Fachzeitschrift Preis pro Exemplar: 4,50€

AUSGABE 2 | 01/2017

erlebnispädagogik online

SMARTPHONE & CO.

Neue Herausforderungen und Möglichkeiten für die Erlebnispädagogik

Gemeinsam verschieden

Erlebnispädagogisches Klettern im Hochseilgarten

Erlebnispädagogik studieren

OUTDOOR SOMMERCAMP

WANDERN

KLETTERN

GPS AKTION

MOUNTAINBIKE

KINDER-
PROGRAMM

ZELTEN

VORTRÄGE &
LIVE MUSIK

URLAUBSTIPPS
SAUERLAND

20. & 21. MAI 2017

AUF DEM GELÄNDE DER JUGENDHERBERGE HILCHENBACH
WILHELM-MÜNKER-STRASSE 9, 57271 HILCHENBACH

OUTDOORCAMP-SIEGERLAND.DE

Liebe Leserinnen und Leser,

mit frischen Ideen und noch mehr Inhalt wollen wir von der **erlebnispädagogik.online** Sie im neuen Jahr begrüßen. Auch 2017 möchten wir Sie und viele weitere Leserinnen und Leser mit spannenden Themen und aktuellen Berichten aus der Erlebnispädagogik begeistern.

Und so haben wir uns in dieser Ausgabe auch direkt für ein hochaktuelles Thema entschieden: Smartphone & Co. in der Erlebnispädagogik. Besonders im Bereich der Kinder- und Jugendarbeit stellt sich immer wieder die Frage der Möglichkeiten und Herausforderungen im Umgang mit digitalen Medien. Wir wollen hier einige interessante Ansätze und Wege aufzeigen und zum Weiterdenken anregen.

Auch die Anerkennung von Vielfalt und Inklusion sind Themen, die eine hohe gesellschaftliche Relevanz aufweisen, über die viel gesprochen, aber praktisch noch wenig getan wird. Welche Anknüpfungspunkte bietet hierfür die Erlebnispädagogik? Wie kann durch die Erlebnispädagogik Inklusion gelebt und erlebt werden?

Lassen Sie sich inspirieren und werden Sie selbst aktiv!

Viel Spaß beim Lesen und ein erlebnisreiches Jahr 2017 wünscht Ihnen

Holger Falk

ALLE AUSGABEN AUCH ONLINE

www.erlebnispaedagogik.online

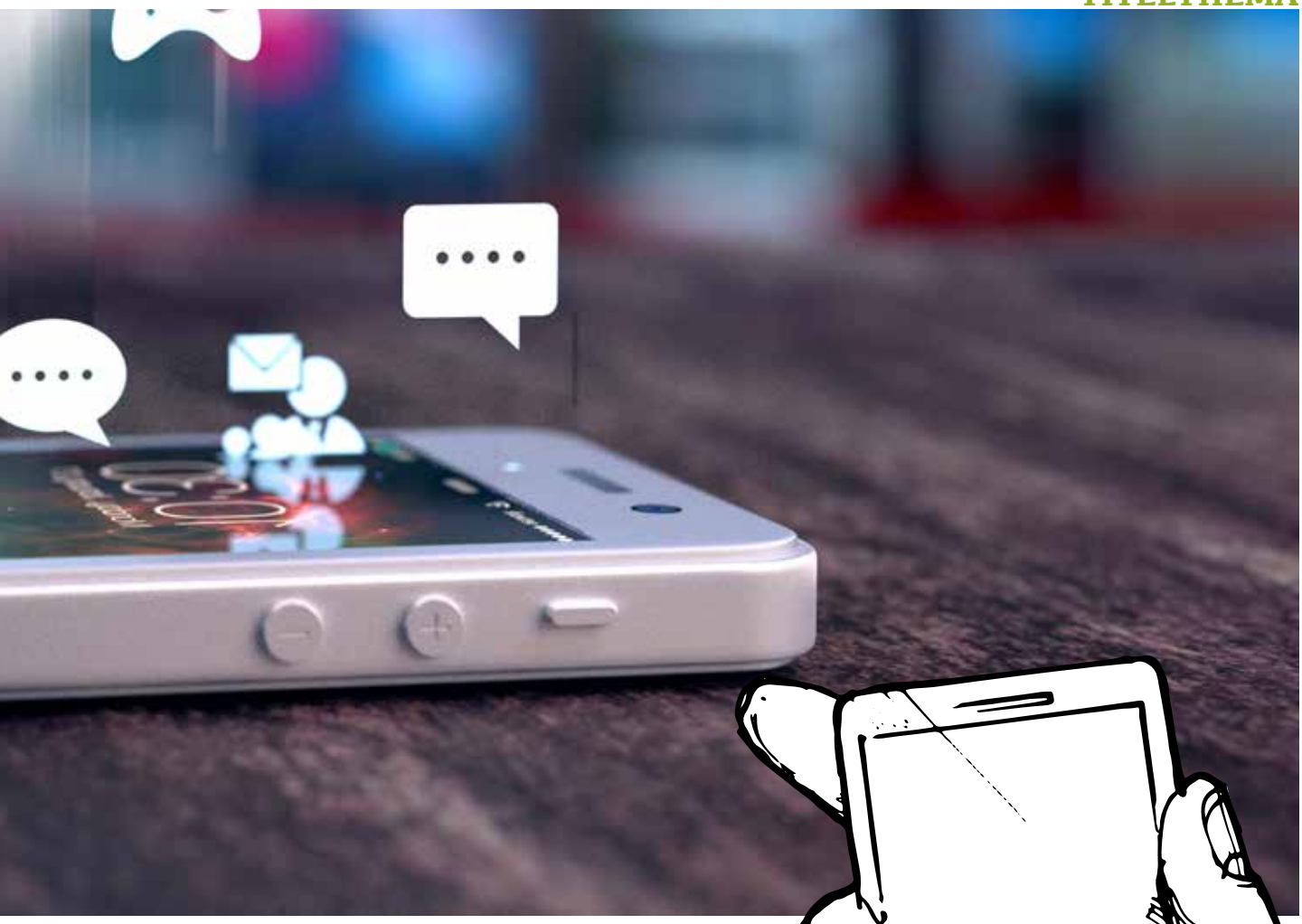
SMARTPHONE & CO.
ERLEBNISPÄDAGOGIK IM DIGITALEN ZEITALTER

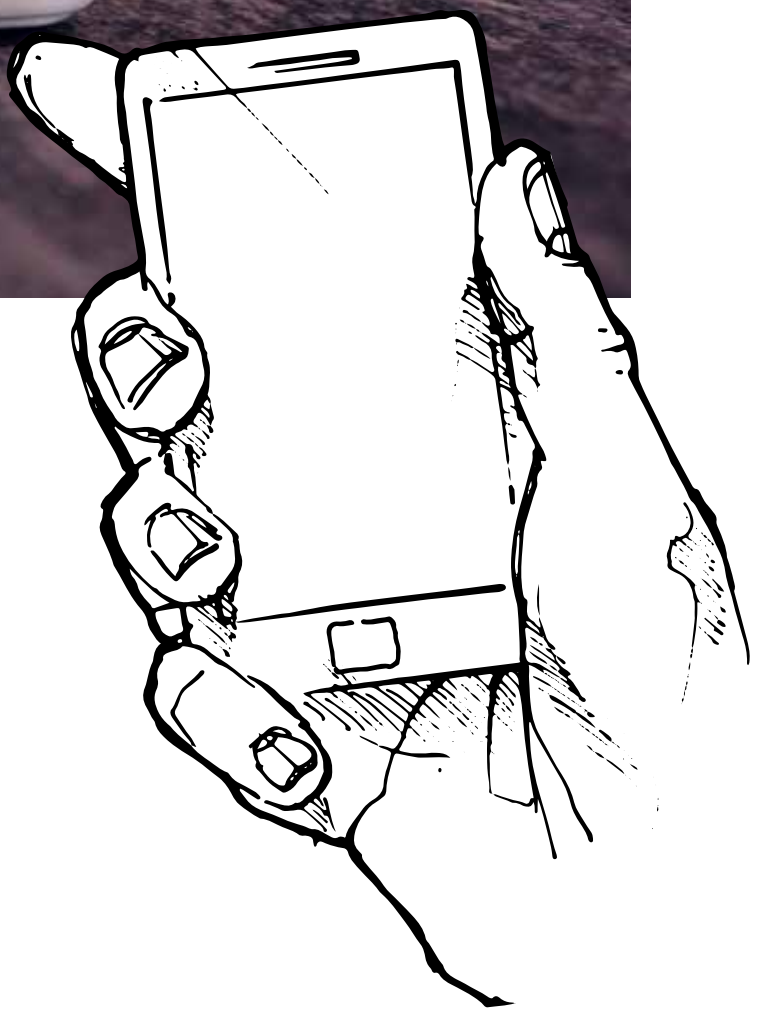
Digitale Lebenswelt

Medien spielen eine zentrale Rolle in der heutigen Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen. Ganz selbstverständlich wachsen sie inzwischen mit der Nutzung von technischen Geräten wie Smartphones, Tablets und Spielekonsolen und den vielfältigen Möglichkeiten des Internets auf. Der Alltag und die Freizeitgestaltung von Kindern und Jugendlichen sind durch und durch von digitalen Medien geprägt. Das zeigt sich auch daran, dass 99% der 12- bis 19-Jährigen in Deutschland Internetzugang haben und 95% ein Smartphone mit Touchscreen und Internetzugang besitzen. Das Smartphone ist heute für viele Kinder und Jugendliche das wichtigste Kommunikations-, Informations- und Unterhaltungsmittel: ob zum Austausch und Verabreden mit Freunden, zur Organisation von Familienaktivitäten, zum Spielen, Musik hören und Videos anschauen oder zur Suche nach Informationen – im Leben von Kindern und Jugendlichen spielen digitale Medien eine zunehmend wichtigere Rolle. Online zu sein, vorzugsweise mit dem Smartphone, bedeutet für sie Lebenswelt und Freizeit zu gestalten, Beziehungen zu pflegen und ein Teil der Peergroup zu sein – das zeigt sich mit einer durchschnittlichen Onlinezeit von täglich 200 Minuten deutlich (JIM 2016).

