

A top-down photograph of a group of people sitting on a grassy field. Their hands and feet are arranged in a circle on the grass, suggesting a team-building or group activity. The image is framed by a thin white border.

LearningCampus *Pädagogik*

© LearningCampus gGmbH 01. März 2023

LearningCampus gGmbH
Raiffeisenplatz 1 | 92724 Trabitz
Tel. +49 (0)9644/567998 0
Fax +49 (0)9644/567998 9
info@learningcampus.de
www.learningcampus.de

Autor:innen: Josefin Heier, Stephan Müller
AG Weiden i.d.OPf. HRB 4804

Inhalt

Worte vorab	5
1 Die LearningCampus-Pädagogik auf einen Blick	6
2 Bild vom Menschen	6
3 Theoretische und methodische Grundlagen	8
3.1 Entwicklungen innerhalb der Reformpädagogik	8
3.2 Kurt Hahn und die Erlebnispädagogik	11
4 Methodik	12
4.1 Erlebnispädagogik	12
4.1.1 Grundpfeiler der Erlebnistherapie	13
4.1.2 Project Adventure	16
4.2 Natur- und Umweltpädagogik	19
4.3 Reflexion, Transfer und Stille	21
4.4 Methodische Grundsätze	24
5 Zentrale Medien und Elemente	25
5.1 Das Projekt	25
5.2 Der rote Faden	27
5.3 Der Naturraum	28
5.4 Die Neugierde	29
5.5 Erlebnispädagogische Elemente	29
6 Blick nach vorne	32
7 Literaturverzeichnis	33
7.1 Bücher und Zeitschriften	33
7.2 Weitere Quellen	33

Worte vorab

Unsere Geschichte hat uns zu dem gemacht, was wir heute sind. Sie ist geprägt von mutigen Momenten des Handelns und teils verrückten Begegnungen. Von Anfang an war es unser Wunsch, **Menschen ins Handeln zu bringen** und ihnen Erfahrungen zu bieten, die prägen.

Heute verstehen wir uns als Wegbegleitende für Menschen in verschiedenen Lebensphasen. Dreh- und Angelpunkt unseres täglichen Tuns ist dabei die **LearningCampus-Pädagogik** als ganzheitlich handlungsorientierter Ansatz. Sie beschreibt, was wir tun und warum wir es tun. Seit der ersten Stunde durchdringt der ganzheitlich handlungsorientierte Ansatz unsere sämtlichen Arbeitsbereiche und schafft die grundlegende Verbindung zwischen den zahlreichen Themen und Aufgaben, die unseren Unternehmensalltag ausmachen.

Entstanden ist unsere Pädagogik auf vielfältige Weise. Zum einen durch unsere

Neugierde, Dinge auszuprobieren und das Ergreifen von Chancen. Zum anderen durch den Austausch mit den vielen Menschen, die uns begleiten, mit uns zusammenarbeiten und uns auch herausfordern. Ob die Begegnungen innerhalb unserer Teams, das tägliche Zusammenspiel mit unseren Mitarbeitenden sowie der Kontakt mit Bergführer:innen, Buchautor:innen, Bäcker:innen, Dozierenden, Freund:innen, Gründer:innen, Musiker:innen, Philosoph:innen oder Texter:innen und nicht zuletzt mit unseren eigenen Kindern: Sie alle haben unser Tun und Denken bis heute beeinflusst und sorgen dafür, dass wir auch weiterhin in Bewegung bleiben und offen sind für Veränderungen.

Heute ist die LearningCampus-Pädagogik das Herzstück einer jeden Begegnung, einer jeden Zusammenarbeit und jedweder Weiterentwicklung. Unser stetes Ziel:

Erfahrungen, die prägen.

1 Die LearningCampus-Pädagogik auf einen Blick

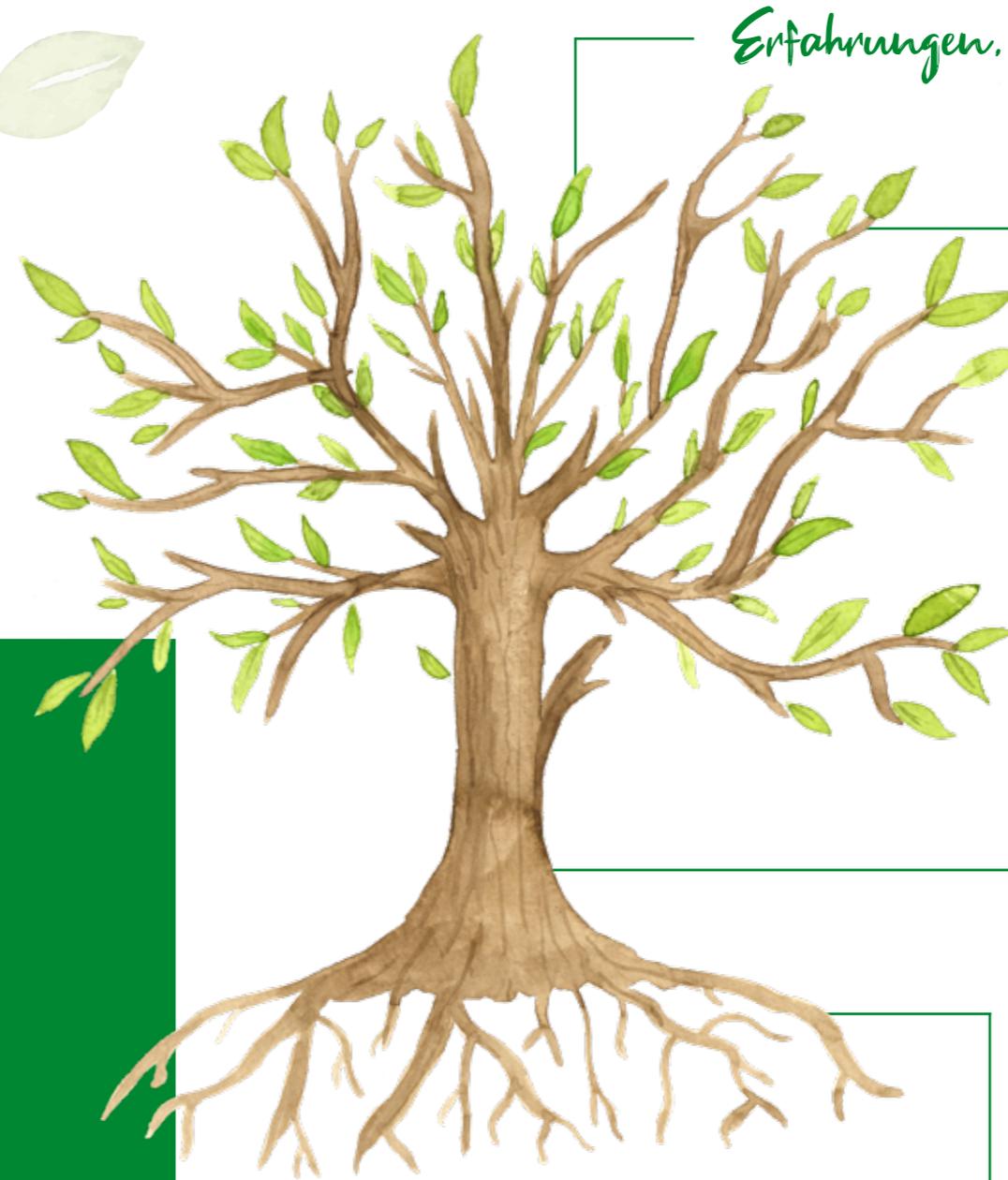
Die Wurzeln der LearningCampus-Pädagogik gehen zurück in die Geschichte der Pädagogik und wurden auf Basis der **theoretischen Grundlagen** nach Kurt Hahn und bedeutender Reformpädagog:innen entwickelt. Die **Methodik** selbst hat ihre Wurzeln im handlungsorientierten Lernen sowie

in der Natur- und Umweltpädagogik und ist geprägt von der Arbeit mit Reflexions- und Transferphasen. Zu den **zentralen Medien** zählt an erster Stelle das Projekt als solches sowie die Orientierung an einem klaren roten Faden, die Natur als Erfahrungsraum sowie handlungsorientierte Elemente.

