

e & l

erleben und lernen
e&l / 24. Jahrgang
Oktober 16 / € 8,50
ISSN 0942-4857



erleben und lernen

Internationale Zeitschrift für handlungsorientiertes Lernen

5/2016

Erfolgreiche Erlebnispädagogik gestalten!



- Erlebnis und Erfolg
- Erfolgreiche Erlebnispädagogik gestalten!
- Erfolgsfaktor Kompetenzmodell
- „Ich schaff das!“
- Der schnelle Ball
- Erlebnispädagogische Pionierarbeit in China

Erfolgreiche Erlebnis- pädagogik gestalten!

Das Füllhorn erlebnispädagogischer Möglichkeiten

von Rainald Baig-Schneider

Im diesjährigen Kongress mit dem Motto „Erfolgreiche Erlebnispädagogik gestalten“¹ werden einige zentrale Fragen gestellt wie

- Was macht eigentlich eine erfolgreiche Erlebnispädagogik aus?
 - Wie lauten die maßgeblichen Erfolgsparameter um erlebnispädagogische Projekte nicht „irgendwie“, sondern mit dem klaren Willen zum Erfolg anzugehen?
 - Wie kann man in diesem Gestaltungsprozess selbst Verantwortung übernehmen?
- Dieser Artikel versucht mit Hilfe des Berufsbildes Erlebnispädagogik² und der Theorie des „Tree of Science“³ die vielfältigen Möglichkeiten zur Gestaltung erfolgreicher Erlebnispädagogik aufzuzeigen.

Die Frage: „Was ist Erlebnispädagogik eigentlich“ kann heute viel konkreter beantwortet werden als zu Zeiten des ersten Kongresses 1997. Heute gibt es einschlägige Grundlagenlagenwerke⁴, eine Fachzeitschrift, viele die Praxis spiegelnde Publikationen und eine große Anzahl engagierter Menschen, die sich begeistert und vielfältig „der Erlebnispädagogik“ widmen. Die moderne EP verfügt somit über ein solides, vielfältiges theoretisches Fundament und mit dem 2016 vom Bundesverband für Individual- und Erlebnispädagogik veröffentlichten Berufsbild eine transparente Darstellung der spezifischen Tätigkeiten. In diesem Berufsbild werden auch wesentliche Erfolgsparameter genannt:

Die spezifischen Aufgaben und Tätigkeiten von Erlebnispädagog_innen liegen in der zielgerichteten, fachlich fundierten Planung und Durchführung handlungsorientierter Lernszenarien vorzugsweise in und mit der Natur als Erfahrungsraum. Sie arrangieren ganzheitlich orientierte, individuell herausfordernde und nicht alltägliche Situationen, die entwicklungs- und bildungswirksame Erlebnisse ermöglichen. (Berufsbild Erlebnispädagogik, 2016)

Die vielfältigen Möglichkeiten für die zielgerichtete fachliche Planung und die Durchführung handlungsorientierter Lernszenarien möchte ich wie in der Einleitung erwähnt anhand des Modells „Tree of Science“ in kompakter Form⁵ darstellen. (vgl. Baig-Schneider 2012, 205-220)

Der „Tree of Science“

Hilarion Petzold entwickelte dieses Modell, um die vielen verschiedenen psychotherapeutischen Verfahren in einem Modell beschreiben zu können. Daher eignet sich der „Tree of Science“ auch sehr gut zur Beschreibung der heterogenen „modernen Erlebnispädagogik“. Nach Petzold beinhaltet jede systematische Praxis Metatheorien, wie Menschenbilder und weltanschauliche Annahmen, spezifische Handlungstheorien, die darauf ausgerichtet sind, konkrete Situationen zu (er)klären und eine die Methodik umfassende spezifische Praxeologie. Da erlebnispädagogische „Verfahren“ in unterschiedlichen Handlungsfeldern zur Anwendung kommen, gilt es im „Tree of Science der modernen Erlebnispädagogik“ diese zusätzlich zu berücksichtigen. (Abb. 1).