Chancen und Herausforderungen

Für die pädagogische Arbeit entstehen durch die fortschreitende Digitalisierung und den Siegeszug des Smartphones neue Herausforderungen, aber auch Chancen. Das Smartphone vereint viele klassische Geräte in sich und bietet damit nicht nur zahllose Nutzungsmöglichkeiten, sondern auch vielfältige neue Möglichkeiten für die Pädagogik



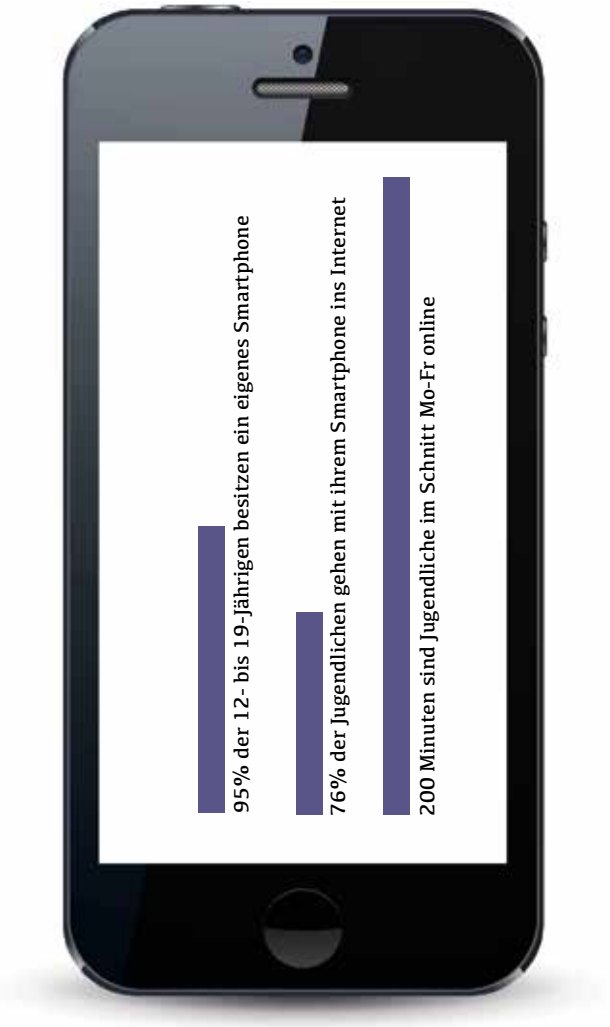


in den Bereichen Bildung, Freizeit und Beruf. Digitale Medien können als neue didaktische Mittel eingesetzt werden, bieten pädagogischen Fachkräften neue Zugangsmöglichkeiten zur Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen an und lassen sich hervorragend als neue Verbreitungswege für Informationen und Wissen nutzen. Bestes Beispiel hierfür sind die zahlreichen Tutorials und Lernvideos auf YouTube, die sich viele Jugendliche anschauen, um neue Dinge zu lernen oder zu sehen, welche Meinung ihre YouTube-Stars zu aktuellen gesellschaftlichen und politischen Themen haben. Die enge Verschränkung der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen mit der digitalen Welt ist für pädagogische Fachkräfte eine Herausforderung, der sie sich unweigerlich stellen müssen. Dafür ist nicht nur ein kritischer, reflektierter und selbstbestimmter Umgang mit Medien erforderlich,

sondern auch ein grundlegendes Wissen über die Gefahren, aber auch die Möglichkeiten, die sich durch die Digitalisierung eröffnen. Pädagogische Fachkräfte in der Kinder- und Jugendarbeit sollten sich ebenso des Konflikt- und Gefährdungspotenzials, wie z.B. einer Onlinesucht, bewusst sein, wie auch des produktiven, kreativen und lehrreichen Potenzials.

Smartphone & Co. in der pädagogischen Arbeit
Mobiltelefone und andere digitale Medien haben heute im Leben von Kindern und Jugendlichen einen hohen Stellenwert, dennoch sind sie in vielen Bildungseinrichtungen, freizeit- und erlebnispädagogischen Angeboten noch immer tabu. Angesichts der bereits dargestellten Ergebnisse scheint ein solch vollständiges Verbot jedoch nicht mehr zeitgemäß zu sein. Vielmehr sollte sich der Frage zugewandt werden, wie speziell Smartphones, als das wichtigste Medium für Kinder und Jugendliche, sinnvoll in die praktische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen integriert werden können.

Zunächst einmal besteht die Möglichkeit, sich mit dem Smartphone selbst und damit verbundenen Themen, wie z.B. soziale Netzwerke, Datenschutz, Onlinesucht oder das eigene Freizeitverhalten, auseinanderzusetzen. Im Rahmen von offenen Diskussionsrunden, Projekten oder Workshops können hier ein bewusster Umgang mit dem Smartphone gefördert und gemeinsame Regelungen gefunden werden.

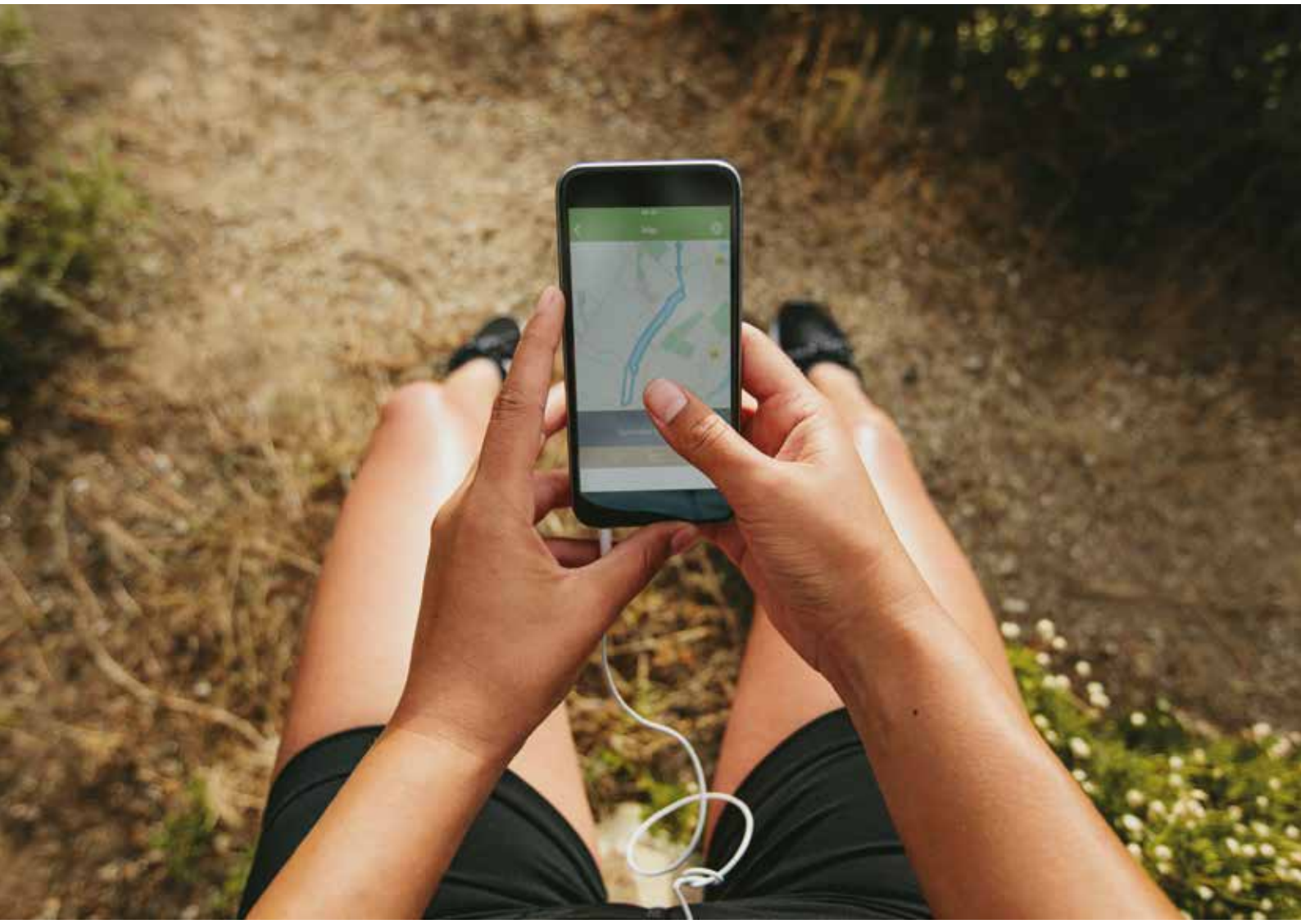


Des Weiteren lassen sich Smartphones aufgrund ihrer vielfältigen technischen Möglichkeiten auch recht einfach gezielt spielerisch in die Programmgestaltung einbauen: Ein Fotowettbewerb, inhaltliche Fotoworkshops oder die Produktion einer Fotostory machen nicht nur Spaß, sie können die Teilnehmer auch thematisch herausfordern und verhelfen zudem zu lustigen und abwechslungsreichen Erinnerungen an die Gruppe. Durch die eingebaute GPS-Funktion braucht man heute für Geocaching kein extra GPS-Gerät mehr, sondern kann sich jederzeit auf die Suche nach Caches machen. Dabei ist es nicht einmal wichtig, dass alle Teilnehmer ein Smartphone besitzen, denn gemeinsam macht die Suche noch mehr Spaß – und der Teamgeist wächst. Auch Spieleklassiker wie die Schnitzeljagd lassen sich mithilfe der modernen Medien auffrischen und für die Kinder und Jugendlichen noch interessanter gestalten. Ein schönes Umsetzungsbeispiel hierfür ist die App „Actionbound“, die wir Ihnen im nachfolgenden Artikel vorstellen.

Neben der thematischen und spielerischen Integration des Smartphones in die pädagogische Arbeit darf man natürlich eine seiner wichtigsten Funktionen nicht vergessen: Das Smartphone ist das Kommunikationsmittel Nummer 1. Über die beliebten Messenger-Apps lassen sich einzelne Personen aber auch ganze Gruppen schnell erreichen. So können Informationen zu anstehenden Aktionen, Freizeiten, Terminen oder zur Planung kinderleicht ausgetauscht und die Kinder und Jugendlichen unmittelbar in ihrer Lebenswelt abgeholt werden.

