

LERNATELIER



105

Atelierkarten Naturwissenschaftliche und mathematische Angebote

Atelierkarte	Naturwissenschaftliche und mathematische Angebote	Atelierkarte	Naturwissenschaftliche und mathematische Angebote
<p>Arbeitsziel: <i>Wahrnehmung von Umwelt und Natur im Hinblick auf ein bestimmtes Thema</i></p> <p>Arbeitsaufgabe: Beobachtung der Umgebung als Ausgangspunkt forschender Tätigkeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unternehmen Sie einen Beobachtungsgang im Garten oder in unmittelbarer Natur. • Bringen Sie 3 Objekte aus der Natur mit, die Impuls für eine Forschungsaufgabe für Kinder sein könnten (Altersgruppe beachten). • Bereiten Sie ein Experiment konkret vor. • Dokumentieren Sie dieses fotografisch in Ihrem Atelierbuch. 		<p>Arbeitsziel: <i>Reflexion wesentlicher Aussagen in der Montessori-Pädagogik zum Spielmaterial</i></p> <p>Arbeitsaufgabe: Montessori entwickelte „Sinnesmaterial“ für die Kinder.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Welche konkreten Spielmaterialien meint sie damit? Finden Sie Bildmaterial. • Welche Entwicklungsimpulse gehen von diesem Material aus? Achten Sie auf den speziellen Bildungsbereich. • Dokumentieren Sie Ihre Erkenntnisse bezogen auf spezielle Sinnesmaterialien in Ihrem Atelierbuch. 	
<p>Arbeitsziel: <i>Transfer von Fachinhalten im Bildungsplan für Kinder in praktische Bildungsarbeit</i></p> <p>Arbeitsaufgabe: „Die Welt, in der Kinder aufwachsen, ist voller Mathematik.“</p> <ul style="list-style-type: none"> • Suchen Sie nach den vielfältigen Möglichkeiten, Kindern in alltäglichen Situationen mathematische Grundkompetenzen spielerisch zu vermitteln. • Notieren Sie Ihre Ideen und tauschen Sie sich kollegial aus. • Bereiten Sie einen „mathematischen Rundlauf“ im Haus vor, bei dem Interessierte mathematische Grundlagen wie Zählen, Addieren, Multiplizieren, Wahrnehmen und Benennen geometrischer Formen üben können. • Bedenken Sie Ähnliches für das Haus und die Zielgruppe Ihrer Praktikumseinrichtung. 		<p>Arbeitsziel: <i>Reflexion von Fachinhalten aus dem Bildungsplan für Kinder</i></p> <p>Arbeitsaufgabe: In den Bildungsplänen für Kinder werden vielfältige Leitgedanken zur mathematischen Früherziehung angeboten (z. B. BEP 7.5).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stellen Sie Bezüge her zur gendersensiblen Erziehung. • Welche Aussagen macht der BEP für welche Altersstufen? Verbinden Sie diese mit Ihren eigenen schulischen Erfahrungen. • Dokumentieren Sie die Ergebnisse im Atelierbuch. 	

Organisatorisches und Gäste

Zeitlich sinnvoll sind angekündigte **Ateliertage**, an denen Sie einen ganzen Vormittag fächerübergreifend in den Ateliers arbeiten können. Sinnvoll ist auch, in den Räumen eine „vorbereitete Umgebung“ zu haben, mit Fachliteratur und ggf. unterschiedlichen Materialien zum Experimentieren.

Sie können Fachkollegen („**Gäste**“) einladen zu Lehrbeispielen und Hospitationen, können selbst praktische Übungen durchführen, ggf. aufzeichnen, Hospitationen ermöglichen oder Reflexionen erarbeiten.

Sie dürfen auf eine zuverlässige Lernbegleitung durch Ihre Lehrkraft zurückgreifen: Fragen Sie, hospitieren Sie, zeigen Sie. Lernen Sie vor allem voneinander: Jeder von Ihnen hat ganz individuelle Ressourcen!

