

Die Gesprächskommode unterstützt Kinder, über ihr eigenes Lernen zu erzählen und fördert einen echten Dialog mit allen Beteiligten. Ihren Einsatz findet sie überall, wo Lerngespräche stattfinden: Coaching Gespräche, Standortgespräche und Austausch zwischen Kindern und Erwachsenen.

18 Schubladen bieten 18 Anlässe um über schulische Inhalte in echte Dialoge über das Lernen zu kommen.

Kinder gestalten das Gespräch aktiv mit, Eltern erhalten einen umfassenden Einblick in den Schulalltag. Sie als Lehrperson führen ein klar strukturiertes und partizipatives Standortgespräch.

Die Begriffe auf den Schubladenfronten sind ICF-basiert und Lehrplan 21 kompatibel. So finden sich sämtliche Kompetenzen des Zyklus 1, die im Standortgespräch zentral sind. Ergänzt mit dem Coaching - Instrument „Affektbilanz“ und der Schublade mit der Wunderfrage, gewinnen Ihre Gespräche an Tiefe.

Die Gegenstände in den Schubladen laden zum Reden ein und öffnen die Gespräche in die unterschiedlichsten Richtungen. Dieser haptische Aspekt lässt die Kinder buchstäblich Mut fassen Aussagen zu ihrem Schulalltag zu machen und hilft nächste Lernschritte des Kindes mit allen Beteiligten auszuloten und zu vereinbaren.

Inhaltsangabe:

- Dossier «Gesprächskommode
- 18 Bildkarten für Lerndialog
- 1 Kommode mit 18 Schubladen
 - o Willkommen
(10 Schokoladen Smileys)
Müssen selber besorgt werden
 - o Für sich selbst sorgen
(1 Spiegel und 2 kleine Magnete)
 - o Umgang mit Mensch & Kommunikation
(1 Büchlein und 20 Spielfiguren in div. Farben)
 - o Zuhause & Schule
(1 grosses und 2 kleine Holzhäuser)
 - o Freizeit, Erholung & Gemeinschaft
(1 Freizeit-Roulette)
 - o Allgemeines Arbeiten & Lernen
(9 Tafeln und 1 Gummi-Würfel)
 - o Natur, Mensch, Gesellschaft
(1 Globus, 1 Ente, 1 Reissverschluss, 1 Holz Herz, 1 Batterie und 1 Münze)
 - o Umgang mit Anforderungen
(9 Glashalbkugeln mit Stichworten, 2 Hanteln und 1 Liegestuhl)
 - o Mathematisches Lernen
(1 Zirkel, 1 Massband, 1 Bruchrechnenscheibe, 1 Füllkörper und 1 Operationen-Würfel)
 - o Schule als Gemeinschaft
(1 Holzhaus)
 - o Spracherwerb & Begriffsbildung
(1 Button, 1 Ohr, 1 Lippe, 1 Stift und 1 Witz Buch)
 - o Bewegung & Mobilität
(1 Trampolin und 1 Unihockey-Ball)
 - o Gestalten
(1 Zahnrad, 1 Kunstkarte, 1 Gabelringschlüssel, 1 Pinsel und 1 Fadenspule)
 - o Musik
(1 Samba-Ei, 1 Mikrofon, 1 Ballettschuh und 1 Notenwürfel)
 - o Medien & Informatik
(1 Kabel und 3 Icon-Magnete)
 - o Spielen
(1 Rubik Würfel, 1 VierGewinnt und 1 Finger Skateboard)
 - o Zukunft
(1 antiker Schlüssel)
 - o Wünsche & Träume
(1 Prisma)