2 Unser Bild vom Menschen

Im Mittelpunkt der LearningCampus-Pädagogik steht der wahrnehmende, fühlende, forschende, lernende und handelnde

Mensch als kreativer Gestalter, Regisseur und Konstrukteur seiner Entwicklung, seines Könnens und Wissens.



Erfahrungen, die prägen

- » Durchführung von Reflexion und Transfer
- » Ermöglichen von Grenzerfahrungen
- » authentisches Handeln
- » ganzheitliches Tun mit Kopf, Herz und Hand
- » absolute Freiwilligkeit
- » Orientierung am Individuum
- » Begleiten von Gruppenprozessen
- » Betreuende als Begleitende

- » Natur als Erfahrungsraum
- » roter Faden
- » handlungsorientierte Elemente
- » Neugierde
- » Projektarbeit
- » Reflexion, Stille und Transfer
- » Erlebnispädagogische Elemente

- » Kurt Hahn
- » Reformpädagog:innen
- » handlungsorientiertes Lernen
- » Natur- und Umweltpädagogik
- » Erlebnispädagogik
- » Erlebnistherapie
- » Project Adventure



3 Theoretische und methodische Grundlagen

3.1 Entwicklungen innerhalb der Reformpädagogik

Die Grundlagen der LearningCampus-Pädagogik finden sich in der Geschichte der Pädagogik und dort ganz besonders in den Entwicklungen und Erkenntnissen der Reformpädagogik. Ausgehend von Rousseau über Pestalozzi bis hin zu Dewey, Montessori und vielen weiteren Vertreter:innen wurde dabei das Lernen mit Kopf, Herz und Hand in den Vordergrund gestellt. Dies schloss die Hinwendung zum Kind als aktives und selbstständiges Wesen mit ein, dessen Neugier geweckt und wachgehalten werden muss. Die Reformpädagogik machte somit



den Weg frei für eine sich ständig erneuernde Erziehung.

Die folgenden zentralen Gedanken aus der Reformpädagogik bilden das Wurzelwerk der LearningCampus-Pädagogik:

Als „Erfinder der Kindheit“ entwickelte **Jean-Jacques Rousseau** (1712–1778) die Gedanken einer natürlichen Erziehung, welche sich durch Erlebnis und Unmittelbarkeit in der Natur auszeichnet. Beides grundlegende Aspekte, die später Einzug in die Erlebnispädagogik hielten. Erlebnisse und Abenteuer in der Natur und die Auseinandersetzung mit ihr sind nach Rousseau die treibende erzieherische Kraft.¹

Johann Heinrich Pestalozzi (1746–1827) wiederum entwickelte den ganzheitlichen Erziehungsansatz und formulierte erstmals den Gedanken des Lernens mit „Kopf, Herz und Hand“. Grundlegend war für ihn die Festsetzung einer Elementarbildung, mithilfe derer der Mensch befähigt ist, sich selbst zu helfen. Die Bedeutung einer konstanten Bezugsperson stand dabei im Mittelpunkt.

¹ vgl. Michl, Werner: Erlebnispädagogik, 1. Auflage, 2009, München, S. 22.

John Dewey (1859–1952), in den USA und Kanada bekannt als Vater des handlungs- und erfahrungsorientierten Lernens, erweiterte die Gedanken der Reformpädagogik durch den Begriff der Erfahrung und betonte dabei das „denkende Handeln“ sowie die Verbindung zwischen Erziehung und persönlicher Erfahrung. Er war davon überzeugt, dass Lernen ganz und gar auf Erfahrung aufgebaut sein muss:

„Ein Gramm Erfahrung ist besser als eine Tonne Theorie, einfach deswegen, weil jede Theorie nur in der Erfahrung lebendige und der Nachprüfung zugängliche Bedeutung hat.“²

Der von ihm und anderen (vor allem W. James, C. S. Peirce, G. H. Mead) schon Ende des 19. und zu Beginn des 20. Jahrhunderts entwickelte Pragmatismus stellte das Handeln und die Erfahrung, welche experimentell ausgerichtet ist (experience), in eine grundsätzlich vermittelnde Position zur Erkenntnis. Der Begriff „learning by

doing“ erlangte durch Dewey eine neue Bedeutung, indem dieser deutlich machte, dass sich eine Theorie durch Erfahrung verändern kann.

„Für ihn wird Theorie durch Handeln, das Erfahrung erzeugt, beständig umgestaltet. Erfahrung ist dabei nicht nur eine empirische Kategorie, sondern auch experimenteller Natur [...]“³

Umso wichtiger ist es, zwischen Deweys Theorie und dem Trial-and-Error-Prinzip zu unterscheiden. Es geht darum, durch langsame, klares Tun und Erfahren zu lernen und dabei die Theorie von der Welt durch Erfahrung umzugestalten.

So ist Erziehung nach Dewey eine „ununterbrochene Rekonstruktion“, „beständige Neuorganisation von Erfahrung“ und verfolgt „kein Ziel außerhalb ihrer selbst“.⁴ In seiner Lehre verzichtete Dewey auf einen ideologisch-moralischen Überbau. Seine moralische Kodierung lautete „Demokratie“.

² Oelckers, Jürgen (Hrsg.): John Dewey. Demokratie und Erziehung. Eine Einleitung in die philosophische Pädagogik, 1993, Weinheim/Basel, S. 108.

³ Heckmair, Bernd; Michl, Werner: Erleben und Lernen. Einstieg in die Erlebnispädagogik. 2002, 4. überarb. Aufl., Neuwied, S. 46.

⁴ Oelckers, Jürgen (Hrsg.): John Dewey. Demokratie und Erziehung. Eine Einleitung in die philosophische Pädagogik, 1993, Weinheim/Basel, S. 193.





Diese sollten Kinder als gesellschaftliche Lebensform auf individueller Ebene so früh wie möglich kennenlernen und mithilfe von Projekten individuell verankern.

Ganz besonders in der Projektarbeit greift die LearningCampus-Pädagogik auf die Pädagogik Deweys zurück. Dieser weist darauf hin, dass das Lernen an realen Handlungsabläufen und tatsächlichen Problemsituationen, die lösungsorientiert bearbeitet werden, für die Entwicklung der

Persönlichkeit der Lernenden wie auch für den Fortbestand unserer Gesellschaft am wichtigsten ist. Für ihn ist es selbstverständlich, dass ein Lernender nur Demokratie erlernen kann, wenn er selbst sein Handeln in demokratischen Prozessen erleben kann. Insoweit ist es entscheidend, dass den Lernenden nie ein Projekt von außen aufgedrückt wird. Vielmehr müssen diese selbst Stellung beziehen und eigenes Engagement einbringen können.⁵

Mit **Maria Montessori** (1870–1952) erlangte die Reformpädagogik eine weitere Vertiefung. Ihre Pädagogik, die sich unmittelbar am Kind orientiert und konsequent dessen Bedürfnisse berücksichtigt, sieht das Kind nicht als passives Objekt, sondern als aktiven Akteur seiner individuellen Entwicklung. Freiarbeit und die Rolle der Erziehungskräfte als Begleitung und Unterstützung sind wesentliche Elemente. Auf diese Weise wird bei Montessori das Kind zum Baumeister seiner eigenen Entwicklung. „Hilf mir, es selbst zu tun“ ist dabei eine der grundlegendsten Annahmen, nach welcher auch die LearningCampus-Pädagogik arbeitet, denkt und wirkt.

⁵ vgl. http://methodenpool.uni-koeln.de/projekt/frameset_projekt.html

3.2 Kurt Hahn und die Erlebnispädagogik

Als einer der Begründer der Erlebnispädagogik und Entwickler der Erlebnistherapie stellte **Kurt Hahn** (1886–1974) erneut und auf seine ihm ganz eigene Weise den Gedanken des Lernens mit Kopf, Herz und Hand in den Vordergrund und untermauerte ihn konzeptionell. Dieser ganzheitliche Ansatz der Hahnschen Pädagogik durchdringt die LearningCampus-Pädagogik bei jedweder Umsetzung.

