

Animation in der Didaktik?

Begriff

- Animation galt in den siebziger Jahren als vielversprechendes Konzept für eine entschulte, unkonventionelle Bildungsarbeit
- Seine geistige Heimat hat der Begriff der Animation in Frankreich (»animation socioculturelle«)

Das Animationskonzept

- Förderung von alltagskulturellen Aktivitäten in Wohn- und Feriengebieten, seltener in der Arbeitswelt; Aufwertung durch die Freizeitpädagogik
- Der „Animateur“ als *Anreger, Organisator, Verwirklicher*
- Ziel: Schaffung von Rahmenbedingungen für *selbstorganisierte Bildungsprozesse und kulturelle Aktivitäten*
- Animation wird als wichtige Qualifikation mit den Elementen *handlungsorientiert, improvisierend, flexibel, spontan, kreativ, anregend, verändernd, gruppenorientiert* propagiert
- Förderung des selbstgesteuerten Lernens in den Selbstlernzentren der Volkshochschulen (70er Jahre) – angestrebt wurde eine *Individualisierung des Lernens*
- Die Erwartungen konnten nicht erfüllt werden hinsichtlich...
 - a) der lernfördernden Leistung moderner Unterrichtstechnologien
 - b) des Abbaus von Bildungsbenachteiligungen durch Selbststeuerung
- Indirekt hat jedoch das *Motivationskonzept* einen *Beitrag zur Chancengleichheit* geleistet

Animatorisch-didaktisches Handeln

- Didaktisches Handeln ist weniger Lehre als vielmehr Animation, denn *Wissen kann man sich nur aktiv aneignen* (es wird nicht „an sich“ vermittelt)
- Die Animationsdidaktik ist *non-direktiv*: die Teilnehmer selbst sind für ihr Lernverhalten verantwortlich, nicht der Seminarleiter
- Zum animatorischen didaktischen Handeln gehört vor allem ein *Arrangement der Lernsituation*:
 - Lernräume (z.B. Aufteilung in Arbeits-, Experten und Denkraum)
 - Ausstattung (z.B. Didaktisierung durch Wandzeitungen)
 - Lernstile (z.B. Darstellung in Kleingruppen)
 - Wissensaneignung (Ablauf: 1. Thema skizzieren, 2. Gruppe sammelt Wissen, 3. Referent ergänzt, erklärt, ordnet)
 - Gruppenstruktur (Thematik und Lernchancen hängen von der Zusammensetzung der Gruppe ab)
 - Lernerfahrung (z.B. gemeinsame Fahrradtour im Seminar „Stadtökologie“)
- Zukunftsträchtiges Anwendungsgebiet der Animationsdidaktik sind *soziale Selbsthilfegruppen* – in vielen Gesellschaftsgruppen besteht ein Interesse an Beratung und Begleitung

Didaktisches Profil der Animationsdidaktik

Menschenbild	Selbsttätigkeit (Konstruktivismus)
Gesellschaft	Erlebnisgesellschaft
Richtziel	Kreativität
Lernaktivität	Experiment
Lehre	Anregung
Inhalte	Soziokultur
Gefahren	Aktionismus

Didaktische Leitprinzipien der Animativen Didaktik

Zeiteinteilung

- Grundsätzliche Möglichkeit zu flexibler Zeiteinteilung
- Beschränkung nur durch äußere Rahmenbedingungen (Raummiete, Öffnungszeiten etc.) und durch den freiwillig gewählten sozialen Bezug der Gruppe (Treffen, Verabredungen, etc.), die einen höheren, sozial-kommunikativen Freizeitwert bietet

Freiwilligkeit

- Die prinzipielle Anerkennung der unterschiedlichen Bedürfnis- und Motivationsstruktur macht Freiwilligkeit erst möglich
- Der Animationsprozess stellt auch eine Erprobungschance für Handlungs- und Erfahrungslernen außerhalb von Elternhaus, Schule und Beruf dar

Zwanglosigkeit

- Die zwanglose Teilnahme – mit einem Minimum an notwendiger Institutionalisierung und einem Maximum an möglicher Selbstorganisation – als Voraussetzung für Offenheit, Spontaneität und Kreativität
- Die Chance für zwangfreies Lernen ist umso größer, je weniger das Animationsangebot in Regelmäßigkeit und Alltagsroutine erstarrt

Wahlmöglichkeit

- Die Freiheit, Alternativangebote prüfen zu können, setzt voraus, dass es sich um echte Alternativen mit vergleichbarer Attraktivität handelt
- Wahlmöglichkeit schließt Aussondern ein und damit die Möglichkeit, sich für oder gegen ein Angebot zu entscheiden – gemeinsam mit anderen tätig zu sein, sich selbst zu beschäftigen, zuzuschauen oder nichts zu tun

