

Atelierarbeit und Entdeckerräume: Wie man Reformpädagogik 4.0 in unserem Schulsystem etablieren kann

Lernen mit allen Sinnen: synästhetisch, intrinsisch motiviert, spiralcurricular, eigenständig und erlebnisorientiert – und das Kind in seiner individuellen Entwicklung im Mittelpunkt – ein Traum erfolgreichen Lernens eines jeden Pädagogen. Doch die Realität sieht häufig anders aus. Natürlich versuchen wir, den Kindern diese Prämissen reformpädagogischen Handelns zu ermöglichen, doch uns sind Grenzen gesetzt. Digitale Medien können nicht alle Grenzen brechen, doch sie bieten an der einen oder anderen Stelle Schlupflöcher, die ein Weiterkommen im Lernprozess ermöglichen.

Wichtig dabei:

- Das Kind und dessen Lernprozess stehen im Mittelpunkt.
- Die Bildschirmzeit wird kurzgehalten und effizient genutzt.
- Digitale Endgeräte dienen nicht der Spielerei, sondern dem Lernprozess.
- Die Bereiche „Produzieren“ und „Präsentieren“ sollten immer vor dem „Konsumieren“ stehen.
- Lernfenster der Kinder sollten effizient und optimiert genutzt werden.

Die Atelierarbeit wurde von Baumann und Talgeh entwickelt und versteht sich als eine Weiterentwicklung des Werkstattunterrichts. Das Thema steht im Mittelpunkt und wird von verschiedenen Zugängen und Blickwinkeln betrachtet sowie zielorientiert erarbeitet. Unzählige Methoden werden dabei fast nebenbei integriert und sorgen dafür, dass die Schüler*innen intrinsisch motiviert, selbsttätig und selbstbestimmt, ergebnisorientiert und individuell lernen können. Der Lehrer/die Lehrerin bereitet die Lernumgebung vor und stellt genügend Materialien zur Verfügung. Während der Atelierarbeit selbst ist die Lehrperson Beobachter*in, Berater*in und Begleiter*in.

Zu jeder Atelierarbeit gehört ein Atelierheft, in dem die Schüler*innen ihre Ergebnisse protokollieren. Dies kann auch mit Vorlagen erfolgen, die dann abgeheftet werden. Sie lernen dadurch, ihr Lernen zu reflektieren. Hinzu kommt die Präsentationsrunde als zentraler Aspekt jeder Atelierarbeit. Sie kann nach jeder Atelierstunde, oder mindestens einmal pro Woche stattfinden. Hier präsentieren die Schüler*innen ihre Lernergebnisse. Dies schafft Selbstvertrauen, regt aber auch die Motivation an, denn man kann sich bei den Mitschüler*innen neue Ideen holen und lernt durch deren Präsentation neue Bereiche des Sachthemas kennen. Die Möglichkeit der Themenauswahl ist unbegrenzt! Es eignen sich jahreszeitliche Themen, aber auch sämtliche Themen aus dem Unterricht. Zu jedem Thema gibt es einen Präsentationstisch, zu dem Materialien gesammelt und ausgestellt werden. Dieser Tisch ist auch als Einstieg in das Thema gedacht, da hier die Vorerfahrungen der Kinder abgefragt werden können. Wichtig ist, dass die Schüler*innen immer die Ateliers wechseln: Sachatelier, Deutschatelier, Matheatelier und Künstleratelier. Die Sozialform ist frei wählbar, kann aber natürlich auch von der Lehrkraft festgelegt werden.

So führe ich die Atelierarbeit ein:

Nachdem ein neues SU-Thema eingeführt wurde, erkläre ich die ausgewählte Art der Dokumentation. Ich wähle immer eine besondere Art der Dokumentation aus (z. B. Box, Triama, Lapbook, etc.). Nachdem die Schüler*innen fachlichen Input bekommen haben, bestücken wir den Thementisch mit verschiedenen passenden Materialien. Erst dann, mit einem Grundstock an Wissen im Gepäck, schicke ich die Kinder auf Entdeckungsreise.