TREE OF SCIENCE der modernen Erlebnispädagogik

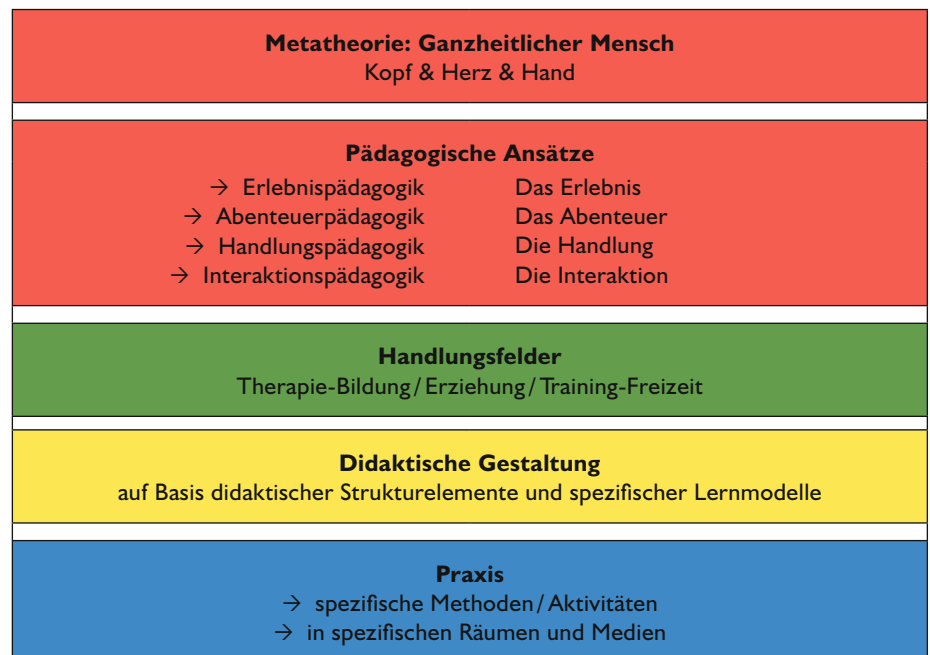


Abb. 1: Tree of Science erstellt von R. Baig-Schneider basierend auf H. Petzold (2003)

Metatheorie: Ganzheitlicher Mensch

Erlebnispädagog_innen arrangieren ganzheitlich orientierte [...] Situationen (Berufsbild Erlebnispädagogik, 2016)

Mit Kopf, Herz und Hand: so lautet das Motto für Ganzheitlichkeit in der Erlebnispädagogik. Auch das Kongresslogo bringt dies visuell auf den Punkt (Abb. 2). Zur systematischen Beschreibung der inzwischen sehr differenzierten erlebnispädagogischen Praxis scheint dieses vereinfachte Menschenbild aber nicht mehr ausreichend. Zur Schließung dieser Lücke eignet sich das von Johannes Schilling entworfene mehrdimensionale Menschenbild (Abb. 3).

Mit diesem Modell kann der diffuse Begriff der „Ganzheitlichkeit“ konkreter erfasst werden. Es eignet sich daher als Tool zur Planung ganzheitlicher Lernszenarien, als Beobachtungsinstrument für den Prozess und zur Ausrichtung der Reflexion. Bei einem Floß(bau)projekt kann man z. B. je nach Ziel der Aktion den Prozess der Planung (kognitiv-rational), die physische Herausforderung (biologisch-leiblich) bei der praktischen Umsetzung (psycho-motorisch), die Interaktion in der Gruppe (sozialkommunikativ) das kulturelle Umfeld (kulturell-ethisch) oder die ausgelösten Gefühle und Emotionen (emotional-affektiv) bei Planung, Durchführung oder Reflexion in den Blick nehmen.



Abb. 2: Kongresslogo

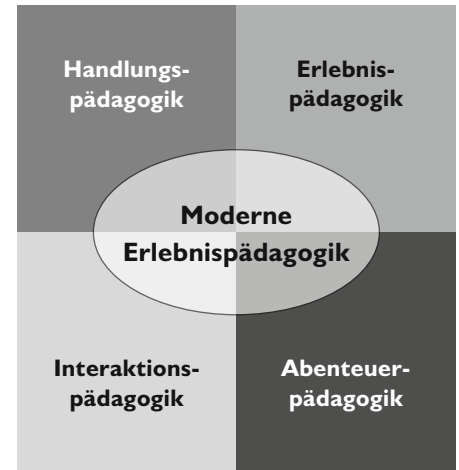


Abb. 4: Pädagogische Ansätze in der Erlebnispädagogik

Erlebnisse sind weder von außen durch die Erlebnispädagogin planbar, noch von innen durch die Wünsche und Gefühle der Teilnehmerinnen erzeugbar. In der „Erlebnisdidaktik“ geht es daher um die Schaffung von Settings mit „hoher Erlebniswahrscheinlichkeit“. Um diese „Settings“ muss ein sinnvoller pädagogisch-konzeptioneller Rahmen geschaffen werden. Ein Beispiel für so eine „Erlebnisszenierung“ wäre z. B. das Solo im Rahmen eines Seminars zu Persönlichkeitsbildung. Im Solo verbringen die Teilnehmerinnen alleine Zeit „mit sich und der Natur“. Dieser grobe strukturelle Rahmen kann jetzt unterschiedlich variiert werden: man kann einen sehr exponierten Platz in der Natur wählen

