

MARION LEPOLD / THERESA LILL /
CARSTEN PÜTTMANN

BILDUNGS- UND LERNABENTEUER

Alltagsintegrierte Zugänge
zur Beobachtung
von Vorschulkindern

HERDER 

FREIBURG · BASEL · WIEN

© Verlag Herder GmbH, Freiburg im Breisgau 2019

Alle Rechte vorbehalten

www.herder.de

Umschlaggestaltung: Arnold & Domnick, Leipzig

Satz und Layout: Arnold & Domnick, Leipzig

Illustrationen: Julia Dürr

Herstellung: Graspö CZ, Zlín

Printed in the Czech Republic

ISBN 978-3-451-38560-5

INHALT

Einleitung	5
1 Abenteuer Bildung – was steckt dahinter?	7
1.1 Ideen über das Lernen.	8
1.2 Abenteuer als Lernerfahrung in der Kita	9
2 Dialog als didaktisches Prinzip	11
2.1 Lernen im Dialog	12
2.2 Fachkraft und Kind im Dialog	14
2.3 Kinder im Dialog	15
2.4 Dialog mit den Eltern	17
Dialog zwischen Eltern und pädagogischer Fachkraft	17
Dialog zwischen Eltern und Kind	19
3 Die Bildungs- und Lernabenteuer	21
3.1 Auf dem Weg zum Schulkind	22
3.2 Die bunte Kita	26
3.3 Kirschkern-Weitspucken	28
3.4 Kreise, Dreiecke, Vierecke	30
3.5 Haus – Baum – Sonne	32
3.6 Mach's wie Goethe	34
3.7 Kribbeln im Bauch	36
3.8 Kinderstaperei	38
3.9 Auf los geht's los	40
3.10 Jetzt geht es ums Gewicht	42

4	Beobachten als Grundlage der Begleitung	44
4.1	Warum beobachten wir?	44
4.2	Beobachtungsformen und -bereiche	46
4.3	Wahrnehmende, entdeckende Beobachtung	48
5	Bildungs- und Lernabenteuer beobachten und dokumentieren	51
5.1	Beobachtungsdokumentation der Abenteuer	52
5.2	Abenteuer im Team evaluieren	55
5.3	Rückblick: „Das war dein Bildungs- und Lernabenteuer“	56
	Praktische Beispiele aus der Kita	57
	Anhang	
	Beobachtungsbogen Bildungs- und Lernabenteuer	70
	Impulsfragen zur Beobachtung der Abenteuer	72
	Kleine Handreichung für Eltern	74
	Literatur	75

EINLEITUNG

Beobachten und Dokumentieren gehören zum „Kerngeschäft“ der pädagogischen Fachkräfte. Diese Verknüpfung von theoretischen Kenntnissen und praktischem Handeln ist spätestens mit der Einführung der Bildungspläne obligatorisch. Pädagogisch bedeutsam und sinnvoll sind **entwicklungs- und prozessbegleitende Beobachtungen** in alltäglichen Situationen, da sie eine Einschätzung der kindlichen Kompetenzentwicklung **im Kita-Alltag** ermöglichen und nicht in künstlichen Settings stattfinden.

Die **Bildungs- und Lernabenteuer** in diesem Buch richten sich in erster Linie an Kinder im Jahr vor dem Schuleintritt und folgen der Idee der Ko-Konstruktion: **Die pädagogischen Fachkräfte gehen gemeinsam mit den Kindern auf eine Mitmach-Abenteuerreise**, die ihnen auch viel Raum für Beobachtungen liefert. Im Vordergrund steht die Umsetzung einer alltagsintegrierten Bildungsreise, an der das gesamte Team und die Kinder beteiligt sind.

Das **Konzept der Bildungs- und Lernabenteuer** besteht aus zwei Elementen – dem **Manual mit Hintergrundwissen und Umsetzungsanregungen für die pädagogischen Fachkräfte** sowie dem **Kinderheft**:

1. Die pädagogischen Fachkräfte erhalten Anregungen, wie die Bildungs- und Lernabenteuer im Alltag integriert und umgesetzt werden können, sowie Hinweise auf weitere Bildungsaktivitäten. Für die Dokumentation der Beobachtungen zu den einzelnen Abenteuern stehen Vorlagen zur Verfügung.
2. Das Kinderheft ist so aufgebaut, dass es von den Kindern selbst gestaltet und gefüllt werden kann. Dafür werden die wesentlichen Informationen über Symbole dargestellt. Der Fokus liegt auf den Stärken und dem Können der Kinder. Die Kinder können über die gezielten Aufgaben im Kinderheft ihre Entwicklungs- und Bildungsprozesse aktiv mitgestalten und so entwicklungsangemessen Verantwortung übernehmen.
3. Somit ist das Kinderheft auch gut geeignet, den Übergang von der Kita zur Schule zu begleiten. Es gibt den Kindern Rückhalt, sie wissen um ihre Stärken und entwickeln dadurch Selbstbewusstsein, um den Übertritt zu meistern. Ebenso können die Bildungs- und Lernabenteuer eine Brücke zwischen den Einrichtungen bilden. Das Kinderheft unterstützt die Lehrkräfte zu Beginn, die Kompetenzen der Kinder kennenzulernen, und bietet ihnen Anknüpfungspunkte für neue Erfahrungen.