- » Lernen mit dem **Kopf** spricht dabei die kognitive Seite an: das Planen und Erwerben von Wissen, die Aufnahme von Informationen und das Herstellen von Zusammenhängen.
- » Die sensomotorische und affektive Dimension wird durch das Lernen mit dem **Herzen** erfasst. Es geht darum, die Welt mit allen Sinnen zu erfahren. Kinder und Jugendliche sollen laut Hahn von der Begegnung mit der Welt „berührt“ werden. Dies kann sowohl durch überwältigende Naturerlebnisse während einer Expedition geschehen, aber auch



durch das gute Gefühl, anderen helfen zu können oder auch Hilfe zu erfahren.

- » Lernen mit der **Hand** meint bei Hahn in erster Linie die handwerkliche Tätigkeit. Dazu gehören aber auch alle anderen handlungsorientierten Methoden, bei denen die Jugendlichen die Möglichkeit haben, Sachen eigenständig zu erarbeiten.⁶

Ein prägender Gedanke von Kurt Hahn und seinen Mitstreiter:innen war unter anderem „Outward Bound“, ein Begriff aus der Seemannssprache als Bezeichnung für ein zum Auslaufen bereites Schiff. Der Begriff hat sich im Laufe der Zeit durchgesetzt und wird bis heute als Metapher und Name für Programme Hahnscher Prägung verwendet.

Bis heute wirkt Kurt Hahns Name in die Entwicklung und Umsetzung der Erlebnispädagogik hinein. Die LearningCampus-Pädagogik orientiert sich bei jeder handlungsorientierten Umsetzung und Methodik am Handwerkszeug aus der Hahnschen Pädagogik.

4 Methodik

4.1 Erlebnispädagogik

In allen Anwendungsbereichen setzt die LearningCampus-Pädagogik die Erlebnispädagogik als durchgängige Methode ein. Das dem zugrundeliegende Verständnis von Erlebnispädagogik nimmt Bezug auf eine Definition von Werner Michl:

„Erlebnispädagogik ist eine handlungsorientierte Methode und will durch exemplarische Lernprozesse, in denen junge Menschen vor physische, psychische und soziale Herausforderungen gestellt werden, diese jungen Menschen in ihrer Persönlichkeitsentwicklung fördern und sie dazu befähigen, ihre Lebenswelt verantwortlich zu gestalten.“⁷

„Wir sprechen erst dann von Erlebnispädagogik, wenn nachhaltig versucht wird, die Erlebnisse durch Reflexion und Transfer pädagogisch nutzbar zu machen.“⁸

Die folgenden Grundgedanken aus der Erlebnistherapie in Zusammenhang mit den Salemer Gesetzen und dem Project Adventure beschreiben das Grundverständnis von Erlebnispädagogik innerhalb der LearningCampus-Pädagogik.

4.1.1 Grundpfeiler der Erlebnistherapie

Kurt Hahn ist es zu verdanken, dass die Erlebnistherapie ihren Weg in die Schulen gefunden hat. Sein pädagogischer Ansatz verfolgte dabei die Erziehung zu Verant-



⁶ vgl. Heckmair, Bernd; Michl, Werner: Erleben und Lernen. Einstieg in die Erlebnispädagogik. 2002, 4. überarb. Aufl., Neuwied, S. 102ff.

⁷ Michl, Werner: Erlebnispädagogik, München, 1. Auflage, 2009, S. 11.

⁸ a.a.O. S. 10.



wortung und Sittlichkeit. Genau das war auch das Ziel der Landerziehungsheime und der später folgenden Kurzschule. Ausgangspunkt waren Verfallserscheinungen, die er zuerst bei der Jugend in England und später auch in Deutschland feststellte.

Hahn kritisierte den Verfall der Unternehmungslust, den Verfall der Sorgsamkeit, den Verfall der menschlichen Anteilnahme sowie die Vernachlässigung der körperlichen Tauglichkeit. Seiner Meinung nach habe das damalige Schulsystem auch nichts dagegen unternommen, sondern diese Entwicklungen noch unterstützt. In seiner Planung der Landerziehungsheime fügte Hahn vier Elemente seiner Erlebnistherapie ein, die im Wochenplan als Prävention gegen diese Verfallserscheinungen eingesetzt werden sollten: die **leichtathletische Pause** (später: das körperliche Training), die **Expedition**, das **Projekt** und der **(Rettungs-)Dienst**.

» Das **körperliche Training** umfasste verschiedene Sportarten, v. a. in der Natur. Für Hahn war klar, dass nicht alle

Jugendlichen alles können, aber seiner Meinung nach konnte man auch an den Schwächen wachsen. Und zwar in dem Sinne, dass man seine Willenskraft in der Überwindung dieser Schwächen trainiert. Sein Gedanke dabei: Körperliche Fitness ist eine Voraussetzung für Unternehmungslust bei Jugendlichen.

- » Die **Expedition** stellte in erster Linie eine Ergänzung zum körperlichen Training dar. Es sollte sowohl die körperliche Verfassung verbessert als auch der Drang nach Forschung geweckt werden.
- » Beim **Projekt** wurde einem oder mehreren Teilnehmenden eine Aufgabe gestellt, die sie in einer gewissen Zeit lösen sollten. Zur Bewältigung waren Planung und Steuerung ebenso wichtig wie Teamgeist und Selbstständigkeit.
- » Der **(Rettungs-)Dienst** sollte einen Dienst am Nächsten darstellen. Die Jugendlichen sollten erfahren, wie bereichernd es sein kann, anderen zu helfen. Sie fühlten sich dadurch wichtig und ernst genommen.⁹

Innerhalb der LearningCampus-Pädagogik stellen diese von Kurt Hahn aufgestellten Elemente der Erlebnistherapie einen festen Orientierungspunkt dar. Um 1930 formulierte Kurt Hahn die sieben Salemer Gesetze, die bis heute Gültigkeit haben und Leben und Arbeiten auf Schloss Salem, der von Kurt Hahn zusammen mit Prinz Max von Baden gegründeten koedukativen Schule, bestimmen. Für die Arbeit mit der LearningCampus-Pädagogik kommt den Salemer Gesetzen grundlegende Bedeutung zu:

1. **Gebt den Kindern Gelegenheit, sich selbst zu entdecken.**
2. **Lasst die Kinder Triumph und Niederlage erleben.**
3. **Gebt den Kindern Gelegenheit zur Selbsthingabe an die gemeinsame Aufgabe.**
4. **Sorgt für Zeiten der Stille.**
5. **Übt die Phantasie.**
6. **Lasst Spiele eine wichtige, aber keine vorherrschende Rolle spielen.**
7. **Erlöst die Söhne [und Töchter, LC] reicher und mächtiger Eltern von dem entnervenden Gefühl der Privilegiertheit.¹⁰**

¹⁰ Michl, Werner: Erlebnispädagogik, 1. Auflage, 2009, München, S. 29.



⁹ vgl. Hahn, Kurt: Erziehung zur Verantwortung. Reden und Aufsätze, 1958, Stuttgart, S. 74ff.



4.1.2 Project Adventure

Die Idee zu Project Adventure entstand 1970 an der „Hamilton-Wenham Regional High School“ in Nordamerika. Ziel war es, Elemente der reformpädagogischen Ideen von Outward Bound in einem Lehrplan zu verankern und im Schulalltag wirkungsvoll einzusetzen.

Durch erlebnisorientierte Erziehung und einen dementsprechenden Unterricht sollte eine „Verbesserung des Selbstkonzeptes, der zwischenmenschlichen Fähigkeiten und der physischen Fitness“¹¹ erreicht werden. Bereits 1971 startete das erste Projekt an den Schulen.

Adventure Based Counseling (ABC), ein handlungs- und erfahrungsorientiertes Lernkonzept, wurde von Project Adventure entwickelt, um die Idee des Project Adventure aus der Schule hinaus in andere soziale Felder zu übertragen.¹² Es wird seit über 30 Jahren in unterschiedlichen schu-



¹¹ Nasser, Dirk: Erlebnispädagogik in Nordamerika. Eine Darstellung am Beispiel Project Adventure. Das reformpädagogische Modell und seine grundlegende Bedeutung, 1993, Lüneburg, S. 20.