(bei einem Abhang mit freiem Blick auf den Sonnenaufgang, an einem Seeufer ...), man kann die Teilnehmerinnen mit einer (metaphorisch eingerahmten) Frage und einem Tagebuch ins Solo schicken (mein Lebensweg, meine derzeitige Situation), man kann auf alle technische Hilfsmittel verzichten.⁶

Erlebnisse zeichnen sich durch ihre hohe „emotionale Intensität“ und individuelle Bedeutungszuschreibung aus, und sie sind eingebunden in die lebensgeschichtlichen Vorerfahrungen und aktuellen „Lebenszustände“ des Individuums. Daher sind die „Wirkungen“ und Bedeutungszuschreibungen solcher Settings zwangsläufig individuell. Was den einen Menschen berührt, lässt den anderen kalt.

Pädagogische Ansätze

Erlebnispädagog_innen arbeiten theoriegeleitet (Berufsbild Erlebnispädagogik 2016)

In der erlebnispädagogischen Literatur sind vor allem die folgenden vier pädagogischen Ansätze zu finden (Abb. 4):

Erlebnispädagogik: Das Erlebnis

Eine (historische) Basis der Erlebnispädagogik ist das Konzept der „Erlebnistherapie“ für die „erkrankte Jugend“ von Kurt Hahn in der Erlebnisse als wirkmächtige Erinnerungen einen zentralen Stellenwert einnehmen. (vgl. Baig-Schneider 2012, 27 ff)

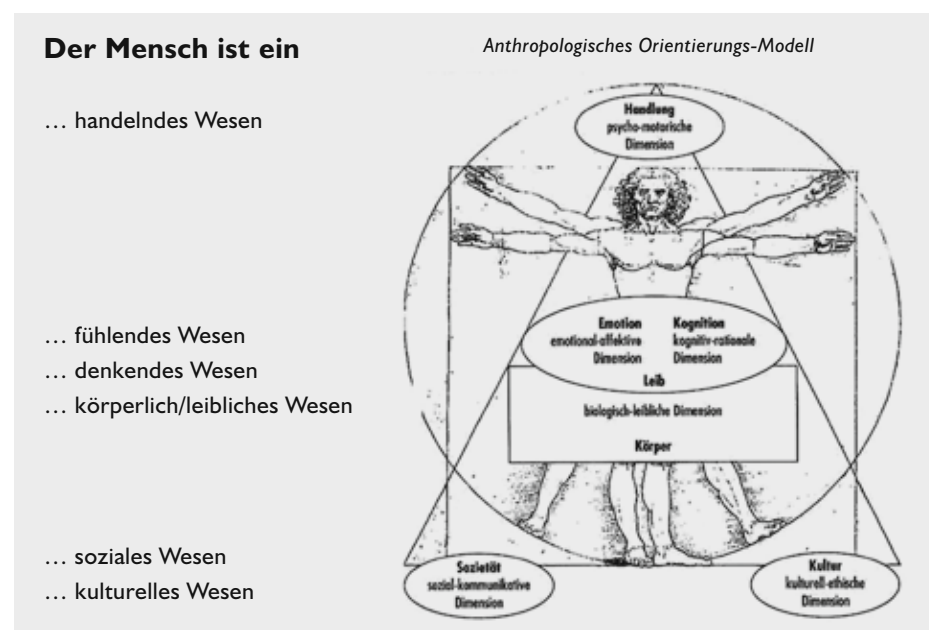


Abb. 3: Das ganzheitliche Menschenbild; Schilling P. (2000, 251)

Abenteurpädagogik: das Abenteuer

Das Abenteuer ist strukturell sehr eng mit dem Begriff des Erlebnisses verbunden. Das Abenteuer steht für Wagnis und Bewährung in neuen ergebnisoffenen Situationen. Es unterbricht durch seine Herausforderungen (meist in der Natur) die Alltagsroutine und hat ein Anfang und ein Ende. Der Kern typisch abenteuerlicher Situationen ist der Zwang zur Entscheidung durch überraschend auftretende Widerstände und unvorhersehbare Probleme (welche Abzweigung nehme ich, wie überquere ich ohne Brücke den Fluss, wie bewältige ich die Stromschnelle usw.). Es ist potentiell ergebnisoffen und beinhaltet Momente des Scheiterns und des drohenden Kontrollverlustes, der sich als Angst vor dem Absturz, vor dem Kentern oder vor der Verirrung äußern kann. Für die zu treffende Entscheidung zwischen den zur Verfügung stehenden Handlungsalternativen gibt es keine „letzte Sicherheit“ darüber, dass sich die getroffene Entscheidung auch bewähren wird (ungewisse Situation) (vgl. Becker 2007, 19-53).