Die **Abenteurer** orientieren sich entlang **folgender Kompetenzbereiche**:



Malen, Zeichnen, Gestalten, Kunst, Schreiben



Bewegen, Gesund leben



Genauer hinsehen, MINT, Forschen, Entdecken, Fragen



Freundschaft, Soziales Miteinander, Werte, Normen

Auch wenn die Kompetenzbereiche beim Erleben und Dokumentieren der Bildungs- und Lernabenteuer nicht im Fokus stehen, lassen sich die Bildungsaktivitäten dennoch zuordnen. Sie beziehen sich auf wichtige Entwicklungen bzw. Kompetenzbereiche: Motorische Kompetenzen; Emotionale Kompetenzen; Sprache und frühe Literacy; Naturwissenschaftliche Kompetenzen und Interessen; Musikalische Kompetenzen und Interessen; Wohlbefinden und soziale Beziehungen; Soziale Kompetenzen; Motivationale Kompetenzen; Mathematische Kompetenzen; Gestalterische Kompetenzen und Interessen; Gesundheitsbezogene Kompetenzen und Interessen.

Einige Abenteuer fordern nach dem Grundgedanken der Ko-Konstruktion zur Zusammenarbeit zwischen den Kindern oder von Kind und pädagogischer Fachkraft auf. Im Sinne der Bildungs- und Erziehungspartnerschaft können auch die Eltern mit auf die Abenteuerreise genommen werden. Stets geht es dabei um Lernen im Dialog. Im Fokus steht das Explorationsverhalten – ob allein oder in der Gemeinschaft.

1. ABENTEUER BILDUNG – WAS STECKT DAHINTER?

Bildung ist als Veränderungsprozess aufzufassen. In der alltäglichen Auseinandersetzung mit der Umwelt verändert sich das Welt- und Selbstverständnis des Menschen. Er bildet sich. Diese klassische Definition im Humboldtschen Sinne wird bei den Bildungs- und Lernabenteuern um die Idee der Auseinandersetzung mit herausfordernden Situationen (Problemlagen) erweitert. Auch in solchen Situationen kommt es zu Veränderungen, die zum Beispiel ausgelöst werden, wenn für die Bewältigung die bisherigen Kompetenzen und Erfahrungswerte nicht mehr ausreichen. Bildungsprozesse vollziehen sich demnach dann, wenn sich in der Auseinandersetzung mit neuen (Problem-)Situationen anhaltende Veränderungen (Dispositionen) der Wahrnehmung, Deutung und Bearbeitung einstellen, die es erlauben, diese Situationen zukünftig besser meistern zu können (Koller 2012, S. 16).

Während **Bildung** als Lernprozess höherer Ordnung zu verstehen ist, bei dem nicht nur neue Informationen angeeignet werden, „sondern auch der Modus der Informationsverarbeitung sich grundlegend ändert“ (ebd., S. 15), lässt sich **Lernen** als ein Prozess der Aufnahme, Aneignung und Verarbeitung neuer Informationen verstehen.

Wir bevorzugen in diesem Zusammenhang den Begriff des **Abenteuers** und meinen damit ein Erlebnis (in der Kita), das sich von alltäglichen Erlebnissen unterscheidet. Lern- und Bildungsabenteuer sollen die Kinder faszinieren und anregen, sich die Welt mit anderen Zugängen zu erschließen. Es sind kleine Expeditionen, die die Kinder im Rahmen des Kita-Alltags unternehmen.

Richtig eingesetzt sind Bildungs- und Lernabenteuer ein Instrument zur Qualitätsentwicklung in der Einrichtung. Die Abenteuer sind praxisorientiert konzipiert. Das bedeutet, sie lassen sich ohne eine künstliche Situation erzeugen bzw. ohne viel Vorlauf in den Alltag integrieren. Sie können im Tagesgeschehen gemeinsam erlebt werden. Dabei greifen die Bildungs- und Lernabenteuer wichtige Aspekte der Kompetenzentwicklung von Kindern im letzten Kita-Jahr auf.

Da jedes Kind ein eigenes Kinderheft anlegt, dort seine Erlebnisse dokumentiert und die Abenteuer fortschreibt, wirkt diese Methode nachhaltig. Das Kind kann seine eigene Entwicklung reflektieren, sich erinnern und daran wachsen.