Tauschen Sie sich aus, lassen Sie sich beobachten und reflektieren Sie gemeinsam aus unterschiedlichen Perspektiven (vgl. Hospitationsbögen mit speziellen Beobachtungsthemen, **Anlage 7**).

Regeln im Lernatelier

- I. Sie organisieren sich in Gruppen für die 5–9 verschiedenen Lernateliers entsprechend der Bildungsbereiche. Es sollen nicht mehr als 5 Teilnehmer im Atelier sein. Die Teilnehmer arbeiten je nach Aufgabe im Team, kollegial oder auch einzeln.
- II. Sie dürfen, fachlichen Notwendigkeiten folgend, **Gäste** ins Lernatelier einladen.

Gästekarte	
Einladung in das Lernatelier für:	
am: _____	um: _____ Uhr
Lernen zum Thema / durch das Thema:	
Wir freuen uns auf Ihren/deinen Besuch.	

- III. Sie sollen im Laufe des Lernfelds alle Lernateliers besucht haben, brauchen aber nur individuell von Ihnen gewählte Aufgaben zu erarbeiten.
 - IV. Die Aufgaben befinden sich auf „Atelierkarten“ (z. B. gesammelt in Karteikästen oder Schachteln). Arbeiten Sie mit verfügbaren **Anlagen**, z. B. zur Operationalisierung von Lernzielen, mit Grundlagenwerken wie Bildungspläne, dem 12. Kinder- und Jugendbericht u. Ä.
 - V. Alle Ergebnisse Ihrer Atelierarbeit sammeln Sie in einem „**Atelierbuch**“, d. h. in einer Mappe, die Sie am Ende der Lernfeldarbeit inklusive Deckblatt ansprechend gestalten (eventuell binden) und präsentieren.
 - VI. Auf eigenen Wunsch können auch Präsentationen in den Ateliers stattfinden.
 - VII. In jedem Atelier hängt eine **Checkliste für die Atelierarbeit**, die Sie immer wieder erinnert an die Vereinbarungen über diese Arbeit.
- Lesen Sie diese zu Beginn jeder Arbeitsphase, um wesentliche Grundpfeiler der Methode nicht zu vernachlässigen.

Impulse zur fachlichen Reflexion

1 Beobachtungen in Bezug auf

1.1 Selbstwahrnehmung

- Wie war meine innere Einstellung zu den Kindern, zum Thema?
- War ich geduldig, angespannt, wertschätzend, dominant, drängelnd, schnell?
- Brachte ich mehr Verbaläußerungen ein als die Kinder? Warum?
- Bevorzugte ich bestimmte Kinder? Welche? Warum?
- War ich mehr an der Vermittlung von Informationen, an Disziplin oder Beziehungsarbeit interessiert?

1.2 Beobachtetes Verhalten der Kinder

- Welche Reaktionen waren bei einzelnen Kindern, welche bei mehreren Kindern, welche bei allen Kindern der Gruppe beobachtbar?
- Welche außergewöhnlichen Verhaltensweisen waren zu beobachten?

2 Didaktische Fragen in Bezug auf

2.1 Äußeren Rahmen und die Vorbereitungen

- Waren Sitz- und Raumordnung angemessen?
- War die Atmosphäre hilfreich?
- Wurden theoretische wie praktische Vorbereitungen genügend durchdacht?
- Waren die Vorbereitungen umfassend und gründlich, oberflächlich und unzureichend, rechtzeitig oder zu spät?
- Waren alle nötigen Arbeitsmittel vorhanden, gut vorbereitet und sinnvoll eingesetzt? Konnten sie die Anschaulichkeit unterstützen?

