

Malen, Filmen, Musik, Theater, Kunst, Gestalten, Experimentieren, Diskutieren, Ausprobieren, Singen, Spielen, Tanzen, Forschen, Fragen, Beschreiben, Erleben, Vorstellen, Erkunden, Zuschauen, Verstehen, Verwirklichen, Greifen, Tasten, Riechen, Hören, Schmecken, Vergleichen, Fühlen, Handeln, Nachdenken, Kochen



L E R N W E L T **ein Modellprojekt**

Spaß und Freude am Lernen – das ist das Ziel. Wir fördern und begleiten Kinder, wir erarbeiten mit ihnen Projekte, die ihre Stärken und Kompetenzen fördern.

Die Lernwelt bezeichnet Projektarbeit, bei welcher der Projektgedanke eine wesentliche Rolle spielt. Sie bietet eine Begleitung zum Unterricht in der Schule bzw. der schulischen Bildung. Sie beinhaltet die Planung und Gestaltung in anregungsreichen Räumen in denen theoretische Grundlagen mit praktischen Arbeiten verknüpft werden.

Die pädagogische Zielsetzung beinhaltet fachliche Kompetenzen, Lernmethodische Kompetenzen, die Förderung der personalen und sozialen Kompetenzen, sowie der Förderung der Selbstständigkeit und des Selbstwertgefühls, Förderung der Eigenverantwortlichkeit, des Verantwortungsbewusstseins und der Gemeinschaftsfähigkeit. Die Lernwelt möchte mit ihren Workshopangeboten neben der Bildung und Erziehung im Elternhaus, Schule und Kindergarten einen ergänzenden Bildungsbereich in der Freizeit der Kinder und Jugendlichen bieten. Sie zielt auf eine bessere Vernetzung und Kooperation von Schule und Träger.

Die Workshops umfassen folgende Bildungsbereiche

- Kulturelle und soziale Umwelt
- Kommunikation, Medien
- Bildnerisches Gestalten
- Musik
- Naturwissenschaftliche und technische Grundlagen.

Zielgerichtete Planung:

In den Projekten ist die körperliche, geistige und kreative Arbeit gefragt und es sollen viele Sinne angesprochen werden. Sie richtet sich nach den Stärken und Kompetenzen der Kinder. Das kooperative Lernen und die Selbstorganisation der Akteure ist ein wesentlicher Bestandteil unserer Arbeit. Die Workshops und Angebote sind Situationsbezogen und mit dem wirklichen Leben der Teilnehmer verknüpft. Sie sollen Interessenbezogen und Ganzheitlich sein. Nicht das Produkt der Workshops, sondern der gesamte Arbeitsprozess steht im Focus unserer Projekte. Wir möchten außerschulische Lernorte (Exkursionen) einbeziehen (Betriebe, Sportvereine, Museen, Künstler Institutionen usw.).

Die Projekte sollen im Anschluss mit allen Akteuren ausgewertet bzw. reflektiert werden. Wir möchten mit unseren Angeboten das mehrdimensionale Lernen fördern und einen Aneignungsprozess mit verschiedenen Fähigkeiten verknüpfen und unterschiedliche Lernformen miteinander kombinieren.

Eine Synergie aus sensitiven, intellektuellen, manuell handwerklichen, technischen oder kreativen Fähigkeiten charakterisiert diese Mehrdimensionalität. Sie sind Bestandteil des Lernprozesses und sprechen ein komplexes Fähigkeitsspektrum an. Die unterschiedlichen und individuellen Lernformen verstehen sich im ständigen Wechsel und kombinieren von natürlichen Aneignungsprozessen.

Die Projekte beinhalten:

- Sensorische Lernen: Anfassen, Greifen, Tasten, Fühlen, Hören, Schmecken, Riechen
- Observatives Lernen: Zuschauen, Beobachten
- Motorisches, Manuelles Lernen: Praktisches ausprobieren, Versuchen, Experimentieren.
- Analytisch- verstehendes Lernen: Fragen, Erläutern, vergleichen, Untersuchen, Zerlegen, Verstehen.
- Eidetisches, Mentales Lernen: Vorstellen, Nachdenken, Erläutern, Beschreiben.
- Emotionales, affektives Lernen: Erleben, Erfühlen.

- Sozial affektives Lernen: Gemeinsam Handeln Reflektieren, Diskutieren, Erleben.

Hier ein Auszug aus den Praxisbeispielen:

Im folgenden Beitrag soll anhand eines Medienworkshops „Trickfilm“ erläutert werden wie die Mehrdimensionalität zum Tragen kommt.