¹² vgl. ebd. S. 20ff.

lischen, sozialpädagogischen, beraterischen und therapeutischen Kontexten mit großem Erfolg angewendet.¹³

ABC bezeichnet ein Arrangement verschiedener Aktivitäten, die das Ziel verfolgen, individuelle und gruppenspezifische Kompetenzen im geschützten Rahmen eines Labors oder einer Abenteuerwerkstatt zu erweitern und zu intensivieren. Dazu gehören vor allem die Förderung und Bestärkung sozialer Kompetenzen wie Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit, Verantwortungsbewusstsein, Empathie, Planungsfähigkeit und Selbstreflexion. Zudem eröffnen die unterschiedlichen Aktivitäten eine Auseinandersetzung mit persönlichen Grenzen sowie mit starken Gefühlen wie Aggressionen und Ängsten und sollen ebenso Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten fördern.

Das methodische Arrangement der Kurse bietet hier zweierlei: Zum einen die geschützte Situation der Abenteuerwerkstatt (von der Alltagsrealität entlastete spielerische Auseinandersetzung mit herausfordernden Aktivitäten), innerhalb derer Ex-

perimentieren und Fehlermachen möglich und erlaubt sind. Zum anderen eine Real-situation, die durch die konkreten, sozialen Interaktionen der Teilnehmenden bestimmt ist und in welcher faktische Erfahrungen wirksam werden.

Innerhalb der LearningCampus-Pädagogik stellt das ABC-Konzept auf Basis des Project Adventure eine Methode der Kurzzeiterlebnispädagogik dar. Folgende Eckpfeiler des ABC-Konzepts sind dabei im Fokus:

- » **Vereinbarungen** über Verhaltensregeln und Zielvorstellungen (Werte- und Zielvereinbarungen), die gemeinsam getroffen werden
- » das Prinzip der **Freiwilligkeit der Teilnahme** (challenge by choice) als Möglichkeit für die Teilnehmenden, den Grad des Sich-Einlassens auf die angebotene Praxis selbst zu bestimmen
- » Aktivitäten zur Thematisierung von **Vertrauen** mit dem Ziel der offenen Zusammenarbeit und gegenseitigen Unterstützung in herausfordernden Situationen

¹³ vgl. <https://www.uni-marburg.de/fb21/ifsm/aep/downloads/abcbeschreibung.pdf> (Stand: 17.01.2018).





- » **Problemlösungsaufgaben**, die zu ihrer Bewältigung die Anwendung vor allem kooperativer und kommunikativer Kompetenzen voraussetzen
- » **(Fun-)Games** mit dem Ziel, eine unverkrampfte und förderliche Lernatmosphäre herzustellen
- » **Reflexionsphasen** inklusive Transferüberlegungen unmittelbar im Anschluss an einzelne Projekte, die sich verstärkt auf den Lösungsprozess und weniger auf das Ergebnis konzentrieren¹⁴

¹⁴ vgl. <https://www.uni-marburg.de/fb21/ifsm/aep/downloads/abcbeschreibung.pdf> (Stand: 13.03.2023).

4.2 Natur- und Umweltpädagogik

Die Begegnung mit der Natur ist für den Menschen von elementarer und existenzieller Bedeutung. Ökologisches Lernen auf Basis der Natur- und Umweltpädagogik bietet die Möglichkeit, durch Spiele und Projekte einen direkten Kontakt zur natürlichen Umwelt herzustellen.

Die LearningCampus-Pädagogik schöpft in ihrer Anwendung das große Potenzial der Natur- und Umweltpädagogik aus und orientiert sich dabei am Prinzip der Nachhaltigkeit, dem großen Ziel ökologischer Erziehung.

„Gefördert werden soll die Fähigkeit, selbstbestimmt, verantwortungsbewußt und kreativ das eigene Leben im Einklang mit sich selbst und seiner sozialen und natürlichen Umwelt so zu gestalten, dass den zukünftigen Generationen die gleichen Rechte und Chancen auf ein lebenswertes Leben erhalten bleiben.“¹⁵

¹⁵ Schlehüfer, Anke; Kreuzinger, Steffi: Naturerlebniserien, Alling, 1997, S. 17.

¹⁶ vgl. Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz und Reaktorsicherheit (Hrsg.): AGENDA 21, Konferenz der Vereinten Nationen für Umwelt und Entwicklung im Juni 1992 in Rio de Janeiro – Dokumente, Bonn, 1997.

Bei der Anwendung der Natur- und Umweltpädagogik orientiert sich die Learning-Campus-Pädagogik u.a. an den Gedanken und Entwicklungen von **Joseph Cornell**, einem Spezialisten für die Vermittlung der Naturpädagogik. Seine im Jahr 1980 entwickelten Phasen des Naturerlebens schaffen die Möglichkeit, für Menschen jeden Alters den Bezug zur Natur zu intensivieren.

Eine klare Orientierung bietet im Rahmen der Natur- und Umweltpädagogik die Agenda 21. Diese macht deutlich, dass alle Generationen, die jetzige und die zukünftigen, das gleiche Recht auf eine intakte Umwelt haben.¹⁶ Die Erziehung zu einem ökologischen und sozialen Bewusstsein versteht sich demzufolge als eine klare Herausforderung an die Erziehung im 21. Jahrhundert.

Davon ausgehend, dass jedes Lebewesen eine angeborene Fähigkeit zur Selbsterneuerung und zur Gesundheit hat, geht es beim ökologischen Lernen um die För-



derung der Lebensfähigkeit der einzelnen Person in einer Gemeinschaft, ihre Fähigkeit des Miteinander-Lebens sowie die Gesundheit der gesamten Natur durch ökologisches Handeln. Teilnehmende können anhand ihrer Naturerfahrungen ihre Stellung als Mensch in den Ökosystemen der Natur erfassen. Durch Umweltbildung können sie erlernen, dass die intellektuel-

len und technischen Möglichkeiten verantwortliches Handeln erfordern.

Die LearningCampus-Pädagogik stellt sich dieser Herausforderung und schafft den Raum für Naturerfahrungen, die prägend sind und einen Anstoß geben hin zur Entwicklung eines (neuen) ökologischen Bewusstseins. Konkret verbindet die Learning-

Campus-Pädagogik Ideen und Vorschläge der Agenda 21 mit sozialem wie ökologischem Lernen und leistet so einen Beitrag zu einer zukunftsfähigen Erziehung. Gerade weil vielen Kindern und Jugendlichen heute der Zugang zur Natur und deren Werten verwehrt bleibt, steigt der Bedarf an natur- und umweltpädagogischer Arbeit.

Die Natur als Raum für Erholung, Rückzug und Stille ist oft genug nicht bekannt und bildet ein Kontrastprogramm zur hauptsächlichsten Lebenswelt der Teilnehmenden. Umso wichtiger das Bestreben, Natur und Umwelt auf behutsame und nachhaltige Weise nutzbar zu machen und eine Sensibilisierung für die Bewahrung von Natur und Umwelt voranzubringen. Durch die Einbeziehung des Naturraums (s. 5.3.) als zentrales Medium setzt die LearningCampus-Pädagogik dieses Bestreben in konkrete Projekte um.

4.3 Reflexion, Transfer und Stille

Die konsequente Anwendung der LearningCampus-Pädagogik schließt die In-

tegration von Reflexion und Transfer in den Arbeitsalltag ein. Die Reflexion selbst soll helfen, Erlebnisse und Erfahrungen zu fassen und diese letztlich in den Alltag zu integrieren. Sowohl während eines Projekts als auch danach ist es möglich und sinnvoll, zu reflektieren. Reflektieren bedeutet dabei, auf das Erlebte zurückzublicken und über Gefühle und Erfahrungen zu sprechen. Mithilfe von einfachen Fragestellungen wie „Was war?“ und „Was hat das mit meinem Alltag zu tun?“ ist es möglich, in die Tiefe zu gehen und das Erlebte auf eine andere, nachhaltige Stufe zu transferieren.