Abenteuer haben somit drei wesentliche Merkmale:

- die vielfältige Modifikation des Neuen und Fremden,
- die verschiedenen Formen des Überraschenden,
- die bestimmte Modifikation des Gefährlichen (vgl. Schleske, W. 1997, 26-44).

Als Abenteuer wird das äußere „Erlebnissetting“ beschrieben, als Erlebnis die innere Verarbeitung individuell bedeutsamer Eindrücke.

Handlungspädagogik: Handlung – Reflexion

Die Handlungspädagogik liegt den meisten erlebnispädagogischen Projekten zugrunde und bezieht sich auf die handlungsorientierte Theorie (Stichwort Learning by doing) von John Dewey, bzw. auf dessen „Theory of Inquiry“. Sie ist besonders im Bereich der betrieblichen Fort- und Weiterbildung, oft bezeichnet als Outdoor-Training, nicht wegzudenken.

Auf Grund einer von Erlebnispädagoginnen inszenierten, herausfordernden, speziellen Situation (ungewisse Situation) oder durch aktuelle Herausforderungen in einem Projekt müssen Entscheidungen getroffen werden, um handeln zu können. Die gewählte Handlung kann entweder an alte Handlungsmuster anschließen oder, wenn keine „alten“ Strategien verfügbar sind, werden neue Handlungsweisen ausprobiert. Im Zuge der Umsetzung werden (neue) Erfahrungen gemacht, die reflektiert werden. Die Erkenntnisse der Reflexion werden im Rahmen des Reflexionsprozesses generalisiert und stehen, je nach Intensität der Erfahrungen (wirkmächtige Erinnerungen) und (positiver) Bewertung, als „Handlungsoption“ zur Verfügung (vgl. Baig-Schneider 2012, 43-52). Dieser Vorgang wird oft als Kreismodell dargestellt (Abb. 5).

Handlungsorientierte Aktivitäten können, im Unterschied zum Abenteuer, in den Alltag integriert sein.

Interaktionspädagogik: Soziale Interaktion in der Gruppe

1970 wurde „Project Adventure“ entwickelt, das die Tradition der auf Kurt Hahn zurückgehenden Outward-Bound-Bewegung mit den Erkenntnissen aus der Gruppendynamik und der Spiel- bzw. Interaktionspädagogik verbindet (vgl. Nasser 1993). Die sich daraus ergebende Fokussierung auf den Menschen „als soziales und kulturelles Wesen“ wird oft mit dem Schlagwort des „sozialen Lernens“ in Verbindung gebracht. Zentrale Methode ist das als „handlungsorientierte Problemlösungsaufgabe“ oder „kooperative Abenteuerspiel“ bezeichnete gruppenspezifisch strukturierte pädagogische Spiel. In ihm können komplexe Situationen ausschnittsweise auf zu behandelnde Brennpunkte reduziert werden, die pädagogische Kalkulierbarkeit und Planbarkeit nimmt zu, und verändertes Verhalten kann in risikofreien Situationen geübt werden (vgl. Reiners 2011, 29 und 35). Spiele bewegen sich auf der Ebene einer „Quasi-Realität“, auch sie beinhalten zwar die „handelnde Auseinandersetzung“ mit einem Stück real begegnender Welt, verlaufen jedoch auf einer durch die Spielregeln, den Spielraum und die Spielidee markierten symbolischen Handlungsebene. Im Gegensatz zum Abenteuer ist das Spiel durch einen wesentlich geringeren Grad an Schicksalhaftigkeit gekennzeichnet, d.h. reale Gefährdungen werden durch den organisatorischen Rahmen und die Spielidee auf ein Minimum beschränkt (vgl. Schleske 1997, 33).



Floßfahrt ergebnisoffen

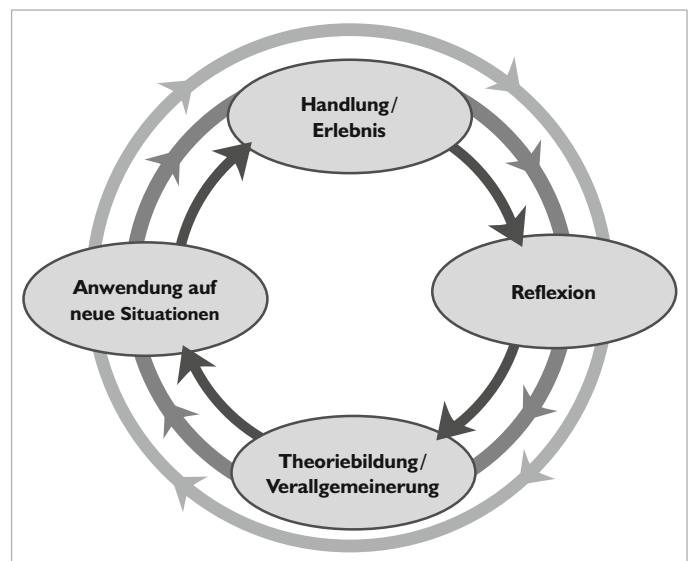


Abb. 5: „Experiential Learning Cycle“ nach David Kolb 1984 (vgl. Paffrath 2014, 55)