2.2 Thema und Inhalt

- Waren Sachbezug und Sachinformationen richtig und ausreichend?
- Wurden Jahreszeit und Planung berücksichtigt?
- Wo konnten erstrebte Gesamterziehungsziele unterstützt werden?
- Welche themenbezogenen Bildungs- und Entwicklungsbereiche wurden angesprochen bzw. vernachlässigt?
- Wurde der gesamte Bildungsbereich angesprochen?
- Haben Thema und Inhalte den kindlichen Bedürfnissen entsprochen, die Kinder angesprochen? War das Thema originell?
- Waren Thema und Inhalte den Interessen der Altersstufe, dem Entwicklungsstand der Kinder/einzelner Kinder angemessen und wie konnte ich das beobachten?
- Konnten spontane, situative Interessen der Kinder berücksichtigt werden? Konnten die Kinder ihre Bedeutungen zum Thema einbringen?
- Entsprachen Thema und Inhalte dem Gruppenprozess, der Gruppensituation?

2.3 Zielsetzungen

- Welche Basiskompetenzen wurden gestärkt? Wodurch?
- Waren die Ziele im Hinblick auf den Bildungsbereich richtig gewählt?
- Wann und wodurch konnte das Hauptziel erreicht werden? Wodurch nicht?
- Welche Lern- und Verhaltensziele aus anderen Bildungsbereichen konnten wodurch erreicht werden?
- Waren die Zielsetzungen dem Entwicklungsstand der Kinder, der Gruppe, einzelner Kinder entsprechend? Welche Ziele für welche Kinder, welche nicht?
- Gab es begründete/unerkannte Abweichungen?

LERNINSEL 2: Spiel und Spielverhalten von Kindern

Warum Spielen so wichtig ist – Zur Bedeutung von Spiel

Spielen ist für Kinder im wahrsten Sinne des Wortes Hauptsache. Im Spiel entfalten sie ihre seelischen, geistigen und körperlichen Möglichkeiten und das gilt für jedes Kind gleichermaßen.

Spielen ist ein kindliches Grundbedürfnis

Erwachsene mag Spielen nur als ein unterhaltsamer Zeitvertreib erscheinen – für ein Kind ist Spielen die „Hauptsache“.

Spielen ist ein Grundbedürfnis von Kindern und für die kindliche Entwicklung so wichtig wie Schlafen, Essen und Trinken. Das gilt für jedes Kind gleichermaßen, unabhängig von Kultur und Herkunft und davon, ob es eine Behinderung hat: Im Spiel sammelt es grundlegende Erfahrungen, erlebt Gefühle wie Stolz, Enttäuschung, Freude und Wut. Spielen ist der natürliche Weg jedes Kindes, sich mit der Welt vertraut zu machen, sie zu begreifen und auf sie einzuwirken. Spielen ist der kindliche Zugang zur Welt.

Auch wenn Erwachsene manches Spiel eines Kindes nicht verstehen – **sinnlose Spiele gibt es nicht**. Jedes Spiel hat seine Bedeutung. Im Spiel macht sich ein Kind mit Neuem vertraut und setzt sich mit Erlebtem, mit Träumen oder Ängsten auseinander. Für Kinder geht es beim Spielen nicht um ein bestimmtes Ergebnis oder Ziel, sondern um die Tätigkeit selbst. Das gilt auch für ein Kind mit Behinderung, dessen Alltag oft von Förderung und Therapie bestimmt wird. Die spielerischen Entdeckungen kommen dabei leicht zu kurz.

Spielen – die beste Förderung für das Kind

Kinder spielen und lernen aus eigenem Antrieb. Denn sie sind von Natur aus **neugierig** und möchten die Welt entdecken – wenn wir sie lassen.