Die aufgezeigten Möglichkeiten der gezielten, sinnvollen pädagogischen Integration des Smartphones in die pädagogische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen stellen natürlich nur einen Auszug der vielfältigen Wege dar, wie das Thema aufgegriffen und die Entwicklung von Medienkompetenz unterstützt werden kann. Durch die zahlreichen Features des Smartphones sind der Kreativität hier keine Grenzen gesetzt!

Grenzen in der Arbeit zeigen sich, wenn durch einen unsachgemäßen oder unangebrachten Um-



gang mit den mobilen Endgeräten Schwierigkeiten und Probleme auftreten: Seien es Streitigkeiten um die Haftung für teure Geräte, um Fotos, die plötzlich (unerlaubt) im Internet auftauchen oder die Heimwehproblematik bei längeren Maßnahmen. Hier gilt es von vornherein klare Regeln zu kommunizieren und damit unangenehme Überraschungen zu vermeiden.

Erlebnispädagogik im digitalen Zeitalter

Die Erlebnispädagogik bedient sich meist der Natur als Lernumfeld. Hier können fernab des Alltags subjektive Grenzerfahrungen gemacht, direkte Handlungskonsequenzen gespürt und nachhaltige Erlebnisse geschaffen werden, die zur Persönlichkeitsentwicklung, zur Förderung der sozialen Kompetenz sowie zu einem wachsenden ökologischen Bewusstsein beitragen. Mit spannenden Aktionen und abenteuerlichen Situationen ist sie besonders in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen beliebt, um (selbstgesteuerte) Lernprozesse anzustoßen. Man muss sich jedoch „darüber klar sein, dass auch eine noch so spannende Pädagogik nicht gänzlich die Welt der modernen Medien ausschalten kann“ (Michl 2011, 35).

Auch die Erlebnispädagogik muss sich heute und in Zukunft mit den digitalen Medien auseinandersetzen. Warum sind die Medien für die Heranwachsenden denn so attraktiv? Welche Interessen verfolgen die Kinder und Jugendlichen eigentlich? Sie nutzen die digitalen Medien zur Kommunikation, zum Spielen, zur Unterhaltung, zur Selbstdarstellung, zur emotionalen und sozialen Befriedigung, zur Ablenkung, zur Flucht aus dem Alltag oder um Anerkennung von Gleichaltrigen zu erhalten. Bei genauerer Betrachtung dieser Punkte fällt auf, wie ähnlich viele davon den Intentionen erlebnispädagogischer Maßnahmen sind. Damit liegt es also in der Hand der Akteure in der Erlebnispädagogik, die Heranwachsenden dort wo sie stehen, in ihrer medialen Lebenswelt abzuholen. Durch erlebnispädagogische Aktivitäten und Programme in der Natur, bei denen digitale Medien einbezogen werden, können erlebnisreiche und (inter-)aktive Alternativen zum passiven Medien-

konsum geschaffen werden. Geocaching und digitale Schnitzeljagden sind nur zwei Beispiele, die sich inzwischen großer Beliebtheit erfreuen.

Noch nicht ganz so verbreitet sind reale Rollenspiele, die entweder als Fortsetzungen digitaler Spielgeschichten inszeniert werden oder die mit einer fiktiven Hintergrundgeschichte verknüpft und bei denen digitale Medien und klassische Rollenspielelemente verbunden sind. Hier gibt es zahlreiche Optionen, erlebnis- und medienpädagogische Elemente zu verbinden und den Kindern und Jugendlichen Möglichkeiten aufzuzeigen, wie sie ihre Erfahrungen aus der virtuellen Welt in die reale Welt bzw. aus dem Spiel in den Alltag übertragen können.

Autorin
Katja Henninger

Quellen

- Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (BMWi) (Hrsg.) (2016). Digitale Bildung. Der Schlüssel zu einer Welt im Wandel.
- Lang, Jessica (2010). Onlinesucht im Jugendalter. Perspektiven pädagogischer Prävention.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (Hrsg.) (2016). JIM 2016 – Jugend, Information, (Multi-) Media.
- Michl, W. (2011). Erlebnispädagogik. München, Basel: Reinhardt.
- Transfer e.V. (2015). Sinnvoller Umgang mit mobilen Endgeräten und sozialen Medien bei Kinder- und Jugendreisen. Handreichung zum Fachtag Smartphones, 22.10.2015 JH Köln Riehl.
- Winter, A. (Hrsg.) (2011). Spielen und Erleben mit digitalen Medien. München, Basel: Reinhardt.

Anzeige

SCHNITZELJAGD 2.0
MOBILE ABENTEUER MIT ACTIONBOUND

Eine gute Möglichkeit, um das Smartphone, als fester Bestandteil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen, in die pädagogische Arbeit einzubinden, sind digitale Schnitzeljagden. Die Online-Anwendung und App „Actionbound“ wurde ursprünglich als medienpädagogisches Projekt gestartet und ist inzwischen eines der bekanntesten Tools, mit dem kinderleicht solche „Handy-Rallyes“ erstellt werden können. Sie gewann bereits 2013 den Pädagogischen Interaktiv-Preis und wurde u.a. 2016 mit dem Deutschen Bildungsmedienpreis digita ausgezeichnet.

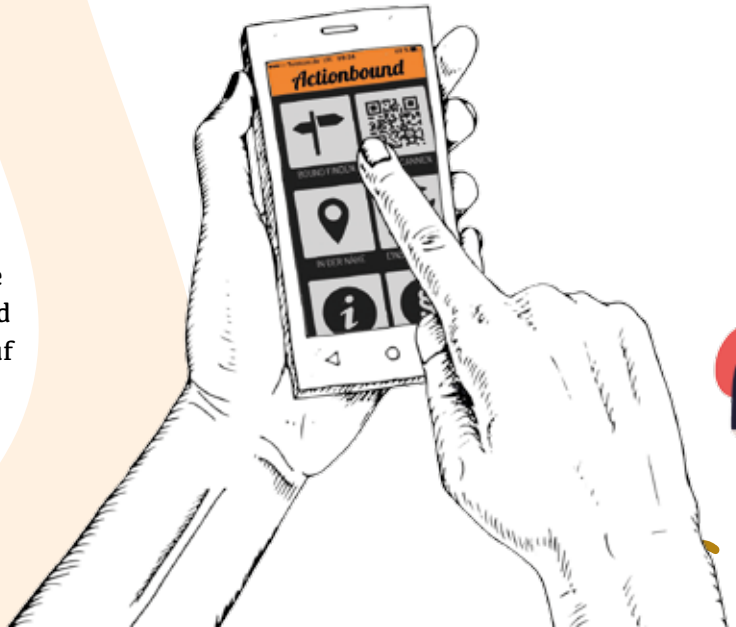
Mit Actionbound können problemlos lehrreiche, interaktive Touren gestaltet, neue Orte entdeckt, Städte erforscht und die Natur erkundet werden. Eine Vielzahl unterschiedlichster Features, wie z.B. Quiz, Aufgaben, Umfragen, QR-Codes oder Turniere ermöglichen einen flexiblen Einsatz in ganz verschiedenen Bereichen: Actionbound lässt sich sowohl für Teambuilding-Events, Schulungen oder Führungen verwenden als auch bei Campus-Touren, Bibliotheksrallyes oder privaten Stadtrallyes, Junggesellenabschieden oder Kindergeburtstagen. Für den privaten Einsatz ist Actionbound kostenlos, für die Nutzung im geschäftlichen- oder Bildungsbereich können unterschiedliche Lizenzen erworben werden.

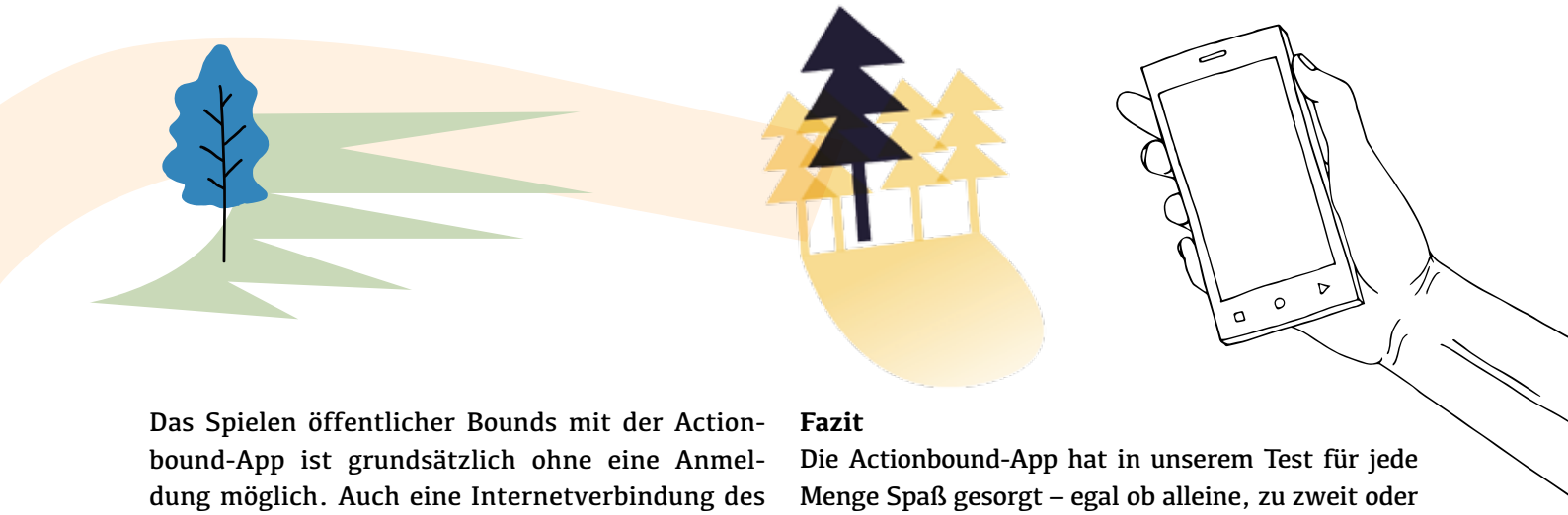
Actionbound im Test
Ein ansprechender Internetauftritt und gute Referenzen haben uns überzeugt: Auch wir von der erlebnispädagogik.online wollen auf digitale Schnitzeljagd gehen und laden uns hierfür die Actionbound-App auf unser Smartphone.