Fazit: vier Ansätze als Grundlage erlebnispädagogischer Arbeit

Die vorgestellten pädagogischen Ansätze stellen unterschiedliche Leitbegriffe und Aspekte in den Mittelpunkt. Dementsprechend können handlungsorientierte Lernszenarien gestaltet werden. Bei einem Floßprojekt kann der Abenteuercharakter im Vordergrund stehen (Stapellauf, Anlandung, Bewältigung von Schwallstrecken). Das (metaphorische) Erlebnis (das Floß im Strom des Lebens), der Handlungscharakter (wie wird diese handwerkliche Herausforderung gelöst) oder die spielerische soziale Herausforderung (wie interagiert die soziale Gruppe beim Bau eines Luftballonfloßes) sind zentrale Themen.

Die Verantwortung für den Gestaltungsprozess, welche Perspektive im jeweiligen Projekt in den Vordergrund rückt, liegt bei der planenden Erlebnispädagogin.

Ein Erfolgsparameter erlebnispädagogischen Handelns ist daher die eigene „erlebnispädagogische Theorie“ und die darin enthaltenen Prinzipien, Werte und Leitlinien zu reflektieren und durch die Erweiterung der eigenen theoretischen Kompetenz das „ganzheitliche“ Potential erlebnispädagogischer Lernszenarios zu nutzen.

Die Handlungsfelder

„Erlebnispädagog_innen sind [tätig] im Bereich ‚Pädagogik‘ [...] im Bereich ‚Wirtschaft‘ [...] auf dem Gebiet der ‚Gesundheitsförderung‘ [...] und im Handlungsfeld der ‚Therapie‘ [...] als Teil eines multi-professionellen Teams. Ein erweitertes Arbeitsfeld finden Erlebnispädagog_innen im Bereich der Natur- und Umweltbildung [und sie] sind ferner in freizeitpädagogischen und touristischen Bereichen tätig.“ (Berufsbild Erlebnispädagogik 2016)

Handlungsfelder verbinden (Meta)Theorie und Praxis und beeinflussen den organisatorischen Rahmen, die Struktur des Angebots, die Zielgruppe und die angestrebten Ziele.

Als „ganzheitliches und am humanistischen Menschenbild orientiertes Erziehungs- und Bildungskonzept“ (Berufsbild Erlebnispädagogik 2016) steht „die Erlebnispädagogik“ (oft) in einem Spannungsfeld mit den Ansprüchen aus den Handlungsfeldern. Unter einem Floßpro-

jekt kann ein (feucht) fröhlicher Betriebsausflug, ein Training zur Optimierung der Kommunikation und zur Steigerung der Selbsteffizienz von Führungskräften, ein lustiges Action-Animations-Event, eine verhaltenskonditionierende, sozialtherapeutische Maßnahme u.v.m. verstanden werden.

Ein Parameter erfolgreicher Erlebnispädagogik ist es daher, die von den Handlungsfeldern kommenden Ansprüche und Vorstellungen mit dem eigenen erlebnispädagogischen Bildungsbegriff in einem transparenten Prozess im Rahmen der Auftragsklärung aufeinander abzustimmen und dieses dann in der Planung bzw. Durchführung zu berücksichtigen.

Didaktische Gestaltung

Strukturelemente

Zur didaktischen Gestaltung können Erlebnispädagoginnen auf verschiedene „erlebnispädagogische Strukturelemente“ zurückgreifen. Dabei sind Handlungsorientierung, Ernsthaftigkeit, Herausforderung und Ganzheitlichkeit die kleinsten gemeinsamen Nenner. Auf diese Strukturelemente stützt sich, wie im sogenannten Säulenmodell (Abb. 6) anschaulich dargestellt, die erlebnispädagogische Praxis.

Lernmodelle

„Bei der Gestaltung der Lernszenarien greifen Erlebnispädagog_innen auf spezifische Lern- und Wirkmodelle zurück“ (Berufsbild Erlebnispädagogik 2016).

In der erlebnispädagogischen Literatur sind zurzeit sieben Lernmodelle zu finden (vgl. Baig-Schneider 2012, 182-196):

- das direktive Handlungslernen (die Lerninhalte werden vor der Aktion benannt),
- das metaphorische Handlungslernen (die Aktion wird am Beginn metaphorische eingerahmt),
- das indirekt metaphorische Handlungslernen (dysfunktionale Muster werden am Beginn benannt und alternative Strategien angeregt),
- das Handlungslernen pur (ohne Kommentierung und Reflexion),
- das Handlungslernen durch Unterbrechung (Unterbrechung der Aktion zur Reflexion),
- das kommentierte Handlungslernen (Benennung des Lernerfolges nach der Aktion),
- das Handlungslernen durch Reflexion.