1.1 IDEEN ÜBER DAS LERNEN

In den Wissenschaften gibt es eine Menge an Ideen über das Lernen: Lernen durch Nachahmung, Lernen am Modell, Lernen durch Erfahrung, Lernen durch Erforschen, Lernen durch Versuch und Irrtum, Lernen durch Einsicht, Lernen durch Ausprobieren, Lernen mit Kopf, Herz und Hand, Lernen als Selbstorganisationsprozess, Lernen durch Konstruktion, Lernen durch Ko-Konstruktion, Lernen in einer Expertenkultur, Lernen durch Instruktionen, Lernen durch Belehrung, Lernen im Spiel.

Bei der Vielzahl an Vorstellungen über das Lernen gibt es mehrere Aspekte, die für alle Formen gleichermaßen gelten. So ist Lernen stets ein durch einen Reiz ausgelöster Prozess. Führt dieser Prozess neben der reinen Aneignung von Informationen auch zu einer Verhaltensänderung und einem veränderten Selbst- und Weltverhältnis, sprechen wir von Bildung.

Stark vereinfacht lässt sich der **komplexe Prozess des Lernens** in vier Phasen unterteilen:

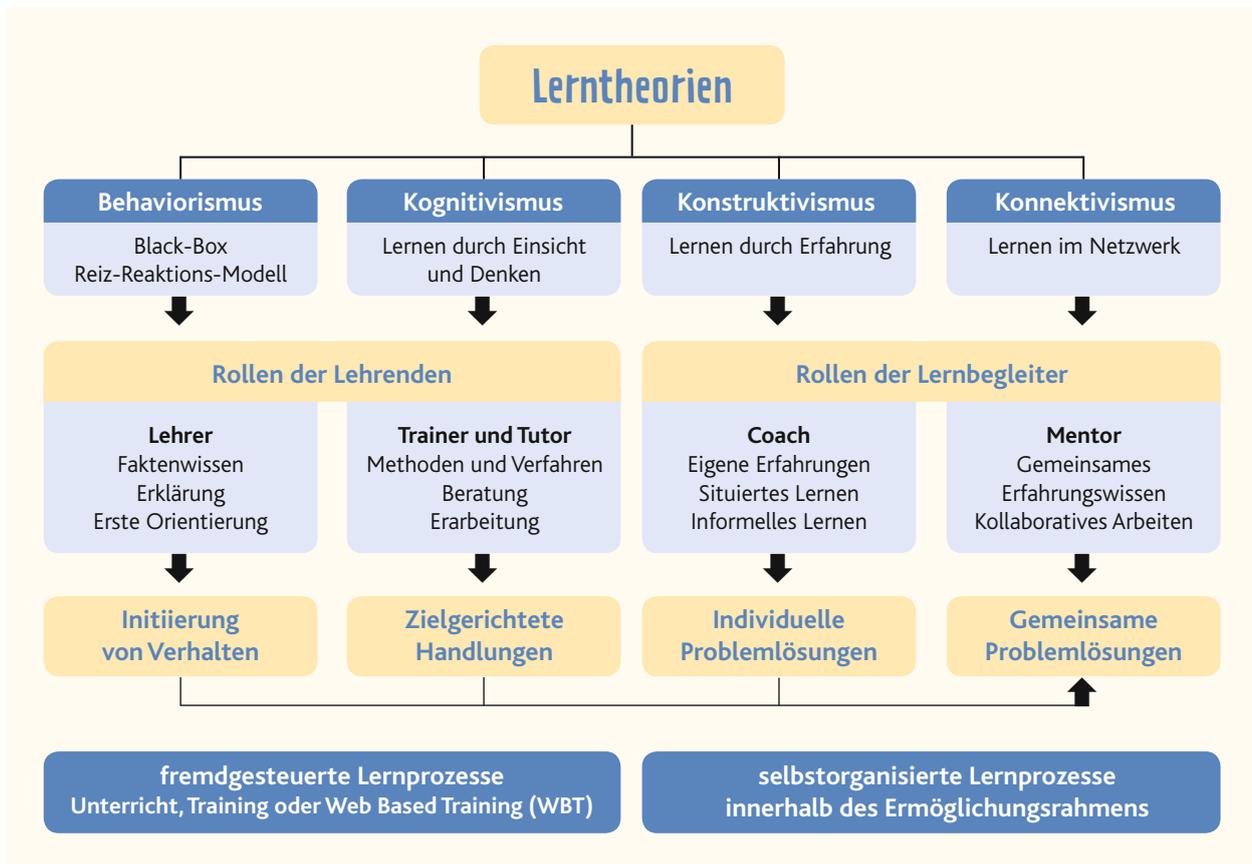
1. **Vorbereitungsphase** (Aufmerksamkeit, Motivation)
2. **Aneignungsphase** (Informationsaufnahme, -verarbeitung)
3. **Speicherphase** (Encodierung, Konsolidierung)
4. **Erinnerungsphase** (Abruf gespeicherte Informationen)

Aufgrund dieser Prozesshaftigkeit ist das Lernen nicht direkt beobachtbar. Vielmehr lassen sich bei genauer Beobachtung die einzelnen Phasen identifizieren.