Der Transfer in den Alltag ist letztlich der notwendige Schritt, um das Erlebnis nicht für sich stehen zu lassen, sondern Haltungs- und Verhaltensänderungen dauerhaft in die Persönlichkeit und den Lebensalltag zu integrieren. Reflexion und Transfer machen dabei deutlich, wovon Erlebnispädagogik eigentlich im Kern lebt: Von kreativen Problemlösungsansätzen, in denen sich zahlreiche Lernmöglichkeiten verbergen.¹⁷

¹⁷ vgl. Ziegenspeck, J.: Erlebnispädagogik Rückblick – Bestandsaufnahme – Ausblick. Bericht über den gegenwärtigen Entwicklungsstand der Erlebnispädagogik in der Bundesrepublik Deutschland unter besonderer Berücksichtigung der Lüneburger Projekte. Dokumentation der geleisteten praktischen und theoretischen Arbeit (1980–1992), 1992, 4. Aufl. Lüneburg, S. 142.

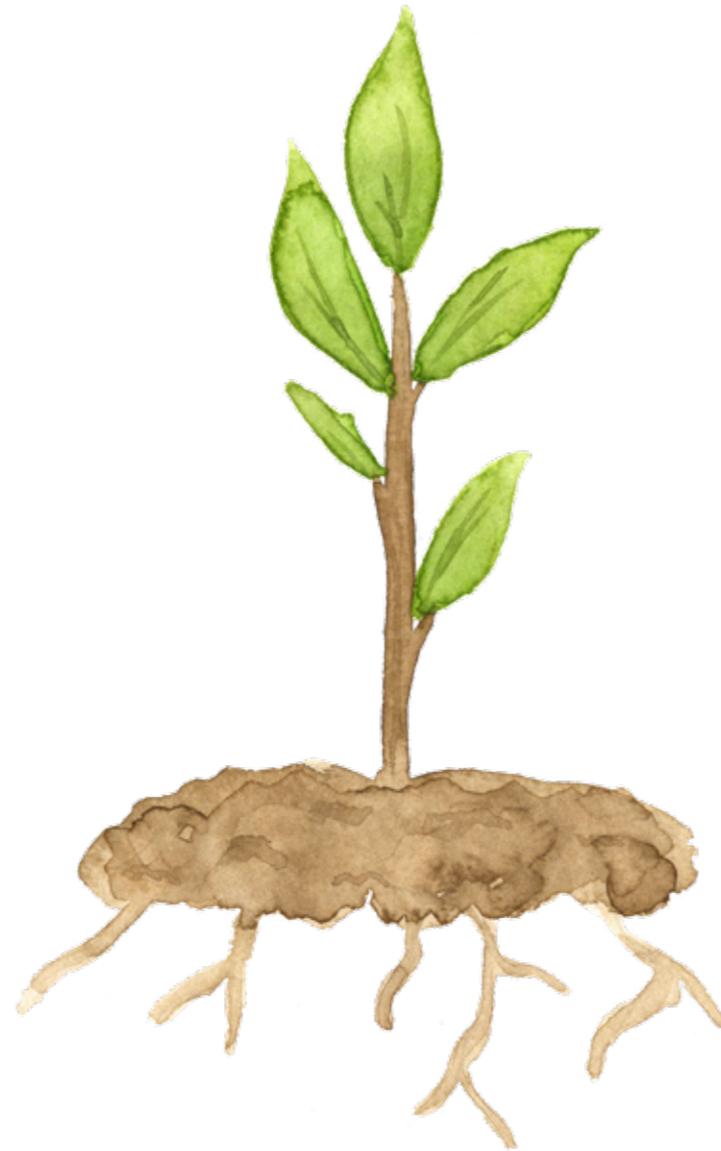




Hierbei ist es wichtig, dass die Reflexion permanent während der Projekte stattfindet. Die Ziele der erlebnispädagogischen Projekte als auch die übergeordneten Ziele müssen vorher umso klarer definiert sein, damit die Erziehenden den anschließenden Transfer in die richtige Richtung lenken können.¹⁸

Reflexionen während der Projekte helfen nicht zuletzt auch den Erziehenden, die Stimmung der Gruppe zu erkennen. Dadurch ist es möglich, auch während der Projekte auf Probleme flexibel sowie bei Bedarf auch mit Programmänderungen zu reagieren.

Gerade durch die Betonung von Reflexion und Transfer als zwingende Methode wird deutlich, dass im Gegensatz zu vielen Erlebnis- und Abenteuersportarten das Erlebnis nicht Ziel, sondern nur Medium ist, um persönlichkeitsfördernde Prozesse in Gang zu setzen. Der erlebnisorientierte Lernzyklus nach David Kolb macht den Zusammenhang zwischen Erlebnis, Reflexion und Transfer deutlich.



18 Hufenus, Hans Peter: Erlebnispädagogik – Grundlagen, in: Herzog, F. (Hrsg.): Erlebnispädagogik. Schlagwort oder Konzept, 1993, Luzern, S. 89.



Der erlebnisorientierte Lernzyklus¹⁹

Der Transfer stellt die zentrale Frage nach der Wirksamkeit von Erlebnispädagogik dar. Im Fokus der Reflexion muss deshalb auch der Weg und nicht das Ziel stehen, da dieser die meisten Lernerfahrungen in sich birgt.²⁰

So müssen in der Nachbesprechung „(1) die Lernsituation in der Aktion erörtert,

- (2) die Wirkung der Erlebnisse auf das Gruppenverhalten und auf die Individuen eingeschätzt,
- (3) Erfolgs- und Misserfolgserlebnisse hinsichtlich der objektiven und affektiven Wirkungen analysiert,
- (4) die Transferchancen (auf den Arbeitsplatz) eingeschätzt und
- (5) die Konsequenzen für Verhaltensänderungen in der Zukunft antizipiert werden.“²¹

19 vgl. Luckner, J. L.; Nadler, R. S.: Processing the Experience, 2. Auflage, Dubuque/Iowa: Kendall/Hunt, 1997, S. 8.

20 Reiners, Annette: Praktische Erlebnispädagogik. Neue Sammlung motivierender Interaktionsspiele, 1993, München, S. 13.

21 Heckmair, Bernd; Michl, Werner: Erleben und Lernen. Einstieg in die Erlebnispädagogik. 2002, 4. überarb. Aufl. Neuwied, S. 57.



Immer geht es dabei um die Frage, wie sich neu gewonnene Erkenntnisse über eigenes Verhalten oder das Verhalten der Gruppe im Alltag umsetzen lassen.

In direktem Zusammenhang zu Reflexion und Transfer steht die Stille als wesentliches Element. Bereits in den Salemer Gesetzen wird die Bedeutung der Stille betont: „Sorgt für Zeiten der Stille.“²² Als Kontrastprogramm zum oft immer lauter werdenden Alltag ist es Ziel der LearningCampus-Pädagogik, Stille zuzulassen und zu ermöglichen.

Als Methode der zunächst unsortierten Reflexion schafft die Stille Raum für Besinnung, zum Verarbeiten des Geschehenen und zum Nach- und Weiterdenken. Gezielt angewandt kann so aus der Stille heraus

Neues entstehen – nicht zuletzt Langeweile. Diese wiederum ist u.a. Basis für kreatives Tun und Lernen.

4.4 Methodische Grundsätze

Auf Basis der angeführten Methoden orientiert sich die LearningCampus-Pädagogik an folgenden verbindlichen methodischen Grundsätzen:

- » Durchführung von Reflexion und Transfer
- » Ermöglichen von Grenzerfahrungen
- » authentisches Handeln
- » ganzheitliches Tun mit Kopf, Herz und Hand
- » absolute Freiwilligkeit
- » Orientierung am Individuum
- » Begleiten von Gruppenprozessen
- » Betreuende als Begleitende²³

²² Michl, Werner: Erlebnispädagogik, 1. Auflage, 2009, München, S. 29.

²³ vgl. Wagner, F.-J.: Begrenzungen gemeinsam überwinden. Erlebnispädagogik mit behinderten Menschen. In: Kölsch, H. (Hrsg.): Wege moderner Erlebnispädagogik. 1995, München. S. 307–326, 310ff.

