VERWANDELT  
SICH IN EIN MONSTER,  
WEIL SIE BEIDE ZU SCHNELL  
BETRWÄBEN HAT!



BE  
SIE  
FÄH  
SIE  
GAR  
GEB  
HEL



SIE VERWANDELT SICH LANGSAM IN EIN MONSTER.  
SIE WIRD GRÖßER, GRÖßER, STÄRKER UND GE-  
FÄHRLICHER. SIE FÜHLT SICH GAR NICHT GUT.  
SIE WIRD NÄMLICH AUCH AGGRESSIV, WAS SIE  
GAR NICHT SEIN WILL. SIE KANN NICHT DA-  
SIEBEN MACHEN, NUR DIE ELTERN KÖNNTEN  
HELFFEN, WENN SIE WIEDER LIEB WÄREN.



→ DIE ELTERN WURDEN WIEDER LIEB +  
KÖNNTEN IHR HELFFEN.

10



DIE ELTERN UND AUCH TRIXI FREUTEN  
SICH, DASS SIE WIEDER NORMAL SIND.



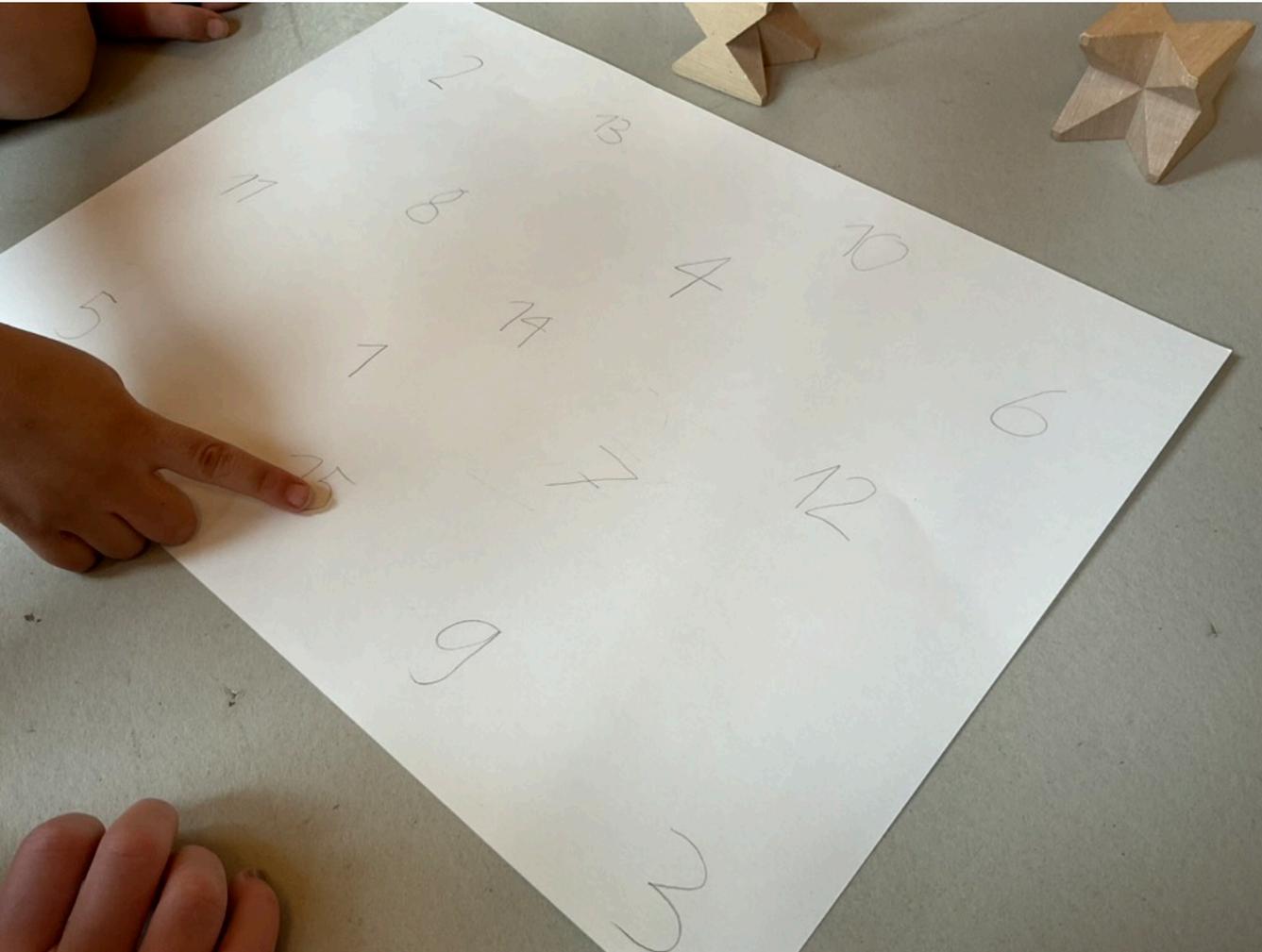
SIE MACHTEN EIN FEST FÜR DIE  
GANZE FAMILIE: GOTTI, GÖTTI, OMA,  
OPA, GROSSPAPI UND GROSSMAMI.

