

wamiki

Das pädagogische Fachmagazin #3/2018



DEUTSCHLAND 8 €
EU 10 € | CH 16.50 CHF



2363-7714

www.wamiki.de

Zurück zur Natur!

INHALT

Heft # 3/2018: Zurück zur Natur!

3

DER NATUR-WORTKLAUBER

Ich war zuerst da!

4



BILD

Was wäre, wenn...?

6

TEST

Wie viele Erden brauchst du?

Wie sieht dein ökologischer
Fußabdruck aus?

12

WISSEN

BNE-Update

16

CARTOON

Superuschi

Invasive Arten

22

Beilagenhinweis:

Diesem Heft liegen vier Beilagen bei:
die Hosentaschenbücher: Mutter
Zwiebel, Tante Kartoffel und Vetter Kohl
und der Flyer: Was macht die Kuh im
Kühlschrank?

2

NATUR, MATERIAL UND KUNST

Vom Spiel der Verwandlung

25

DISKURS

Digital ist besser?

28

Mutter Zwiebel, Vetter Kohl
und Tante Kartoffel

Neue **wamiki**-Hosentaschenbücher

32

Weltwissen in Kindergarten,

Familie und Schule

34

1

BETEILIGUNG

Ein Kinderrecht und die
Verantwortung Erwachsener

42

SATIRE

Achtung! Alle mal achtgeben

46

GUTE FRAGE

Können Bäume sprechen?

48

Wiesenspiele

50

Wo ist Walter?

Rechtsfragen aus der Welt
der Pädagogik

52

SERVICE

1 € PÄDAGOGIK

Rasenkunst statt Kunstrasen

54

MEDIEN

Radikal umdenken

56

GENIALE NATUR

Sachbücher für Kinder und
Erwachsene

58

DAS GEDICHT

61

DAS ALLERLETZTE / TERMINE

62

DAS BILDERRÄTSEL

63

VORSCHAU / IMPRESSUM

64

**Mehr
auf wamiki.de**

Grammatik der Phantasie,
Teil 2

Zurück zu den Wurzeln:
Pflanzen und Essen

Paddy Perfect:
Perfekte Erzieher*innen

Welche Frage würdest du gern
einem Tier stellen?

Haben Pflanzen Rechte?

DIGITAL IST BESSER?

Text: Iris Nacht
Fotos: Reggio Children
Centro Internazionale Loris
Malaguzzi

Digitale Medien halten Einzug in Kita und Grundschule.
Die einen freut's, andere gruseln sich.

Helfen Lern-Apps Eltern und pädagogischen Fachkräften, Kinder eine Zeitlang ruhigzustellen und zu beschäftigen – wie die gute, alte Glotze? Oder lernen Kinder tatsächlich was? Digitale Literacy?
Führt kein Weg zur oft beschworenen Bildungsrevolution an der Digitalisierung vorbei? Werden digitale Medien gebraucht, um moderne Pädagogik zu simulieren? Oder: Haben Fachkräfte, die ihre eigene Angst vor neuer Technik und ihren Widerstand dagegen auf die ihnen anvertrauten Kinder übertragen, das Recht, rein privat-persönliche Entscheidungen zum pädagogischen Nonplusultra zu erheben?

Was macht Sinn, und was nicht?

SITUATION 1

Zwei Kleinkinder, etwa zehn Monate alt, tasten und drücken mit Plastikförmchen auf einem iPad herum, während ein Erwachsener die Szene mit seinem Smartphone dokumentiert. Ebenso geduldig wie aufdringlich wiederholt eine Computerstimme, was von den beiden Kindern erwartet wird, um das digitale Rätsel zu lösen.

Scheinbar zufällig wechselt der Touchscreen plötzlich die Farbe, ein Huhn gackert wie von Sinnen, eine neue Landschaft erscheint auf dem Display, Formen und Tiere tauchen auf und verschwinden. Vielleicht hatte eines der Kinder aus Versehen tatsächlich die von der Computerstimme empfohlene Plastikform aufs iPad gedrückt.

Ein Horrorszenario? Ist diese Alltagsszene aus einem x-beliebigen europäischen Wohnzimmer der erste Schritt auf einem Weg, an dessen Ende die kochenden Kindergehirne

aus wissenschaftlichen Studien über den Einsatz digitaler Technik im Kindergarten drohen – wie Schreckgespenster aus unseren alten Kinderbüchern? Fühlen wir uns auf frischer Tat ertappt, weil wir unsere Kinder mit sogenannten Lern-Apps immerhin eine Zeitlang ruhig stellen und beschäftigen, um derweil ungestört durch den Newsfeed zu scrollen?