5 Zentrale Medien und Elemente

5.1 Das Projekt

Das Herz der LearningCampus-Pädagogik ist das projektbezogene Arbeiten mit elementaren Ressourcen vor Ort. Der Weg zu den Projektthemen führt über eine konstruktive Beobachtungsphase, innerhalb derer die Themen gemeinsam mit den einzelnen Erziehenden sowie den Klient:innen entwickelt und abgestimmt werden. Dabei nehmen die Projekte immer Bezug auf Herausforderungen, Erfahrungen oder Vorkommnisse, welche im sozialen, ökologischen, gesellschaftlichen und philosophischen Umfeld der Klient:innen eine Rolle spielen oder spielen könnten. Jedes Projekt darf und soll sich dabei in seiner eigenen Dynamik und entlang der Interessen des einzelnen Klienten/der einzelnen Klientin oder der Gruppe entwickeln.

Die LearningCampus-Pädagogik hat dabei folgende Ziele im Blick:

- » Ermöglichen von Erlebnissen im Zusammenhang mit Selbsterfahrung

- » Schaffen und Erleben von Gemeinschaft
- » Aufbau einer Beziehung zur Natur
- » Lernen durch Erfahrung
- » Ermöglichen von Selbstverwirklichung
- » Erfahrung von Selbstwirksamkeit

Die zeitliche Begrenzung eines handwerklichen oder künstlerischen Projekts ist dabei wesentlich. Ebenso wichtig wie Planung und Steuerung sind letztlich Teamgeist und Selbstständigkeit. Je nach Zuwachs an Selbstständigkeit und Entdeckergeist kommt es im Laufe des Projekts oft genug zu einer Veränderung der Rollen. So werden die Lehrenden zu Beratenden und die Klient:innen zu Expert:innen.

Innerhalb eines Projekts vereinigen sich unterschiedliche Formen von Problemlösung, Realitätsbegegnung und Diskussionsgestaltung. Umso wichtiger ist es, Raum für die Gestaltung eines nachhaltigen Lernprozesses zu geben. Im Fokus steht dabei der Prozess des Entdeckens und Erforschens mit allen Sinnen. Das Ergebnis als solches ist zweitrangig. Viel wesentlicher ist die Befähigung, das eigene Lernen zu hinterfragen. Orientierung bieten dazu die Lebenswelten



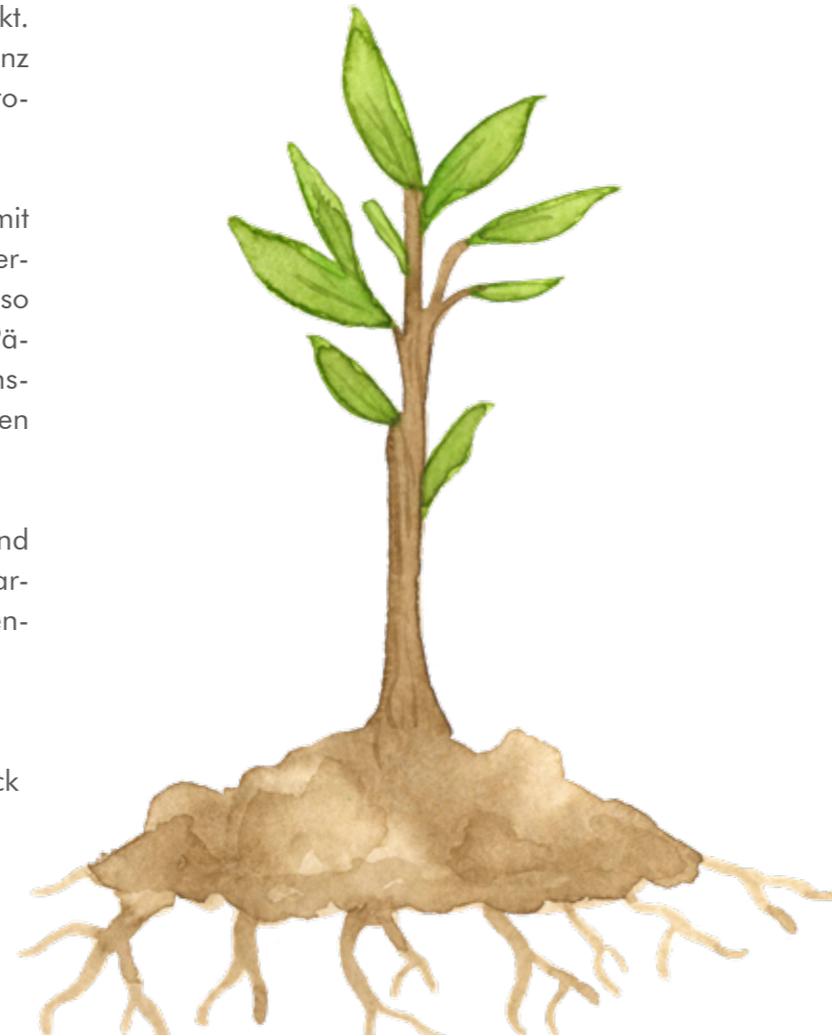
der Klient:innen. Eine hohe Selbstorganisation und Selbstverantwortung sowie das soziale Lernen stehen dabei im Mittelpunkt. Wesentlich ist letztendlich die Transparenz des Erfolgs, der im Vorfeld eines jeden Projekts gemeinsam definiert wird.²⁴

Dieses Projektverständnis geht einher mit dem Ansatz des handlungsorientierten Lernens. Je breiter das Projektspektrum, umso mehr gelingt es der LearningCampus-Pädagogik in ihrer Anwendung, die Lebenswelt der Klient:innen zu öffnen und ihnen neue Lebenswelten aufzuzeigen.

Unter Berücksichtigung der Natur- und Umweltpädagogik sind bei der Projektarbeit folgende Aspekte wesentliche Orientierungspunkte:

- » das Nutzen der Ressourcen vor Ort
- » ein geringer ökologischer Fußabdruck
- » das Arbeiten im Zusammenspiel mit den Methoden der Umwelt- und Erlebnispädagogik
- » das Zurückgreifen auf ein großes Netzwerk

- » die Umsetzung von Projekten mit hoher Relevanz für die Region.



5.2 Der rote Faden

Ein jedes Projekt besteht aus Planung, Steuerung, Durchführung und Abschluss. In direktem Zusammenhang mit der Projektarbeit steht deshalb der rote Faden. Der Anspruch der LearningCampus-Pädagogik ist es, jedes Projekt in eine sinnvolle Rahmenhandlung einzubetten, die zugleich das soziale Umfeld der Klient:innen beachtet. Diese Rahmung muss vor allem auch für die Klient:innen verständlich, logisch und sinnvoll sein. Schließlich geht es darum, die Menschen mit Kopf, Herz und Hand anzusprechen und mitzunehmen auf den Weg in und durch das Projekt. Umso wichtiger ist es, die Rahmengeschichte zu jedem Projekt genau zu durchdenken und zu dokumentieren.

Die Transparenz spielt dabei eine große Rolle. So sind die Lernprozesse innerhalb eines Projekts stets integriert in transparente und flexible Handlungsabläufe und Programme. Wesentlich sind dabei Anfang und Ende eines Projekts. Beides muss für die gesamte Gruppe klar definiert und jederzeit nachvollziehbar sein.

²⁴ vgl. Weber, Birgit: Handlungsorientierte Methoden. 2001, Bad Honnef; S. 29ff.





Gelingt dies, so durchzieht der rote Faden jedes Großprojekt und dessen Kleinprojekte und schafft einen Gesamtzusammenhang. Dieser wiederum ist nicht nur wesentlich zur Orientierung der Klient:innen innerhalb der Handlungsabläufe, sondern hat auch eine motivierende und aktivierende Funktion.

Durch die Einbettung eines jeden Projekts in einen transparenten und sinnvollen Rahmen werden die Klient:innen ins Tun gebracht und in sinnvolle und lebensnahe Projekte vor Ort involviert. Das Ergebnis sind echte und nachhaltige Erfolge zum Anfassen.

5.3 Der Naturraum

Ein wesentliches Medium innerhalb der Learning-Campus-Pädagogik ist der Naturraum. Ob im Wald, auf der Wiese, am und auf dem Fluss oder am Felsen:



die Möglichkeiten des Naturraums sind nahezu unerschöpflich. Im Gegensatz zum primären Umfeld vieler Klient:innen zeichnet sich der Naturraum vor allem durch deutlich mehr Aufforderungscharakter aus. Ganz besonders der Drang nach Bewegung sowie die Neugierde werden angeregt. Außerdem bietet der Naturraum völlig andere und vielfältigere Aktionsorte.