Auf der informativen Webseite Kindergesundheit-Info.de bietet die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung Hintergründe dazu:

Es wird Eltern nicht immer leicht gemacht, die Entwicklung ihrer Kinder gelassen zu begleiten: Zahlreiche Ratgeber versuchen zu erklären, was gut für ihr Kind ist, wie entscheidend die ersten Jahre für das spätere Leben ihres Kindes sind, und wie wichtig eine möglichst frühe und „richtige“ Förderung für ihr Kind ist. Obwohl Eltern meist intuitiv das Richtige tun und „die Experten“ für ihr Kind sind, sind manche hierdurch verunsichert. Aufmerksam werden gleichaltrige Kinder beobachtet und mit den eigenen Kindern verglichen. Wenn dann andere Kinder schon besser sprechen, laufen, spielen oder singen, haben manche Eltern Angst, bei ihren Kindern etwas versäumt zu haben.

Wie gut ist es da doch zu wissen: **Es gibt für Kinder eigentlich keine bessere Förderung, als ihnen von klein an genügend Zeit und Raum zum Spielen zu geben.** Das zeigt sich auch später in der Schule: Kinder, die im Kleinkindalter ausgiebig spielen durften, sind meist stabiler und erfolgreicher.

Kinder lernen im Spiel

Kinder lernen nicht nur „spielend leicht“, sondern das Spielen ist auch ihre Art zu lernen. Anders ausgedrückt: Bei Kindern sind Spielen und Lernen 2 Seiten ein- und derselben Medaille:

- Im Spiel suchen sich Kinder die Anregungen, die sie gerade für ihre Entwicklung brauchen.
- Sie lernen die Welt kennen, finden heraus, wie die Dinge funktionieren, wozu sie zu gebrauchen sind und welchen Sinn sie haben.
- Sie machen sich vertraut mit alltäglichen Gegenständen, wie sie beschaffen sind und worin sie sich unterscheiden, und entwickeln so eine immer bessere Vorstellung von ihnen.
- Spielend üben sie ihre motorischen Fähigkeiten, lernen neue hinzu und lernen ihre Hände und Finger immer geschickter zu gebrauchen.

Dass für Kinder das Spielen viel mehr ist als reiner „Zeitvertreib“, sieht man ihnen auch an, wenn man sie beim Spielen beobachtet: Sie sind meist konzentriert und voller Hingabe.

Förderung in allen Bereichen: „Alleskönner“ Spielen

Spielen ist ein „Alleskönner“. Denn beim Spielen entwickelt, übt und festigt das Kind in den verschiedenen Entwicklungsbereichen grundlegende Fähigkeiten, Fertigkeiten und Kenntnisse, zum Beispiel:

- Selbstwertgefühl, Selbstbestätigung und Selbstvertrauen,
- Denkfähigkeit und Kreativität,
- Verantwortung für sich und andere,
- Einfühlungsvermögen, Verständnis für andere und Gemeinschaftsgefühl, Konfliktfähigkeit, das Einbringen und Überdenken des eigenen Standpunkts usw.
- Einhalten von Regeln und Aushalten von Enttäuschung und Misserfolg,
- Wissen, wie man lernt und Wissen erwirbt.

All dies kann man dem Kind nicht „beibringen“. Vielmehr eignet es sich diese Fähigkeiten selbst an – oft im Austausch mit anderen, bei dem es seine eigenen Interessen und Ideen mit einbringt. All das geschieht bis zum Schulalter – und auch noch darüber hinaus – in erster Linie im Spiel.

(Quelle: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung
www.kindergesundheit-info.de/themen/spielen/hauptsache-spielen/entwicklungsfoerderung/ Abruf 20.08.14)

Offene LERNWERKSTATT zum Thema SPIEL



Sie arbeiten mit in der „Offenen Lernwerkstatt zum Thema Spiel“

und sind somit Mitglied eines Werkstatt-Teams: Jeder arbeitet an einem Aspekt eines „Produkts“ zu Spiel: Am Ende ergeben alle Aspekte ein Ganzes.

