

**Zentrale Bausteine des
besonderen pädagogischen Interesses
der FreiSa:
FreiRaum-Schule Sankt Augustin**



Umsetzung Farmtage, Waldtage und Fraldo

Inhaltsverzeichnis

1. Farm- und Waldtag	3
1.1. Farm am Holzlarer Weg	3
1.2. Waldpädagogik	4
1.3. Erfahrungsbereiche	4
1.4. Kooperation mit der Farm am Holzlarer Weg konkret	10
1.4.1. Vorbereitung	10
1.4.2. Organisatorisches	10
1.4.3. Tagesablauf	11
1.4.4. Beispiele zur Gestaltung der Blöcke	11
1.5. Waldtag konkret	13
1.5.1. Vorbereitung	13
1.5.2. Organisatorisches	13
1.5.3. Tagesablauf	14
1.5.4. Beispiele zur Gestaltung der Blöcke	14
2. „Freie Alternative Doku“ – Fraldo	16
2.1. Funktionen	16
2.2. Vorteile	17
2.3. Fraldo konkret	18
2.3.1. Vorbereitung	18
2.3.2. Organisatorisches	18
2.3.3. Anwendung	19
2.4. Einbettung	25
3. Quellen	25
4. Anhang	26
4.1. Lehrplaninhalte bei Fütterrunde und Pflege-tierart	26
4.2. Lehrplaninhalte auf dem Bau	29
4.3. Reihenplanung für den Farmtag 2022/2023	34

Im hier vorliegenden Dokument werden drei Bausteine der FreiRaum-Schule Sankt Augustin, die das besondere pädagogische Interesse begründen, ausführlich dargelegt: Dabei handelt es sich um die wöchentlichen Farm- und Waldtage sowie das Dokumentationstool „Fraldo“ (Freie alternative Doku).

1. Farm- und Waldtag

Die Farm am Holzlarer Weg ist eine Einrichtung der offenen Jugendarbeit mit einem breiten erlebnispädagogischen Angebot. An einem Tag jede Woche können Schüler*innen und Mitarbeiter*innen der FreiRaum-Schule Sankt Augustin die Farm besuchen und ihren Tag dort verbringen. Gleiches gilt für den wöchentlichen Waldtag: Abhängig vom Standort der Schule werden nach Absprache mit den zuständigen Gemeinden verschiedene vielfältige Zielorte in nahegelegenen Wäldern angesteuert.

1.1. Farm am Holzlarer Weg

Vor Ort auf der Farm am Holzlarer Weg befindet sich ein großes Außengelände mit Bauspielplatz, Tieren, Bolzplatz, Feuerstelle, See und Nutzgarten. Diese Ausstattung macht neben dem Freispiel unterschiedlichste pädagogische Angebote aus den Bereichen Spiel-, Sport-, Natur- und Erlebnispädagogik möglich.

Gemeinsame Grundlagen der Farm am Holzlarer Weg und der FreiRaum-Schule Sankt Augustin:

- **Bildungsverständnis** (Selbstbildung durch Anregungen, Herausforderungen, bildungsfördernde Settings, Arrangements und über Kontexte)
- **Freiraum, Freiheit, Selbstbestimmung, Autonomieerfahrung und Selbstartikulation ermöglichen**
- **orientiert an elementaren Bedürfnissen von Kindern nach Bewegung, Erleben und Beteiligung**
- **Lernort nachhaltiger Bildung (u.A. Verständnis von (Natur-) Kreisläufen)**
- **professionelle Beziehungsarbeit der Fachkräfte zu den Kindern**
- **Aufforderungscharakter des Geländes regt Kinder zu selbstständigem Spiel an (selbstorganisiert und ohne Animationscharakter) -> eigene Aktivitäten entwickeln und eigenes Handeln verwirklichen**

- Verknüpfung von Bewegung, Sinnesanregungen und Erkenntnisgewinn durchs Spielen setzt Lern- und Aneignungsprozesse in Gang, die zur Persönlichkeitsentwicklung beitragen

1.2. Waldpädagogik

Im Folgenden wird kurz dargestellt, warum der Wald die ideale Ergänzung des pädagogischen Angebotes der FreiRaum-Schule Sankt Augustin ist.

Gründe für den Wald als hervorragender Lernort:

- Freiraum, Freiheit, Selbstbestimmung, Autonomieerfahrung und Selbstartikulation möglich
- orientiert an elementaren Bedürfnissen von Kindern nach Bewegung, Erleben, Naturverbundenheit und Ruhe
- Lernort nachhaltiger Bildung (u.A. Verständnis von Naturkreisläufen)
- Faszination für die Wunder der Natur regt den Forschergeist an
- Aufforderungscharakter der Natur regt Kinder zu selbstständigem Spiel an (selbstorganisiert und ohne Animationscharakter) → hohes Maß an Kreativität und Fantasie erforderlich; Gegenpol zum Medienkonsum
- Vielfältige Möglichkeiten für Lernangebote unter Einbezug des Waldes
- Verknüpfung von Bewegung, Sinnesanregungen und Erkenntnisgewinn durchs Spielen setzt Lern- und Aneignungsprozesse in Gang, die zur Persönlichkeitsentwicklung beitragen
- Abenteuer schweißen die Gruppe zusammen und wirken beziehungsfördernd

1.3. Erfahrungsbereiche

Sowohl die Farm am Holzlarer Weg als auch der Wald bieten den Schüler*innen diverse Erfahrungsbereiche, die im Folgenden detailliert beschrieben werden.

- **AbenteuERPädagogik:** Auseinandersetzung mit neuen und fremden Situationen, der Umgang mit inneren und äußeren Widerständen und Grenzüberschreitungen, bei denen Kinder ihren Körper bewusst spüren und seine Möglichkeiten austesten. Beinhaltet eine Vielzahl von Wirkmomenten, über die Kinder die Erfahrungen machen können „sich selbst als handelnde und wirkmächtige Subjekte“ (Schirp 2013: 352) zu

erleben. Kinder lernen Gefahren und sich selbst besser einzuschätzen sowie ihre Risikobereitschaft und ihr Sicherheitsbedürfnis einzuordnen. Abenteuer fördern wesentlich das Explorationsverhalten, die Experimentierfreude, die Neugier, die Kreativität, die Identitäts- sowie die Persönlichkeitsentwicklung. Der Schwerpunkt liegt somit auf der persönlichen und sozialen Entwicklung und beinhaltet zudem ganzheitliche Lernprozesse (Körper, Geist und Seele oder auch im Sinne von Kopf, Herz und Hand) nach dem Ansatz des intrinsisch motivierten Lernens.



Farm am Holzlarer Weg: vielfältige und naturnahe Gestaltungsbereiche, je nach Risikobereitschaft ist für jedes Kind etwas dabei, um sich auszuprobieren (z.B. ein Hütten- und Baubereich, verschiedene Tiere, eine Feuerstelle, ein See)



Wald: Der Wald bietet vielfältige Wirkbereiche, die für jedes Kind individuell erfahrbar sind (z.B. Klettern, Hänge erobern, mit Ästen Bauwerke errichten)

- **Freies Spiel:** Das freie Spiel ermöglicht es Kindern nach Abenteuern zu suchen und sich selbst zu erleben. Vor allem beim Spiel, welches von Kindern selbst initiiert ist und unbeobachtet, unbeeinflusst und selbstbestimmt stattfindet. Ein Spielort, der sich durch Freiraum kennzeichnet und in dem Material und Spielpartner*innen selbst ausgewählt sind, schafft Möglichkeiten zur kreativen Aneignung und Interaktion. Das Spiel wird demnach nicht durch Erwachsene oder Fachkräfte gelenkt oder beeinflusst, sondern entsteht aus freier Entscheidung der Kinder. Spiel ist eine Form der Sozialisation, bei der Kinder soziales Verhalten, Durchsetzungsvermögen und auch Kompromissfähigkeit (er-)lernen. Die Besonderheit des Spiels liegt in seiner Zweckfreiheit, es folgt keinem Handlungsergebnis. Das Spiel entsteht durch die intrinsische Motivation des Kindes, es liegt in ihm selbst und führt zum sogenannten „Flow-Erlebnis“. Sie spielen in Als-ob-Konstellationen, durch Nachspielen, Nachgestalten, Transformationen der Realität und radikalem Realitätswechsel. Der zweckfreie Lernanspruch im Spiel macht ihn gerade deshalb zu einer intensiven und nachhaltigen Lernerfahrung. Spielen kann demnach als Form der Lebensbewältigung, lustvolle Wiederholung/ Routine (Entlastungsfunktion) und psychosoziale Konfliktbearbeitung gekennzeichnet werden, das zur Bewältigung der Entwicklungsaufgaben herangezogen wird. Im Spiel werden besonders die Bereiche der körperlichen, kognitiven und psychosozialen Kompetenzen ganzheitlich weiterentwickelt.



Farm am Holzlarer Weg: Zum Spielen können Kinder (fast) alle vorhandenen Flächen auf der Farm nutzen. Auf dem Bauspielplatz können, um nur ein Beispiel zu nennen, die Hütten für ruhigere Spielformen und als Rückzugsort fungieren oder für Spielformen mit mehr Bewegungsaktivität dienen. Ebenso haben Kinder Gelegenheit, natürliche Materialien oder vorhandenes Spielmaterial in ihr Spiel einzubeziehen.



Wald: Der Wald besteht ausschließlich aus nicht-vorgefertigtem Spielmaterial, nämlich Naturprodukten, die die Kinder vor Ort finden. Im Spiel werden Ästen, Zweigen, Steinen, Zapfen, Stämmen, Laub usw. Funktionen zugeordnet, die untereinander sprachlich vermittelt werden und sich durch die Gestaltungsoffenheit jederzeit verändern können. Der Stock kann in Sekundenschnelle erst ein Paddel und dann ein Piratensäbel sein. Das erfordert und fördert Sprachkompetenzen und flexibles Denken. Die Naturmaterialien regen Fantasie und Kreativität der Kinder an und fordern sie heraus. Die Kinder können auf Bäume klettern, über Baumstämme balancieren, in Pfützen hüpfen, krabbeln, rennen und toben und so ihren natürlichen Bewegungsdrang entfalten. Durch die unterschiedlichen Bewegungsanforderungen wird ein gutes Körpergefühl, ausgeprägter Gleichgewichtssinn und die eigene Aktivität gefördert. Hierbei ergeben sich die unterschiedlichen Bewegungsabläufe von sich aus, durch das vielfältige Gelände. Kinder lernen durch Bewegung ihren Körper, ihre Empfindungen, aber auch ihre Grenzen kennen

- **Naturerfahrungen:** Natureinflüsse wie das Wetter, die Jahreszeiten und dazugehörige Veränderungen in Flora und Fauna werden draußen unmittelbar erlebt. Sie werden in ihren unterschiedlichen Qualitäten und Ausprägungen hautnah erfahren, woraus sich eine Beziehung zur Natur und Wertschätzung für Pflanzen und Tiere entwickeln kann. Es werden Möglichkeiten geschaffen, eine Verbindung zur und Verantwortung für die Natur aufzubauen. Ein entsprechendes Umweltbewusstsein ist gelebter Naturschutz: Die Wertschätzung für den Lebensraum entsteht durch die Erlebnisse und Erfahrungen in der Natur. Entwicklungspsychologisch wertvolle Effekte sind die vielfältigen sensorischen Erfahrungen, die Herausforderungen an die motorischen Fähigkeiten der Kinder sowie das hohe Maß an Kreativität beim Spiel ohne Spielzeug.