Direkt beim Öffnen der App erscheint ein übersichtliches Startmenü, mit dem grundlegende Einstellungen vorgenommen und auf unterschiedlichen Wegen „Bounds“ (interaktive Handy-Rallyes) gefunden werden können. Möglich ist die Suche nach Kategorien, nach selbst erstellten Bounds, das Aufrufen der „top bewerteten“ Bounds sowie neuer Bounds. Besonders praktisch ist die Suche nach Bounds in der eigenen Umgebung. Ergänzt wird die Suchfunktion durch die Möglichkeit, den QR-Code eines Bounds zu scannen.

Das Erstellen eigener Bounds erfolgt über die Actionbound-Webseite und erfordert das Anlegen eines Accounts.

Durch eine benutzerfreundliche Oberfläche ist es sehr einfach und schnell zu erlernen. Die wichtigsten Funktionen werden zudem in Video-Tutorials erklärt. So ist es auch Neulingen problemlos möglich, eigene Touren zu gestalten.





Das Spielen öffentlicher Bounds mit der Actionbound-App ist grundsätzlich ohne eine Anmeldung möglich. Auch eine Internetverbindung des Smartphones ist nur zu Beginn zum vollständigen Herunterladen der App inklusive der Bounds notwendig, sowie ggf. um am Ende die Ergebnisse in den eigenen Account hochzuladen. Einzig der Standortzugriff wird benötigt, um mobile Stadtrallyes oder Schnitzeljagden durchzuführen.

Vorteile

Denkt man an die Mühe, die man sich häufig mit einer herkömmlichen Schnitzeljagd macht, so bietet Actionbound viele Vorteile: Die Strecke kann schon von Zuhause aus geplant werden und muss nicht kurz vor der Aktion nochmal abgelaufen werden, um vorbereitete Hinweise zu verstecken. Fragen, Aufgaben und (Strecken-)Informationen erscheinen direkt vor Ort auf dem Smartphone und können von vielen Personen und Gruppen gleichzeitig angesehen, bearbeitet und genutzt werden. Je nach Zielsetzung des Bounds kann dieser mit unterschiedlichen Bildungsinhalten „befüllt“ werden. Eine Vielzahl an Features und Spielelementen ermöglicht eine individuelle Gestaltung: Mit verschiedensten Missionen, Rätseln, Turnieren, Quiz, Karten, Wegweisern, QR-Codes, Umfragen, Countdowns, Video- und Foto-Challenges wird die nächste Tour bestimmt nicht langweilig! Und die anschließende Auswertung der Ergebnisse übernimmt die App auch direkt. So kann direkt ins nächste Abenteuer gestartet oder die erfolgreiche Schnitzeljagd beliebig oft wiederholt werden.

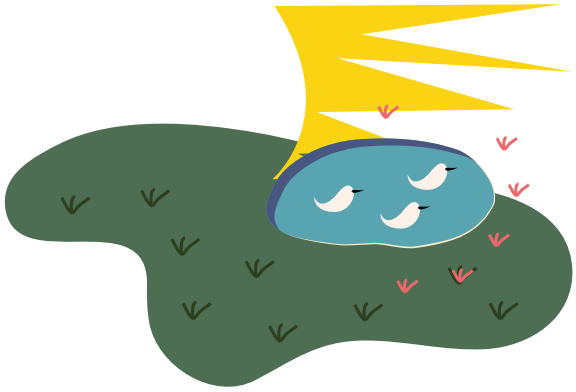
Fazit

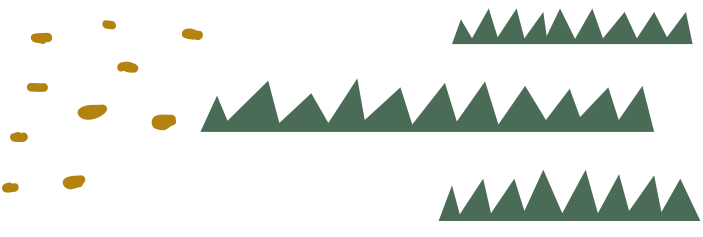
Die Actionbound-App hat in unserem Test für jede Menge Spaß gesorgt – egal ob alleine, zu zweit oder in der Gruppe! Die digitale Umsetzung von Schnitzeljagden befreit von der sonst nötigen Zettelwirtschaft und ermöglicht es den Kindern und Jugendlichen, selbstständig mit dem Smartphone, ihrem liebsten Begleiter, auf Abenteuerjagd zu gehen. Auf spielerische Art und Weise lassen sich so mühelos eine neue Umgebung erkunden, etwas Abwechslung in den Schul- oder Seminaralltag bringen oder Bildungsinhalte vermitteln. Gleichzeitig werden Medienkompetenz und Kreativität gefördert.

Die vielfältigen Möglichkeiten, die weit über das übliche Fragebogenausfüllen hinausgehen, und die einfache, intuitive Bedienung machen Actionbound für uns zu einem interessanten Tool für alle Eltern und Pädagogen. Auf den Prinzipien von Geocaching, Outward- und City-Bound aufbauend, bietet sich die App auch für die Erlebnispädagogik an, um einen Anknüpfungspunkt an die digitale Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen zu schaffen und zielgruppenspezifische Angebote zu generieren.

Offizielle Actionbound-Webseite
de.actionbound.com

Autorin
Chiara Paas





EP-MODE & OUTDOORZEUGS

Sei Erlebnispädagoge mit Stil und besuche unseren neuen Online-Shop. Hier findest Du stylische und funktionale Kleidung mit erlebnispädagogischen Motiven, Outdoorzeugs, EP-Spiele und vieles mehr. Trage nach außen, was in dir steckt!

-> Entdecke jetzt den teamSHOP unter www.erlebnispädagogik-shop.de

RAN AN DEN KOCHTOPF

Kochen mit Kindern ist für diese ein echtes Erlebnis – und für viele Erwachsene eine echte Herausforderung! Das neue Kinderkochbuch „Kochen mit Kindern“ bietet viele hilfreiche Tipps und einfache Rezepte, die garantiert auch den kleinen Schleckermäulern schmecken. So kann auch beim Kochen mit ganzen Kindergruppen nichts schiefgehen!

Na, schon hungrig geworden? Exklusive Einblicke schon jetzt online unter www.erlebnispaedagogik.online

Bald auch erhältlich im teamSHOP www.erlebnispädagogik-shop.de

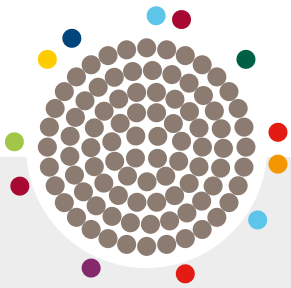
GEMEINSAM VERSCHIEDEN

INKLUSION UND VIELFALT ERLEBEN

Was bedeutet Inklusion?
Inklusion bedeutet gleichberechtigte Teilhabe aller Menschen an der Gesellschaft – egal welche Fähigkeiten, Herkunft, Geschlecht oder Alter sie besitzen. In einer inklusiven Gesellschaft ist jeder willkommen, Vielfalt und Verschiedenheit sind normal. Es geht darum, dass jeder Mensch – ob mit oder ohne Behinderung – ganz selbstverständlich überall dabei sein und am gesellschaftlichen Leben, Lernen, Wohnen und Arbeiten teilnehmen kann.

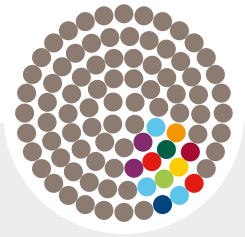
Gemeinsam verschieden
Vielfalt begrüßen und Vielfalt nutzen sind auch in der pädagogischen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen wichtige Grundlagen, um Inklusion zu leben. Unterschiedlichkeit und Vielfalt werden als wertvolle Ressourcen gesehen – das erfordert bei vielen ein Umdenken, das sicher nicht von heute auf morgen passiert. Inklusion ist oftmals wie eine Expedition ins Ungewisse oder das Entdecken eines neuen Landes: ein langer, offener Prozess, der sich nicht immer planen lässt.

Je selbstverständlicher der Kontext ist, in dem eine inklusive Haltung entwickelt und eingeübt werden soll, desto leichter kann das gelingen. Gerade Kindern und Jugendlichen gelingt es im Zusammensein mit Heranwachsenden aus anderen Kulturen, Religionen oder sozialen Milieus schnell und mühelos zu lernen, wie ein offener, wertschätzender und anerkennender Umgang miteinander funktioniert. Für die Kinder- und Jugendarbeit bietet sich hier ein wunderbarer Anknüpfungspunkt, um Inklusion zu fördern und zu stärken. Mit ihren Grundprinzipien, wie z.B. der Freiwilligkeit der Teilnahme, der Partizipation, der Lebenswelt- und Alltagsorientierung oder der Gruppenorientierung, bietet die



Exklusion

„Ausschließen“ von einzelnen Individuen oder ganzen Gruppen.



Integration

„Eingliedern“ von bisher ausgeschlossenen Personen. Gemeinsam aber nebeneinander.

Inklusion

„Einschließen“ von allen Menschen ohne Ausnahme. Gemeinsam verschieden sein.

Kinder- und Jugendarbeit günstige Ausgangsbedingungen, um Gruppenprozesse im Sinne der Inklusion zu gestalten.

Inklusion und Vielfalt erleben

Die Freizeit- und Erlebnispädagogik bieten viele Möglichkeiten, um Inklusion und Vielfalt zu (er-)leben. Bei der Planung, Vorbereitung und Durchführung inklusiver Maßnahmen und Aktionen gibt es allerdings einiges zu beachten: Wie setzt sich die Teilnehmergruppe zusammen? Wie sind die Rahmenbedingungen? Welche Ressourcen sind vorhanden? Wie soll das Programm gestaltet werden? … Jeder sollte teilnehmen dürfen, können und wollen – und darüber auch selbst entscheiden können. Partizipation, Wertschätzung, das Prinzip der Gegenseitigkeit und Offenheit sind wichtige Grundhaltungen, die beachtet werden sollten und von denen letztlich alle profitieren können. Es gilt, jeden Einzelnen als Individuum mit seinen persönlichen Stärken anzuerkennen und diese zu nutzen, und gleichzeitig die Kraft des Gemeinsamen und der Gruppe zu betonen. Vielfältige Ausgangsbedingungen lassen den Teilnehmenden und Pädagogen dieser Maßnahmen auch viel Raum für eine individuelle Gestaltung und Kreativität. Gerade von den Pädagogen wird bei inklusiv gestalteten Programmen und Aktionen ein hohes Maß an Flexibilität und Offenheit gefordert. Ein prozess- und bedürfnisorientiertes Arbeiten ist gefragt.