? Welche Erfahrungen hast du gesammelt?
Was befürchtest du?
Wie handelst du?

SITUATION 2

Zwei Kinder, etwa sechs Jahre alt, waten vorsichtig mit nackten Füßen durch einen Bach. Ein Kind hält eine Kamera in der Hand, von deren Monitor ein langer Schlauch wie ein gebogener Schwanenhals unters Wasser führt. Am Ende des Schlauchs ist eine Kameralinse angebracht. Was ist da unten im Wasser zu entdecken? Vielleicht Kaulquappen, wie die kopierten Arbeitsblätter im Sachunterricht der Grundschule nahelegen?

Die Unterwasserfunde der Kinder werden auf den kleinen Bildschirm übertragen. Fotos und Videoaufnahmen können gemacht werden. Wenig später stecken die Kinder den Schlauch in ein Astloch, um ihrer These nachzugehen: „Es könnte doch sein, dass dort Kirschblüten hergestellt werden. Wie in einer alten Fabrik.“

Ist das der Weg, der zur oft beschworenen Bildungsrevolution durch Digitalisierung führt? Zumindest geht es nicht mehr um „Entweder – oder“: hier die Naturerlebnisse und die „Schutzzone Kindergarten“, dort die Welt der kalten technischen Geräte. Vielleicht geht es eher um „Sowohl – als auch“?

Was mich angeht: Ich ärgere mich mittlerweile über Fachkräfte, die ihre eigene Angst vor neuer Technik und ihren Widerstand dagegen auf die ihnen anvertrauten Kinder übertragen – als hätten sie das Recht, rein privat-persönliche Entscheidungen zum pädagogischen Nonplusultra zu erheben.

? Welche Position vertritt man in deiner Einrichtung? Kommst du damit zurecht?

SITUATION 3

Eine Kindergruppe sitzt im Kreis. In der Mitte liegen eine Leiterplatine, die durch ein USB-Kabel mit einem Laptop verbunden ist, und ein paar bunte Kabel. „Glaubt ihr, dass ich Musik machen kann und zu einem Klavier werde, wenn ich euch anfasse?“ fragt die Erzieherin. Skeptisch kichern die Kinder. „Berührt mal dieses Kabel und schaut, was passiert.“

Die Leiterplatine trägt den Namen „Makey Makey“

und sieht aus wie ein alter Game-Controller von Nintendo, nur ohne Gehäuse. Die Erzieherin und einige Kinder haben die Kabel in den Händen. Wird die Haut eines Kindes berührt, kommt ein Klavierton aus dem Laptop. Die Kinder staunen und verstehen nicht, wie das funktioniert. Wahrscheinlich irgendwie mit Strom, nehmen sie an, und ihre Neugier ist geweckt.

In den nächsten Wochen entstehen Game-Controller aus Knete, Äpfeln und Bananen. Der Anfangsimpuls der Erzieherin, die auf besserwisserische Erklärungen verzichtete und die Kinderideen ernst nahm, war angekommen.

Gibt es einen pragmatischen Mittelweg zwischen Technik-Euphorie und Technik-Skepsis? Könnte es sein, dass Neugier ein Wegbegleiter ist? Sind pädagogische Fachkräfte überhaupt noch neugierig?

? Interessiert sich in deinem Team jemand für Technik? Ein Mann oder eine Frau?

SITUATION 4

Im Bauraum verstaubt der Roboter auf dem Regal. Kündigt sich Besuch an, wird er schnell aufgeladen. Als er vor ein paar Wochen angeschafft wurde, fanden die Kinder ihn toll, weil sie ihn mit dem iPad wie ein Auto steuern konnten, während er rot aufleuchtete oder zuvor aufgenommene Audio-Botschaften abspielte. Aus Holzklötzen bauten die Kinder einen Parcours und fanden heraus, um wie viel Grad der Roboter sich drehen und wie viele Zentimeter er danach vorwärtsfahren müsste, um vom Start zum Ziel zu gelangen. Eine Erzieherin erklärte den staunenden Eltern, dass dabei vorausschauendes Denken gefördert werde. Als müsse sie sich selbst überzeugen, fügte sie tapfer hinzu: „In Zukunft werden wir ja alle programmieren lernen müssen. Das wird im 21. Jahrhundert erwartet.“

Inzwischen scheint Einigkeit darüber zu herrschen: Irgendwas muss an all den Robotern dran sein. Selbst bei Montessori gibt es einen Roboter namens „Cubetto“ – mit ganz viel Holz drum herum.