Die Natur hat nachweislich positive Effekte auf den Menschen: Sie verstärkt positive Gefühle, reduziert Stress, steigert das Selbstwertgefühl und erhöht die geistige Mobilität (z.B. Flade, A, 2018).



Farm am Holzlarer Weg: Freie Naturerfahrungsräume ermöglichen Kindern, sich Naturräume im eigenen Tempo, mit eigenen Spielideen und individuellem Forschergeist anzueignen.



Wald: Kinder erfahren spielerisch auf ihre eigene Art und Weise kletternd, rennend, balancierend, springend den Wald. Gleichzeitig helfen die Stille und Weite des Waldes, sowie die fast grenzenlosen Rückzugsmöglichkeiten den Kindern, sich zu entspannen und auf sich selbst zu konzentrieren. Insbesondere für reizoffene Kinder kann diese Erfahrung sehr heilsam sein. Konkret für die positive Wirkung auf Kinder wurde herausgefunden: „Der Aufenthalt in der Natur fördert die Entwicklung verschiedener Fähigkeiten wie Kreativität, Problemlösekompetenz, intellektuelle und soziale Entwicklung. Kinder, die einen Wald-Kindergarten besuchten, zeigten ein höheres Level kognitiver (intellektueller) Funktionen und eine höhere Aufmerksamkeitskapazität als Kinder, die einen Kindergarten in einer verbauten Umgebung besuchen.“ (Studie der Wasser Wege Kampagne „Naturerleben und Gesundheit“, 2015)

- **Ökologische Bildung:** Während unter Naturerfahrungen möglichst frei gestaltete Erfahrungen in der Natur gemeint sind, findet durch Umweltbildung ein didaktisch aufbereiteter Umgang mit der Natur statt. Der kindliche Entdeckungs- und Forscherdrang wird in der Natur besonders angesprochen. Oftmals rücken sozial-ökologische Zusammenhänge in den Vordergrund und Kinder lernen einen verantwortungsvollen Umgang mit der Natur, Lebewesen und (selbsterzeugten) Lebensmitteln kennen. Die wirksamste Methode der ökologischen Bildung ist die ganzheitliche Erfahrung der Lerninhalte mit allen Sinnen, das Lernen mit „Kopf, Herz und Hand“ (s. Pestalozzi, 1997).



Farm am Holzlarer Weg: Gezielte Umweltbildung wird insbesondere im eigenen Nutzgarten und beim Umgang mit den Tieren angeboten. Unter Punkt 1.4.4. werden entsprechende Angebote beispielhaft aufgezeigt.



Wald: Durch das Vorbild der Lernbegleiter*innen und entsprechende Umgangsregeln im Wald erlernen die Kinder ganz selbstverständlich einen sorgsamem Umgang mit der sie umgebenden Natur. Herzstück der ökologischen Bildung an den Waldtagen der FreiRaum-Schule Sankt Augustin ist das Angebotsspektrum der Lernbegleiter*innen, welches unter Punkt 1.5.4. beispielhaft dargestellt wird.

- **Handwerken und Bauen:** Das Handwerken ermöglicht den Kindern Erfahrungen im Umgang mit elektrischem sowie traditionellem Werkzeug und verschiedenen Bauweisen. Der Hüttenbau stellt praktische und komplexe Herausforderungen an Kinder, die es zu bewältigen gilt. Dabei werden sie von den Fachkräften begleitet und unterstützt. Meistens bauen mehrere Kinder eine Hütte zusammen. Dies bedeutet die Einhaltung von gemeinsam vereinbarten Absprachen, sowie viel Kommunikations- und Kompromissbereitschaft einzugehen. Während der Durchführung ist Durchhaltevermögen gefragt, denn eine Hütte wird meistens nicht an einem Tag gebaut, sondern erfordert mehr Zeit. Hierbei wird die Trennung zwischen Spiel und Arbeit, zwischen Lebenswelt und Arbeitswelt aufgehoben. Für Kinder, denen das Bauprojekt einer Hütte zu groß erscheint, gibt es Möglichkeiten, an Gemeinschaftshütten zu bauen oder kleinere Gegenstände zu zimmern, die sie mit nach Hause nehmen können. Der Hüttenbereich spricht die Kreativität, Selbsttätigkeit, Durchhaltevermögen als auch soziale Kompetenzen an. Die Kinder sollen ihre Hütten selbst entwerfen, bauen und umbauen. Das spricht vor allem das Selbstvertrauen an, aber gleichzeitig werden die Kinder auch mit Grenzerfahrungen, insbesondere Konfliktsituationen innerhalb der Gruppe konfrontiert. Es werden keine vorgefertigten Materialien oder Schablonen bereitgestellt. Vielmehr werden Kinder dazu ermuntert, aus den vorhandenen Materialien selbstentworfene Kunstwerke zu kreieren und ihrer Kreativität freien Raum zu geben.



Farm am Holzlarer Weg: Der sog. „Bau“ ist ein Kernbereich der Farm. Im großen Hütten- und Baubereich können die Kinder Hütten einerseits zum freien Spielen, Verstecken, Klettern und Sich-ausprobieren nutzen oder aber ihre Kreativität im Handwerk ausleben. Benötigtes Werkzeug und Material wird zur Verfügung gestellt.



Wald: Auch im Wald wird nicht-elektronisches Werkzeug mitgeführt und die Kinder können mit totem Holz werken. Im Wald spielt beim Bauen das Konstruieren ohne Nägel eine Rolle und insbesondere der Tipi-Bau ist sehr beliebt.

- **Tiere:** Im Alltag von Kindern spielen Tiere zunehmend ausschließlich als Haustiere eine Rolle. Urbanisiertes Wohnen und die verlängerten Aufenthaltszeiten in Institutionen reduzieren die Kontakte zu Wild- und Nutztieren. Gelegenheit und Achtsamkeit zur Tierbeobachtung im Freien schult die Aufmerksamkeit und schafft Bewusstsein und Verständnis für die Prozesse des Lebens.

Für viele Kinder sind heute vor allem die Nutztierassen unbekannt bzw. nicht mehr in Sichtweite. Auf Jugendfarmen bekommen Kinder die Gelegenheit, diese Tiere zu erleben und zu versorgen. Sie erfahren zudem, welche Bedeutung Tiere für unsere Nahrungskette haben. Dadurch wird ihnen der Kreislauf der Natur bewusst und sie erlernen einen neuen Umgang mit Nahrungsmitteln. Ebenso erleben sie natürliche Abläufe und Lebensphasen von der Geburt eines Tieres über das Aufwachsen, die Fortpflanzung und den Umgang mit alten und kranken Tieren sowie dem Tod. Bei konkreten Tierangeboten werden die Kinder nach Möglichkeit mit in alle anfallenden Arbeiten rund um die Pflege, Versorgung und Haltung der Tiere eingebunden. Dabei lernen die Kinder die spezifischen Rassemerkmale und die Bedürfnisse jedes einzelnen Tieres kennen und zu berücksichtigen. Die Tiere werden je nach Art und Eigenheiten in spezifische pädagogische Tierangebote einbezogen.

Tiere wirken auf Kinder mit vielen positiven Effekten ein. Verantwortung, Respekt, Verständnis, Spiegeln und Selbstfindung sind Aspekte, die durch den Umgang mit Tieren angesprochen werden. Daraus können entstehen: emotionales Wohlbefinden, Förderung eines positiven Selbstbildes, Steigerung des Selbstwertgefühls und des Selbstbewusstseins zur Förderung der Identitätsbildung, Unterstützung der Selbstsicherheit und Abbau von Ängsten, Förderung der Authentizität und Kongruenz. Soziale Kompetenzen werden gefördert durch Empathie und Verantwortungsbewusstsein, soziale Integration, Kommunikation und Kooperations- und Beziehungsfähigkeit sowie Zuverlässigkeit. Die physischen Effekte treten zum einen durch Körperkontakt beim Streicheln der Tiere auf, was nachgewiesen eine beruhigende und stressreduzierende Wirkung auf Kinder hat. Die Motorik, die eigene Körperwahrnehmung, die Körperbeherrschung und die körperliche Leistungsfähigkeit werden ebenfalls geschult und gestärkt.



Farm am Holzlarer Weg: Viele verschiedene Tierarten, insbesondere Nutztiere, wohnen auf der Farm. Hauptarbeiten rund um die Tiere sind Ställe ausmisten, füttern, Gehege- und Weidepflege, Ställe gestalten, kleine Reparaturen, Materialpflege, Heuernte und die Verarbeitung von tierischen Produkten, wie zum Beispiel die Verarbeitung der eigenen Schafswolle. Spezifische Angebote mit den Tieren sind zum Beispiel

die Pflege der Tiere (putzen, bürsten, waschen, scheren, Klauen schneiden), Spaziergänge, Reiten, Bodenarbeit, Tiere beobachten, kuscheln und streicheln, Gesundheitschecks und ggf. auch die Übernahme kleinerer medizinischer Versorgungsungen.



Wald: Im Wald kommt es regelmäßig zu Tierbegegnungen. Insekten und Schnecken sind in Bodennähe immer zu finden, Vögel sind auch sehr häufig zu beobachten. Mit Glück können die Kinder außerdem Eichhörnchen und Rehe sehen und Spuren von Ihnen entdecken. In Bezug auf diese Erlebnisse ergeben sich Projekte oder Forschungsanregungen.

1.4. Kooperation mit der Farm am Holzlarer Weg konkret

Durch den gemeinsamen Träger (Jugendfarm Bonn e.V.) ist die Zusammenarbeit mit der Farm am Holzlarer Weg bereits vorweg sehr eng. Die Kooperation wird wie folgt aussehen:

1.4.1. Vorbereitung

- Kooperationsgespräche
- Gemeinsamer Team-Tag der Mitarbeiter*innen von Farm und FreiRaum zum Kennenlernen und zur Einführung vor Ort.
- 1x jährlich werden alle Beteiligten (Schüler*innen, Eltern und Mitarbeiter*innen) zu einem Farmtag eingeladen, um den Ort kennenzulernen und Antworten auf ihre Fragen zu erhalten
- Vertragsregelung mit den Eltern: Aufsichtspflicht vs. Verkehrssicherungspflicht (beim Aufenthalt auf der Farm nach 14:00 Uhr)

1.4.2. Organisatorisches

- Jeden Donnerstag (zunächst – der Tag kann von der Schulversammlung geändert werden) haben alle Schüler*innen die Möglichkeit die Farm am Holzlarer Weg zu besuchen
- Anmeldung vorab zur Planung der Anzahl begleitender Mitarbeiter*innen erforderlich (Ausnahmen sind immer möglich)

- 2 Lernbegleiter*innen für ca. 25 Schüler*innen, bei mehr Schüler*innen weitere Aufsichtspersonen; zusätzlich 1 Mitarbeiter*in der Farm vor Ort
- Fahrt mit eigenem Bus/mehreren Kleinbussen (entweder aus dem Fuhrpark der Jugendfarm Bonn oder eigenem Schulbus)
- Schüler*innen erscheinen angemessen gekleidet, Mitarbeiter*innen führen bei Bedarf zusätzliches Material z.B. für Angebote mit (Erste-Hilfe-Ausstattung ist vor Ort)