Ziel ist es, eine Präsentation vorzubereiten, die der Schulgemeinschaft und eingeladenen Gästen wie Ausbilder

- einerseits interessante Fakten zum Thema „Spiel“ nahebringt (durch Ihre vorbereiteten Beiträge) und
- andererseits die professionelle Ausbildung zum Erzieher transparenter macht (durch den Austausch mit Ihnen).

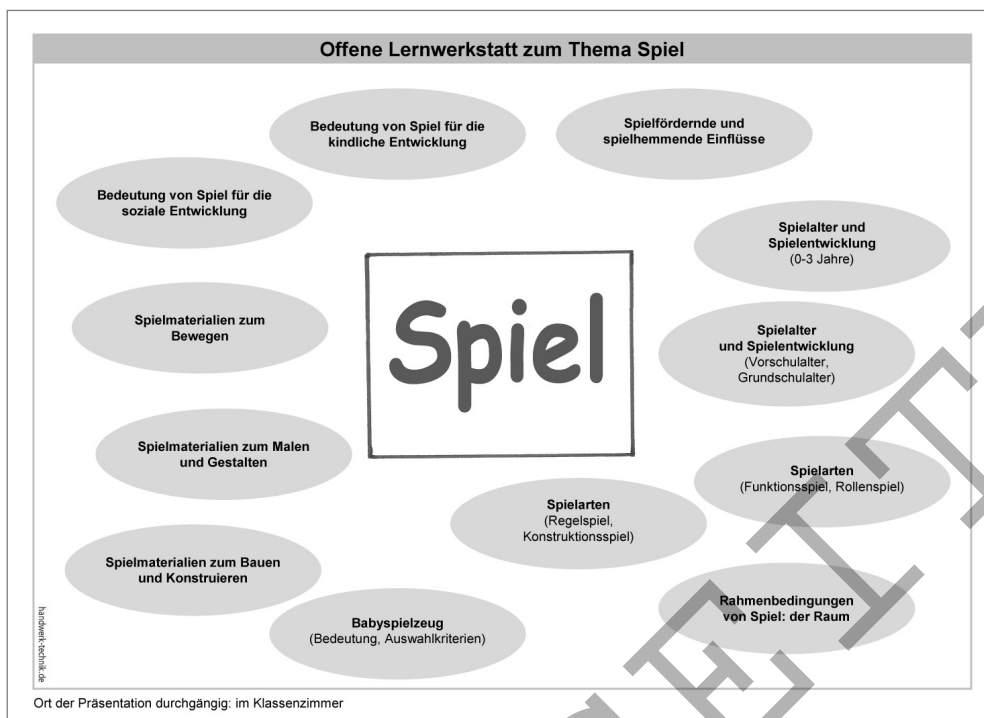
Arbeitsauftrag

1. Lesen Sie die Ausführungen in Ihrer Fachkunde oder in der Fachliteratur zum Thema Spiel.
2. Überlegen Sie, welcher Inhalt zum Thema „Spiel“ Sie persönlich interessiert, welchen Sie vertiefen möchten.
3. Fertigen Sie ein **Cluster** (s. Vorlage) an, indem Sie Ihren thematischen Schwerpunkt in der Mitte eintragen und Ideen sammeln, die Ihnen dazu einfallen (Brainstorming).
4. Vereinbaren Sie als Werkstattgruppe einen Termin, an dem Sie sich mit Ihrer Lehrkraft treffen, um Ihr Thema mithilfe des Clusters festzulegen:
(Tag, Uhrzeit) _____
5. Arbeitsphase: Danach erarbeiten Sie eigenständig zu Ihrem Thema einen
 - **theoretischen Teil** (Plakate, PowerPoint-Präsentation, Bilder o.a.), in dem Sie fachliches Wissen vermitteln, und einen
 - **praktischen Teil** (Anschauungsmaterial, Experimente, Spiele), indem Sie interaktiv den Besuchern Erfahrungen ermöglichen.