⇒ WEITER GEHT'S IM BAND 2!

# Tandem 5. Klasse/Kindergarten



# Tandem 3. Klasse/Kindergarten





Rot wie eine Tomate.



Braun wie ein Bär.



grau wie ein Heifisch.



8	176	20
16	18	20
24	27	30
32	30	40
40	45	50
48	84	60
56	54	70
64	63	80
<u>72</u>	72	90
80	81	100
88	90	110
96	99	120
104	108	130
112	117	140
120	126	150
128	135	160
136	144	170
144	153	180
152	162	190
160	171	200
168	180	210
172	189	220
	198	230
		240
		250

16.6.23  
7 Uhr

\* 09.12.16

$16 + 7 = 23$

1 2 3 4 5 6  
16 17 18 19 20 21 22 23

$16 + 4 = 20$   
 $20 + 3 = 23$

$15 + 5 = 20$   
 $1 + 2 = 3$   
 $20 + 3 = 23$

$16 + 10 = 26$   
 $26 - 3 = 23$

$9 \cdot 8 = 72$   
 $8 \cdot 9 = 72$   
 $72 : 8 =$

$8 : 2 = 4$   
 $14 : 2 = 7$

$14 : 2 = 7$        $14 : 7 = 2$

$21 : 3 = 7$

$21 : 7 = 3$

$28 : 7 = 4$

$28 : 4 = 7$

$35 : 5 = 7$

$42 : 6 = 7$

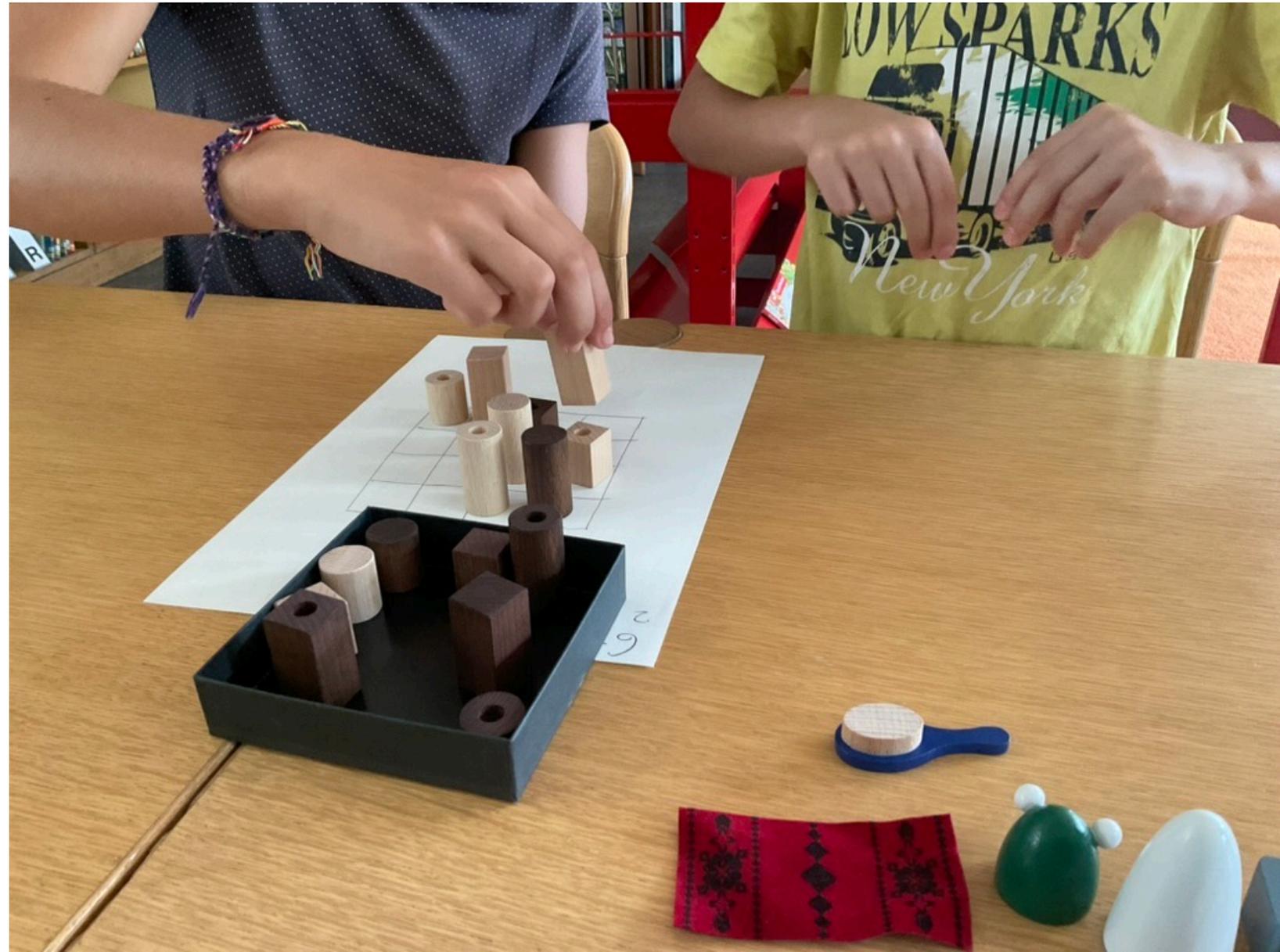
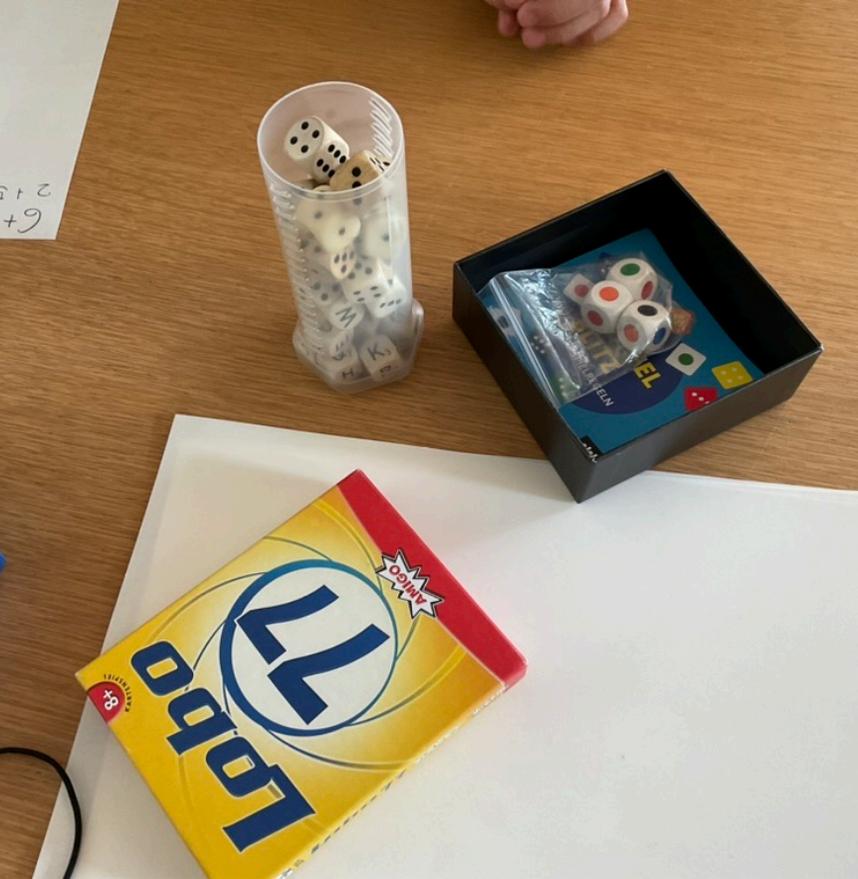
$48 : 6 = 8$

$90 : 9 = 10$

$90 : 3 = 30$













5 DAS BILD AUS STICKERN

Der Biber hat fünf Sticker.



Mit Hilfe dieser Sticker erstelle er folgendes Bild:



In welcher Reihenfolge hat er die Sticker aufgeklebt?

