



### Qualitätsprogramm / ICH und DU und WIR

Im Schuljahr 2002/03 war es die Aufgabe aller Schulen in Rheinland-Pfalz, sich ein Qualitätsprogramm (QP) mit schuleigenem Schwerpunkt zu geben.

Eine Steuergruppe, in der Kolleginnen, Elternvertreter und die Schulleitung zusammenarbeitete, fasste die Ideen zusammen, die in Gesamtkonferenzen erarbeitet worden waren. So entstand das QP der Maler-Becker-Schule, das unter folgender Leitidee steht:

**Wir wollen in einer offenen Schule  
alle Kinder individuell und differenziert fördern und fordern.  
Schwerpunkt soll dabei die Entwicklung sozialer Kompetenzen sein.**

Um die sozialen Kompetenzen der Kinder gezielt zu unterstützen und weiter zu entwickeln, ist das Sucht- und Gewaltpräventionsprojekt „ICH und DU und WIR“ im Stundenplan der Schule fest verankert.

Das Programm *ICH und DU und WIR* wird an der Maler-Becker-Schule im Rahmen unseres Qualitätsprogrammes durchgeführt. Es will soziale Kompetenzen im Umgang mit sich selbst, dem anderen und im Umgang mit und innerhalb einer Gruppe vermitteln. Um Probleme und Stresssituationen im alltäglichen Schulleben bewältigen zu können, werden folgende Bereiche geschult:

- Selbstwahrnehmung und Einfühlungsvermögen in das Wesen und die Probleme anderer
- Bewältigung von Stress, Streitsituationen, negativen Emotionen
- Kommunikation mit einzelnen Kindern und der Gruppe
- Kritisches Denken sich selbst und anderen gegenüber
- Lösen von auftretenden Konflikten

Das Ergebnis des sozialen Lernens ist nicht orientiert am konkreten Verhaltensziel, sondern wird beschrieben als Entwicklungsziel für den Einzelnen und die Gruppe. Mit *ICH und DU und WIR* wird soziales und emotionales Lernen ermöglicht, das über rein kognitive Lernstrategien nicht erreicht werden kann. Die Bausteine haben interaktiven Spielcharakter und die Teilnahme der Kinder beruht auf Freiwilligkeit.

Das Programm wurde vom schulpsychologischen Beratungszentrum Mainz zusammengestellt, und unser Kollegium hat hierzu eine intensive Fortbildung erhalten.

An unserer Schule wird das Programm seit 2003 wöchentlich in allen Jahrgangsstufen in den Unterricht eingeflochten. Die Erfahrung zeigte in den vergangenen Jahren, dass es Phasen gab, in denen die Interaktionsspiele je nach Bedarf und Situation auch verstärkt eingesetzt werden mussten.

Das Programm wird von vielen Geschichten der Hauptfiguren Maulwurf Oskar und Eule Bertha begleitet, die vor allem den jüngeren Kindern den Zugang zu den Interaktionsspielen

erleichtern. Diese Tiere erleben Situationen, die den Schülern und Schülerinnen im Alltag begegnen. In den ersten Jahrgangsstufen wird häufiger mit den Bausteinen *ICH* und *DU* gearbeitet, um die Fragen „Welches Bild habe ich von mir?“ und „Wie nehme ich andere wahr und wie gehe ich mit ihnen um?“ spielerisch zu bearbeiten.

Unsere älteren Schüler zeigen größere Begeisterung mit dem Baustein *WIR*, da gerade in diesem Alter die Gruppenzugehörigkeit und deren Problematik eine immer wichtigere Rolle spielt.