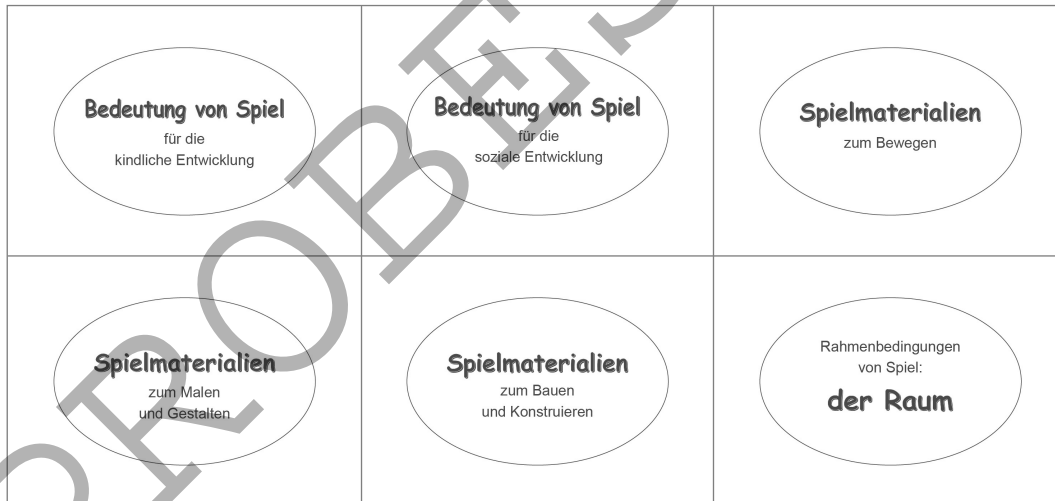


Anlagen auf CD-ROM

a) Plakat



b) Themenkarten für Werkstätten



c) Bewertungskarten für die Präsentation

Gut war, dass ...	Gut war, dass ...
Besser wäre, wenn ...	Besser wäre, wenn ...
Am besten gefallen hat mir ...	Am besten gefallen hat mir ...
Gut war, dass ...	
Besser wäre, wenn ...	
Am besten gefallen hat mir ...	Am besten gefallen hat mir ...

BEWERTUNG der Präsentation: Offene Lernwerkstatt zu Spiel

Name: _____ am: _____

zum Thema	
Vorbereitungen (Vielfalt, Eigenständigkeit, Engagement, eigene Ideen und Materialien, Absprachen, Problembewältigung, Kooperation mit Kommilitonen)	
Präsentation der Inhalte (Sachliche Richtigkeit der Informationen, Vielfalt, fachliche Schwerpunkte, Fachbegrifflichkeit, Kausalität und Nachvollziehbarkeit, Übersicht)	
Interaktives Angebot (Ideen und Originalität, motivationaler Charakter, Pragmatik, Präsenz, Klarheit im Auftrag, Verbindung zu den Inhalten, Nachhaltigkeit im Eindruck, Umsetzung methodischer Prinzipien u.a.)	
Ästhetischer Ausdruck (Klarheit in den Strukturen, Übersichtlichkeit, Umgang mit den Materialien, Aufforderungscharakter, Farben und Formen, Raumergreifung u.a.)	
Kommunikativer Umgang (Offenheit, Freude an der Kommunikation mit Besuchern, engagierter Austausch, Klarheit in der Vermittlung, didaktischer Auftrag u.a.)	
Rückmeldung der Besucher (Eindrücke der Klasse sowie anderer Besucher)	



Abschließende Bewertung	Note

Für die Bewertung:	
_____	_____
Datum	Unterschrift

3.2 a) Welche Grundsätze leiten Sie in der Wahl der Ziele für Max und Moritz?