Die Berücksichtigung der didaktischen Strukturelemente und der erlebnispädagogischen Lernmodelle ist ein weiterer wesentlicher Parameter erfolgreicher Erlebnispädagogik.

Praxis

Die erlebnispädagogische Praxis kann auf unterschiedliche Räume (Natur, urbane Räume und pädagogische Settings), Medien (Feuer, Erde/Land, Wasser, Fels/Gebirge, Höhle, Wald, Luft) und Aktivitäten (handlungsorientierte Ak-

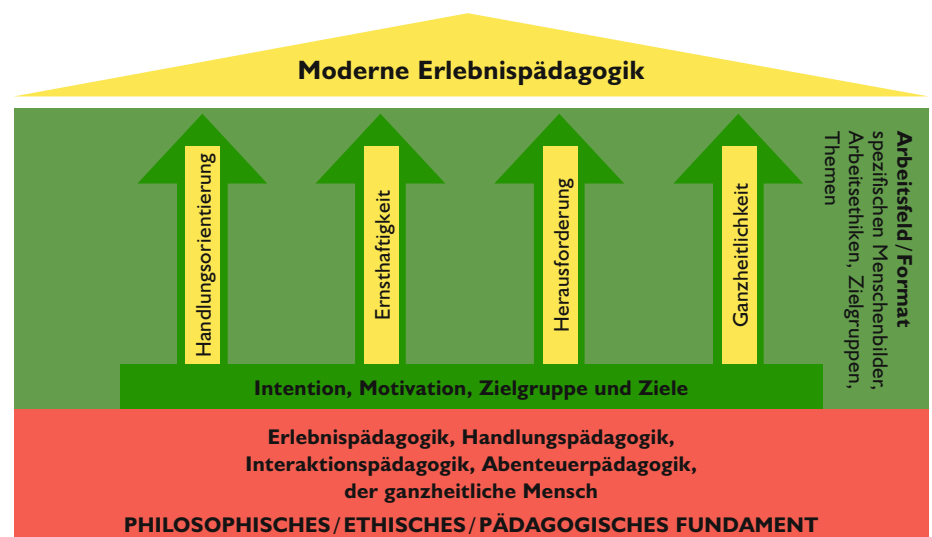


Abb. 6: Säulenmodell der Erlebnispädagogik

(erstellt von Rainald Baig-Schneider basierend auf Michael Rehm)

tivitäten, natursportliche Aktivitäten, kooperative Spielaktivitäten) zurückgreifen. Dabei hat „die Natur“ eine zentrale Bedeutung für die Praxis⁷. Als „autonom strukturierter Raum“ entzieht sie sich der Formung durch den Menschen weitgehend. Dieser Umstand macht den Aufenthalt im Naturraum so spannend und absolut einmalig. Er ermöglicht ein hohes Maß an persönlicher Bedeutungszuschreibung durch den Menschen. So kann aus dem Fluss, der kargen Wüste oder dem Baum eine Metapher für das gerade aktuelle Lebensthema werden. Wer in die Natur aufbricht, der verlässt den Zwang des Alltags und den Schutz der Routine. Überraschungen und plötzlich auftretende Ereignisse sind im Gegensatz zum Alltag der Normalfall. „Die Natur“ als gesellschaftlich-individuelles Konstrukt wird oft als Gegenkonzept zur geregelten, versicherten, absichtsvoll gestalteten, (scheinbar) kontrollierten und ökonomischen Zwängen unterworfenen Zivilisation entworfen. Die dadurch entstehende Spannung bietet ein hohes Entwicklungspotential. Die Natur ist also potentieller Erlebnis-, Abenteuer-, Spiel- und Handlungsort und dementsprechend für die Praxis von großer Bedeutung (Abb. 7).



Halt oder Abgrund? Methaphern ...

Erfolgsparameter für erlebnispädagogische Projekte

Wie an Hand des Tree of Science aufgezeigt wurde, können Erlebnispädagoginnen inzwischen auf ein Füllhorn von Erfolgsparametern zur erfolgreichen Gestaltung erlebnispädagogischer Projekte zurückgreifen. Die zentralen Eingangsfragen aufgreifend kann man dementsprechend folgendes postulieren: Maßgeblich für den Erfolg erlebnispädagogischer Projekte ist die theoriegeleitete, **zielgerichtete, fundierte Planung und Durchführung** handlungsorientierter Lernszenarien unter Berücksichtigung des ganzheitlichen Bildungsanspruches, der erlebnispädagogischen Ansätze, der didaktischen Strukturelemente, der spezifischen Lern und Wirkungsmodelle im Zusammenspiel mit den Rahmenbedingungen und Zielen der Handlungsfelder.