Bei der Gestaltung von inklusiven freizeit- und erlebnispädagogischen Programmen besteht die Herausforderung darin, dass wirklich alle – sowohl Menschen mit als auch ohne Behinderung – gleichermaßen teilnehmen können und „sichere Räume“ geschaffen werden, in denen sich alle motivieren lassen und ihre Fähigkeiten uneingeschränkt einsetzen können. Die Aufgabe der Pädagogen ist es, die Kinder und Jugendlichen dabei zu begleiten, den Weg dahin zu finden, weg von starren Regeln und Verhaltensmustern hin zu eigener Kreativität. Viele bekannte Spiele und Aktionen können mit etwas Phantasie und Einfallsreichtum an die unterschiedlichen Fähigkeiten und die Heterogenität der Gruppe angepasst werden. Einige Beispiele hierzu haben wir in einer exemplarischen Programmeinheit zusammengefasst, die nachfolgend abgedruckt ist.

Widerstand und Herausforderungen

Inklusion entwickelt sich in einem Veränderungsprozess, in dem auch immer wieder unerwartete Ereignisse, Zweifel,

Irritationen oder Widerstände auftauchen können: Einzelne Kinder oder ganze Gruppen können aus unterschiedlichsten Gründen skeptisch, ablehnend oder mit passivem Verhalten auf eine inklusive Maßnahme oder getroffene Entscheidungen reagieren. Diese Widerstände sollten jedoch nicht als etwas grundsätzlich Negatives aufgenommen werden, denn sie zeigen auch, dass die Situation für den- oder diejenigen doch eine gewisse Bedeutung hat und ein Interesse besteht. Unterschiedliche Perspektiven sollten beachtet und angenommen werden, denn ohne Widerstreit und Gegenargumente gibt es keine Veränderung und Weiterentwicklung.

Neben einer möglichen Abwehrhaltung der Beteiligten stellen sich für Pädagogen, die inklusiv handeln und arbeiten möchten, noch einige weitere Herausforderungen: Berührungsängste und Hemmungen gegenüber Unbekanntem sowohl von Seiten des Teams als auch der Teilnehmer, das Fachwissen und die Kompetenzen der pädagogischen Fachkräfte, die Rahmenbedingungen und vieles mehr müssen sowohl in der Vorbereitung als auch im Prozess stets beachtet werden.

Inklusion, insbesondere in der pädagogischen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen, braucht Mut – Mut sich von alten Handlungsmustern zu verabschieden und sich auf Neues einzulassen!

Quellen:

- Aktion Mensch e.V. Was ist eigentlich Inklusion? Verfügbar unter: www.aktion-mensch.de/themen-informieren-und-diskutieren/was-ist-inklusion.html
- BAG Katholisches Jugendreisen (Hrsg.) (2013). Schulungsmodul: „Inklusive Pädagogik und Programmgestaltung“. Düsseldorf: Verlag Haus Altenberg.
- Dubiski, J. (2012). Inklusives Kinder- und Jugendreisen in Nordrhein-Westfalen. Bericht zur Potenzialanalyse, ergänzte Version. Fachhochschule Köln, Forschungsschwerpunkt Nonformale Bildung.
- Montag Stiftung Jugend und Gesellschaft (2015). Inklusion auf dem Weg: Das Trainingshandbuch zur Prozessgestaltung. Berlin: Verl. des Dt. Vereins für öffentliche und private Fürsorge.

Autorin

Katja Henninger

PROGRAMMEINHEIT INKLUSION

„Alle die“

Gemeinsamkeiten innerhalb der Klasse verdeutlichen und erkennen

Beschreibung: Die Klasse sitzt oder steht in einem Kreis. Der Lehrer steht innerhalb des Kreises und formuliert verschiedene Aussagen, welche die Schüler zu einem Platzwechsel animieren sollen. In jeder Runde dürfen alle Kinder den Platz wechseln, auf die die Aussage zutrifft. Solche Aussagen können sein: „Alle die…“

- einen Vornamen mit A haben
- gerne Schokolade essen
- ein Haustier haben
- etc.

Hinweise: Lehrkräfte besitzen den Vorteil, dass sie die Klasse bereits kennen und die jeweilige Fragestellung auf die Gruppe angepasst werden kann. Besonders geeignet sind Fragestellungen, die sich auf Merkmale beziehen, die nicht beim ersten Hinsehen sichtbar sind. Hier verfügt der Lehrer über wertvolles Backgroundwissen zu den einzelnen Kindern in der Klasse und kann gezielt Übereinstimmungen veranlassen.

Ziel: Dieses Spiel kann als Kennenlernspiel genutzt werden, mithilfe dessen Gemeinsamkeiten erkannt werden können.

Material: Seil (um einen Kreis zu legen) oder Stühle, ggf. Liste mit niedergeschriebenen Aussagen

Kennenlernspiel

Wie ist das Wetter heute?

Bewegung nutzen, um miteinander in Interaktion zu treten.

Beschreibung: Die Klasse bewegt sich frei in einem vorher festgelegten Bewegungsraum. Die Kinder dürfen hüpfen, springen oder laufen, sodass die Art der Fortbewegung nicht durch den Lehrer bestimmt wird. Wenn Ruhe in die Gruppe einkehrt, kann die Lehrkraft verschiedene Wetterlagen nennen (Sonne, Kälte, Regen und Wind). Zur jeweiligen Wetterlage gehören folgende Formationen der Kinder:

- Sonne: Tanz, bei dem gelacht und gejubelt werden darf.
- Kälte: alle rücken zusammen und versuchen sich gegenseitig warmzuhalten.
- Regen: die Kinder bilden einen Regenschirm oder ein Zelt, in dem sich andere Kinder vor dem Regen schützen können.
- Wind: die Kinder bilden eine Mauer oder einen anderen Schutz und andere Kinder verstecken sich hinter diesem vor dem Wind.

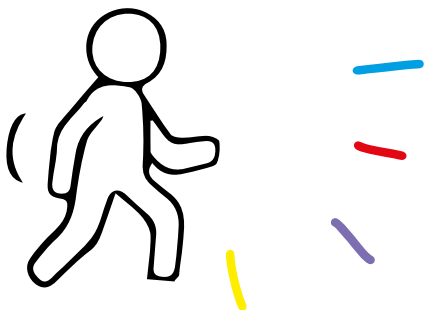
Der Ausruf „Wetterumschwung“ kann als Signal genutzt werden, um die einzelnen Grüppchen dazu zu bewegen, wieder in ihre Ausgangssituation zurückzukehren.

Hinweis: Zu Beginn dieser Einheit sollte vom Lehrer geklärt werden, wie viele Kinder zu einer Formation gehören, um zu vermeiden, dass Kinder übrigbleiben. Hilfreich kann ebenfalls die Regel sein, dass sich die gleiche Gruppe nicht zweimal hintereinander formieren darf.

Ziel: die Einheit nutzt den natürlichen Bewegungsdrang des Kindes, um das kindliche Vergnügen an der Bewegung mit einem Abbau von Berührungsängsten miteinander zu verkoppeln.

Ort: vorher festgelegter Bewegungsraum: z.B. Klassenraum, Sporthalle (durch Markierungen abgegrenzt) oder draußen (ebenfalls optische Begrenzungen konstruieren).

Zeitaufwand: 30 Min.



Warm-Up

Kooperationsübungen

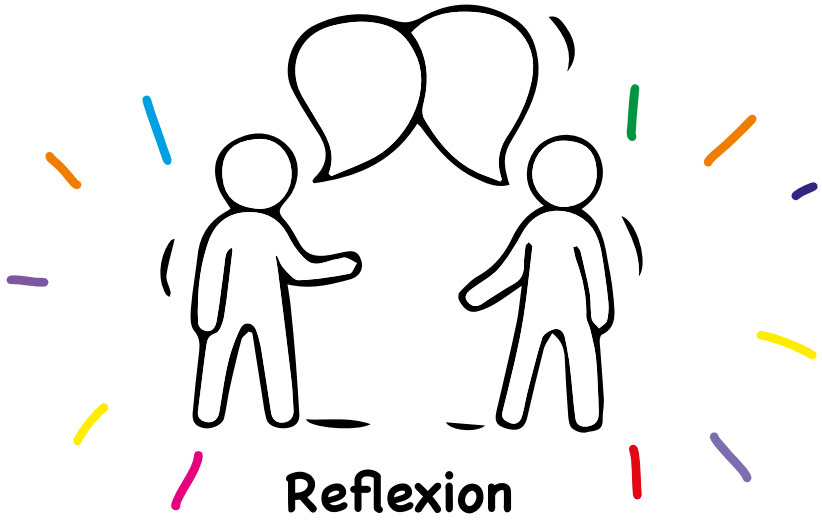
„Den richtigen Weg finden“
Übernahme von anderen Rollen, um die Fähigkeit, sich in die Handicaps anderer einzufühlen, zu stärken.

Beschreibung: Die Klasse wird unterteilt, sodass immer zwei Kinder ein Paar bilden. Während der Einheit soll ein Kind die Augen verbunden haben und der Partner versucht, das „blinde“ Kind durch einen Parcours mit Hindernissen zu führen. Das „sehende“ Kind des Teams soll durch mündliche Anweisungen oder durch das an der Hand führen eine ausreichende Hilfestellung zur Absolvierung des Parcours geben. Der Lehrer entscheidet bei der Planung im Hinblick auf die individuellen Merkmale der Klasse, ob ein kompletter längerer Parcours mit Hindernissen in der Sporthalle bewältigt werden kann oder ob kleinere Aufgaben dem Gruppenbedürfnis eher entsprechen. Beispielsweise könnten in verschiedenen Stationen Aufgaben gelöst werden (Bälle in Eimer werfen etc.). Gesteigert werden kann die Einheit dadurch, dass der „Sehende“ ebenfalls „taub“ wird oder der „blinde“ gleichzeitig auch „gehörlos“ ist.