1.4.3. Tagesablauf

8:30 Uhr	Abfahrt an der Schule
ca. 9:00 Uhr	Ankommensrunde: Gelegenheit ein Ritual zu etablieren, Besonderheiten anzusprechen, die Angebote vorzustellen und den Tag zu planen
9:15 bis 10:15 Uhr	1. Block
10:15 bis 10:45 Uhr	angebotsfreie Zeit und Frühstückszeit
10:45 bis 11:45 Uhr	2. Block
11:45 bis 13:00 Uhr	angebotsfreie Zeit und Mittagessen
13:00 bis 14:00 Uhr	3. Block
14:00 Uhr	Abschlussrunde
14:15 Uhr	Rückfahrt zur Schule
bis 18:00 bzw. 19:00 Uhr	Optional: Nutzung des Offenen Angebotes der Farm bis 18:00 bzw. 19:00 Uhr (nur mit entsprechender schriftlicher Vereinbarung mit der Familie, da bei der offenen Arbeit auf der Farm eine Verkehrssicherungspflicht und keine Aufsichtspflicht besteht) -> Wechsel der Zuständigkeit von Lernbegleiter*innen zu Farm-Mitarbeiter*innen

1.4.4. Beispiele zur Gestaltung der Blöcke

Die folgenden Beispiele sollen mögliche Angebote und Projekte auf der Farm am Holzlarer Weg aufzeigen, um den Schulalltag an diesem Lernort zu verdeutlichen. Exemplarisch werden bei der Fütterrunde und Pfliegerart sowie beim Bauen und Handwerken auf dem „Bau“ angesprochene Kompetenzen aus dem Lehrplan im Anhang unter Punkt 4. aufgeführt.

Diese Zuordnung der Lehrplaninhalte wird digital in unserem Beobachtungsdokumentations-Tool Fraldo für jedes Projekt und Angebot durchgeführt. Dazu mehr unter Punkt 2.

- Fütterrunde und Pflege tierart:
 - Fütterung aller Tiere
 - Übernahme einer „Pflege tierart“: Alle anfallenden Arbeiten zu einer Tierart (Misten, Füttern, Gesundheitskontrolle, Beschäftigen etc.) werden wöchentlich von den Schüler*innen übernommen
 - Begleitung durch Mitarbeiter*in der Farm möglich
 - Kompetenzen des Lehrplans NRW, die gezielt im Rahmen des Angebotes durch die Lernbegleiter*innen gefördert werden (bspw. Bei der Futterzubereitung) sind in tabellarischer Übersicht im Anhang 4.1. zu finden.

- Bauen und Handwerken auf dem „Baui“



- Umsetzung eigener Projekte mit Werkzeug und diversem Material
 - längerfristige Großprojekte möglich
 - Kompetenzen, die gezielt gefördert werden sind in tabellarischer Übersicht im Anhang 4.2. zu finden.
- Nutzung des Sees auf dem Farmgelände
 - Kajakfahren oder Floß bau
 - Nur mit DLRG Rettungsschwimmerschein möglich!
 - Mittagessen
 - Einkauf im nahegelegenen Supermarkt
 - Zubereitung des Mittagessens über dem Feuer, im Steinofen oder in der Farmküche
 - Ökologische Mikrosysteme kennenlernen
 - z.B. Untersuchungen der Wasserqualität, Ausflüge ins angrenzende Wasserschutzgebiet, Gartenbau im Farmgarten

Im Anhang ist eine beispielhafte Reihenplanung für die Farmtage für das erste Halbjahr des Schuljahres 2022/2023 hinterlegt.

1.5. Waldtag konkret

Für den sicheren Aufenthalt im Wald sind sowohl einige Vorbereitungen als auch die Beachtung von Verhaltensregeln und eine erhöhte Gefahren-Aufmerksamkeit der Lernbegleiter*innen im Wald erforderlich.

1.5.1. Vorbereitung

- Gespräche mit den Umweltämtern der Stadt und umliegenden Gemeinden zur Festlegung mehrerer Zielorte, die möglichst vielfältig sind (Nadel- und Laubwald, Gewässer, Anhöhen etc.) und an denen erhöhte Verkehrssicherheit gewährleistet wird
- Kontakt zu den zuständigen Förstern
- Vertragsregelung mit den Eltern: Aufklärung über die besonderen Gefahren im Wald (inkl. Haftungsausschluss und Zeckenbehandlung durch Lernbegleiter*innen)
- Mind. einer der Lernbegleiter*innen absolviert die Fortbildung zum/r Wald- und Naturpädagog*in
- Die Lernbegleiter*innen erhalten eine Sicherheitsschulung zur Gefährdungsbeurteilung vor Ort: Wetter, witterungsbedingte Veränderungen im Wald, giftige Pflanzen etc.
- Elternabend, um Sorgen und offene Fragen aufzugreifen, Möglichkeit zur Hospitation ist gegeben

1.5.2. Organisatorisches

- Jeden Dienstag (zunächst – der Tag kann von der Schulversammlung geändert werden) haben alle Schüler*innen die Möglichkeit, den Wald zu besuchen
- Anmeldung vorab zur Planung der Anzahl begleitender Mitarbeiter*innen erforderlich (Ausnahmen sind immer möglich)
- 2 Lernbegleiter*innen für ca. 25 Schüler*innen, bei mehr Schüler*innen weitere Aufsichtspersonen
- Fahrt mit eigenem Bus/mehreren Kleinbussen (entweder aus dem Fuhrpark der Jugendfarm Bonn oder eigenem Schulbus) bis zu einem zentralen Parkplatz; von dort Fußweg bis zum Zielort

- Schüler*innen erscheinen angemessen gekleidet und haben Frühstück, ein Mittagessen, eine Sitzgelegenheit und ein Handtuch dabei
- Mitarbeiter*innen führen bei Bedarf zusätzliches Material für Angebote mit (z.B. Werkzeug, Bücher, Tablet) und sorgen für die Grundausrüstung, die im Wald benötigt wird (Erste-Hilfe-Notfallkoffer, Sitzgelegenheiten, biologisch abbaubare Seife, frisches Wasser in einem Wasserbeutel zum Händewaschen, Toilettenpapier und Spaten für das große Geschäft)
- In Bollerwagen können die zusätzlichen Materialien untergebracht werden

1.5.3. Tagesablauf

8:30 Uhr	Abfahrt an der Schule
ca. 9:00 Uhr	Ankommensrunde: Gelegenheit ein Ritual zu etablieren (besonders in Bereichen ohne Wände/Begrenzungen sind Rituale und feste Regeln als Orientierung wichtig), Besonderheiten anzusprechen, die Angebote vorzustellen und den Tag zu planen
9:15 bis 10:15 Uhr	1. Block
10:15 bis 10:45 Uhr	angebotsfreie Zeit und Frühstückszeit
10:45 bis 11:45 Uhr	2. Block
11:45 bis 13:00 Uhr	angebotsfreie Zeit und Mittagessen
13:00 bis 14:00 Uhr	3. Block
14:00 Uhr	Abschlussrunde
14:15 Uhr	Rückfahrt zur Schule

1.5.4. Beispiele zur Gestaltung der Blöcke

Im Prinzip lassen sich Kompetenzbereiche aus allen Fächern auch im Wald vermitteln – der Wald wird zum Klassenraum. An anderen Schulen mit Waldtagen hat es sich bewährt, dass die Schüler*innen Arbeitsmaterial für die Fächer Deutsch und Mathe auch im Wald bei sich haben und in der besonderen Atmosphäre des Waldes erarbeiten. Hierfür nutzen die Kinder Sitzmatten am Boden oder klappbare Holztische. Auch alle anderen Fächer können im Wald unterrichtet oder in Projekte eingebunden werden.

Für die Gestaltung der Angebotsblöcke sind die Lehrplaninhalte aus dem Sachunterricht besonders gut geeignet. Z.B. folgende Kompetenzen des Lehrplans zu "Natur und Leben" können im Wald ideal aufgegriffen werden:

- "legen eine Sammlung von Materialien aus der belebten und unbelebten Natur an und sortieren sie nach Ordnungskriterien (z. B. Blätter, Blüten, Früchte, Steine, Muscheln)
- vergleichen und untersuchen Materialien und deren Eigenschaften (z. B. Härte, Geruch, Farbe, Löslichkeit, belebt/unbelebt) und beschreiben Ähnlichkeiten und Unterschiede
- untersuchen und beschreiben die Bedeutung von Wasser, Wärme und Licht für Menschen, Tiere und Pflanzen
- beschreiben Veränderungen in der Natur und stellen Entwicklungsphasen dar (z. B. Wasserkreislauf, Jahreszeiten)
- untersuchen und beschreiben die Bedeutung der eigenen Sinne in Alltagssituationen
- ermitteln und beschreiben Leistungen und Aufgaben einzelner Sinnesorgane
- erkunden Körperbau und Lebensbedingungen von Tieren und dokumentieren die Ergebnisse (z. B. Haus- oder Zootiere)
- beobachten und benennen ausgewählte Pflanzen, deren typische Merkmale und beschreiben deren Lebensraum (z. B. im schulischen Umfeld)
- beschreiben die Entwicklung von Tieren und Pflanzen
- beschreiben Zusammenhänge zwischen Lebensräumen und Lebensbedingungen für Tiere, Menschen und Pflanzen"

Beispiele möglicher Projekte zur Vermittlung der aufgeführten Kompetenzen sind:

- **Naturbeobachtung:** Beobachtung und Dokumentation von Pflanzen oder Tieren, z.B. von Bäumen über den Jahreszeitenverlauf hinweg ("Patenbaum" für jedes Kind)
- **Bauen und Handwerken:** Handwerksfertigkeiten wie Schnitzen, Werken, Hütten-/Tipi bau in gezielten Projekten schulen
- **Herbarium:** Blätter und/oder Blumen sammeln, pressen, zuordnen, Informationen sammeln und Portfolio erstellen
- **Kräuterkunde:** Merkmale von Kräutern, Geschmack und Geruch der Pflanzen, Nutzungsmöglichkeiten kennenlernen
- **Bäume und ihre Besonderheiten:** Eiche, Buche, Birke, Kiefer, Fichte, Tanne unterscheiden (Rinde, Blätter, Früchte etc.)

- **Waldtiere:** Tiere unterscheiden und benennen, Spuren heimischer Tiere erkennen, Bedarfe der Tiere kennenlernen (Nahrung, Lebensraum etc.)
- **Thema „Wasser“:** Forschen nach der Bedeutung des Wassers für den Wald
- **Ökologische Mikrosysteme** kennenlernen: z.B. stehende und fließende Gewässer aufsuchen, „Was lebt auf 1 qm Waldboden“, Wald-Symbiosen, „Lebensraum Kronenschicht“
- **Waldolympiade:** Sport im Wald, wie z.B. Laufen, Gymnastik, Klettern
- **Waldmandalas:** Aus Naturmaterialien werden Mandalas auf dem Boden ausgelegt

Bei diesen fächerübergreifenden Projekten werden neben Sachkunde automatisch Lehrplaninhalte aus den Bereichen Mathe und Deutsch sowie teilweise auch Kunst und Sport angesprochen.