Umso mehr spielt naturnahes Arbeiten, Erleben und das Sammeln von Naturerfahrungen innerhalb der LearningCampus-Pädagogik eine wesentliche Rolle und wird durch verschiedene Methoden gefördert.

Parallel zu den Naturerfahrungen geht es in der Arbeit im und mit dem Naturraum auch um den Erwerb von sozialen Kompetenzen und wertvollen Handlungskompetenzen. Spaß, Spannung und Abenteuerlust sind dabei nicht allein Mittel zum Zweck, sondern wesentliches Charakteristikum von gemeinsamen Projekten.

25 vgl. Becker, Peter: Das Fremde ist immer und überall. Zur Unverzichtbarkeit des Fremden im Bildungsprozess und seiner Beziehung zum Abenteuer, in: Schirp, J. (Red.): Das Fremde als Schlüsselthema in der Abenteuer- und Erlebnistherapie, o.O. 2008, S. 27–48; 12.

5.4 Die Neugierde

Neugierde ist ein wesentliches Element innerhalb von Lernprozessen. Die Auseinandersetzung mit Fremdem und Fremden ist dabei der Motor für den eigenen Bildungsprozess und eine Garantie für eine autonome Lebenspraxis.²⁵ Die verschiedenen Methoden und Medien innerhalb der LearningCampus-Pädagogik machen es möglich, die Neugierde von Klient:innen zu wecken, um weitere Lernprozesse anzustoßen und zum Selbsttun anzuleiten. Ziel ist es, die Neugierde der Klient:innen zu fördern, sie zum Staunen zu bringen und die (teils neu entwickelte) Neugierde als wesentlichen Treibstoff für jegliche Art von Bildungsprozessen zu aktivieren.

5.5 Erlebnispädagogische Elemente

Um Lernsituationen zu schaffen, bedient sich die Erlebnispädagogik verschiedener Medien und Elemente. Ziel ist es immer,





Situationen zu schaffen, die für das Individuum mit einer gewissen Anstrengung machbar sind. Die Lernsituationen selbst sollten dabei so lebensnah wie möglich gestaltet sein, damit ein Transfer in den Alltag erleichtert wird. Zudem sollte den Klient:innen immer das Gefühl vermittelt werden, dass es „um etwas geht“, um den Reiz und die Motivation zu fördern.

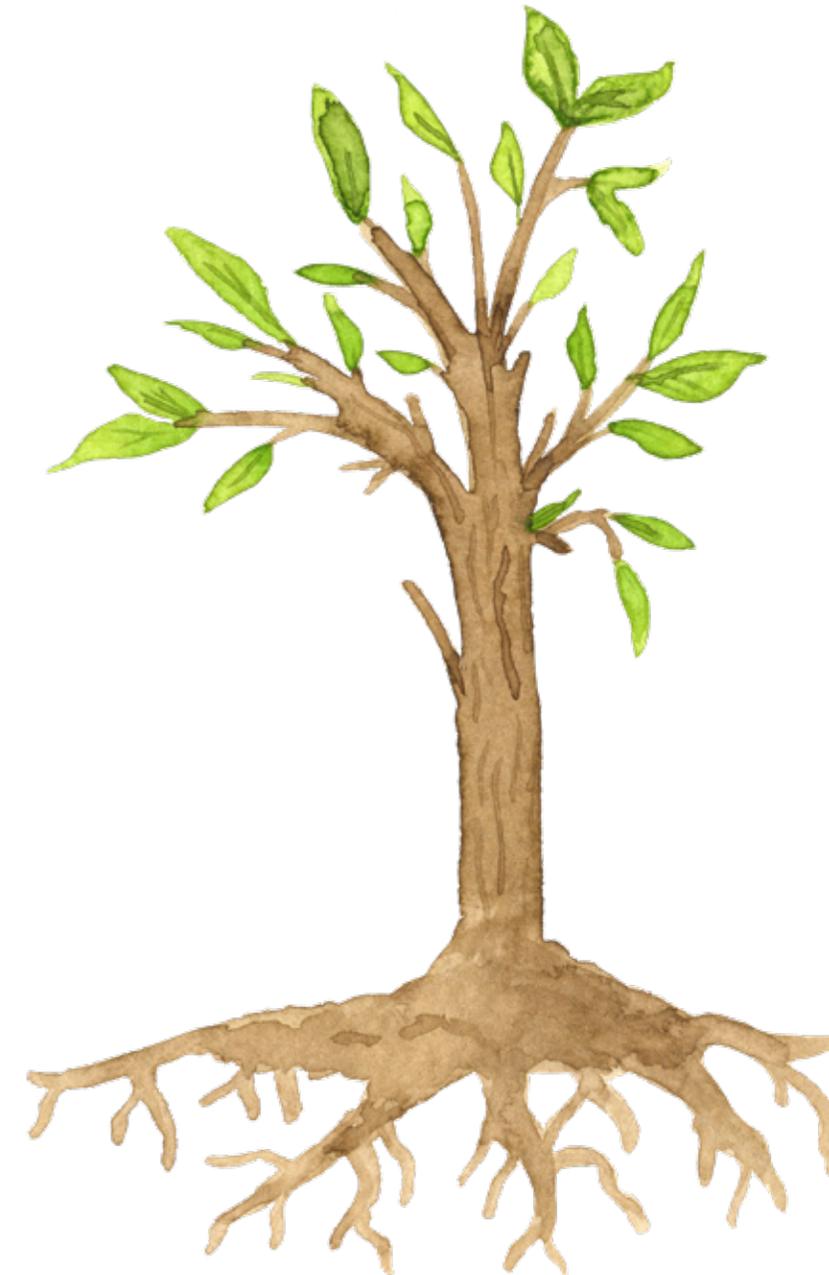
Erlebnispädagogische Elemente haben daher immer Herausforderungscharakter und motivieren das Individuum dazu, die Komfortzone zu verlassen. Der dabei gebotene geschützte Raum schafft die Möglichkeit, um sich auszuprobieren und neuen Selbstwert und neues Selbstvertrauen zu erlangen.

Die damit verbundenen echten Erlebnisse geben Denkanstöße und verhelfen zu einem Perspektivenwechsel. In Verbindung mit den Reflexionsphasen, die das Ziel verfolgen, den Lernwert im Kopf festzusetzen, wird Erlebtes verinnerlicht und bearbeitet, im besten Fall sogar neu sortiert.

Den Erziehenden kommt dabei die große Aufgabe zu, für das richtige pädagogische Maß der Herausforderung zu sorgen und die Klient:innen darin zu unterstützen, ihr

Selbstkonzept zu überarbeiten. Durch das Entdecken von neuen Elementen wie beispielsweise Höhe oder Wasser, anderen Fortbewegungsmöglichkeiten und verschiedenen Risikomomenten ist der Weg frei für neue, prägende Erfahrungen. Gerade hier wird deutlich, welchen Mehrwert die Erlebnispädagogik als Gegenpol zu aktuellen gesellschaftlichen Entwicklungen leisten kann – ob für junge Menschen oder auch verschiedene Gruppenzusammensetzungen. Diesen Mehrwert zu entdecken und den Klient:innen anzubieten, ist das stete Ziel der LearningCampus-Pädagogik.

Unabhängig vom Anwendungsbereich ist das Zusammenspiel zwischen dem, was aktuell gebraucht wird und dem, was genutzt werden kann, wesentlich. Immer muss es darum gehen, ein Gleichgewicht zwischen den verschiedenen und bestehenden Möglichkeiten zu finden, diese kreativ auszuschöpfen und die Methodik für die Gruppe oder die Einzelne bzw. den Einzelnen individuell auszugestalten. Das oberste Ziel jeder Anwendung der LearningCampus-Pädagogik sind und bleiben Erfahrungen, die prägen.





6 Blick nach vorne

Mit der Entscheidung, die LearningCampus-Pädagogik zu Papier zu bringen, machen wir unser Handeln, Denken und auch unsere Visionen nach außen hin transparent.