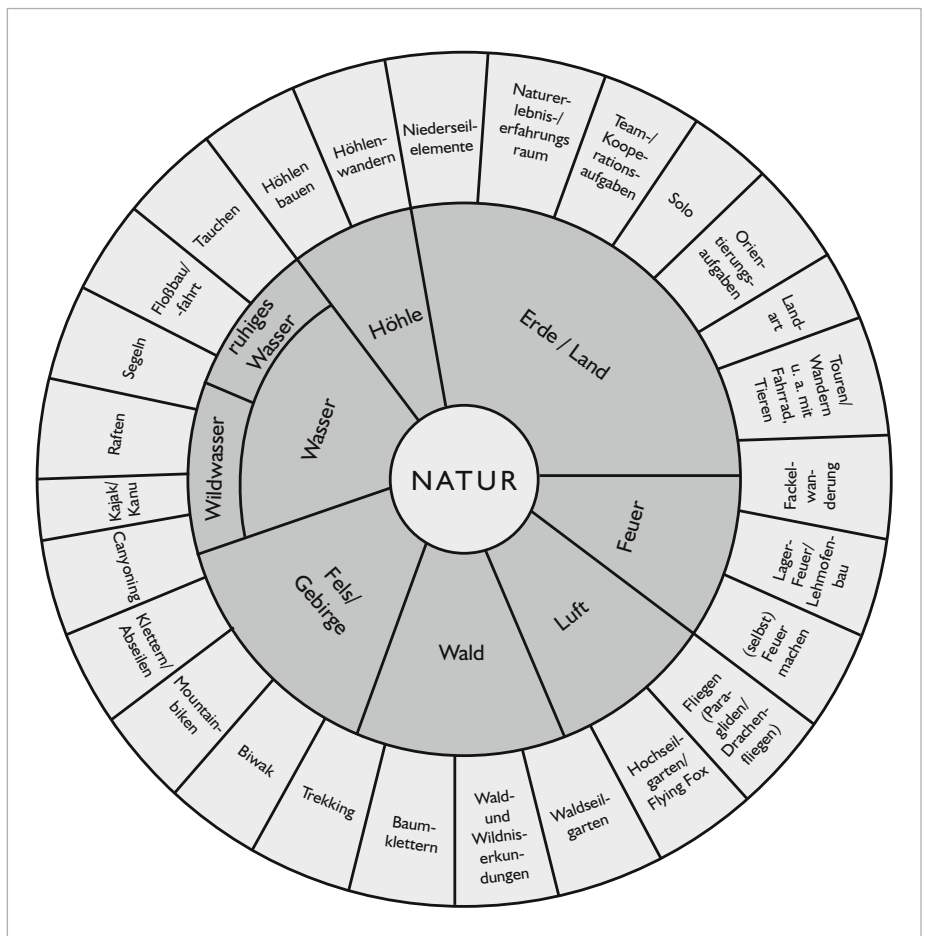


Abb. 7: Erlebnispädagogische Aktivitäten im Outdoor-Bereich/Medium Natur, Paffrath, H. (2014, 100)

Literatur

Baig-Schneider, R (2012). Die moderne Erlebnispädagogik. Augsburg: ZIEL-Verlag.

Becker, K.H. Braun und J. Schirp (Hrsg.). Abenteuer, Erlebnisse und Pädagogik. Opladen: Budrich.

Fischer, T. und J.W. Ziegenspeck (2000). Handbuch Erlebnispädagogik. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.

Heckmair, B. und W. Michl (2012). Erleben und Lernen (7. Auflage). München: Ernst Reinhardt.

Kreszmeier, A. H. und K. Thomas (Hrsg.) (2015). Systemische Erlebnispädagogik. Augsburg: ZIEL-Verlag.

Lindentahler, C. und H (2012). Natur als Partnerin. München: Buch&Media.

Michl, W. (2015). Erlebnispädagogik (3. Auflage). München: Reinhardt.

Nasser, D. (1993). Erlebnispädagogik in Nordamerika. Lüneburg: Edition Erlebnispädagogik.

Paffrath, H (2013). Einführung in Erlebnispädagogik. Augsburg: ZIEL-Verlag.

Petzold, H. G. (2003). Integrative Therapie. Bd. 2. (2. Auflage). Paderborn: Junfermann.

Reiners, A. (2003): Praktische Erlebnispädagogik. (6. Auflage). Augsburg: ZIEL-Verlag.

Schilling, P. 2000. Anthropologie. Kriptel: Luchterhand.