Sie müssen alters- und entwicklungsgerecht sein sowie ganzheitlich, operationalisiert, ressourcenorientiert, beeinträchtigungs- und einrichtungsspezifisch sein, Feinziele sind operationalisiert, vgl. SMART. (In Anlehnung an die Schlüsselkompetenzen zur Bewältigung von Entwicklungsaufgaben, siehe „Empfehlungen für die Arbeit in bayerischen Horten“ (2003); Bayer. Staatsministerium für Arbeit und Sozialordnung, Familie und Frauen)

3.2 b) Formulieren Sie Leit- und Grobziele für **Max** in Ihrer pädagogischen Arbeit im Hort und operationalisieren Sie diese in Feinzielen:

Leitziele (längerfristig)	Grobziele (mittelfristig)	Feinziele (kurzfristig)
Personale Kompetenz	Selbsttätigkeit und Verantwortungsübernahme	Planung der alltäglichen Lebensgestaltung, z. B. Einteilung von Lern- und Freizeit Kennen und pflegen eigener Stärken, z. B. bei sportlichen Aktivitäten
Soziale Kompetenz	Wechsel der sozialen Rolle: Clownrolle wird abgelöst, weil andere Stärken verfügbar sind.	Wahrnehmung seiner Ich-Stärken im sozialen Kontext der Gruppe, z. B. Ideen entwickeln, Freude an Kunststücken. Gemeinsame Aktivitäten planen, z. B. andere neue Spiele, Theater.
Sprachkompetenz	Sprachliche Mitteilungsfähigkeit differenzieren i.S. von Gewaltprävention.	Angstfrei sprechen ohne Blockaden. Sprachliche Sicherheit erlangen im Umgang mit anderen Kindern. Verbalisierung von Bedürfnissen und Gefühlen.

3.3 Welche didaktischen Maßnahmen ausgehend vom fachspezifischen Schwerpunkt „Spiel“ planen Sie für Ihre Hortgruppe und individuell für Max?**Erzieherische Haltung und Beziehungsgestaltung**

Beziehung als Grundlage für gemeinsamen Lernprozess: Wertschätzung der Persönlichkeiten von Max und Moritz, nicht Akzeptanz jeglichen Verhaltens. Empathisch sein, z. B. Null-Bock auf Lernen, aber auch authentisch sein, z. B. vermitteln, dass sie sich an Regeln halten müssen (Hausaufgaben u. a.).

Prinzipien pädagogischen Handelns

Ganzheitliches Lernen → Verschiedene Angebote aus unterschiedlichen Bildungsbereichen.

Entdeckendes Lernen → Gehe ein auf Entdeckungen im Garten, z. B. Tiere/Pflanzen.

Individualisierung und Differenzierung → Gehe auf Interessen ein, vgl. Bewegung, nicht nur Fußball, auch andere Ballspiele.

Eigenaktivität und Selbsttätigkeit → Achte auf freie Wahl der Beschäftigung im Freizeitbereich, aber auch Verantwortlichkeit für Planungsabläufe, z. B. Kinderkonferenz → gemeinsame Aktivitäten in der Gruppe.

Kooperatives Lernen → Gemeinsame Aktivitäten mit Mädchen planen, z. B. Turnier.

Lernen am Modell → Ich bin Modell für die Kinder, z. B. Umgang mit Mitarbeitern.

Entwicklungsangemessenheit

→ Spiel als „Probearbeiten“ für gesellschaftlich erforderliche Rollen einsetzen:

*vgl. Geschlechterrollen wahrnehmen, Umgang miteinander → **Spiel beflügelt soziale Entwicklung:***

*Gegenseitige Rücksichtnahme → **Spiel schafft Ausgleich und Erholung:** Ausgleich zum Sitzen,*

Konzentriertem Zuhören. Partizipation: Demokratieprinzip und Partnerschaft (Gegenseitigkeit,

*Gleichberechtigung und Wertschätzung üben) → **Spiel hat psychohygienische Funktion:** Seelenpflege:*

*Körper-Geist-Seele → **Spiel macht Selbstwirksamkeit:** Max und Moritz erleben Konsequenzen ihres Verhaltens.*