2. „Freie Alternative Doku“ – Fraldo

Zur Dokumentation des Bildungsverlaufes und des Leistungsstandes der Schüler*innen wird das Tool Fraldo (www.freie-alternative-doku.de) genutzt. Im Folgenden werden zunächst Fraldo und der Einsatz an der FreiRaum-Schule Sankt Augustin vorgestellt, ein Anwendungsbeispiel gegeben sowie abschließend die Einbettung in die Leistungsrückmeldung skizziert.

Datenschutz wird durch den Anbieter geprüft und gewährleistet; die Inhalte (z.B. Fotos) werden nicht auf den Endgeräten gespeichert, sondern auf dem gesicherten Fraldo-Server.

2.1. Funktionen

- Lernbegleiter*innen können browserbasiert oder per App jederzeit Beobachtungen und Ergebnisse der Schüler*innen in Textform, diktiert oder per Bild dokumentieren
- Jede/r Schüler*in ist angelegt und eine Beobachtung ist in Sekundenschnelle festgehalten und einem oder mehreren Curriculums-Inhalten zugeordnet
- Beobachtungen lassen sich auch einer Gruppe von Schüler*innen zuordnen

- Die Erfüllung eines Lehrplaninhaltes kann direkt bewertet werden
- Gemeinsame Zielvereinbarungen können festgehalten werden und entsprechende Beobachtungen und Ergebnisse werden zugeordnet
- Planung von Angeboten und Projekten mit Zuordnung von Kompetenzbereichen und Lernzielen
- Datenbank mit Lernmaterial, Projekten, Literatur und Angeboten wird mit dem Curriculum verknüpft
- Auslese der Informationen lässt sich sehr übersichtlich anhand diverser Kategorien filtern
- Inhalte sind den Kollegen zugänglich, die Schüler*innen und Eltern haben nur Zugriff auf ihre Daten
- Automatische Ausgabe von Lernentwicklungsberichten und Zeugnissen aus der digitalen Akte jedes/r Schüler*in jederzeit möglich
- Die Funktionen können in einen gewissen Umfang an die Wünsche der FreiRaum-Schule Sankt Augustin angepasst werden

2.2. Vorteile

- **Digital:** Die Informationseingabe und das Abrufen sind von jedem Endgerät jederzeit ortsunabhängig möglich, es wird lediglich eine (mobile) Internetverbindung benötigt. Das soll und wird nicht den persönlichen Austausch unter den Kolleg*innen ersetzen, beschleunigt aber die Informationsvermittlung und –sammlung und macht sie effizienter. Bei Krankheitsvertretungen können die Kolleg*innen nahtlos am Wissenstand der Kinder anknüpfen. Außerdem müssen datenschutzrelevante Notizen und Vermerke nicht mehr handschriftlich auf Zetteln oder Papier festgehalten werden, welche wiederum kategorisiert und sicher gelagert werden müssen.
- **Keine Lernstandserhebung** nötig: Die gefragten Leistungen und Ziele werden von den Schüler*innen zu verschiedenen Zeitpunkten und in verschiedenen Settings erbracht. Der/die zuständige Lernbegleiter*in hat die Aufgabe die Schüler*innen-Akte im Blick zu behalten und bei der individuellen Planung mit der/dem Schüler*in, in Gesprächen zu vertiefen.
- **Keine Noten:** Die Leistungsrückmeldung erfolgt in Textform. Auf expliziten Wunsch (z.B. bei Schulwechsel) können Notenzeugnisse von Fraldo erstellt werden.

2.3. Fraldo konkret

Im Folgenden wird die konkrete Arbeit mit Fraldo an der FreiRaum-Schule Sankt Augustin aufgezeigt. Zunächst welche Vorbereitungen getroffen und welche organisatorischen Maßnahmen ergriffen werden, dann die konkrete Anwendung von Fraldo sowie abschließend die Einbettung in das Leistungsrückmeldeverfahren an der FreiRaum Schule.

2.3.1. Vorbereitung

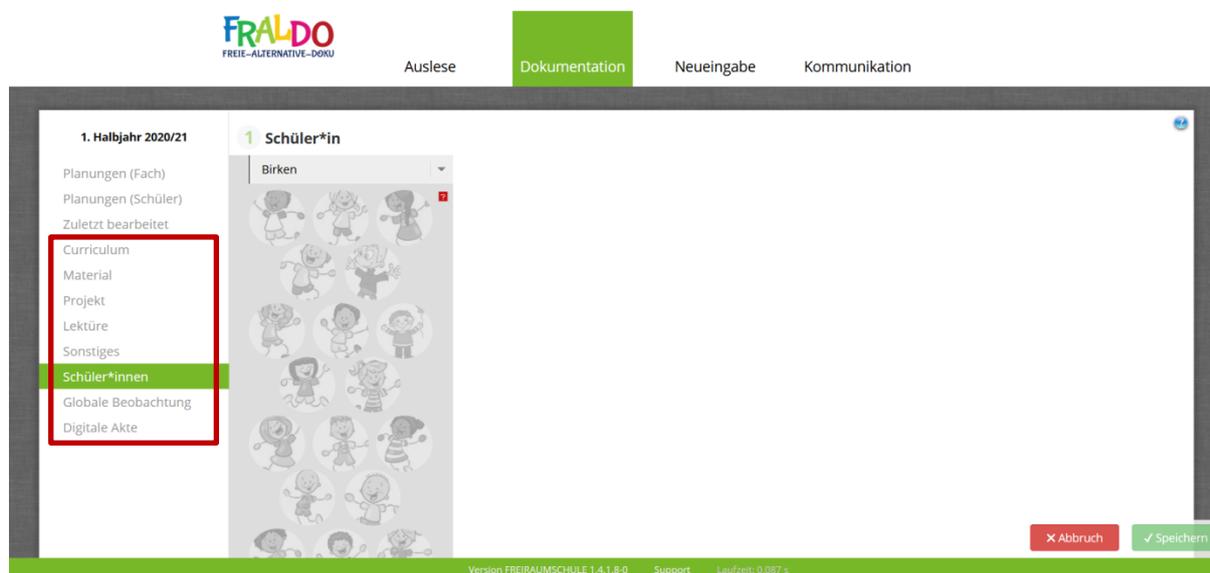
- Enger Austausch mit dem Team von Fraldo, um das Tool genau an unsere Wünsche anzupassen
- Klärung aller datenschutzrelevanter Aspekte (inklusive Einverständniserklärungen)
- Einpflegen der Schüler*innen, des Curriculums und des Materials
- Interne Fortbildung für alle Lernbegleiter*innen sowie entsprechende Ausstattung mit mobilen Endgeräten
- Die Lernbegleiter*innen pflegen ihre Angebote und Projekte selbstständig zu gegebenem Zeitpunkt ein
- Bei einem Infoabend wird den Eltern Fraldo ausführlich vorgestellt und offene Fragen werden geklärt

2.3.2. Organisatorisches

- Zeiten für Dokumentation werden im Dienstplan vorgesehen
- Jede*r Lernbegleiter*in ist dafür verantwortlich, einen Gesamtüberblick über die digitale Akte der Schüler*innen ihrer/seiner Bezugsgruppe zu behalten
- Einzelne Beobachtungen werden von allen Lernbegleiter*innen laufend im Alltag eingegeben, unabhängig von der Zugehörigkeit zur Bezugsgruppe
- Die Einträge sind die Basis von teaminternen Fallbesprechungen und deren Ergebnisse werden wiederum in die digitale Akte eingepflegt
- Auch für die regelmäßigen Schüler*innengespräche zur Leistungsrückmeldung und Bildungsplanung wird die Bildungsdokumentation in Fraldo als Grundlage genutzt
- Schrittweise werden die Schüler*innen an die selbständige digitale Dokumentation herangeführt; an der weiterführenden Schule sollen die Selbstbeurteilungen vollständig digital festgehalten werden

2.3.3. Anwendung

Anhang der folgenden Screenshots werden kurz ausgewählte Funktionen von Fraldo sowie beispielhaft eine Beobachtungseingabe und eine Auslese gezeigt.



Screenshot 1: Funktionen Dokumentation

Screenshot 1 zeigt die Funktionen zur Beobachtungsdokumentation. Für die Mitarbeitenden sind folgende besonders relevant: „Curriculum“, „Material“, „Projekt“, „Lektüre“, „Sonstiges“, „Schüler*innen“, „globale Beobachtung“ und „digitale Akte“.

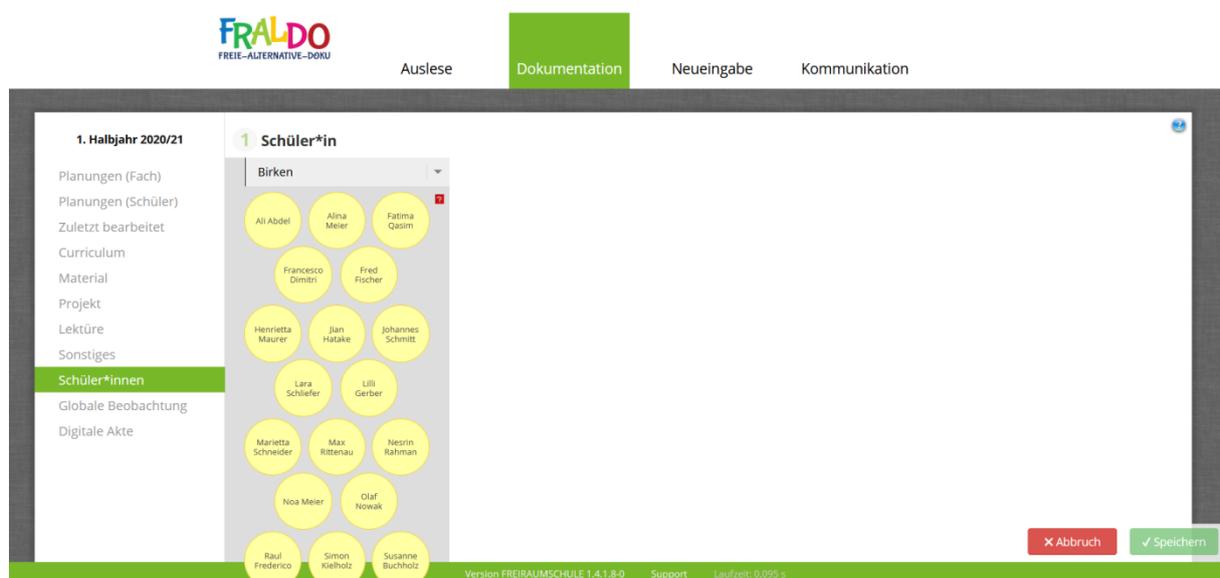
Anhand der Reiter „Curriculum“, „Material“, „Projekt“, „Lektüre“ und „Sonstiges“ werden Beobachtungen eingetragen, die von dem entsprechenden Merkmal ausgehen. Wird z.B. ein/e Schüler*in oder eine Gruppe von SuS dabei beobachtet, wie er/sie Zahlen schreibt und miteinander vergleicht, wird die entsprechende Kompetenz beim Reiter „Curriculum“ ausgewählt. Die entsprechende/n Schüler*in/nen, das Datum und die Beobachtung (per Text oder Bild) und/oder eine Bewertung werden hinzugefügt. Analog kann die Dokumentation auf Grundlage eines genutzten Materials, eines Projekts, einer bearbeiteten Lektüre oder Sonstigem eingetragen werden. Materialien, Projekte, Lektüre und Sonstiges wurden vorab mit Kompetenzen aus dem Lehrplan verknüpft und können im Verlauf der Dokumentation um weitere beobachtete Kompetenzen, auch aus dem Bereich des Arbeits- und Sozialverhaltens ergänzt werden.