Wie die Bilder laufen lernen.

Um von einem einfachen Foto zu einem bewegten Bild zu kommen, muss man das Auge überlisten. Dazu braucht es einen Trick. Das Auge sieht zwar sehr gut, kann sich aber nicht alles merken. Wenn man dem Auge mehr als 24 leicht veränderte Bilder in der Sekunde hintereinander zeigt, kann das Auge diese Bilder nicht mehr auseinander halten und die Bilder beginnen für das Auge zu einer Bewegung zu verschmelzen.

Diese theoretische Grundlage wird im Workshop vermittelt und von in Form eines Daumenkinos oder einer Wundertrommel veranschaulicht.

Ziel des Workshops ist die Entstehung eines Trickfilms in Form eines Malfilms. Hier werden die Akteure selbst tätig, indem sie unter der Leitung eines Medienpädagogen einen eigenen kleinen Film herstellen. Die entstandenen Arbeiten werden dann zu einer Filmrolle von einem Projektor projiziert. Die Teilnehmer lernen so die theoretischen Grundlagen der Bewegungsprozesse die einen Film zum „Film“ machen und gestalten durch eigenes kreatives Arbeiten einen eigenen Film. Die Förderung der Feinmotorik und Konzentration steht hier im Vordergrund, sowie das analytisch verstehende Lernen.

Eine weitere Trickfilmherstellung ist das Arbeiten an der Trickbox. Hier werden Figuren aus Papier oder Knete hergestellt und richtig gefilmt.

Die Geschichten werden mit den Teilnehmerinnen und Teilnehmern erarbeitet. Die Produktion selbst wird von allen Akteuren durchgeführt, insbesondere die Kameraführung und Legearbeit.

Auch können Dokumentarfilme produziert werden. Hier können die Teilnehmenden aus ihrem Kulturkreis erzählen, Interviews machen und einen interkulturellen Beitrag in Form eines Films herstellen. Bei diesem Workshop werden Softwareschnitt und die Grundlagen der Filmmontage erlernt.

Audio visuelles Workshop für Trommeln:

Ablauf des Workshops:

Auf Grundlage einer Etüde für die kleine Trommel wird im Takt zwischen 8tel und 16tel Noten eine musikalische Dramaturgie zu einem Filmbeitrag einstudiert.

Die rhythmische Performance soll in einer Aufführung in der Schule dargeboten werden. Ein wichtiger Inhalt des Workshops ist das leise spielen (Pianissimo bzw. mezzoforte) und das Training des Crescendo bzw. Decrescendo ist. Die Dramaturgie der Performance basiert auf der spielerischen Dynamik der Akteure bzw. deren Zusammenspiel. Die motorischen Fertigkeiten und ein musikästhetisches Verständnis sollen vermittelt werden, sowie die Auseinandersetzung mit dem Filmstoff in Verbindung mit der Inszenierung. Bei der Aufführung setzt sich jeder Teilnehmer reduziert in Szene. Wichtig ist das harmonische Zusammenspiel auf Grundlage von „Frage und Antwort“

Arbeiten mit „Reason“ und anderen digitalen Soundsystemen

In diesem Workshop soll ein Einblick in die digitale Musikwelt geboten werden. Unsere Dozenten ermöglichen hier die Herstellung eines Musikstückes auf digitaler Produktionsbasis.

Die Welt der Synthesizer steht hier im Vordergrund. Hip-Hop zählt zu den beliebtesten Musikrichtungen von Jugendlichen. Das Workshop bietet das Experimentieren mit Klängen, Grooves und Stimme. Motorisches, Manuelles Lernen: Praktisches ausprobieren, Versuchen, Experimentieren ist Ziel des Workshops.

Auch möchten wir die Möglichkeit bieten ein Instrument (Schlagzeug, Gitarre, Bass, Keyboard zu erlernen, Songs lernen, englische Texte übersetzen) zu erlernen. Die musikalische Bildung hat einen besonderen Platz in der Lernwelt.

Demografischer Wandel

„Wenn ich einmal alt bin“

Unter diesem Motto sollen sich Kinder mit dem Alter beschäftigen. Wie sehen sie sich selbst im Alter? Welche Zukunftsvisionen haben sie? Welche Träume möchten sie sich erfüllen? Welchen Beruf möchten sie ergreifen?

Alte und neue Gegenstände werden gesammelt und in die Mitte eines Sitzkreises gelegt. Die Kinder greifen sich einen Gegenstand (alter Koffer, altes Telefon, ein Handy, eine alte Puppe, alte Fotos...) und beschreiben ihn mit eigenen Worten. Ist das alt oder neu lautet die Frage.