Zunächst finden sich die Kinder in frei gewählten Sozialformen zusammen. Regel: Klappt die Zusammenarbeit nicht, werden sie getrennt! Die Teams schwärmen aus und überlegen sich, mit welcher Aufgabe sie in welchem Entdeckerraum beginnen möchten. Dies notiere ich mir, um einen Überblick und eine gleichmäßige Verteilung der

Bereiche zu haben. Am Ende der Stunde findet eine Präsentationsrunde statt, auch wenn noch nicht alle Aufgaben fertig gestaltet sind.

Ist eine Aufgabe erledigt, schreiben die Schüler*innen einen Hefteintrag und reflektieren ihre Arbeit. Sie gehen dann dem Uhrzeigersinn nach in den nächsten Entdeckerraum und bearbeiten eine weitere Aufgabe. Nach einer Aufgabe mit digitalem Endgerät folgt eine analoge Aufgabe. Am Ende jeder Entdeckerstunde folgt eine Präsentation der Ergebnisse.

Die Atelierarbeit als offene Unterrichtsform ist bereits für Klasse 1 und 2 geeignet und fördert den natürlich kindlichen Forscherdrang – selbstbestimmtes und strukturiertes Lernen von Anfang an! Es empfiehlt sich, mit nur wenigen Auftragskarten zu beginnen, diese einzuführen und dann sukzessive zu erweitern.

Eine weitere Möglichkeit der Einführung besteht darin, lediglich mit einem Lernatelier zu beginnen und nach und nach alle Lernateliers einzuführen, vielleicht auch erst bei einem nächsten Thema.

Durch Lerntandems kann weiter differenziert werden. Wenn man an einer jahrgangsübergreifend unterrichtenden Schule lehrt, stellt man den Erstklässlern einen Zweitklässler an die Seite.

Dies funktioniert jedoch auch, wenn man sich innerhalb der Schule eine ältere Partnerklasse sucht und die Atelierarbeit gemeinsam durchführt. Die Kinder profitieren von diesem „Generationenvertrag“. Die Großen helfen den Kleinen und wiederholen dabei. Die Kleinen sind im nächsten Jahr die Großen und geben dann ihr Wissen ebenfalls weiter. So werden Wissen und Kompetenzen spiralcurricular wiederholt.

Die Auswahl der Auftragskarten kann je nach Lerngruppe variiert werden, sind doch alle kompetenzorientierten Aufgaben hinsichtlich ihrer Komplexität differenziert.

Reformpädagogik 4.0 – oder: Wie aus der Atelierarbeit Entdeckerräume wurden

Mit dem Einzug der iPads ins Klassenzimmer war es nötig, das Konzept der Atelierarbeit zu erweitern. Und das kam so:

Mir ist die Medienpädagogik wichtig. Mir ist die Atelierarbeit wichtig. Aber am wichtigsten ist mir das Kind und dessen Entwicklung. Ich möchte, dass die Kinder nicht nur schulschlau sind, sondern auch lebensschlau. Sie sollen sich zurechtfinden. Mit ihrem Herzen. Mit ihren Fähigkeiten und Talenten. Digitale Bildung ist ein Baustein davon.

Guten Unterricht macht vor allem intrinsische Motivation aus. Ihr kennt das. Wenn man etwas selbst will, dann schafft man das auch. Das erreiche ich bei den Kindern nicht, wenn ich vorne an der Tafel den Entertainer spiele. Die Kinder brauchen Ziele. Und um die zu erreichen KANN digitale Bildung helfen, muss sie aber nicht. Wenn Kinder selbst erkennen, ob eine App oder das Tablet ihnen dienlich ist oder nicht, dann habe ich mein Ziel der Medienkompetenzschulung erreicht.