Bei der Funktion „Schüler*innen“ geht die Dokumentation von der Beobachtung eines Schülers, einer Schülerin oder einer Gruppe von Schüler*innen aus. Auch hier wird die Beobachtung mit beliebig vielen Lehrplaninhalten verknüpft und eine Notiz und eine

Bewertungen können hinzugefügt werden. Die folgenden Screenshots zeigen einen Eintrag über diesen, als Standard voreingestellten, Reiter.

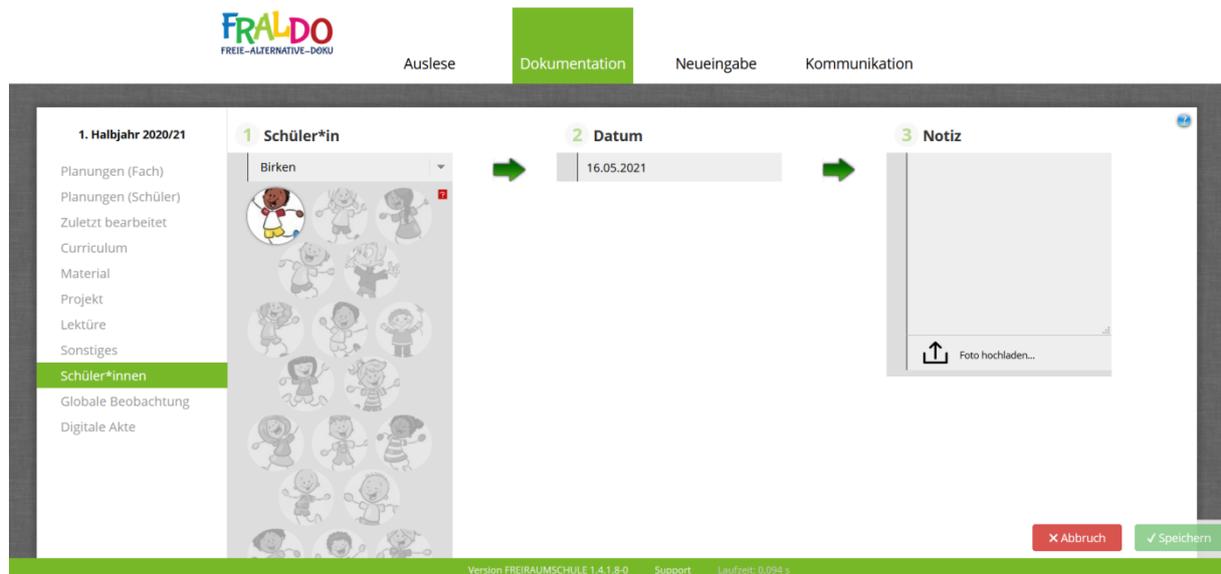
Anhand von „Globale Beobachtung“ können gezielt Beobachtungen aus dem Bereich der Lern- und Sozialkompetenzen eingetragen werden.

Mithilfe der Funktion „digitale Akte“ werden Notizen festgehalten, die nicht mit einem Lehrplaninhalt verknüpft werden.



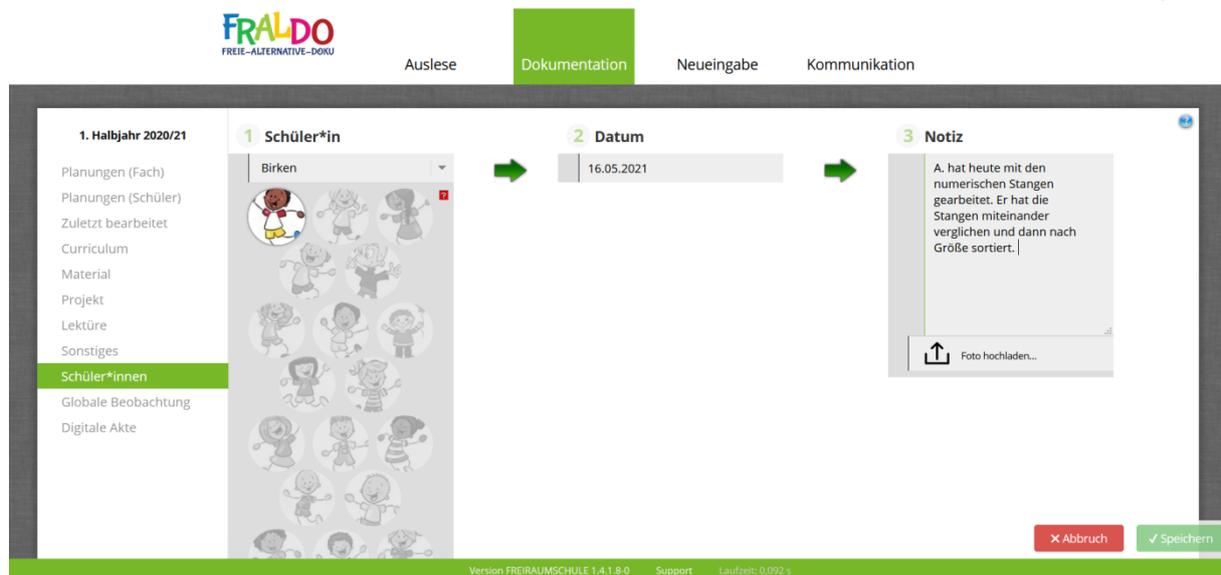
Screenshot 2: Auswahl Schüler*in/nen

Im Screenshot 2 ist die Auswahl der Schüler*innen zu sehen. Nach der Auswahl der Gruppe, werden alle zugehörigen Kinder angezeigt (entweder als Bild oder als Name, wenn das kleine Fragezeichen in der Ecke oben rechts angesteuert wird). Nun können ein/e oder mehrere Schüler*innen mit dem Mauszeiger angeklickt und ausgewählt werden. Für unser Beispiel wählen wir Ali Abdel.



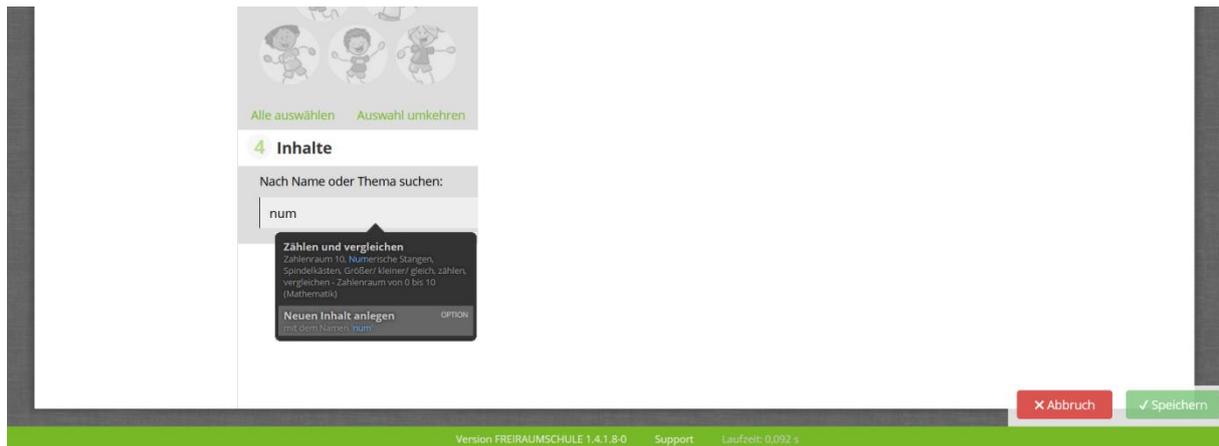
Screenshot 3: Auswahl bestätigt

Nach der Auswahl wird das Bild des/der ausgewählte/n Schüler*in in bunt deutlich sichtbar. Das Datum wird automatisch eingefügt (kann bei Bedarf aber auch geändert werden) und das Notizfeld erscheint.



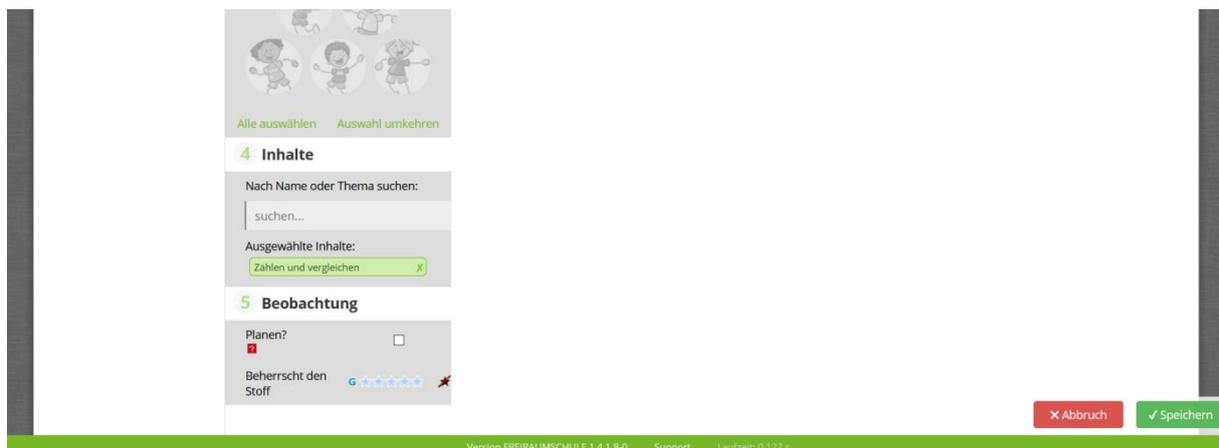
Screenshot 4: Notiz einfügen

In das Feld 3 kann nun die Notiz entweder getippt oder diktiert und durch ein Foto ergänzt werden.



Screenshot 5: Inhalt auswählen

Nun wird der Eintrag mit einem Inhalt des Curriculums verknüpft. Hierfür erscheint das Feld 4 unten links auf der Seite. Der/die Lernbegleiter*in kann in der Suchleiste entweder den Inhalt selbst oder das verwendete Material eingeben. Die gängigen Materialien wurden beim Einpflegen der Datenbank mit den dazugehörigen Kompetenzen verknüpft, um die Zuordnung an dieser Stelle zu vereinfachen. Dadurch können auch Personen eine verknüpfte Beobachtung eingeben, denen der Wortlaut des Curriculums nicht so geläufig ist.

