

Nikolaj Rachdi Bührmann

Lernen wie in Dänemark?

Mein Name ist Nikolaj Rachdi Bührmann.

Ich bin ICT Berater in der Kommune Furesoe, Dänemark. Dort betreuen 500 Pädagog/innen ca. 2000 Kinder im Alter von 1-6 Jahren.

Mein Name ist übrigens russisch-arabisch-deutsch (lange Geschichte). Leider sind meine Deutschkenntnisse nicht so gut.

In den nächsten Minuten erzähle ich von den Rahmenbedingungen der frühkindlichen Bildung in Dänemark.

Ich hoffe, Sie finden es interessant, inspirierend, lustig und vielleicht sogar etwas provokativ.

Zum Start möchte ich kurz etwas zum Bildungsweg der Kinder in Dänemark sagen:

0 - 1 Jahre:

Die Kinder sind zuhause. Mutter und/oder Vater sind in Elternzeit. Hier gibt es erste Berührungspunkte mit digitalen Medien wie Smartphones, Kameras usw.

Bei Elternabenden zeige ich häufig diese Bilder. Genauso gut könnte es auch eine telefonierende Mutter mit dem Kinderwagen zeigen.

In dieser ersten Zeit legen Eltern den Grundstein für die besondere Verbindung zwischen ihnen und ihrem Kind.

1 - 3 Jahre:

Kinder gehen in die Krippe.

Ich denke, hier ist es noch nicht wichtig, dass sie mit digitalen Medien in Berührung kommen. Aber es ist wichtig, ihre natürliche Neugier auf die Welt zu bewahren und zu unterstützen.

Kinder lernen, indem sie Dinge ausprobieren. Auch das Scheitern gehört zu diesem Lernprozess.

In Furesoe raten wir den Pädagog/innen erstes Zahlenverständnis zu vermitteln, um das logische Denken und Mathematikverständnis zu fördern.

Genauso können aber auch Medien für die Förderung von Motorik und audiovisuellen Fertigkeiten eingesetzt werden.

3 - 6 Jahre:

Kinder besuchen den Kindergarten.

Hier werden sie zu aktiven Produzenten: sie malen, schneiden, bauen und lernen, dass jedes Werkzeug eine Funktion hat.

Spannend ist hierbei, dass die Kinder diese Werkzeuge für ihre eigenen Zwecken nutzen und dabei die ursprüngliche Nutzungsform des Herstellers unberücksichtigt lassen. Das müssen wir als Pädagog/innen anerkennen.

Beebot oder Dash haben dann nicht immer einen digitalen Verwendungszweck, sondern können auch einfach nur als Biene oder Puppe in einem Puppenwagen umhergeschoben werden.

5 - 9 Jahre:

Kinder besuchen die Grundschule.

Ab 10 Jahren:

Kinder besuchen die Sekundarschule.

Das letzte Foto zeigt ein aktuelles Projekt aus Furesoe: ICT-interessierte Kinder im Alter von 10-14 Jahren werden ICT-Paten in Kindergärten und unterstützen dort jüngere Kinder und die Pädagog/innen.

Was ihnen an Kreativität und Spiel in der Schule fehlt, können sie hier im Kindergarten ausleben.

In Dänemark und in Nordeuropa haben wir ein besonderes Verständnis von kindlichen Lernprozessen. Ich war lange nicht in Deutschland um sagen zu können, ob es sich von diesem unterscheidet.

Dies ist unser Verständnis:

1. Kinder lernen durch Beziehungen. Beziehungen spielen daher eine große Rolle in dänischen Kindergärten. Auch bei der Aus- und Fortbildung von Pädagog/innen legen wir sehr großen Wert auf die Förderung von Sozialkompetenzen.

2. Kinder lernen durch eigenes Erleben und mit all ihren Sinnen. Bis zum Alter von 5 oder 6 Jahren haben wir kein kognitives Verständnis von Bildung. Das heißt, das Lernen erfolgt bis dahin durch Fühlen, Bewegen, Sehen, Hören usw. Das zeigt auch das Foto.
3. Kinder lernen spielerisch. Ewa ab 2 Jahren ahmen sie Dinge nach. Mit 3-4 Jahren spielen sie Rollenspiele und geben einander Spielanweisungen. Mit 5-6 Jahren wird das Spiel verfeinert und gezielter für soziale Interaktionen genutzt.
4. Anregende Lernumgebungen und altersgerechte Raumkonzepte fördern das Lernen der Kinder.

In Dänemark wurde kürzlich der Lehrplan für die Kindergärten überarbeitet.

Zum ersten Mal wurde der Begriff „Science“ eingeführt und ergänzt „Naturverständnis“, „Umwelt“ usw.

Auch der Begriff „frühes Technikverständnis“ wurde eingeführt und bezieht sich auf GPS, Webkameran usw.

Das genügt meines Erachtens nicht!

