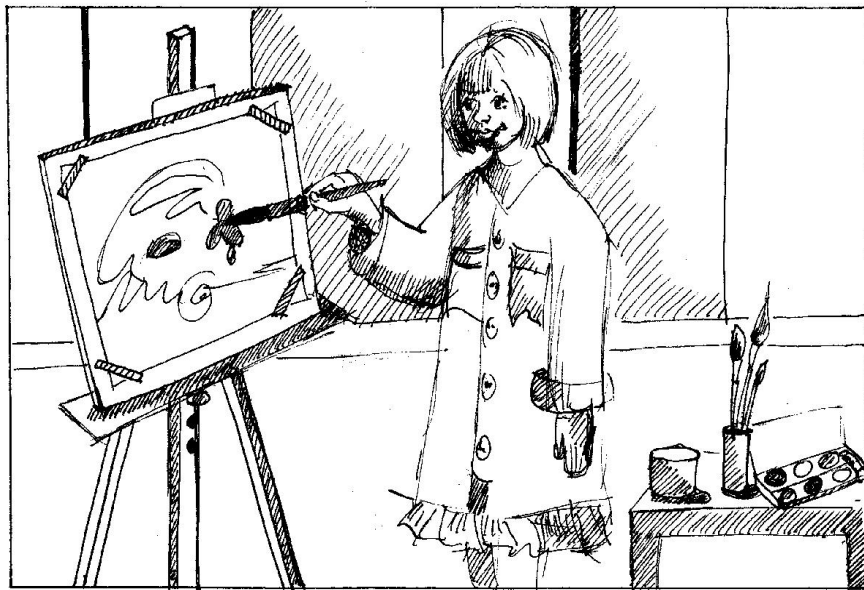


KREATIVMATERIAL

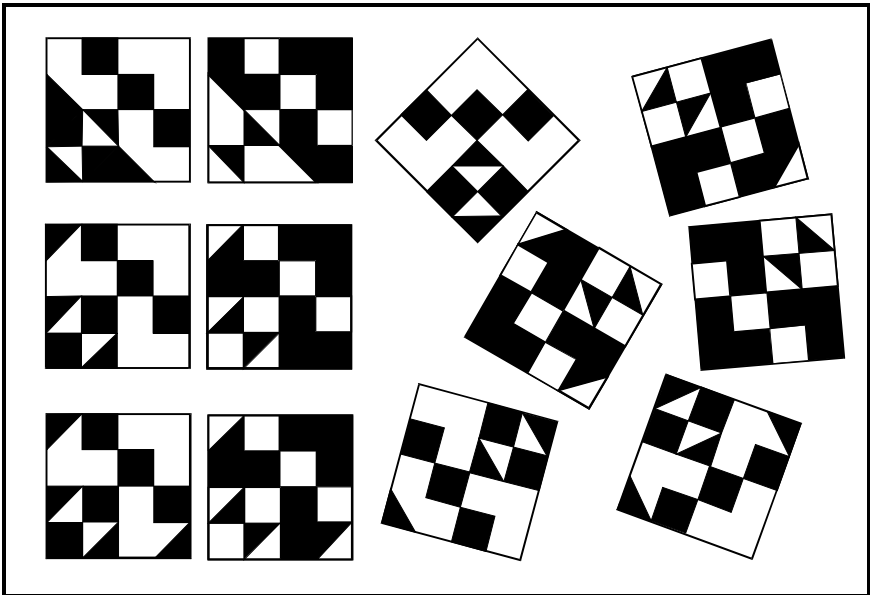
Wir ergänzen didaktisches Material und Sinnesmaterial durch Materialien, die zum kreativen Tun anregen. Dabei bevorzugen wir Materialien, die dem Schüler zwar jeden Freiraum zum eigenen Gestalten lassen, ihn von ihrer Eigentümlichkeit her aber doch auf Sachgerechtigkeit hin binden. So fordert Ton zum Formen auf und verleitet nicht zu unbegrenzten Phantasiespielen, bei denen das Material seinen Eigenwert verliert. Freiarbeit ist in unserer Vorstellung auch in ihren kreativen Bereichen immer durch Sachbezogenheit (Materialbezogenheit) charakterisiert. Wir stellen z. B. eine Staffelei und Farben in die Klasse hinein. Auch hier soll die Hinwendung zum Malen eine innere Entscheidung sein und nicht das Handeln anderer einfach nachäffen. Somit wird es nur eine einzige Staffelei in der Klasse geben.

Einige Materialien stellen Mischformen der genannten Materialarten dar.



SINNESMATERIAL

Mangelhaft ausgebildete Sinne erfüllen ihre Aufgabe nicht und verkümmern zunehmend. Sie taugen nur noch zur Wahrnehmung besonders intensiver Reize und verlieren völlig ihre Fähigkeit zur feineren Unterscheidung. Wenn aber differenziertes Wahrnehmungsvermögen fehlt, treten unzulässige Generalisierungen auf, die Gleichheiten vorgaukeln, wo keine vorhanden sind. Es werden dann Kategorien gebildet, die zu wenig eigentümliche Merkmale enthalten, Diffuses ausdrücken und Klarheit verhindern. Sinnesmaterial ist deshalb besonders wichtiges Material. Es ist ein Lehrmaterial, das zur systematischen Erziehung der Sinne dient und damit zugleich den Verstand systematisch schult. (Vgl. Montessori 1976) Das erfolgt jeweils unter Mitwirkung der ganzen körperlich-seelischen Persönlichkeit des Lernenden.



