



WIE KOMMT DIE WELT IN DEN



KOPF

und wie bleibt sie dort?



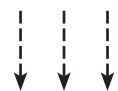
Ethik-Psychologie-Projekt des Beruflichen Gymnasiums vom 9.9. bis 13.9.2019 BbS IV „Friedrich List“ - Thiele/Key-Mattstedt

Frägt man sich, was den Menschen vom Tier unterscheidet, kommt man schnell zu Erklärungen wie: Er habe Selbst- und Zeitbewusstsein, eine syntaktisch ausgefeilte Sprache oder er sei vernünftig und intelligent. Nimmt man das so hin, drängen sich Folgefragen auf, die die Erkenntnistheorie, Psychologie und Didaktik schon lange beschäftigen: Wie wird der Mensch vernünftig? Wie eignen wir uns diese komplexe Welt an? Wie lernen wir das Abstrahieren oder eine, zwei, mehrere Sprachen? Wie füllen und prägen wir unser Gehirn, diese „tabula rasa“? Oder kurz:



Wie kommt die Welt in den Kopf?

Um Antworten auf diese erste Teilfrage des Projekttitels zu gewinnen, begannen zehn Schüler*innen der BG 18 genau dort zu forschen, wo das Wissen entstehen muss: Im „Kind-Eltern-Zentrum“ in Lieskau wurden Kinder im Alter von 2 bis 6 Jahren eine Woche lang begleitet, um das kindliche Denken zu ergründen. Dazu war Fingerspitzengefühl gefragt, denn es galt, in kürzester Zeit ein Vertrauensverhältnis zu den Kleinen herzustellen, den Erzieher*innen bei ihrer Arbeit über die Schulter zu gucken und die Kinder zu



Enkodierung

Organisation nach Bedeutung

- erinnert sich eher an Sinn/Inhalt von Gehörtem/Geliesenem, als an korrekten Wortlaut

Möglichkeiten

vorhandene Kategorie einfügen

neue Info in vertrautes umwandeln

→ für alles persönliche Bezüge, neue Unterscheidungen machen

andere bedeutungsvolle Weise organisieren

→ skizzieren der Themen

→ Gedächtnisstützen

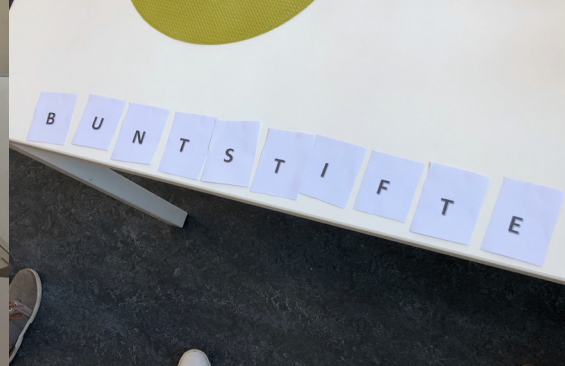
Mnemotechniken

- eigens erdachte Strategien und Konstruktionen, um Erinnern zu erleichtern
- neue Informationen mit bereits Verknüpften, bereits Enkodierten verknüpfen

ESELSBRÜCKE

LOC-METHODE

VISUELLE VORSTELLUNG



motivieren, bei kleinen Versuche mitzumachen. Dabei stand die Entwicklung des Denkens auf den verschiedenen Altersstufen – entsprechend den Erkenntnissen des Schweizer Psychologen Jean Piaget (1896-1980) – im Fokus.

Der anderen Dimension des menschlichen Gehirns nahmen sich die neun anderen Schüler*innen der Projektgruppe an: Wenn wir vernünftig und intelligent geworden sind, wie bleiben wir es und was kann gegen das Vergessen getan werden? Also:

Wie bleibt die Welt im Kopf?

Dazu war es nötig, sich zunächst intensiv mit der Funktionsweise des Gedächtnisses vertraut zu machen. Besonderes Augenmerk legte die Forschungsgruppe auf das Langzeitgedächtnis, denn wenn man etwas oder jemanden vergisst, ist meist der Abruf von Informationen aus dem prozeduralen (Abläufe), deklarativen (Fakten), semantischen (Bedeutungen) oder episodischen (autobiografische Erlebnisse) Gedächtnis nicht mehr möglich. Um die Exkursion in die Ergotherapie der Paul-Riebeck-Stiftung gut vorzubereiten, erarbeiteten die Schüler*innen Übersichten zum Wissenserwerb, zu Mnemotechniken und zu verschiedenen Methoden des Gedächtnisabrufs. In Dreiergruppen durften unsere Gedächtnisforscher*innen sodann die facettenreiche Arbeit mit den Senior*innen beim Kraft- und Balancetraining, bei Gedächtnisübungen und der Erinnerungsarbeit begleiten - und dabei feststellen, wie sich Theorie und Praxis ideal verzahnen lassen. Mit dem höchsten Respekt für die Ergotherapeutinnen, jeder Menge Ideen für die weitere Projektarbeit und der Absicht, etwas zur Arbeit in der Paul-Riebeck-Stiftung beizutragen, nahm das Projekt eine Wendung hin zu einem Lernen durch Engagement. Innerhalb der letzten drei Tage entstanden mnemotechnisch durchdachte, kreative und praxistaugliche Spiele und Trainings für die drei kennengelernten Bereiche der Ergotherapie. Erstens: Die „Bewegungsgeschichten“, die bedeutungsvolle Erinnerungen aktivieren, Bewegungsabläufe trainieren und die Fitness stärken sollen. Zweitens: ein Gedächtnistraining, das über Reime und Bedeutungszusammenhänge Begriffe und Erinnerungen reaktiviert, und drittens: zwei eigens programmierte Browserspiele, die instruktiv und interaktiv Methoden zum eigenen, alltäglichen Gedächtnistraining vorstellen und einüben. Die fertigen Spiele sollen nach der Projektpräsentation der Stiftung überlassen werden und einen hilfreichen Zweck erfüllen.

J. Key-Mattstedt

Bildernachweis

Gehirn: <https://i.pinimg.com/originals/08/1f/d2/081fd2803245ce8e854aa778d2243974.png>

Piaget: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/67/Jean_Piaget_in_Ann_Arbor.png

Globus: <https://www.pinterest.de/pin/309411436874577296/?nic=1a>

Aquarium: <http://clipart-library.com/clipart/473933.htm>

[alle zuletzt gesehen am 23.10.2019]