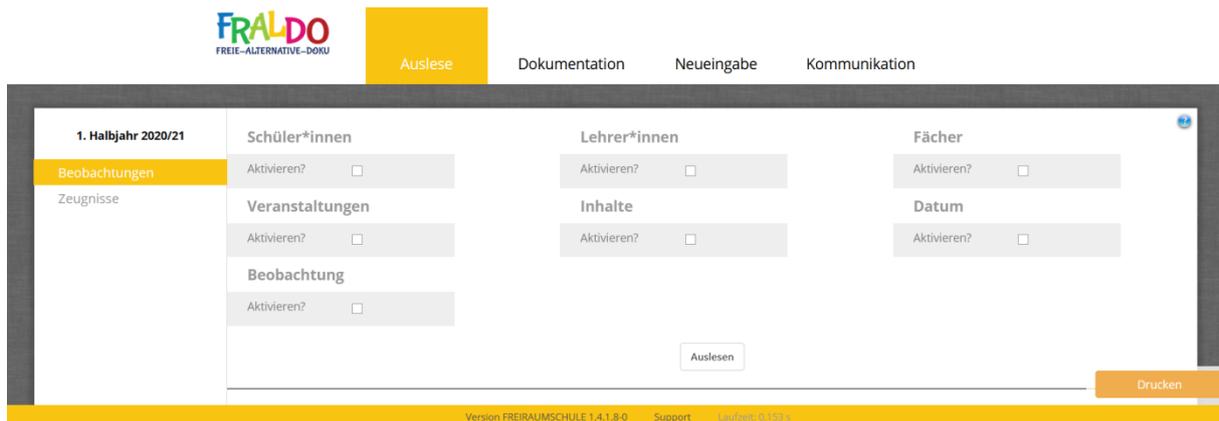


Screenshot 6: Beobachtung

Im Anschluss kann bewertet werden, inwiefern der/die Schüler*in das Lernziel erfüllt. Dieser Schritt ist für die Beobachtungsdokumentation nicht zwingend erforderlich. Wird eine Bewertung abgegeben, wird diese bei einer eventuellen Zeugnisausgabe verarbeitet.

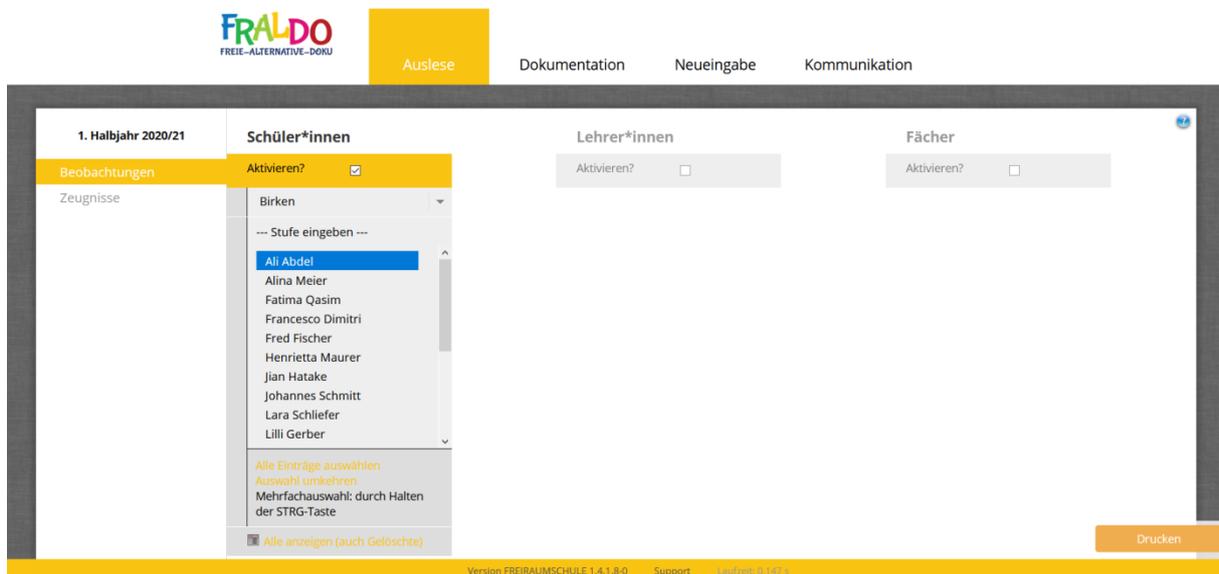
Mit der Bestätigung der Eingabe auf dem Button „Speichern“, wird die Beobachtung final abgelegt. Die Eingabe der Beobachtung hat insgesamt ca. eine Minute gedauert.

Alle Beobachtungen können nach diversen Kriterien gefiltert ausgegeben werden. Analog zu unserem Beispiel, wird auf den nächsten Screenshots gezeigt, wie die beschriebene Beobachtung in der Auslese angezeigt wird.



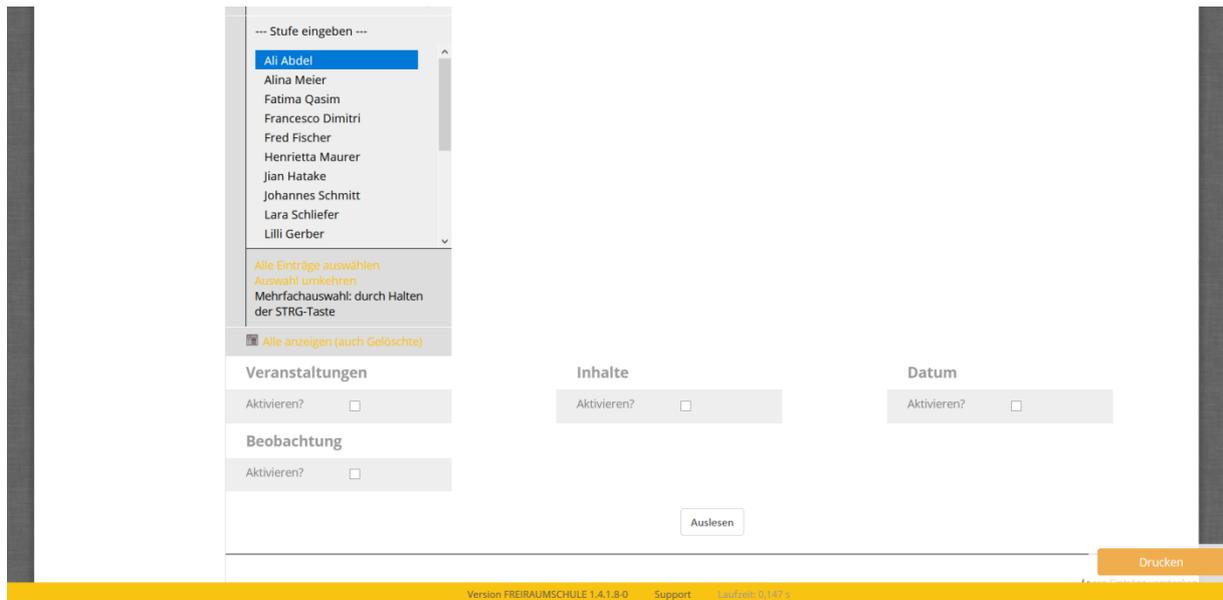
Screenshot 7: Auslese

Unter dem Reiter „Auslese“ – „Beobachtungen“ sind verschiedene Filteroptionen gegeben, die auch in Kombination miteinander genutzt werden können. Je voller die Datenbank ist, desto wertvoller sind diese Filter-Funktionen.



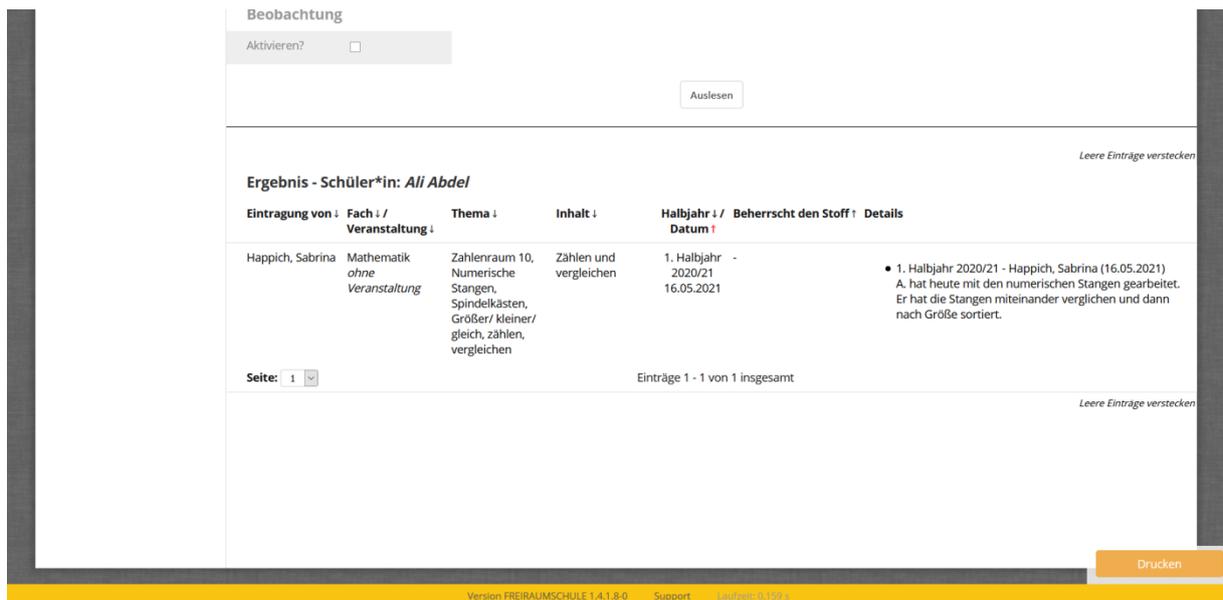
Screenshot 8: Auswahl Schüler*in

Eine Mehrfachauswahl ist in allen Filtern möglich. Zur Darstellung der Funktion wird der Schüler aus dem Beispiel oben ausgewählt.



Screenshot 9: Auslesen

Ein Klick auf den Button „Auslesen“ führt nun zu allen Einträgen, die bisher zu dem ausgewählten Kind erstellt wurden.



Screenshot 10: Darstellung Auslese

Von jedem Eintrag werden Fach, Thema, Inhalt, Datum, Bewertung und Notiz angezeigt. Im Schulalltag füllt sich die Liste schnell mit diversen Beobachtungen, darum kann innerhalb der Auslese erneut sortiert werden (z.B. nach Datum). Mit einem Klick auf den Button „Drucken“ wird eine Druckansicht ausgegeben, damit z.B. für die Vorbereitung des Schüler*innen- oder Elterngesprächs ein Ausdruck erstellt werden kann.

2.4. Einbettung

Fraldo ist ein zentraler Baustein der Leistungsrückmeldung an der FreiRaum-Schule Sankt Augustin. Die Lernbegleiter*innen nutzen ausschließlich digitale Dokumentation, die Schüler*innen indes führen ein analoges Portfolio mit selbstgewählten Leistungsnachweisen und einem „Lernentwicklungsbaum“, in dem fächerspezifische Meilensteine festgehalten werden (Vgl. Foto). Die Schüler*innen können dem Baum weitere Elemente der Selbstbeobachtung und Selbsteinschätzung hinzufügen.

