

Wieso? Weshalb? Warum? MINT Freispiel-Ideen für Kinder



Was haben eine Murmelbahn, der (Plüsch) Tierarzt, ein Magnet-Zirkus und eine Wetter-Station gemeinsam? Sie machen Spaß, sie sind zum Spielen da – und sie schärfen schon bei den Kleinsten das Bewusstsein für MINT (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften, Technik).

Wieso? Weshalb? Warum? MINT Freispiel-Ideen wecken das Interesse der Kinder an Naturwissenschaften

Was haben eine Murmelbahn, der (Plüsch)Tierarzt, ein Magnet-Zirkus und eine Wetter-Station gemeinsam? Sie machen Spaß, sie sind zum Spielen da – und sie schärfen schon bei den Kleinsten das Bewusstsein für MINT (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften, Technik).

MINT ist in aller Munde. Auch im Kindergarten. Denn bereits dort lässt sich spielerisch die Kompetenz vermittelt, wie die Kinder Wissen erwerben, es erweitern und anwenden können. Die Mädchen und Jungen entdecken und forschen dabei in den Bereichen Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik – ohne dass die Felder so benannt sind. Und sie erfahren, dass sie ihre Welt selbst gestalten können.

Vier- bis Achtjährige Kinder können Kompetenzen in Naturwissenschaft und Technik ganz natürlich und spielerisch erwerben, wenn man den Kindern die Möglichkeit dazu bietet und sie aufmerksam begleitet, sind die Expertinnen und Experten überzeugt, die hinter der Publikation „Kompetenzförderung im Freispiel: Spielgestaltung und Spielbegleitung am Beispiel MINT“ stehen. Das Projekt wurde von der

Akademie der Wissenschaften Schweiz und der Erziehungsdirektion des Kanton Berns finanziell unterstützt und von Fachpersonen begleitet. Das Konzept beruht auf der Erkenntnis, dass Kinder am besten lernen, wenn ein Thema ihre unmittelbare Lebenswelt betrifft.

Zur Unterstützung von Kindern beim Lernen und Spielen wurden so 21 neue Freispiel-Ideen entwickelt, die sich mit MINT Themen befassen. Die Ideen erfahren so, wie Natur und Technik funktionieren, beobachten Muster und sammeln Erfahrungen – oder wie die Erwachsenen sagen würden, „Daten“. So bauen sich die Kinder bei der „Wetter-Station“ über die Zeit ihre eigene Wettervorhersage zusammen, bei der „Murmelbahn“ erleben sie Beschleunigung und lernen Gesetzmässigkeiten kennen. Die Kinder bringen ihr Plüschtier zur Untersuchung und tauchen in die Beziehung zwischen Mensch und Tier ein und erfahren über die biologischen Bedürfnisse von Tieren. Der „Magnet-Zirkus“ fördert den Forschergeist, denn die Kinder lernen über Anziehung und Schwerkraft und über die Wirkung magnetischer Kräfte. Denn die MINT-Disziplinen haben im Kern haben folgende Schritte gemein: Die Kinder suchen nach Erklärungen für das, was sie beobachten; sie testen und überprüfen, ob sich das, was sie beobachtet haben beispielsweise nochmals nachmachen lässt; sie zeigen ihre Ergebnisse; sie lernen, sich die notwendigen Infos und Unterstützung zu holen.

Die Publikation „Kompetenzförderung im Freispiel: Spielgestaltung und Spielbegleitung am Beispiel MINT“ besteht aus drei Teilen: Im ersten Teil wird auf ein kompetenzorientiertes Spielen eingegangen. Im zweiten Kapitel werden die MINT-Freispielideen vorgestellt. Die Beschreibungen sind inhaltlich und grafisch immer gleich aufgebaut und nennen den Lebenswelt- und Kompetenzbezug im Lehrplan 21. Abschliessend liefern Planungs- und Dokumentationshilfen eine gute Übersicht für alle Lehr- und Betreuungspersonen.

GlobeGarden Bildungstipp: Weitere Informationen und die Broschüre als Download finden Sie unter: <https://www.je-desto.ch/home/downloads/>