Aus Zeitschriften werden Kollagen gebastelt (ausgeschnitten und auf Papier geklebt). Die Kinder erzählen so, wie sie sich einmal ihr Leben vorstellen.

Wir sammeln alte Kleidungsstücke und die Kinder können sich verkleiden und so kann eine kleine Performance entstehen und jeder zeigt sich so, wie sie/er sich in der Zukunft sieht.

Wir möchten mit den Kindern und Jugendlichen Theater inszenieren. Hier können Theaterpädagogen mit ihnen arbeiten und kleine Theaterstücke einstudieren.

Malen

Im Vordergrund unserer Malworkshops, steht das Ausdrucksmalen nach Arno Stern. In der Mitte des Malraums steht ein Maltisch mit vielen bunten Maltöpfen. Zu jeder Farbe gehören zwei Pinsel (Schwämme, Spachtel).

Beispiel. Ich möchte ein Schiff malen, aber eigentlich weiß ich nicht, wie ich das malen soll. „Der Anleiter fragt dann weiter:“ Welche Farbe hat das Schiff? Wo auf dem Papier könnte sich das Schiff befinden? Usw.“ Bis die Malenden einen Impuls verspüren und anfangen zu malen. Es geht darum, die eigene Inspiration zu Entdecken und das der kreative Prozess eine Akt des inneren Lauschens ist.

Experimentieren

In unserem Experimentierlabor lernen Kinder grundlegende physikalische Zusammenhänge.

Beispiele:

Kann ein Ei stehen?

Einen Berg aus Wasser entstehen lassen.

Ein Becher der Kopf steht und kein Wasser verliert.

Stärke und Wasser – mal flüssig mal fest.

Brauchen Glühbirnen einen Glaskörper?

Zwei Spiegel und die Unendlichkeit.

Magnetismus weitergeben.

Ein Trick mit einer Tasse, einem Luftballon und der Reibung.

Einen einfachen Kompass selber bauen.

Lichtleitung im Wasserstrahl.

Eine Brücke aus Papier hält ein großes Gewicht.

Exkursionen

Der Besuch in Museen, bei Künstlern, in Betrieben und Institutionen ist ein weiterer Bestandteil unserer Arbeit.

Diese Angebote sind nur ein Auszug von möglichen Projekten. Weitere Projektangebote sind nach Absprache möglich.

Was wir uns wünschen:

- Eine intensive Kooperation mit den Eltern, Lehrerinnen und Lehrern und Sozialpädagoginnen/Sozialpädagogen
- Feedback
- Ihre Ideen zur Weiterentwicklung des Modellprojekts

Wo finden Sie die Lernwelt?:

- Das Modellprojekt hat seinen Platz im KiJuNa (Kinder-Jugend- und Nachbarschaftszentrum) Scheelestraße 145, 12209 Berlin, Tel.: **030 75 51 67 39**
- Infos unter: <http://www.stadtteilzentrum-steglitz.de/kinder-jugend-und-nachbarschaftszentrum-osdorfer-strasse/>
- Start des Projektes ist der **18.02.2014**, dann immer dienstags von 14.00-15.30 Uhr (Startphase). Bei Bedarf auch erweiterbar.

Was wir leisten:

- Förderung und Begleitung der Kinder
- Maximale Gruppengröße = 6 Kinder
- Spaß am Lernen vermitteln
- Elternberatung in Bezug auf die Antragstellung (BuT)
- Teilnahme an Elternabenden oder GEV-Sitzungen, Gesamtkonferenzen etc.
- Werbung
- Ansprechpartner
- Kontinuität
- Kooperation und Fachaustausch mit den Pädagoginnen und Pädagogen
- Angebot auch für Selbstzahler
- Alles aus einer Hand ☺

Wie können wir starten, was brauchen wir ?:

- Kooperationsvertrag mit Ihrer Schule / Lernförderung (Anlage)
- Kinder, denen Sie Lernförderung bescheinigen, bescheinigt haben
- Termine zur Planung und für Absprachen
- Infomaterialien (erhalten Sie von uns) verteilen
- Vorstellung auf Elternabenden, GEV usw.
- Und schon geht es los.....

Wir freuen uns auf eine mögliche Kooperation mit Ihrer Schule.
Für Rückfragen stehe ich Ihnen sehr gern zur Verfügung.

Andreas Oesinghaus
Arbeitsbereichsleiter für schulbezogene
Kinder und Jugendarbeit

Büro: 030 772 05 943
Mail: a.oesinghaus@sz-s.de