Wenn man komplexe Objekte aus einzelnen Objekten erstellen möchte, dann ist die Reihenfolge beim Zusammenfügen wichtig. Das Bild zeigt, dass die Rakete im Vordergrund stehen soll, also als letztes Objekt hinzugefügt werden muss. Informatiker programmieren den Computer heute so, dass er solche Aufgabenstellungen automatisch lösen kann.

3 AUSSERIRDISCHE BEWOHNER

Auf neu entdeckten Planeten leben eigenartige Geschöpfe.



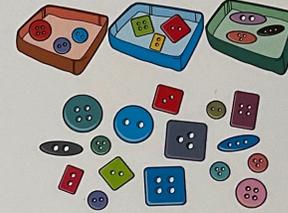
Wie kann man schätzen, auf welchem Planeten sie jeweils leben, wenn man davon ausgeht, dass sie ihrem Planeten ähnlich sehen?



Informationen zu analysieren ist ein notwendiger Schritt, um eine Aufgabe zu lösen. Hier müssen wir die Objekte (Planeten und Bewohner) vergleichen, das heißt ein Merkmal finden zum Beispiel die Kopfform, die Farbe oder die Form der Füße, anhand dessen wir die Bewohner ihrem Planeten zuordnen können. Das gefundene Merkmal muss für alle Paare passen.

1 SORTIERE DIE KNÖPFE

Die Biber mama hat Knöpfe in Schachteln sortiert und bittet nun ihren Sohn um Hilfe, um die restlichen Knöpfe auf die Schachteln zu verteilen.



Wie viele Knöpfe liegen nach der Sortierung in jeder Schachtel? Nach welchem Kriterium hat die Biber mama sortiert? Wie würde die Sortierung aussehen, wenn man die Knöpfe nach ihren Farben sortieren würde?

Das Ordnen von Gegenständen nach gewissen Kriterien gehört zu unserem Alltag und ist auch in der Informatik wichtig, weil man in geordneten Sammlungen von Gegenständen oder Daten schneller das gesuchte Objekt finden kann. Weil die Informatiker alles effizient machen wollen, beschäftigen sie sich viel mit der Entwicklung von Sortierstrategien.

8 SUCHE AUFMERKSAM

Im See verstecken sich fast alle Zahlen von 1 bis 20. Es fehlen allerdings 4 Zahlen. Welche?



Die vorhandenen Daten verstecken oft die Informationen, die uns interessieren. Informatiker sind dann trainiert, die verborgenen Informationen trotzdem zu finden. Sie bauen sogar Systeme, die automatisch alle gesuchten Objekte auf einem Bild erkennen können.

10 DAS BAND

Das Biber mädchen hat ein langes Band. Sie will daraus möglichst viele Bänder schneiden, die das Muster besitzen, welches sie in der Hand hat.

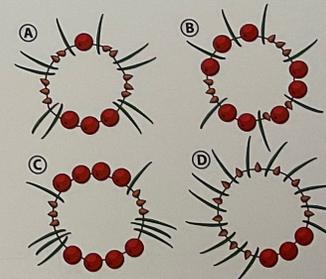


Wie viele solche Bänder kann das Biber mädchen durch das Schneiden des langen Bandes erhalten?

Die Suche nach Mustern ist ein Grundproblem in der Informatik. In dieser Aufgabe kommt noch ein weiterer Aspekt hinzu, weil es mehrere überlappende Kopien des gesuchten Musters gibt. Deshalb muss noch die optimale Anzahl nichtüberlappender Kopien herausgefunden werden. Informatiker sind Spezialisten für das Lösen von Optimierungsaufgaben, in denen man die beste Lösung in einer großen Menge möglicher Lösungen finden muss.

12 DIE HALSKETTE FÜR DIE FREUNDIN

Der Biber will seiner Freundin eine Halskette schenken. Er weiß, dass seine Freundin eine Halskette möchte, in der 1) die Vogelbeeren immer zwischen Kiefernadeln sind und 2) die Anzahl der Apfelsamen so groß wie die der Nadeln ist.



Welche Halskette findet die Freundin cool?

Das Überprüfen von Objekten bezüglich gegebener Eigenschaften ist eine wichtige Aufgabe in der Informatik. Hier ist dies veranschaulicht durch die Überprüfung der gewünschten Eigenschaften der Halsketten, die durch die Regeln beschrieben sind.

# Tandem 5./2. Klasse









[isabella.keller@win.ch](mailto:isabella.keller@win.ch)

-

[astrid.scherf@win.ch](mailto:astrid.scherf@win.ch)