Damit sich ein Lernprozess erfolgreich vollziehen kann, braucht es Anknüpfungspunkte. Es muss stets bei etwas bereits Gelerntem angeknüpft werden. Weiter ist der Erfolg eines Lernprozesses davon abhängig, wie viel Motivation beim Lernenden vorhanden ist. Und Lernen ist erfolgreicher, wenn es von angenehmen Emotionen begleitet wird.

Daneben gibt es bestimmte Phasen erhöhter Aufnahmebereitschaft, in denen man bestimmte Inhalte besser lernt. Und das Gelernte festigt sich, wenn man es selbst anwendet, wenn man handelt. »Nichts ist im Kopf, was vorher nicht in der Hand« – diese reformpädagogische Botschaft fasst zusammen, was die Lernbiologie bestätigt: »Was man ausführt, lernt man besser als das, was man nur hört.«

Insgesamt ist festzuhalten, dass der Mensch nur lernt, wenn er dem Lernstoff auch eine Bedeutung beimisst. Erst dann nimmt der Lernende eine Fragehaltung mit Aufforderungscharakter ein. Er möchte sich dem Stoff aus eigenem Antrieb und eigenständig nähern, um Antworten zu finden. So ist jede Fragehaltung individuell und erlaubt einen eigenen Weg. Auf dem eigenen Weg verknüpft der Mensch Neues mit bereits Gelernten, er erzeugt eine Anschlussfähigkeit (anschlussfähiges Wissen). Kindliches Lernen kann als eine wechselseitige Partnerschaft von Kindern und Erwachsenen, in der Wissen und Verständnis gemeinsam konstruiert wird, verstanden werden. Kinder sind aktive (Ko-)



Konstrukteure ihrer Umwelt und ihrer Bildung. Die soziale und sachliche Umwelt, auch soziokulturelle Umwelt genannt, in der Kinder sich die Welt erschließen, ist somit ein wichtiger Qualitätsaspekt in der Frühpädagogik.

Damit rückt die Frage in den Fokus, wie pädagogische Fachkräfte Kindern begegnen können, damit diese ihre kognitiven, sozialen und emotionalen Möglichkeiten erweitern, sich als Persönlichkeit entfalten, ihre Fähigkeiten kreativ einsetzen und zunehmend selbstorganisiert in der pluralisierten Welt orientieren.

1.2 ABENTEUER ALS LERNERFAHRUNG IN DER KITA

Sie erinnern sich? Lernen ist nur dann erfolgreich, wenn man dem Erlebten Bedeutung beimisst und es mit positiven Emotionen verknüpft. In diesem Sinne verstehen wir das (Bildungs-)Abenteuer als eine Entdeckungsreise. Die Kinder unternehmen diese Expeditionen miteinander und gemeinsam mit den pädagogischen Fachkräften. Indem sie sich in neue Situationen begeben und mit diesen auseinandersetzen, werden Bildungsprozesse angestoßen.

Ein Abenteuer unterscheidet sich von den alltäglichen Erlebnissen in der Kita, da sich die Kinder hier bewusst einer Herausforderung stellen – **ein Bildungs- und Lernabenteuer als Expedition in das Unbekannte**. Früher brachen die Menschen zu einem Abenteuer auf, um unbekannte Welten zu erschließen. So sind auch die Abenteuer in der Kita als ein Zugang zu einer neuen Welt bzw. einer Erweiterung der Welt der Kinder zu verstehen.

Eine Expedition ins Unbekannte bedeutet, dass die Kinder neue Erfahrungen machen. Sie lernen neue Dinge kennen und erschließen sich zuvor Unbekanntes. Das Unbekannte erhält eine weitere Dimension durch die Struktur der Bildungs- und Lernabenteuer. Da es sich hier nicht um klar definierte Aufgaben, sondern vielmehr um Herausforderungen mit Impulsen zur Weiterarbeit handelt, ist deren Ausgang – ganz im Sinne eines klassischen Abenteuers – für alle Teilnehmer ungewiss. Sowohl das Kind als auch die Fachkraft sind hier mit Situationen konfrontiert, die faszinierend, spannend und ungewiss zugleich sind. Und somit haben auch alle Beteiligten die Chance, dabei etwas zu lernen.