? Sagt dir der Begriff KI etwas? Informierst du dich über solche Entwicklungen? Was erwartest du?

GRUSEL-SZENARIEN

Seit ich mich für den Einsatz digitaler Technik in Kindergarten und Schule interessiere, sehe ich in ganz Europa viel Unsinn und möchte mir am liebsten die Augen zuhalten. In Workshops erlebe ich Ablehnung und wenig Lust, sich auf neues Terrain vorzuwagen. Auf verstohlen-furchtsame Blicke zum 3D-Drucker folgt häufig der Seufzer: „Wir dürfen halt den Anschluss nicht verlieren...“

Mir begegneten pädagogische Fachkräfte, die – fasziniert von Fotobearbeitungs-Apps – die Kinder zu Statisten ihres digitalen Vergnügens machten und ihnen nicht erklären konnten, weshalb man dem Kinder-Foto einen Zauberhut und ein Kaninchen hinzufügen kann.

Ich arbeitete in einem Kindergarten, in dem es selbstverständlich ist, dass die Kinder Fotos von ihren Bildungsangeboten auf Instagram posten. Meine Frage nach Datenschutz wurde nicht ernst genommen. „Die Eltern freuen sich, wenn sie zwischendurch etwas von den Erlebnissen ihrer Kinder erfahren“, hieß es.

Jemand erzählte mir von 360-Grad-Kameras, die in chinesischen Kindergärten an den Decken von Gruppenräumen hängen. Man kann sich dort einloggen, um Live-Bilder zu erhalten. Vielleicht ist das ein Schauernmärchen. Vielleicht aber nicht.

Schlimm ist auch, wenn pädagogische Fachkräfte Lernprozesse rigoros unterbrechen, weil jetzt ein Foto für den Tagesrückblick aufgenommen werden muss. Was würde eigentlich passieren, wenn Kinder die Dokumentation endlich in die eigenen Hände nehmen könnten? Was würde sich dann ändern?

DIE HOFFNUNG STIRBT ZULETZT

Ich sage mir: Etwas mehr Gelassenheit tut gut. All das digitale Zeug ist kein Allheilmittel und wird keines unserer pädagogischen Probleme lösen. Aber es ist auch kein Teufelszeug.

Der Kindergarten soll eine kreative Lernwerkstatt sein. Zumindest diese Idee aus den reformpädagogischen Konzepten ist im 21. Jahrhundert noch präsent – trotz Verschulung durch permanente Bildungsangebote und des Verschwindens freier, unbeobachteter Zeit. Halten wir an der Idee fest, dann könnten – ich wähle den Konjunktiv! – 3D-Drucker, iPads, Leiterplatten und Schwanenhals-Kameras tatsächlich den Raum für selbstständiges Erkunden und Experimentieren vergrößern, nebst Stift, Schere, Kleber und Papier. Alte und neue Methoden könnten einander ergänzen. Ob wir das dann altbacken „Basteln“ oder neumodisch „Maker-Aktivitäten“ nennen – egal. Alte und neue Werkzeuge könnten uns helfen, mit den Kindern die Welt des Digitalen und der Technik zu erkunden und kreativ mitzugestalten.

DIE APP „PUPPET PALS“

Eine der wenigen Apps, die sich tatsächlich im Kita-Alltag bewähren, ist „Puppet Pals“. 90 Prozent des Angebots aus dem App Store hingegen variieren das zwar gut gemeinte, aber öde Prinzip des „Erwachsene-zeigen-es-jetzt-mal“-Lernens und können getrost ignoriert werden.

Mit „Puppet Pals“ kann man Geschichten erzählen. Man wählt eigene Fotos oder Comic-Figuren aus, schneidet sie mit einer Fingerbewegung zurecht, fügt sie in einen Bühnenhintergrund ein, lässt sie agieren und nimmt ein Video davon auf.