Hinweise: Bei dieser Einheit sind die Fantasie und das Einfühlungsvermögen des Lehrers gefragt, um den Parcours oder die Einzelaufgaben gruppenspezifisch anzupassen. Außerdem verlangt die Einheit eine intensive vorherige Planungsphase. Die einzelnen Paare können bereits vor der Einheit bestimmt werden, da Vertrauen als Basis des Spiels angesehen werden kann.

Ziel: Diese Einheit dient dazu, einen Erprobungsraum für einen Alltag mit Handicaps zu stellen. Die Schüler sollen spielerisch lernen, was es heißt, blind oder gehörlos zu sein. Die Handicaps müssen an dieser Stelle natürlich an die Merkmale der Klasse angepasst werden. Die Übernahme der verschiedenen Rollen kann das Verständnis gegenüber den Anderen stärken und das Einfühlungsvermögen intensivieren.

Material: Hindernisse, Accessoires für Handicaps (Schals, Ohrenschützer o.ä.)



Schatzkiste

Symbolischer Transfer in den Schulalltag der Klasse

Beschreibung: Der Lehrer stellt eine Kiste in den Raum und die Klasse bildet einen Sitzkreis um diese. In der Kiste befinden sich verschiedene ausrangierte Verpackungen von Produkten (Dosen, Schachteln, Tüten etc.), die Beschriftungen werden mit einem weißen Blatt überklebt. Die Schüler werden aufgefordert, eine bis zwei Verpackungen aus der Kiste herauszunehmen und diese unter der folgenden Fragestellung zu beschriften:

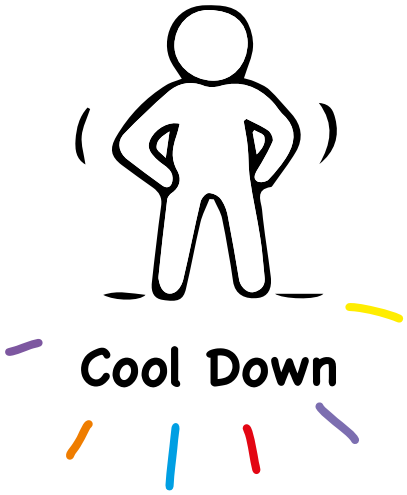
- Was kann ich gut?
- Wie kann ich damit den Mitschülern in der Klasse helfen?
- Was habe ich heute über meine Mitschüler gelernt?
- etc.

Die Klasse tauscht sich über ihre neuen Schätze aus und packt gemeinsam die Schatzkiste.

Hinweis: Die Schatzkiste sollte einen besonderen Platz in der Klasse erhalten. Die Schüler sollen diese betrachten können, aber nur auf Rückfrage mit einem Lehrer aus ihr etwas nehmen. Die Schatzkiste besitzt Symbolkraft, die durch Zerstörung oder unachtsames Handeln ihre Wirkung verliert.

Ziel: Diese Reflexion rückt die Potenziale und Stärken der Mitschüler in den Mittelpunkt. Wichtig ist es, die gefundenen Potenziale durch aktives Nachfragen des Lehrers in Bezug auf die vorherigen Einheiten zu intensivieren.

Material: „verfremdete“ Verpackungen, eine Kiste



Tanz-Spiel

Gemeinsamer Spaß steht im Vordergrund

Beschreibung: Die Klasse bewegt sich frei im Raum und tanzt zur Musik. Stoppt die Musik, verharren alle in ihrer Position und warten auf die Anweisung des Lehrers. Wurde die Anweisung befolgt, setzt die Musik wieder ein:

- alle dürfen nur auf einem Bein stehen
- alle müssen die Hände hochhalten
- alle sollen die Augen schließen
- bildet Paare
- stellt euch zu sechst zusammen und tragt eine Person durch den Raum
- etc.

Hinweise: Die gestellten Anweisungen müssen für alle oder zumindest mit der Hilfe anderer lösbar sein.

Ziel: Dieses Cool Down rahmt den Abschluss des Programms ein, wobei der gemeinsame Spaß im Vordergrund steht.

Material: Musik und Abspielgerät

Dieses an erlebnispädagogische Konzepte angelehnte Programm für Lehrer, die insbesondere in inklusiven Settings tätig sind, bietet selbstverständlich auch Verknüpfungspunkte zu anderen beruflichen Kontexten und dient an dieser Stelle lediglich als Musterbeispiel einer Möglichkeit der inklusiven Arbeit mit Schulklassen.

Autorin

Clara Jularic

Café jakubowski

Mühlheimer Freiheit 54, 51063 Köln

Montag - Freitag	09:00 Uhr - 0:00 Uhr
Samstag	10:00 Uhr - 0:00 Uhr
Sonn- und Feiertage	10:00 Uhr - 19:00 Uhr

Frühstück I Axels Lieblings-Mittagsteller I Brunch I Dinner
Sonntagsbraten I Wechselnde Tagesgerichte I Kaffee & Kuchen

+ 49 (0)221.9661110 I www.cafe-jakubowski.de

Fotos: Manfred Daams

BLICK IN DIE PRAXIS

Erlebnispädagogik an Förderschulen

Interview mit Thomas Winterscheidt,
Erlebnispädagoge und Referendar an einer Förderschule

Was hat dich dazu bewegt, Lehrer an einer Förderschule zu werden?

Meine Biografie ist eine ziemliche Patchwork-Biografie. Ich habe schon immer viel mit Jugendlichen gearbeitet und früh angefangen, 14-tägige Freizeiten im Sommer zu begleiten. Schon damals habe ich gemerkt, das ist ein Bereich, der mir ziemlich Spaß macht. Dennoch habe ich zuerst eine handwerkliche Ausbildung gemacht, dann das Abitur auf dem zweiten Bildungsweg nachgeholt und mir aufgrund dieser Kombination überlegt, Maschinenbau zu studieren. Nach 2 Semestern habe ich allerdings festgestellt, das ist nicht mein Ding. Da mich die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen schon immer interessiert hat, entschied ich mich für den Studiengang Sonderpädagogik. Die Kombination mit Sport war schon immer ein kleiner Traum von mir und beides lässt sich auch sehr gut verbinden. In meinem Studium habe ich zwei Förderschwerpunkte studiert: Förderschwerpunkt Lernen sowie den Förderschwerpunkt körperliche und motorische Entwicklung. Das war sehr interessant und ich habe gemerkt, hier bin ich goldrichtig. Und so mache ich jetzt mein Referendariat an einer Förderschule für Kinder und Jugendliche mit einer Lernbehinderung oder Lernbeeinträchtigung.

Welche besonderen Herausforderungen stellen sich dir tagtäglich in deiner Arbeit mit den Kindern und Jugendlichen?

Im Bereich der Förderschule sollten immer zwei Ziele beachtet werden: fachliche Ziele und Förderziele. Ein fachliches Ziel kann z.B. sein, dass am Ende einer Badmintonreihe im Sportunterricht alle den Vorhandschlag über Kopf können. Eine größere Herausforderung sind für mich die Förderziele: Zu schauen, welchen Entwicklungsbedarf hat jeder Schüler und wie kann ich die Schüler fördern. Diese Förderziele können aus ganz unterschiedlichen Entwicklungsbereichen sein. Viele Schüler haben z.B. einen Entwicklungsbe-

darf im Bereich des Lern- und Arbeitsverhaltens oder im Bereich der Emotionalität, in dem man beispielsweise auf die Verbesserung der Frustrationstoleranz abzielt. Das sind oft hochkomplexe, sehr langfristige Ziele, die sehr kleinschrittig bearbeitet werden müssen. Herausfordernd ist für mich auch immer wieder, diese beiden Ziele unter einen Hut zu bekommen, sodass sie sich nicht gegenseitig einschränken.

Im Vergleich zu Regelschulen läuft bei uns ganz viel über Beziehungsarbeit. Man sagt: während an einer allgemeinbildenden Schule Fächer unterrichtet werden, unterrichten wir an der Förderschule Schüler. Und das stimmt auch so. Wenn es in der Pause einen Konflikt gab, dann hat der absolute Priorität und der Unterricht wird erstmal zur Nebensache.

Eine weitere Herausforderung für mich ist die didaktische Reduktion. Bei allem immer die Lernvoraussetzungen und Ressourcen jedes einzelnen Schülers zu beachten und sich in diese hineinzuversetzen, das ist wirklich komplex. Wenn man dies nicht beachtet, besteht schnell die Gefahr, die Schülerinnen und Schüler zu überfordern.

Inwiefern empfindest du deine Ausbildung/Zusatzqualifikation zum Erlebnispädagogen bei deiner Arbeit an einer Förderschule als hilfreich und nützlich?

Ich finde, meine Arbeit als Lehrer und die Erlebnispädagogik lassen sich wunderbar verknüpfen. Erlebnispädagogik ist ja nicht nur Spaß, sondern hat auch einen Bildungsauftrag und verfolgt Ziele. Teamwork und Kooperation fördern sind auch in der Förderschule wichtige Lernziele. Die Ausbildung hat mir einen speziellen Blick darauf gegeben und mich dafür sensibilisiert, wie wichtig diese Dinge sind.

Integrierst du erlebnispädagogische Aktionen bzw. Elemente in deine Arbeit mit den Kindern und Jugendlichen in der Schule? Wenn ja, wie?

Den ersten Bezug zur Erlebnispädagogik habe ich auf der letzten Klassenfahrt, auf der ich dabei war, hergestellt. Da habe ich die Nachtwanderung geleitet und mit den Schülern einen Sologang gemacht und die Piratengeschichte erzählt. Und dann habe ich nach den Herbstferien im Sportunterricht eine Reihe zu Kooperationsspielen gemacht, mit solchen Sachen wie Flussüberquerung oder Gordischer Knoten. Im Sportunterricht da schaut man schon, dass man weniger Spiele auf Konkurrenz macht, sondern eher auf Kooperation. Viele von den Schülerinnen und Schülern haben einen ganz hohen Entwicklungsbedarf im sozialen Umgang miteinander und da ist es sinnvoll, das Thema Kooperation im Sportunterricht zu behandeln und immer wieder aufzugreifen.

Ab und zu mache ich auch mal zwischendurch kleine Spiele, die ich aus der Erlebnispädagogik kenne. Das macht den Schülern nicht nur richtig Spaß, es lockert auch ein bisschen auf, wenn man sonst den ganzen Tag in der Schule sitzt.