Schleske, W. (1997). Abenteuer-Wagnis-Risiko im Sport. Schorndorf: Hofmann.

Schott, T. (2003). Kritik der Erlebnispädagogik. Würzburg: Ergon.

Fußnoten

1 http://erleben-lernen.de/schwerpunkt_kongress/ (aufgerufen am 12.07.2016).

2 http://www.bundesverband-erlebnispaedagogik.de/be/media/extras/download/15-04-28_Berufsbild%20Erlebnispaedagog_in.pdf (aufgerufen am 12.07.2016); künftig zitiert: Berufsbild Erlebnispädagogik, 2016.

3 vgl. Petzold, H. G. 2003, 375-514 und Baig-Schneider 2012, 205-220.

4 u. a. Baig-Schneider, R (2012). Die moderne Erlebnispädagogik. Augsburg: ZIEL-Verlag, Becker, K.H. Braun und J. Schirp (Hrsg.) (2007). Abenteuer, Erlebnisse und Pädagogik. Opladen: Budrich, Fischer, T. und J.W. Ziegenspeck (2000). Handbuch Erlebnispädagogik. Bad Heilbrunn: Klinkhardt, Heckmair, B. und W. Michl (2012). Erleben und Lernen (7. Auflage). München: Reinhardt, Nasser, D. (1993): Erlebnispädagogik in Nordamerika. Lüneburg, Edition Erlebnispädagogik, Paffrath, H (2013). Einführung in Erlebnispädagogik. Augsburg: ZIEL-Verlag.

5 In diesem Artikel wird auf übergreifende gemeinsame Merkmale eingegangen. In der Praxis werden diese durch vielfältige, spezifische Bezüge zu anderen Theorien und Ansätzen erweitert und ergänzt.

6 Das Aufsuchen bzw. die Gestaltung solcher, meist in der Natur befindlichen, „erlebniswahrscheinlicher Settings“ hat besonders bei der kreativ-rituellen Prozessgestaltung bzw. der sogenannten systemischen Erlebnispädagogik eine große Bedeutung. Vgl. dazu Kreszmeier und Thomas, 2015 und Lindenthaler, 2012.

7 Wesentliche Anregungen zu diesem Aspekt habe ich erhalten von Mag. Martin Krejcarek, www.wechselwirkungen.at

Autor

Rainald Baig-Schneider, Leiter Bereich Bildung & Erlebnispädagogik des Arbeitskreis Noah, Lehrtrainer beim Fachhochschullehrgang Erlebnispädagogik der Fachhochschule Linz und der Alpenverein Akademie ÖAV, freiberuflicher Erlebnispädagoge.
Kontakt: bildung@noah.at, www.noah.at



University of Applied Sciences
HOCHSCHULE EMDEN-LEER Zentrum für Weiterbildung

Weiterbildungsreihe Outdoor- und Erlebnispädagogik

Workshops

- Abenteuer vor der Haustür
- Mobile Niedrigseilelemente
- Natur- und Wildnistraining

Ziele

- Kompetenzen zum Einsatz erlebnispädagogischer Methoden und Tools
- Erlebnispädagogisches Arbeiten mit der Natur als Lernort
- Weiterentwicklung der individuellen Leitungsrolle
- Steuerung von gruppendynamischen Prozessen
- Anwendungsbezogene Umsetzungsvarianten

Gebühr pro Workshop ab € 475,- (Rabatt: Frühbucher, Komplettbuchung)
 Zentrum für Weiterbildung der Hochschule Emden/Leer
Telefon (04921) 807-7777
zfw.hs-empden-leer.de

Erlebnispädagogik
Pädagogik
Ökologie
Sicherheit

Zusatzqualifikation Erlebnispädagogik

Das Original

Institut für Jugendarbeit Gauting

ZQ Bergwandern

ZQ Höhle

ZQ Kooperation

ZQ Wasser

ZQ Mountainbike

ZQ Klettern

Abschluss

- einzige Ausbildung mit Zertifizierung durch die Fachsportverbände DAV, BKV und VdHK
- geprüft und gebilligt vom Bayerischen Kultusministerium
- empfohlen vom Bayerischen Umweltministerium
- berechtigt zur selbstständigen Durchführung von erlebnispädagogischen Maßnahmen
- modular erweiterbar auf alle Handlungsfelder

Institut für Jugendarbeit
 Germeringer Str. 30
 82131 Gauting
Telefon: 089 893233-10
Fax: 089 893233-33
www.zq-ep.de
www.institutgauting.de
tierling@institutgauting.de

Bitte fordern Sie unsere ausführlichen Konzeptunterlagen an oder besuchen Sie uns unter: www.zq-ep.de

© ZIEL-Verlag 2016. Keine unerlaubte Vervielfältigung und Vorbereitung. Bezug: www.e-und-l.de

15