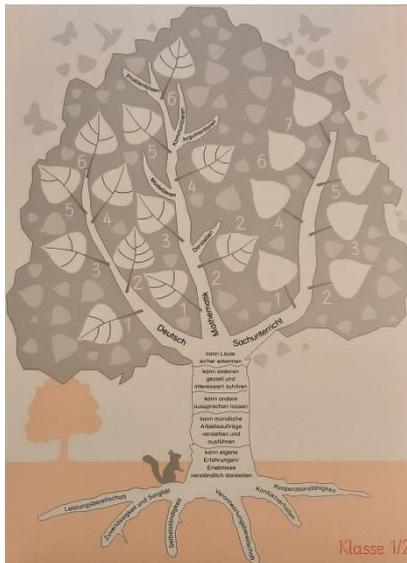


Abbildung 1: Leonhard u.a. (2016)

In den Gesprächen zwischen Lernbegleiter*in und Schüler*in werden die digitalen Beobachtungen der Mitarbeiter*innen mit den Selbstbeobachtungen der Schüler*innen abgeglichen. Die weitere Bildungsplanung wird gemeinsam mit der/m Schüler*in erstellt und sowohl digital in Fraldo als auch analog im Schüler*innen-Portfolio festgehalten.

Für Elterngespräche werden sowohl die digitale Akte als auch das Schüler*innen-Portfolio herangezogen.

3. Quellen

Jochem Schirp (2013) Abenteuer- und erlebnispädagogische Ansätze in der offenen Kinder- und Jugendarbeit. In: Ulrich Deinet, Benedikt Sturzenhecker (2013) Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit. VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden

Antje Flade (2018) Zurück zur Natur? Erkenntnisse und Konzepte der Naturpsychologie. Springer, Wiesbaden.

Studie der Wasser:Wege Kampagne „Naturerleben und Gesundheit“ (2015)
https://www.bundesforste.at/uploads/publikationen/WasserWege_Gesundheit.pdf

Johann Heinrich Pestalozzi (1997) Sämtliche Werke und Briefe. De Gruyter, Berlin.

Bildquelle: rawpixel.com

Michael Leonhard u.a. (2016) Mein Lernentwicklungs-Baum. Kompetenzen anschaulich dokumentieren. Verlag an der Ruhr, Mülheim a. d. Ruhr.

4. Anhang

4.1. Lehrplaninhalte bei Fütterrunde und Pflage-tierart

Mathematik	
Inhaltsbezogene Kompetenzen	
Kompetenzerwartungen am Ende der SEP	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4
Bereich: Größen und Messen; Schwerpunkt: Größenvorstellung und Umgang mit Größen	
<ul style="list-style-type: none"> • geben Abmessungen von vertrauten Objekten an und nutzen diese als Bezugsgrößen beim Schätzen • rechnen mit Größen (nur ganzzahlige Maßzahlen) 	<ul style="list-style-type: none"> • messen Größen (Längen, Zeitspannen, Gewichte und Rauminhalte) mit geeigneten Messgeräten • geben Größen von vertrauten Objekten an und nutzen diese als Bezugsgrößen beim Schätzen • verwenden die Einheiten für Gewichte (g, kg, t) und Volumina (ml, l) und stellen Größenangaben in unterschiedlichen Schreibweisen dar (umwandeln) • nutzen im Alltag gebräuchliche Bruchzahlen bei Größenangaben und wandeln in

	<p>kleinere Einheiten um (z. B. $\frac{1}{4} l = 250 ml$)</p> <ul style="list-style-type: none"> • rechnen mit Größen (auch mit Dezimalzahlen)
Schwerpunkt: Sachsituationen	
<ul style="list-style-type: none"> • formulieren zu Spiel- und Sachsituationen sowie zu einfachen Sachaufgaben (Rechengeschichten oder Bildsachaufgaben) mathematische Fragen und Aufgabenstellungen und lösen sie • nutzen Bearbeitungshilfen wie Zeichnungen, Skizzen etc. zur Lösung von Sachaufgaben 	<ul style="list-style-type: none"> • formulieren zu realen oder simulierten Situationen (auch in projektorientierten Problemkontexten) und zu Sachaufgaben mathematische Fragen und Aufgabenstellungen und lösen sie • nutzen selbstständig Bearbeitungshilfen wie Tabellen, Skizzen, Diagramme etc. zur Lösung von Sachaufgaben • begründen, dass Näherungswerte (Schätzen, Überschlagen) ausreichen bzw. warum ein genaues Ergebnis nötig ist
Prozessbezogene Kompetenzen	
Problemlösen/ kreativ sein	
<ul style="list-style-type: none"> • entnehmen Problemstellungen die für die Lösung relevanten Informationen und geben Problemstellungen in eigenen Worten wieder (erschließen) • probieren zunehmend systematisch und zielorientiert und nutzen die Einsicht in Zusammenhänge zur Problemlösung (lösen) • überprüfen Ergebnisse auf ihre Angemessenheit, finden und korrigieren Fehler, vergleichen und bewerten verschiedene Lösungswege (reflektieren und überprüfen) • übertragen Vorgehensweisen auf ähnliche Sachverhalte (übertragen) 	
Modellieren	
<ul style="list-style-type: none"> • entnehmen Sachsituationen und Sachaufgaben Informationen und unterscheiden dabei zwischen relevanten und nicht relevanten Informationen (erfassen) • übersetzen Problemstellungen aus Sachsituationen in ein mathematisches Modell und lösen sie mithilfe des Modells (z. B. <i>Gleichung, Tabelle, Zeichnung</i>) (lösen) • beziehen ihr Ergebnis wieder auf die Sachsituation und prüfen es auf Plausibilität (validieren) 	

Darstellen/ Kommunizieren

- bearbeiten komplexere Aufgabenstellungen gemeinsam, treffen dabei Verabredungen und setzen eigene und fremde Standpunkte in Beziehung (kooperieren und kommunizieren)
- verwenden bei der Darstellung mathematischer Sachverhalte geeignete Fachbegriffe, mathematische Zeichen und Konventionen (Fachsprache verwenden)

Sachunterricht

(Inhaltsbezogene Kompetenzen)

Kompetenzerwartungen am Ende der SEP

Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4

Bereich: Natur und Leben; Schwerpunkt: Tiere, Pflanzen, Lebensräume

- erkunden Körperbau und Lebensbedingungen von Tieren und dokumentieren die Ergebnisse (z. B. *Haus- oder Zootiere*)

- beschreiben die Entwicklung von Tieren
- beschreiben Zusammenhänge zwischen Lebensräumen und Lebensbedingungen für Tiere, Menschen und Pflanzen

Bereich: Technik und Arbeitswelt; Schwerpunkt: Arbeit und Produktion

- vergleichen verschiedene Arbeitsbereiche

- erkunden, dokumentieren, vergleichen und erklären verschiedene Formen der Arbeit (z. B. *Produktion, Dienstleistungen*)

Schwerpunkt: Werkzeuge und Materialien

- benutzen Werkzeuge und Werkstoffe sachgerecht
- untersuchen einfache mechanische Alltagsgegenstände und beschreiben ihre Funktion

- dokumentieren und beschreiben technische Erfindungen und bewerten die Folgen ihrer Weiterentwicklung für den Alltag und die Umwelt (z. B. *Brücken, Fahrzeuge, Maschinen*)

Bereich: Zeit und Kultur; Schwerpunkt: Früher und heute

- stellen an Beispielen die

	<p>Lebensbedingungen und Lebensgewohnheiten von Menschen anderer Zeiträume dar, vergleichen diese miteinander, erklären und begründen Gemeinsamkeiten und Unterschiede zu heutigen Lebensbedingungen</p>
--	--

4.2. Lehrplaninhalte auf dem Bau

Mathematik	
Inhaltsbezogene Kompetenzen	
Kompetenzerwartungen am Ende der SEP	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4
Bereich: Raum und Form; Schwerpunkt: Ebene Figuren	
<ul style="list-style-type: none"> • untersuchen die geometrischen Grundformen Rechteck, Quadrat, Dreieck und Kreis, benennen sie und verwenden Fachbegriffe wie „Seite“ und „Ecke“ zu deren Beschreibung • stellen ebene Figuren her durch Legen, Nach- und Auslegen, Zerlegen und Zusammensetzen (z. B. <i>Tangram</i>), Fortsetzen, Vervollständigen, Umformen, Falten, Ausschneiden 	<ul style="list-style-type: none"> • untersuchen weitere ebene Figuren (z. B. <i>Sechseck, Achteck, Parallelogramm</i>), benennen sie und verwenden Fachbegriffe wie „senkrecht, waagrecht, parallel, rechter Winkel“ zu deren Beschreibung • bestimmen und vergleichen den Flächeninhalt ebener Figuren und deren Umfang (z. B. <i>durch Auslegen mit Einheitsquadraten oder Zerlegen in Teilstücke</i>)
Bereich: Raum und Form; Schwerpunkt: Körper	
<ul style="list-style-type: none"> • erkennen und benennen die geometrischen Körper Würfel, Quader und Kugel (auch in der Umwelt) und sortieren sie nach Eigenschaften • stellen Körper (Vollmodelle) sowie einfache Würfelgebäude her 	<ul style="list-style-type: none"> • stellen Modelle von Körpern (Kanten- und Flächenmodelle) und komplexere Würfelgebäude her

Bereich: Raum und Form; Schwerpunkt: Zeichnen	
<ul style="list-style-type: none"> zeichnen Linien, ebene Figuren und Muster aus freier Hand und mit Hilfsmitteln wie Lineal, Schablone, Gitterpapier 	<ul style="list-style-type: none"> - zeichnen Bögen und zueinander parallele oder senkrechte Geraden exakt mit Zeichengeräten wie Zirkel und Geodreieck und nutzen Gitter- und Punkteraster zum Zeichnen von ebenen Figuren und Würfelgebäuden
Bereich: Größen und Messen; Schwerpunkt: Größenvorstellung und Umgang mit Größen	
<ul style="list-style-type: none"> messen Längen mit Messgeräten (Lineal, Zollstock) sachlich angemessen vergleichen und ordnen Längen geben Abmessungen von vertrauten Objekten an und nutzen diese als Bezugsgrößen beim Schätzen (z. B. <i>Höhe einer Tür: 2 m</i>) verwenden die Einheiten für Längen (cm, m) und stellen Größenangaben in unterschiedlichen Schreibweisen dar (umwandeln) rechnen mit Größen (nur ganzzahlige Maßzahlen) 	<ul style="list-style-type: none"> messen Größen (Längen, Zeitspannen, Gewichte und Rauminhalte) mit geeigneten Messgeräten vergleichen und ordnen Größen geben Größen von vertrauten Objekten an und nutzen diese als Bezugsgrößen beim Schätzen verwenden die Einheiten für Längen (mm, km) und stellen Größenangaben in unterschiedlichen Schreibweisen dar (umwandeln) nutzen im Alltag gebräuchliche Bruchzahlen bei Größenangaben und wandeln in kleinere Einheiten um (z. B. $\frac{1}{4} l = 250 ml$) rechnen mit Größen (auch mit Dezimalzahlen)
Prozessbezogene Kompetenzen	
Problemlösen/ kreativ sein	
<ul style="list-style-type: none"> entnehmen Problemstellungen die für die Lösung relevanten Informationen und geben Problemstellungen in eigenen Worten wieder (erschließen) probieren zunehmend systematisch und zielorientiert und nutzen die Einsicht in Zusammenhänge zur Problemlösung (lösen) überprüfen Ergebnisse auf ihre Angemessenheit, finden und korrigieren Fehler, vergleichen und bewerten verschiedene Lösungswege (reflektieren und überprüfen) 	

- übertragen Vorgehensweisen auf ähnliche Sachverhalte (übertragen)
- wählen bei der Bearbeitung von Problemen geeignete mathematische Regeln, Algorithmen und Werkzeuge (z. B. *Geodreieck, Taschenrechner, Internet, Nachschlagewerke*) aus und nutzen sie der Situation angemessen (anwenden)