Schwarz und Weiß 2

Nach Möglichkeit werden die Sinne isoliert, so dass der einzelne Sinn geschult werden kann. Das erfolgt mit Material, das die spontane Aufmerksamkeit der Jungen und Mädchen auf sich zieht und eine zweckmäßige Abstufung der Sinnesreize enthält. Das Material weist die Irrtümer selbst nach.

Das Kind versucht, zunehmend genauer mit dem Material zu arbeiten, bis ihm die Übung einwandfrei und leicht gelingt. Ist das der Fall, wird das Kind das Übungsmaterial, das ihm nun keine weiterführende Sinnesschulung bringt, zurücklegen und sich einem anderen Material zuwenden. Die wiederholte Übung hat eine Verfeinerung im Wahrnehmen von Unterschieden bei den Sinnesreizen herbeigeführt. (Vgl. Montessori 1927) Sinnesmaterial dient also nicht in erster Linie der Kenntnisvermittlung, auch wenn bei der Arbeit mit ihm Kenntnisse erworben werden. Sinnesmaterial übt die Kräfte und schult die Fähigkeiten des Kindes, ist ein Material zur Selbstverbesserung durch Selbsterziehung.

Wir brauchen nicht für alles und jedes, was im Schulunterricht zur Sprache kommt, ein Material. Materialien stellen wir nur für jene Erkenntnisse und Zusammenhänge bereit, die im jeweiligen Fach oder Lebenszusammenhang als grundlegend anzusehen sind. Mit Materialien wird demnach das Basiswissen geübt, und die Grundfertigkeiten werden geschult. Nur deshalb können wir es rechtfertigen, dass alle Schüler/innen in der Freiarbeit so lange bei einer Sache bleiben dürfen, bis sie wirklich voll beherrscht wird. Eine Materialflut würde die Lernenden bei ihrer Suche nach Strukturen behindern und außerdem Unterrichtsverfahren zurückdrängen, die für die Bildung des jungen Menschen ebenso wichtig sind wie die Freiarbeit.

Außerdem lernen die Schüler/innen durch das Prinzip der „Armut“ soziale Verhaltensweisen wie warten können, teilen, abgeben, ausleihen und berechnigte Wünsche anmelden.

Vgl. hierzu auch Freinet 1979, S. 67, Montessori 1968, S. 40 und Petersen 1959, S. 189 f.

HAPCOM-MATERIAL

Neben den vielfach bewährten klassischen Freiarbeitsmaterialien bietet der Reformpädagogische Verlag seit kurzem neu entwickelte HC-Materialien an, mit denen die Vorzüge reformpädagogischer Selbstbildungsmaterialien in idealer Weise mit den Möglichkeiten des computergestützten Lernens verbunden werden. Beim Umgang mit solchen Materialien werden die Schüler/innen in Abstraktionsprozesse hineingeführt, ohne dass der Bezug zur konkreten Wirklichkeit verloren ginge.

Die neu entwickelten Materialien bilden jeweils ausgewählte Aspekte der Lebenswirklichkeit in elementarer Form ab und ermöglichen haptisches Begreifen, das dem Handeln in echten Lebenssituationen ähnelt, oder sind als spezielle Übungen zur Schulung des Intellekts konzipiert. Die Arbeitsanregungen und Aufgabenstellungen führen zu Arbeitsvorgängen, bei denen Denkfehler mit den Sinnen (empirisch) am Material überprüft werden können. Wiederholungen derselben Arbeitsabläufe führen nicht nur zum besseren Verstehen und Einprägen, sondern leiten auch Abstraktionsprozesse ein, zumal die Lernaufgaben ja bereits vom allzu verwirrenden Umfeld der Lebenswirklichkeit abgelöst sind.

In einem nächsten Arbeitsschritt können die Schüler/innen mit einem Selbstbildungsmaterial und dem Computer gleichzeitig arbeiten. Sie handeln dann z. B. nach Arbeitsanweisung mit dem Material und übertragen ihre Erkenntnisse auf das dazu passende Computerbild und bewegen sich nun in einer neuen Abstraktionsebene, die weitere Herausforderungen bietet und auch wieder die Möglichkeit der Selbstkontrolle enthält.

Der dauernde Vergleich zwischen dem haptisch begreifbaren Material und dem zu bearbeitenden abstrakteren Computerbild fördert die Konzentration, schärft die Beobachtungsfähigkeit, schult die intellektuelle Leistungsfähigkeit sowie das Behalten und verhindert zugleich ein zu großes Auseinanderfallen von Lebenssituationen und Abstraktionsergebnissen, von Lebenswelt und virtuellem Raum.