Deswegen haben wir in der Kommune Furesoe ein Projekt mit 5 von 27 Kindergärten gestartet, in dem wir so viel Technik wie möglich in die Kindergärten gebracht haben.

Wir wollten erfahren, welche Technik tatsächlich für die zuvor genannten Lernverständnisse geeignet ist:

1. Lernen durch Beziehungen
2. Lernen durch sinnhaftes Erleben
3. Lernen durch Spielen
4. Lernen in geeigneten Lernumgebungen

Also was nun? Was machen Sie als ICT-Berater in einer kleinen Gemeinde, wenn Sie glauben, dass die dänische Gesetzgebung nicht sehr ehrgeizig ist?

Ich weiß nicht, wie es in Deutschland ist, aber in Dänemark gibt es viele Interessensgruppen, die das neue Curriculum mitgestalten wollen ohne selbst über pädagogische Kenntnisse zu verfügen.

Ich hoffe, dass wir als Pädagog/innen die Aufgaben der Medienerziehung annehmen, auch wenn sie ursprünglich nicht Fokus unserer Arbeit waren.

Wie können diese neuen Begriffe und Inhalte also integriert und umgesetzt werden? Ich definiere es als „Umsetzung durch sinnvolle Prozesse“, und zwar indem ich meine Rolle als Pädagog/innen zum Thema mache und neu definiere.

Ich benutze dieses Diagramm oft, um zu erklären, wie ich arbeite - und warum ich an diese Art der Integration und Umsetzung neuer Denkweisen glaube.

Als ICT-Berater muss ich durch Erzählungen und Neugierde führen, denn ich habe nicht die gleiche Autorität wie eine Kitaleitung. Ich kann Managern, Pädagogen, Kindern oder Eltern nicht sagen, was zu tun ist, aber ich kann sie informieren, anleiten und inspirieren.

In unserem dänischen Mini-Maker Training stellten wir neue Spielzeuge vor.

Am ersten Tag haben wir erklärt, warum das Thema so wichtig ist: indem wir etwas tun, experimentieren, vielleicht auch ab und zu scheitern.

Am zweiten Tag kamen die Pädagog/innen, nahmen eine Tasse Kaffee und bevor der Workshop begann, fingen sie an die Pakete auszupacken. Ganz ohne Anweisung oder Anleitung. Sie waren von ihrer Neugier getrieben.

Vielleicht unterscheiden sich hier die dänische und deutsche Herangehensweise?

Da ich in Furesoe durch Erzählungen und Prozesse digitale Medien zu implementieren versuche, habe ich lange nach einem geeigneten Ansatz dafür gesucht. Und dann fand ich diesen hier:

Einige von Ihnen kennen vielleicht den TED Talk von Linda Liukas. Ich persönlich finde ihn großartig, weil er Spiel, Kreativität, Vorstellungskraft und Neugier nutzt, um für das Thema zu begeistern.

Ein anderer spannender TED Talk ist der von Simon Sinek. Hierin stellt er den *Golden Circle* als Führungsmethode mithilfe von Erzählungen vor.

Sinek erklärt, dass gute Führungskräfte vom inneren Kreis heraus kommunizieren.

- Im Zentrum des Kreises steht das **Warum** (Why), also der Zweck der Aktion.
- Es folgt das **Wie** (How), d.h. das persönliche Verständnis und Ziel der Aktion.
- Außen schließt der Kreis mit einem **Was** (What), also der konkreten Umsetzungsplanung.

Mein Beispiel ist, wie ich Politiker/innen, Manager/innen, Pädagog/innen und Eltern die Wichtigkeit von Makerspaces in der Kita erkläre

Auf dieser Folie sehen Sie einige Beispiele meiner Arbeit.

Also, was passiert nun in Furesoe?

Wir werden weitermachen!

Im Oktober nehmen wir zum dritten Mal an der EU Code Week teil. Hierbei geht es um digitale und technische Kompetenzen in der Praxis von Kitas und Schulen. Auch ein Austausch mit Klax Pädagog/innen findet hierbei statt.

Wir werden auch weiterhin Mini-Maker Trainer/innen ausbilden.

Und für jene dänischen Kitas, die noch nicht am Mini-Maker-Projekt teilgenommen haben, haben wir jetzt digitale und Maker-Spielzeuge gekauft und in thematische Boxen aufgeteilt. Damit inspirieren wir die Pädagog/innen und wollen zeigen, welche Materialien und Spielzeuge sinnvoll und einfach anzuwenden sind.

Gemeinsam mit Klax planen wir außerdem das EU-Projekt SET21, in dem wir erfolgreiche Bildungsübergänge und das Konzept der 21skills verbinden. Aber dazu ein anderes Mal mehr.

Abschließend möchte ich noch ein paar Spiele und Werkzeuge zeigen, die wir in Furesoe bereits implementiert haben. Es sind sowohl analoge als auch digitale Spielzeuge darunter, aber alle sind Teil unseres Maker Spaces.