Außerdem arbeite ich viel mit Selbsteinschätzung und reflektiere am Ende jeder Stunde mit den Schülern. Dabei muss ich bei meinen Schülern darauf achten, die Fragen sehr gezielt zu formu-

lieren und ganz klar zwischen bewertenden und reflektierenden Aussagen zu unterscheiden. Das habe ich in meiner Erlebnispädagogik-Ausbildung gelernt und bin auch später, als ich mich nochmal mit dem Thema Reflexion beschäftigt habe, wieder bei der Erlebnispädagogik gelandet.

Worin siehst du Chancen und Möglichkeiten der Erlebnispädagogik in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen, die besonderen Förderbedarf haben?

Der Zugang der Erlebnispädagogik über die Natur ist ein ganz anderer als der rein fachliche und bietet viele Möglichkeiten. Wenn die Schule günstig liegt, dann sollte man viel öfter einfach mal nach draußen in die Natur gehen und da mal Naturerfahrungen machen.

Außerdem denke ich, dass in der Erlebnispädagogik die Lernvoraussetzungen bei allen Schülern auf einer ähnlichen Ebene sind, alle starten gleich. Ich denke jetzt speziell an so etwas wie erlebnispädagogische Aktionen im Niedrigseilgarten. Da haben vermutlich alle ähnliche Vorerfahrungen, ganz anders als wenn ich im Sportunterricht Fußball spiele.

Die Chancen der Erlebnispädagogik sehe ich darüber hinaus darin, dass man die Teamfähigkeit entwickelt und fördert, den Kooperationsgedanken immer wieder aufgreift, jedes Mal reflektiert und immer wieder darauf eingeht. Wiederholung, sich kleine, erreichbare Ziele setzen und zwischenreflektieren sind auch Dinge, die bei uns an der Förderschule ganz wichtig sind.

Interview: Sabrina Gier
Redaktion: Katja Henninger

Anzeige

EPSPIELE

1, 2 ODER 3

Material: -

Ort: draußen oder drinnen

Durchführung: Jedem Teilnehmer wird eine Zahl zugeteilt: 1, 2 oder 3, sodass jede Zahl möglichst gleich oft vorkommt. Dann bewegen sich alle auf relativ engem Raum. Sobald der Spielleiter eine der drei Zahlen ruft, lassen sich alle Teilnehmer mit dieser Zahl fallen. Die Aufgabe der anderen ist es, darauf zu achten, dass diese Teilnehmer nicht wirklich umfallen, sondern von ihnen aufgefangen werden.

Hinweise: Vertrauensübungen sollten immer auf freiwilliger Basis durchgeführt werden. Wem es zu viel oder zu intim wird, der kann jederzeit aussteigen. Eine lockere, ungezwungene Austauschrunde über die Gefühle der Beteiligten hilft außerdem, dabei Vertrauen auf- und Ängste abzubauen.

team (sozial) AKADEMIE
by teamEXPERTE

FORTBILDUNGEN 2017

MODUL I	24. - 26.02.17
GRUNDLAGEN FREIZEITBETREUER	04.03.17
KOCHEN MIT KINDERN	05.03.17
MODUL IV	24. - 26.03.17
SUCHTPRÄVENTION	01. - 02.04.17
REFLEXION	08.04.17
MODUL II	28. - 30.04.17
SPIELEWORKSHOP	29. - 30.04.17
KLEVER KLETTERBETREUER AUFFRISCHUNG	29.04.17
MODUL III	05. - 07.05.17
FLIPCHARTGESTALTUNG	06. - 07.05.17
RETTEN UND BERGEN	12. - 14.05.17

....UND VIELE MEHR!
JETZT VORBEISCHAUEN AUF
www.erlebnispädagogik-akademie.de

Erlebnispädagogisches Klettern im Hochseilgarten

- Möglichkeiten der Aus- und Weiterbildung -

Der Klettersport ist ein oft genutztes Element in erlebnispädagogischen Einheiten. Ob fest installierte Hochseilgärten, feste Kletterstationen oder mobile Aufbauten: Das Thema Klettern ist modern und gern gesehen in erlebnispädagogischen Aktionen.

Daher geht es in vielen erlebnispädagogischen Ausbildungen in mindestens einer Lehreinheit um die Ausbildung zum Klettertrainer. Der Bereich ist vielfältig und es gibt die unterschiedlichsten Ausbildungen, in denen besonders der Bereich Sicherheit im Fokus steht. Über Knotenkunde, Materialkunde, das Erlernen der verschiedensten Sicherungssysteme und das richtige Sichern mit entsprechenden Geräten sowie die Gestaltung von Kletteraktionen mit Gruppen – es gibt viel zu lernen!

Auch in der erlebnispädagogischen Ausbildung von teamEXPERTE liegt hier ein besonderer Fokus der Ausbildung. In den letzten Jahren arbeiten wir mit dem deutschen Kletterhallen und Hochseilgarten Verband KLEVER e.V. zusammen und bilden alle angehenden Erlebnispädagogen zum KLEVER Kletterbetreuer aus. Unser Lehrteam besteht im gesamten aus KLEVER Klettertrainern, die ihre intensive Ausbildung regelmäßig auffrischen und weiterführen. 2016 hat sich unser Team zum ERCA Trainer weiterbilden lassen und ebenfalls den Hochseilgarten-Retterschein absolviert. Unser Praxischef Robin Andreeßen, der sich im Besonderen mit dem Thema Sicherheit in erlebnispädagogischen Aktionen beschäftigt, wird in 2017 außerdem den Weg zum KLEVER Lehrtrainer gehen.

Durch die vielseitige Ausbildung und Erfahrung im Bereich Klettern bietet unser Praxischef Robin auch in jedem Jahr einen ganz besonderen Kurs in der team(sozial)AKADEMIE an.

Retten und Bergen im Hochseilgarten
Hier wird den Teilnehmern Wagnis und Risiko im Hochseilgarten nähergebracht und auf was zu achten ist. Wie baue ich spezielle hohe Elemente auf? Wie reagiere ich mit panischen Teilnehmern? Wie rette ich jemanden aus verschiedenen Elementen?... und vieles mehr ist praktischer und theoretischer Inhalt an den 3 Tagen im Klettergarten teamJOKER Hilchenbach.

Basics aus dem Bereich Klettern und Hochseilgarten
Hochseilgarten – Kletterstationen in einer Höhe von 8 bis 15 Metern, die zwischen Bäumen oder Masten aufgebaut sind. Es wird ein Klettergurt und Sicherungssystem benötigt.

Niedrigseilgarten – Kletterstationen auf Absprunghöhe, die zwischen Bäumen oder Masten aufgebaut sind.

Nutzungskonzepte von Hochseilgärten
Pädagogisch orientiert – Teamtraining in der Gruppe an einzelnen Kletterstationen oder gesamtem Hochseilgarten. Oft gegenseitiges Sichern. Die Kommunikation untereinander und das Miteinander stehen im Fokus. Oftmals auch Kletterstationen mit Toprope Sicherung.

Touristisch – Kletterspaß für Jeden. Hochseilgärten mit Selbstsicherungen, vielen Stationen, die man einzeln durchläuft.

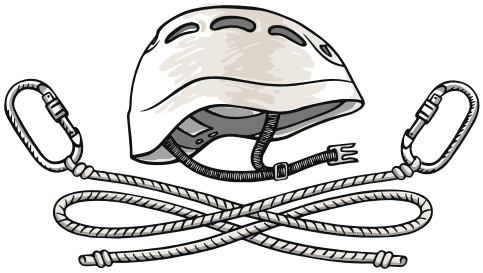
Sicherungssysteme

Toprope – bei der Toprope Sicherung gibt es immer einen Kletterer und einen Sicherer oder ein Sicherungsteam. Ein Seil läuft durch eine feste Umlenkung und verbindet den Kletterer und Sicherer.

Selbstsicherung permanent oder durchlaufend – hierbei ist jeder Kletterer für sich mit einem speziellen Sicherungssystem und den laufenden Seilen verbunden.

Die richtige Ausrüstung

- Klettergurt
- Karabiner
- Sicherungsgerät
- Helm
- Sportliche Kleidung
- Festes Schuhwerk



Wie werde ich Klettertrainer und Erlebnispädagoge?

www.ausbildung-erlebnispädagogik.com

Weiterführende Links

KLEVER - www.dkhv.de
ERCA - www.erca.cc

Unser pädagogisch orientierter Hochseilgarten: teamJOKER in Hilchenbach (Wilhelm-Münker-Str.9, 57271 Hilchenbach)

Gäste - Firmen, Schulen, Vereine, Gruppen, Familien, Kindergeburtstage

Highlight – 70m Seilrutsche!

Lieblingsstation von Praxischef Robin

Himmelsleiter – Zwei Kletterer erklimmen gesichert von ihrem Team gemeinsam die Höhe

Autorin

Julia Falk

ERLEBNISPÄDAGOGIK STUDIEREN AN DER UNI MARBURG

Als einzige Hochschule in Deutschland bietet die Philipps-Universität Marburg mit dem Master Abenteuer- und Erlebnispädagogik einen Studiengang in diesem Fachgebiet an. Wir wollten mehr wissen über diese ganz besondere Ausbildungsmöglichkeit im Bereich der Erlebnispädagogik und durften dem zuständigen Studienfachberater Martin Lindner einige Fragen stellen. Vielen Dank für Ihre Kooperation!

Seit wann gibt es den Masterstudiengang Abenteuer- und Erlebnispädagogik an der Philipps-Universität Marburg?

Der Masterstudiengang Abenteuer- und Erlebnispädagogik (AuE) wurde zum WS 2006/2007 akkreditiert. Eine Immatrikulation findet jeweils zum Wintersemester statt. Bereits seit dem SoSe 2001 bietet das Institut für Sportwissenschaft und Motologie der UMR im Umfang von ca. 30 ECTS eine Zusatzqualifikation für das Lehramtsfach Sport an.

Was macht den Master in Abenteuer- und Erlebnispädagogik an der Philipps-Universität Marburg zu etwas Besonderem?