Modellieren

- entnehmen Sachsituationen und Sachaufgaben Informationen und unterscheiden dabei zwischen relevanten und nicht relevanten Informationen (erfassen)
- übersetzen Problemstellungen aus Sachsituationen in ein mathematisches Modell und lösen sie mithilfe des Modells (z. B. *Gleichung, Tabelle, Zeichnung*) (lösen)
- beziehen ihr Ergebnis wieder auf die Sachsituation und prüfen es auf Plausibilität (validieren)

Darstellen/ Kommunizieren

- bearbeiten komplexere Aufgabenstellungen gemeinsam, treffen dabei Verabredungen und setzen eigene und fremde Standpunkte in Beziehung (kooperieren und kommunizieren)
- verwenden bei der Darstellung mathematischer Sachverhalte geeignete Fachbegriffe, mathematische Zeichen und Konventionen (Fachsprache verwenden)

Sachunterricht

(Inhaltsbezogene Kompetenzen)

Kompetenzerwartungen am Ende der SEP

Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4

Bereich: Natur und Leben; Schwerpunkt: Stoffe und ihre Umwandlung

- vergleichen und untersuchen Materialien und deren Eigenschaften (z. B. *Härte, Geruch, Farbe, Löslichkeit, belebt/unbelebt*) und beschreiben Ähnlichkeiten und Unterschiede

Bereich: Technik und Arbeitswelt; Schwerpunkt: Werkzeuge und Materialien	
<ul style="list-style-type: none"> • benutzen Werkzeuge und Werkstoffe sachgerecht • untersuchen einfache mechanische Alltagsgegenstände und beschreiben ihre Funktion 	<ul style="list-style-type: none"> • erproben unterschiedliche Lösungen für technische Problemstellungen (z. B. <i>Kraftübertragung, Statik und Stabilität, Bewegung, Beschleunigung, Bremsen, Wärme, Wärmedämmung</i>)
Schwerpunkt: Maschinen und Fahrzeuge	
<ul style="list-style-type: none"> • bauen Fahrzeuge und Maschinen mit strukturiertem (z. B. <i>Baukästen</i>) und/oder unstrukturiertem Material und erproben ihre Funktionsweisen 	<ul style="list-style-type: none"> • untersuchen den Aufbau und die Funktion einfacher mechanischer Geräte und Maschinen und beschreiben ihre Wirkungsweise (z. B. <i>Salatschleuder, Fahrrad, Wippe</i>)
Schwerpunkt: Bauwerke und Konstruktionen	
<ul style="list-style-type: none"> • bauen mit einfachen Werkstoffen Modelle von Bauwerken (z. B. <i>Brücken, Türme</i>) • fertigen und nutzen einfache Modellzeichnungen 	<ul style="list-style-type: none"> • konstruieren Bauwerke, beschreiben und dokumentieren Zusammenhänge zwischen Materialien und Konstruktionen (z. B. <i>Brücken, Türme</i>)
Bereich: Zeit und Kultur; Schwerpunkt: Früher und heute	
	<ul style="list-style-type: none"> • stellen an Beispielen die Lebensbedingungen und Lebensgewohnheiten von Menschen anderer Zeiträume dar, vergleichen diese miteinander, erklären und begründen Gemeinsamkeiten und Unterschiede zu heutigen Lebensbedingungen (z. B. <i>Steinzeit, Mittelalter</i>)

Kunst
(Inhaltsbezogene Kompetenzen)

Kompetenzerwartungen am Ende der SEP	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4
Bereich: Räumliches Gestalten; Schwerpunkt: Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen	
<ul style="list-style-type: none"> • sammeln Material und untersuchen und beschreiben Materialeigenschaften (z. B. <i>Ton, Holz, Stein, Metall</i>) • experimentieren, formen, bauen und konstruieren mit unterschiedlichen Materialien • erproben Werkzeuge und Verbindungsmittel und unterscheiden ihre Funktionen und den Gebrauch (z. B. <i>Schere, Säge, Zange, Draht, Garne, Klebstoffe</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • untersuchen Materialien im Hinblick auf räumliche Wirkungen und nutzen sie in Gestaltungen (z. B. <i>Rinde, Federn, Fasern, Ton, Holz, Stein</i>) • greifen Strukturen, Muster und Texturen auf und integrieren sie in eigene Gestaltungen • setzen Werkzeuge und Materialverbindungen sachgerecht ein (z. B. <i>Verdrahten, Verknoten, Vernähen</i>) • erproben kombinierende Verfahren und wenden sie an
Schwerpunkt: Zielgerichtet gestalten	
<ul style="list-style-type: none"> • konstruieren figurative Formen • gestalten mit formbaren Materialien Formen und Figuren (z. B. <i>Ton, Knete, Pappmaché, Sand</i>) • bauen Objekte mit Alltagsmaterialien und Fundstücken (z. B. <i>Figuren, Häuser, Fahrzeuge, Spiel-Landschaften</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • stellen figurative und nicht-figurative Formen differenziert her und reflektieren sie • verwandeln Dinge des täglichen Lebens, gestalten sie um oder erfinden sie neu (z. B. <i>Stühle, Brillen, Hüte und Mützen, T-Shirts, Geschirr</i>) • suchen in ihrem Umfeld Häuser, Brücken, Industriebauten etc. auf und bilden diese in Modellen nach • sammeln in eigenen Konstruktionen Erfahrungen mit der Statik und wenden sie an • planen und konstruieren neue, fantastische Räume und Raumeinrichtungen • reflektieren Raumgestaltungen
Bereich: Farbiges Gestalten; Schwerpunkt: Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen	

<ul style="list-style-type: none"> • experimentieren mit unterschiedlichen Farben und Farbmaterialien (z. B. <i>Deckfarben, Flüssigfarben, Farbkreiden, Kleisterfarben, Farbstiften</i>) • erproben und verarbeiten verschiedene Farben und Farbmaterialien mit unterschiedlichen Werkzeugen auf unterschiedlichen Malgründen 	<ul style="list-style-type: none"> • erweitern ihre technischen Fertigkeiten im Umgang mit Farben und Farbmaterialien und unterschiedlichen Werkzeugen • experimentieren mit Farbwirkungen und reflektieren sie
---	---

4.3. Reihenplanung für den Farmtag 2022/2023

Datum	Thema	Konkret
15.09.	Wir lernen die Farm kennen I - Orientierung	Kennenlernspiele und Führungen über das Gelände
22.09.	Wir lernen die Farm kennen II - Das erste gemeinsame Kochen planen und durchführen	Die Ablaufprozesse werden besprochen, eingeübt und umgesetzt. (Einkaufen, Vorbereitung, Umgang mit elektronischen Geräten, Lesen von Rezepten, Abmessen von Größen usw.)
29.09.	Wir lernen die Farm kennen III - Besonderheit des Bauspielplatzes und Umgang mit den Handwerkszeugen auf der Jugendfarm	
06.10.	Die Tiere der Jugendfarm I - Nahrungsversorgung	Die Kinder der FreiRaum Schule übernehmen eine Patenschaft für ein Tier oder eine Gruppe von Tieren
13.10.	Die Tiere der Jugendfarm II - Reinigung der Ställe	

20.10.	Die Tiere der Jugendfarm III - Die Pflege der Tiere	
27.10.	(Die Tiere der Jugendfarm IV - Die Geburt von Zicklein begleiten)	Möglicherweise können die Schüler*innen Zeug*in einer Tiergeburt werden.
03.11.	Umgang mit dem Feuer I - Sicherheit und Brandschutzaspekte Feuer entzünden und löschen	Die Schüler*innen nutzen die große Feuerstelle. Einladen der örtlichen Feuerwehr für eine Gefahrenbelehrung
10.11.	Umgang mit den Feuer II - Kochen über offenem Feuer	Aufgaben Vor- und Zubereitungen wie Einkaufen, schälen, schneiden und das Kochen selbst wird unter Anleitung von den Schüler*innen durchgeführt.
17.11.	Puffer	
24.11.	Puffer	
01.12.	Advent I – Weihnachtliche Gestaltung der Jugendfarm	Dekorationen wie Weihnachtssterne basteln
08.12.	Advent II – Die Tiere aus den Weihnachtserzählungen	
15.12.	Advent III – Bräuche und Riten am Beispiel des Tannenbaumes kennenlernen	
22.12	Advent IV – Weihnachtslieder	
	Weihnachtsferien	

13.01.	Die Farm im Winter I - Aggregatzustände des Wassers untersuchen	Schüler*innen nehmen Wasser- und Eisproben und untersuchen den Schmelz- und Siedepunkt von Wasser.
20.01.	Die Farm im Winter II – Wie entsteht der Reif an den Pflanzen?	Schüler*innen reproduzieren Reif mithilfe von Zerstäuber und Kochtopf (wetterabhängig)
27.01.	Die Farm im Winter III – Tierfelle und Kleidung	Vergleich zwischen traditioneller und moderner Kleidungsherstellung Einladung eines Experten.
03.02.	Wir vermessen die Farm	Schüler*innen machen eine Messreihe auf dem Gelände
10.02.	Musikinstrumente selber bauen	
17.02.	Tiersteckbriefe	
24.02.	Wasser I – Freischneiden des Sees	Unter Einhaltung der Sicherheitsvorkehrungen beteiligen sich die Schüler*innen beim Rückschnitt. Warum braucht der See Pflege?
03.03.	Wasser II – Qualitätsanalyse des Seewasser	
10.03.	Wasser III – Wassertiere	
17.03.	Samen ziehen	Die Schüler*innen beginnen mit dem Aussäen und beobachten in den folgenden Wochen das Ergebnis. Zu den Osterferien nehmen sie die Setzlinge mit nach Hause.
24.03.	Fußballturnier	

31.03.	Frühblüher	Ausgestattet mit Bestimmungsbüchern begibt sich die Gruppe gemeinsam auf die Suche nach Frühblüher am Standort
07.04.	Ostereier mit Naturfarben färben	
	Osterferien	
28.04.	Wir bauen ein Baumhaus I – Umgang mit Brettern, Nägel und Werkzeug	Schüler*innen erhalten eine Sicherheitseinweisung in den Gebrauch kindertauglicher Werkzeuge für ein Bauprojekt.
05.05	Wir bauen ein Baumhaus II – Baupläne lesen und erstellen	Schüler*innen fertigen Skizzen an und antizipieren dadurch die Durchführung des Bauprojekts.
12.05	Wir bauen ein Baumhaus III – Bauen und Teamwork I	Die Schüler*innen kooperieren bei der Verwirklichung des Bauprojekts miteinander. Mögliche Themen: Kommunikation, Arbeitsteilung und Interaktion.
19.05	Wir bauen ein Baumhaus IV – Bauen und Teamwork II	Die Schüler*innen kooperieren bei der Verwirklichung des Bauprojekts miteinander. Mögliche Themen: Kommunikation, Arbeitsteilung und Interaktion.
02.06	Wir bauen ein Baumhaus V – Abschluss	Schüler*innen reflektieren das Ergebnis des Bauprojektes und benennen Gelungenes und Konflikte sowie mögliche Lösungsstrategien für künftige Projekte
09.06	Puffer	
23.06	Puffer/Sommerfest	