Entscheidungsmöglichkeit

- Die Freilassung in offene Entscheidungssituationen ist problematisch, solange die Teilnehmer darauf mit Frustration und Fehlanpassung reagieren, weil sie es nicht gewohnt sind, selbständig Entscheidungen zu treffen

- Entscheidungsmöglichkeit ist erst dann gegeben, wenn jemand von der angebotenen Entscheidungsfreiheit auch Gebrauch machen kann bzw. dazu in der Lage ist

Initiativmöglichkeit

- Der Animator muss Situationen und Erlebnisse bieten, in denen der Teilnehmer gewonnene Selbsterfahrungen weiterentwickeln kann, damit er für Eigenaktivitäten und Selbstorganisation bereit und fähig wird, um in der Gruppe gemeinsam Probleme lösen zu können
- Der Animator muss auf die Bedürfnisse der Teilnehmer nach sozialer Anerkennung eingehen, den Teilnehmern Aufgaben stellen und ihnen Leitungsfunktionen übertragen

Zielfunktionen einer freizeitorientierten kulturellen Breitenarbeit

Kommunikation

- Mitteilungsbedürfnis
- Nicht-allein-sein-wollen
- Wunsch nach vielfältigen sozialen Beziehungen
- Erlebnisintensivierung durch Geselligkeit
- Sensibilisierung für die Motive anderer

Kreativität

- Entfaltung persönlicher Fähigkeiten
- Eigenmotivation durch Erfolgserlebnis
- Durchsetzung eigener Ideen
- Spontaneität als Handlungsprinzip
- Entwicklung von Problemlösestrategien
- Spielerische kulturelle Aktivität

Integration

- Bedürfnis nach emotionaler Zuwendung
- Alters- und schichtenübergreifende Angebote
- Zusammengehörigkeits- und Gruppengefühl
- Förderung sozialer Kompetenzen (Hilfsbereitschaft, Offenheit, Toleranz)
- Soziales Lernen in und mit der Gruppe

Partizipation

- Angebote zur Eigeninitiative und Selbstdarstellung
- Aktive Teilnahme am Geschehen
- Gemeinsame Ziele anstreben
- Prinzip der Mitbestimmung
- Kooperations- und Solidaritätsbereitschaft

Ausgewählte Methoden der Animationsdidaktik

Informative Beratung

- = Information durch Beratung
- Elemente: z.B. Information, Orientierung, Aufklärung, Reflexion
- Beratung nicht psychosozialer Art, sondern Kommunikations- und Klärungsprozess
- Prinzip der Freiwilligkeit: Annahme oder Ablehnung
- Zu beachten: unterschiedliche Beratungsfähigkeit der TN
- Animator als Anlauf- und Bezugsstelle neuer TN
- Dennoch: TN sollen Aktivitäten selbst planen und bestimmen
- In erster Linie Vermittlung von Grundkenntnissen und –fertigkeiten
- Hilfestellung durch den Animator, die selbstgesetzten Ziele der Gruppe zu erreichen, persönliche Kreativität zu entwickeln und eigenen Interessen nachzugehen
- Informationsarbeit: Maßnahmen zur Erreichung des Zieles, das vorhandene Bildungsangebot bekannt zu machen ⇒ Transparenz!
- Hinweise organisatorischer Art
- Informative Beratung als Bewusstmachungsprozess, wie man z.B. seine Freizeit sinnvoll nutzen kann (Freizeit immer noch als Synonym für Erholung und Entspannung) ⇒ der einzelne soll sein Freizeitverhalten neu überdenken

Kommunikative Animation

- = Kommunikation durch Animation
- Methode der Motivierung, Anregung, Förderung
- In erster Linie Anregung der Kommunikation/Kontaktfähigkeit
- Wichtiger Faktor: Räumliches Nebeneinander unterschiedlicher Aktivitätsangebote, Einblick in bisher fremde Erfahrungs- und Aktivitätsbereiche
- Kommunikation fördert die Teilnahmeintensität
- Anregungen durch äußere Rahmenbedingungen, Spiele, Kreatives Tun...
- Animator kann auf zwanglose, entspannte Weise dabei sein, ohne zu belehren
- Aufgaben und Probleme werden von TN selbst gelöst
- Kommunikation und Selbstverwirklichung im Alltag soll gefördert werden

Partizipative Planung

- = Partizipation durch Planung
- Erweiterung der Beteiligungschancen
- Vorsorge treffen für angstfreie Verhaltensbedingungen
- Eigen- und Gruppenaktivitäten
- Mitbestimmung der TN
- Atmosphäre der Akzeptanz
- Fehlen von Leistungsdruck ist unabdingbar!

LITERATUR

OPASCHOWSKI, Horst W. (1981) Animation. Einführung in die freizeitkulturelle Breitenarbeit. Bad
Helbrunn: Klinkhardt
SIEBERT, Horst (1996) Didaktisches Handeln in der Erwachsenenbildung. Didaktik aus
konstruktivistischer Sicht. Neuwied: Luchterhand