Zugleich sind wir davon überzeugt, dass ein pädagogisches Konzept niemals fertig sein kann. Umso mehr ist unser tägliches Tun von einer regen und teils hochemotionalen Auseinandersetzung zwischen Theorie und Praxis geprägt.

Beflügelt von einer großen Offenheit und mit einem hohen Grad an Verrücktheit gehen wir den Aufgaben der Zukunft entgegen. Das Ziel: **Erfahrungen, die prägen.**



7 Literaturverzeichnis

7.1 Bücher und Zeitschriften

Becker, Peter: Das Fremde ist immer und überall. Zur Unverzichtbarkeit des Fremden im Bildungsprozess und seiner Beziehung zum Abenteuer, in: Schirp, J. (Red.): Das Fremde als Schlüsselthema in der Abenteuer- und Erlebnistherapie, o.O. 2008, S. 27–48.

Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz und Reaktorsicherheit (Hrsg.): AGENDA 21, Konferenz der Vereinten Nationen für Umwelt und Entwicklung im Juni 1992 in Rio de Janeiro – Dokumente. Bonn, 1997.

Cornell, Joseph: Mit Kindern die Natur erleben. Mühlheim an der Ruhr, 1999.

Dewey, John/Kilpatrick, William Heard: Der Projektplan – Grundlegung und Praxis. Herausgegeben von Peter Petersen, Weimar, 1935.

Hahn, Kurt: Erziehung zur Verantwortung. Reden und Aufsätze. Stuttgart, 1958.

Heckmair, Bernd; Michl, Werner: Erleben und Lernen. Einstieg in die Erlebnispädagogik, 4. überarb. Aufl., Neuwied, 2002.

Hufenus, Hans Peter (1993): Erlebnispädagogik – Grundlagen. In: Herzog, Fridolin (Hrsg.): Erlebnispädagogik. Schlagwort oder Konzept, Luzern, 1993. S. 86–100.

Luckner, John L.; Nadler, Reldan S.: Processing the Experience, 2. Auflage, Dubuque/Iowa: Kendall/Hunt, 1997.

Michl, Werner: Erlebnispädagogik, 1. Auflage, München, 2009.

Nasser, Dirk: Erlebnispädagogik in Nordamerika. Eine Darstellung am Beispiel Project Adventure. Das reformpädagogische Modell und seine grundlegende Bedeutung. Lüneburg, 1993.

Oelckers, Jürgen (Hrsg.): John Dewey. Demokratie und Erziehung. Eine Einleitung in die philosophische Pädagogik, Weinheim/Basel, 1993.

Reiners, Annette: Praktische Erlebnispädagogik. Neue Sammlung motivierender Interaktionsspiele. München, 1993.

Schleuher, Anke; Kreuzinger, Steffi: Naturerlebnisferien. Fachverlag Dr. Sandmann, Alling, 1997.

Wagner, F.-J.: Begrenzungen gemeinsam überwinden. Erlebnispädagogik mit behinderten Menschen. In: Kölsch, H. (Hrsg.): Wege moderner Erlebnispädagogik. München, 1995. S. 307–326.

Weber, Birgit: Handlungsorientierte Methoden. Bad Honnef, 2001.

Ziegenspeck, Jörg: Erlebnispädagogik Rückblick – Bestandsaufnahme – Ausblick. Bericht über den gegenwärtigen Entwicklungsstand der Erlebnispädagogik in der Bundesrepublik Deutschland unter besonderer Berücksichtigung der Lüneburger Projekte. Dokumentation der geleisteten praktischen und theoretischen Arbeit (1980–1992). 4. Aufl., Lüneburg, 1992.

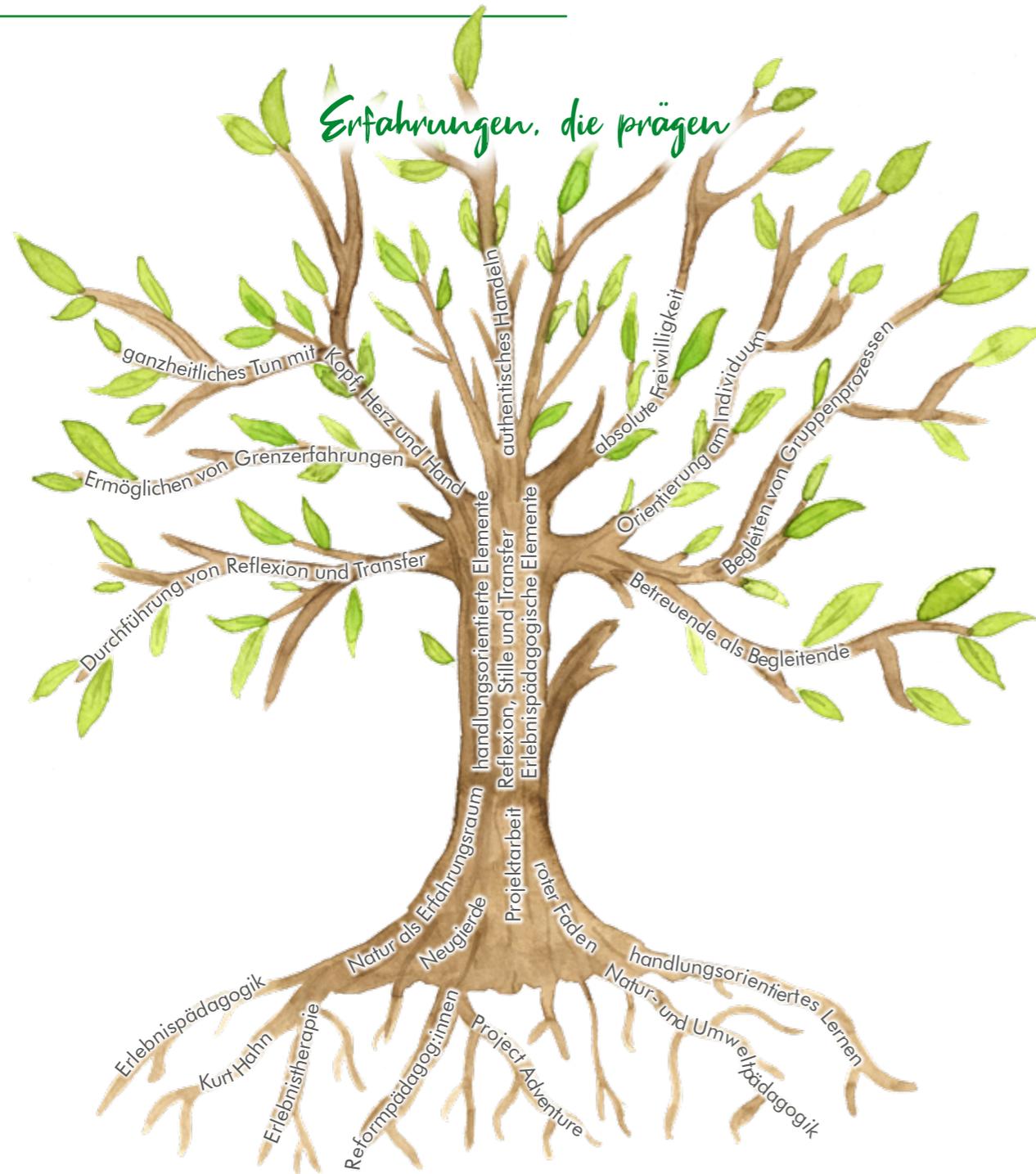
7.2. Weitere Quellen

http://files.schulbuchzentrum-online.de/onlineanhaenge/files/04611_1.pdf (Stand: 17.01.2018)

http://methodenpool.uni-koeln.de/projekt/frameset_projekt.html (Stand: 13.03.2023)

<https://www.uni-marburg.de/fb21/ifsm/aep/downloads/abcbeschreibung.pdf> (Stand: 13.03.2023)







LearningCampus gemeinnützige GmbH
Raiffeisenplatz 1 | 92724 Trabitz

☎ 09644/56 79 98-0

☎ 09644/56 79 98-9

✉ info@learningcampus.de

🌐 www.learningcampus.de

f www.facebook.com/experience.learningcampus

📷 www.instagram.com/learningcampus