Dabei habe ich vor allem „handwerkliche“ Apps im Sinne, die Basics sozusagen:

- Kamera: Sehe ich etwas nicht genau an der Tafel, fotografiere ich mir den Tafeltext ab; wenn ich ein Schaubild in einem eBook beschriften möchte, fotografiere ich mir vorher ein Bild ab, usw.
- Pixabay: Benötige ich lizenzfreie Bilder, finde ich diese z. B. bei Pixabay.
- Übersetzungs-Apps: Konnte ich nicht so viele Bilder finden, hilft oft der englische Begriff, den ich in einer Übersetzungs-App nachschlagen kann!

- AirDrop: Schnelles Versenden von Dateien, Links, Fotos & Co! So ist den Mitschüler*innen schnell geholfen!
- Umgang mit Suchmaschinen: Wie komme ich mit den richtigen Suchbegriffen schnell ans Ziel?

Doch wie integriere ich die Medienbildung sinnvoll in den Unterricht?

Die Angst, den Tablets und Medien zu viel Raum zu geben, schwingt bei mir immer mit. Das möchte man ja auch nicht für die eigenen Kinder daheim. Ein im wahrsten Sinne des Wortes „gesunder“ Mittelweg muss her.

Rückwirkend muss ich sagen, dass ich stolz darauf bin, die Atelierarbeit mit der Medienbildung verknüpft zu haben. Denn bei der Atelierarbeit stehen Kind und Thema und deren Beziehung zueinander im Mittelpunkt. Da spielt ein Tablet erst mal keine Rolle. Es ist NUR Mittel zum Zweck und wird nicht inflationär genutzt. Das Tablet kann helfen, die Beziehung des Kindes zum Thema zu stärken: Die Entdeckerräume sind entstanden!

Die Herz-Ecke – Soziales Lernen im Entdeckermodus!

Soziales Lernen ist jetzt wichtiger denn je. Die Pandemie und die damit verbundenen sozialen Einschränkungen haben ihre Spuren hinterlassen. Deshalb habe ich mittlerweile noch eine Herz-Ecke als Entdeckerraum etabliert. Dort finden sich Auftragskarten, welche die Sozialkompetenz stärken. Anders als die restlichen Aufträge sind diese nicht an das Sachunterrichtsthema gebunden, sondern verbleiben durchgängig als Ecke mit dem Fokus auf die Klassengemeinschaft ausliegen.

Atelienarbeit

Auftragskarten zum
Aushängen im Klassensaal

Edition
für Klasse
1/2

Tipp:
Drucke die
Auftragskarten als
„2 Seiten pro Blatt“

Konzeption der Atelienarbeit in Kürze:

- Es gibt ein Rahmenthema, z. B. Wald, und passend dazu einen Präsentationstisch mit Gegenständen.
- Zu diesem Thema gibt es 4 Ateliers: **Sprachatelier**, **Matheatelier**, **Sachatelier** und das **Künstleratelier**
- Innerhalb dieser Ateliers gibt es Auftragskarten. Welche Aufträge die Schüler zum Thema erfüllen, ist ihre freie Entscheidung. Sie müssen aber von Atelier zu Atelier wechseln.
- Wichtig: Sämtliche Arbeitsergebnisse müssen im Atelierheft protokolliert werden. Am Ende jeder Atelierstunde, spätestens aber am Ende einer Woche, werden die Arbeitsergebnisse im Plenum präsentiert.
- Vorteil: Durch die intrinsische Motivation steigen die Kinder oft viel tiefer in die Materie ein und können sich frei entfalten.

Erstellt von



Grafiken: <http://www.katehadfielddesigns.com/>
Schriften: www.fontsquirrel.com

Nicht für kommerzielle Zwecke bestimmt, sondern
nur für den eigenen Unterricht!

Viel Spaß!



Stemple Wörter.

stempeln



Stecke.