Alleinstellungsmerkmal – Professionalisierung - Internationalisierung – Theorie-Praxis-Bezug

Der Masterstudiengang Abenteuer- und Erlebnispädagogik weist in Deutschland ein Alleinstellungsmerkmal auf. Die Studierenden rekrutieren sich aus dem gesamten Bundesgebiet bzw. aus einzelnen Nachbarländern (Luxemburg, Niederlande, Österreich, Schweiz).

Mit der abenteuer- und bildungstheoretischen Ausrichtung leistet der Studiengang einen entscheidenden Beitrag zur Professionalisierung der Abenteuer- und Erlebnispädagogik in Deutschland und bringt wichtige Impulse in die internationale Diskussion um Outdoor Education ein. Die Marburger Diskussionsbeiträge zum Verhältnis von Abenteuer und Bildung sind fester Bestandteil in der Lehre im Ausland. In regelmäßigen Abständen findet ein Lehren-

INTERVIEW MIT DER UNI MARBURG

den-Austausch statt. Kolleginnen und Kollegen aus dem Ausland kommen als Gastdozentinnen und -dozenten nach Marburg, aber auch das Lehrpersonal des hiesigen Studiengangs lehrt im Ausland, sodass ein konstanter Austausch auf internationaler Ebene stattfindet.

Die enge Verzahnung von Theorie und exemplarischer Praxis in den Modulen wird von Absolventinnen und Absolventen des Studiengangs als herausgehoben dargestellt, da es einerseits das Feld der Abenteuer- und Erlebnispädagogik kritisch hinterfragt und andererseits praxisrelevante Erfahrungspotenziale ermöglicht.

Wie groß sind das Interesse und die Nachfrage an diesem Masterstudiengang und wie viele Studienplätze können Sie jährlich anbieten?
Für den Masterstudiengang Abenteuer- und Erlebnispädagogik wurde kein NC eingeführt, der die Anzahl der möglichen Studienplätze bestimmen würde. Seit dem WS 2011/12 findet ein fachliches Eignungsfeststellungsverfahren statt. Alle Bewerberinnen und Bewerber, die mindestens 65 von 100 Punkten erhalten, werden zugelassen. Erfreulicherweise ist mit Beginn des Eignungsfeststellungsverfahrens die Abbruchquote deutlich gesunken. Mit anderen Worten: Die Passfähigkeit zwischen Bewerberinnen und Bewerbern sowie dem Studienangebot hat sich deutlich verbessert.

In den vergangenen elf Jahren haben sich 238 Studierende (65% weiblich, 35% männlich) immatrikuliert. Die Zahl der Bewerbungen betrug in dieser Zeit etwa 450.

Warum wird der Studiengang „Abenteuer- und Erlebnispädagogik“ nur als Master- und nicht als Bachelorstudiengang angeboten?
Der Masterstudiengang AuE kann unter bestimmten Voraussetzungen (fachlich einschlägiger erster Studienabschluss, Eignungsfeststellungsverfahren) aufgenommen werden. Es handelt sich daher um einen konsekutiven Studiengang.

Bei einem Bachelorstudiengang handelt es sich in Deutschland in aller Regel um einen grundlegenden Studienbereich, der eine breite wissenschaftliche Fundierung aufweist und eine

zu hohe Engführung vermeidet. Eine spezifische Ausrichtung oder auch vertiefende Ausrichtung erfolgt im anschließenden Masterstudiengang. Ein weiterer Grund, dass eher ein MA-Abschluss angeboten wird, liegt sicherlich auch darin, dass es sich bei der Abenteuer- und Erlebnispädagogik in Deutschland im Vergleich zu Outdoor Education in England noch um ein relativ junges wissenschaftliches Feld handelt.

Bieten Sie neben dem Master of Arts auch andere Möglichkeiten der Ausbildung im Bereich Abenteuer- und Erlebnispädagogik an?

Seit 2001 bietet die UMR eine Zusatzqualifikation Abenteuer- und Erlebnispädagogik für das Lehramtsfach Sport an. Zudem konnte 2011 ein internationaler Studiengang „Transcultural European Outdoor Studies“ gemeinsam mit der University of Cumbria in England und der Norwegian School of Sport Sciences in Norwegen eingerichtet werden. Von 2011 bis 2015 wurde der MA TEOS als ein Joint Master Exzellenzstudiengang im Rahmen des Erasmus Mundus Programms der EU ausgewählt und gefördert.

Viele Zusatzqualifikationen und Ausbildungen, welche im Bereich der Erlebnispädagogik angeboten werden, sind sehr praxisorientiert. Wie schaffen Sie es im Studium, den Transfer und Bezug von der Theorie zur praktischen Tätigkeit in der Erlebnispädagogik herzustellen?

Die Funktion eines anwendungsorientierten Studiengangs ist sicherlich, den Blick der Theorie auf praxisbezogene Problemstellungen zu lenken. Damit wird das stets sensible Verhältnis von Theorie und Praxis angesprochen. Es gilt eine Haltung zu fördern, die die Bedeutsamkeit der theoretischen Analyse von stattgefundener Berufspraxis anerkennt und systematisch zu nutzen weiß. Um diese Sensibilität zu vermitteln, wird z. B. in den Kernmodulen keine (berufs-)praktische Übung wie das Unterwegssein, das Adventure Based Counseling oder die Praxis des Wagens theoriefrei durchgeführt. Die Aktivitäten sind stets mit Theorieelementen verknüpft, wie z. B. der Analyse erlebter Naturatmosphären oder der Reflexionen von Gruppensituationen.

Zudem finden Veranstaltungen mit Experten aus unterschiedlichen Berufsfeldern der Abenteuer- und Erlebnispädagogik statt, in denen die jeweiligen Praxisfelder sowie notwendige Kompetenzen reflektiert werden.

Weiterhin bieten die Aktivitäten im Rahmen des verpflichtenden Auslandspraktikums eine Möglichkeit, bestehende Kenntnisse und Methoden in der Alltagsrealität zu überprüfen.

Außerdem müssen Studierende des MA AuE in einem Modul ein eigenes Projekt unter Anleitung planen, eigenständig durchführen und dokumentieren sowie gemeinsam in einer Fallkonferenz evaluieren. Insbesondere durch die Fallkonferenz kann explizit auf Problemkonstellationen der Praxis eingegangen werden.

Welchen Herausforderungen stehen Sie mit dem Studiengang Abenteuer- und Erlebnispädagogik gegenüber – sowohl organisatorisch-strukturell als auch fachlich?

Der Masterstudiengang AuE muss im Austausch mit Studentinnen und Studenten und auch mit Berufspraktikerinnen und –praktikern ständig weiterentwickelt werden, um weiterhin einen gelingenden Beitrag zur Professionalisierung des Faches zu leisten. Diese Herausforderung gehen wir – die Lehrenden im Studiengang - gerne ein.

Wie sehen die Zukunftspläne an der Philipps-Universität Marburg im Bereich der Abenteuer- und Erlebnispädagogik aus? Gibt es Pläne des Ausbaus und der Weiterentwicklung im Studiengang?

Formal wird der Masterstudiengang AuE wie nahezu alle Studiengänge im Zeitrahmen von fünf Jahren von externen Gutachtern akkreditiert. Darüber hinaus hat die Philipps-Universität Marburg eine Qualitätssicherung installiert, die fortlaufende Evaluationen und Diskussionen zur Überarbeitung beinhalten und somit den Studiengang fortwährend weiterentwickeln.

Weitere Infos zum Studiengang:
www.uni-marburg.de/fb21/ifsm/aep

LITERATUR TIPPS

Gatt, S., Libicky, S., Stockert, M. (2006). **Sicher lernen Outdoors. Standards bei Outdoor-Trainings – basierend auf Erkenntnissen aus Unfallanalysen.** Augsburg: ZIEL.

Einwanger, J. (Hrsg.) (2007). **Mut zum Risiko. Herausforderungen für die Arbeit mit Jugendlichen.** München, Basel: E. Reinhardt.

Mastalerz, D., Brünner, A. (Hrsg.) (2013). **Sicherheit und Risiko in der Erlebnispädagogik.** Freiburg i. Br.: Lambertus.

WERDE ERLEBNIS-PÄDAGOGE

Du bist gerne draußen in der Natur? Du arbeitest gerne mit Menschen? Und du bist auf der Suche nach neuen Herausforderungen? Dann werde Erlebnispädagoge!

Bei unserer akkreditierten Zusatzqualifikation zum Erlebnispädagogen erhältst Du einen umfassenden Einblick und jede Menge Lernerfahrungen in Theorie und Praxis der Erlebnispädagogik. Was ist Erlebnispädagogik eigentlich? Wie leite ich eine Gruppe an? Und wie gestalte und reflektiere ich eine erlebnispädagogische Einheit? Viele spannende Inhalte, ein junges, dynamisches Team und jede Menge Spaß erwarten Dich bei deiner Ausbildung bei teamEXPERTE.

Na, haben wir Dein Interesse geweckt? Weitere Infos findest Du unter www.team-exerte.de oder bewirb Dich direkt per Mail an buero@team-experte.de.

IMPRESSUM

Herausgeber
teamEXPERTE
Buchheimer Str. 23
51063 Köln
0221 96819490 *Telefon
0221 96819491 * Fax
info@team-experte.de
www.team-experte.de

Hauptgeschäftsführung Holger Falk

Chefredaktion
Katja Henninger
Buchheimer Str. 23
51063 Köln

Mitwirkende Redakteure
Chiara Paas
Clara Jularic
Sabrina Gier
Julia Falk

Artdirektion Christina Springob

Bildnachweis shutterstock

Druck
kay druck und medien
Hagener Str. 121
57223 Kreuztal

Auflage 5.000 Stück

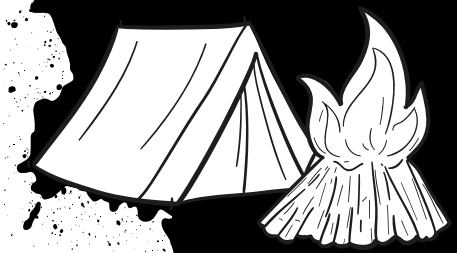
erlebnispädagogik.online
erscheint vierteljährlich

VORSCHAU
APRIL 2017

AM 24.4.17 ERSCHEINT DIE NÄCHSTE AUSGABE

NATUR ERLEBEN

OUTDOOR SOMMERCAMP



ERLEBNISPÄDAGOGIK MIT FAMILIEN & KINDERN