Das folgende Beispiel erzählte mir ein sechsjähriges Kind. Ich finde es so interessant, weil das Video zeigt, was für ein Bild dieses Kind von uns Erwachsenen hat: Barack Obama hält vorm Weißen Haus eine Rede an die Nation: Bla, bla, bla. Alle seine Freunde sind dabei, auch Angela



Iris Nacht studierte Erziehungswissenschaften (M.A.) an der Freien Universität Berlin. Sie arbeitet gern mit Kindern und hilft ihnen dabei, die unzähligen Fragen zu beantworten und gemeinsam zu tüfteln. Ihren eigenen Informatik- und Technikunterricht fand Iris staubtrocken. Zum Glück, meint sie, gibt es inzwischen spannende, spielerische Zugänge zu diesem Thema!

Merkel. Plötzlich fliegt vom Seitenrand ein Kindergesicht heran, schwirrt um Obama herum und stört. Wie von Zauberhand ändert sich plötzlich der Bühnenhintergrund: Ein fremder Planet ist zu sehen, während Obama und seine Freunde immer kleiner werden – mittels einer Zwei-Finger-zusammendrück-Bewegung –, bis sie auf dem Planeten landen. Jetzt hat das Kindergesicht den Platz vor dem Weißen Hauses ganz für sich allein und kann für etwas – ja, wofür eigentlich? – eintreten. Merke: Erwachsene muss man halt vorher auf fremde Planeten beamen, weil sie nur meckern und alles besser wissen.

„Puppet Pals“ eignet sich auch, um Kinder an der Dokumentation ihres Lernens zu beteiligen. Sie können Experimente schildern oder Bilderbücher nacherzählen, von Ausflügen oder dem Sommerfest berichten.

DREI REGELN

Regeln zum Umgang mit digitalen Werkzeugen kommen meist belehrend daher. Eine volkstümlich klingende Faustregel lautet: Viel hilft nicht viel.

Warum sollte man Kleinkinder, die – streng nach Jean Piagets Entwicklungsstufen – gerade die Objektpermanenz erkennen, wie in Situation 1 plötzlich vor technische Geräte setzen, damit sie schneller erwachsen werden? Ist doch Quatsch!

Digitale Technik wird nicht sein wie ein Garten im Herbst oder das Ende des Sommers, wenn die Zugvögel nach Süden fliegen. Sie wird nicht sein wie das magische Land mit der Hexe, dem Löwen und den vielen Farben. Sie wird auch nicht klingen wie das Lachen und Schreien auf einer Wildwasserbahn. Stopp!

Brauchen wir eigentlich solche mehr oder weniger poetischen Sätze zur Beruhigung?

Jetzt mal pädagogisch nüchtern: Beim Einsatz digitaler Medien sollten wir darauf achten, dass sie nichts ersetzen, was essentiell für die Entwicklung von Kindern ist. Denn Kinder wollen weiterhin im Wald und an Bächen spielen, Wasser, Sand und Erde anfassen, Kaulquappen suchen und Astlöcher erkunden.

Warum sollten wir die Beobachtung der Kinder, dass Erwachsene permanent konsumieren, ruhelos hin- und herschauen, in Kindergarten und Schule verdoppeln wollen?

Eine zweite Regel könnte deshalb lauten: Es geht nicht um passives Konsumieren, denn das Leben will nicht aus der Zuschauersicht gelebt werden.

Die dritte Regel: Digitale Medien werden nicht gebraucht, um moderne Pädagogik zu simulieren. Mein Gott, sie sind nur Werkzeuge! Neben anderen. Ich kann das Gefasel auf Bildungsmessen, wie sensationell und bahnbrechend pädagogisch-revolutionär all das ist, nicht mehr hören. Natürlich entwickelt sich die Technik immer weiter, wird toller und schneller und besser. Doch darum geht es nicht. Was sich entwickeln muss, das ist die Pädagogik.

Wenn Kinder aus Elektrobausteinen Roboter oder Seifenblasenmaschinen bauen, aus einer Leiterplatte, Knete, Obst und Kabeln ein Klavier oder mit „Puppet Pals“ Videos über Erwachsene drehen, dann haben sie Zeit, in der sie nachdenken, träumen, staunen, auf neue Ideen kommen, etwas ausprobieren und etwas sein lassen können. Kurz: Zeit zum Austausch miteinander. Und was lernen sie dabei?

1. Sich beim Ausprobieren als selbstwirksam zu erleben und Vertrauen in die eigenen Kräfte zu entwickeln;
2. eigene Wünsche und Ideen einzubringen, mit anderen Menschen Pläne zu schmieden und Visionen zu entwickeln;
3. sich nicht durch Misserfolge von ihren Vorhaben abbringen zu lassen.