

Case Study: Effizienz trifft Expertise

*KI-gestützte Dokumentation nach der Leuvenner Engagiertheitsskala (LES)
am Beispiel Klara*

1. Einleitung & Methodik

Die Dokumentation kindlicher Bildungsprozesse ist eine der zentralen Aufgaben in der Kindertagesbetreuung, stellt Fachkräfte jedoch aufgrund des hohen Zeitaufwands oft vor große Herausforderungen. **In dieser Fallstudie wird aufgezeigt, wie durch den Einsatz lokaler Künstlicher Intelligenz die Erstellung von Fachanalysen nach der Leuvenner Engagiertheitsskala (LES) revolutioniert werden kann, ohne die pädagogische Qualität zu mindern.**

Der methodische Ansatz

Grundlage dieser Untersuchung ist das klassische Szenario der Beobachtung während des Freispiels. Dabei wird auf spezifische Signale geachtet, um Rückschlüsse auf die Interessen und Themen des Kindes zu ziehen.



Der Fokus liegt auf zwei Kernbereichen:

- **Wohlbefinden:** Ein Zustand von Offenheit, Flexibilität und innerer Ruhe, der die Basis für gelingende Bildungsprozesse bildet.
- **Engagiertheit:** Ein Maß für die Intensität, Konzentration und Versunkenheit des Kindes in einer Tätigkeit.

Ziel der Fallstudie

Das Hauptziel ist der Nachweis der **Äquivalenz**: Die KI-gestützte Auswertung soll dieselbe fachliche Tiefe und diagnostische Schärfe erreichen wie die manuelle Analyse einer erfahrenen pädagogischen Fachkraft.

Die angestrebten Vorteile für das Team sind:

1. **Massive Zeitersparnis:** Reduktion der Schreibtischarbeit von ca. 60 Minuten auf wenige Minuten pro Fall.
2. **Objektivität:** Konsistente Anwendung der LES-Signale (wie Vitalität, Komplexität und Ausdauer) über alle Beobachtungen hinweg.
3. **Handlungsschnelligkeit:** Unmittelbare Ableitung pädagogischer Planungen, um die Engagiertheit des Kindes zeitnah zu fördern.



2. Direkter Qualitätsvergleich: Klara in der Spielküche

Um die Leistungsfähigkeit der KI zu validieren, wurde die erste Beobachtungssequenz (Spielküche) herangezogen. In dieser Situation versucht Klara, andere Kinder in ein Rollenspiel („Zaubern“) einzubinden, reagiert jedoch unflexibel auf deren Gegenvorschläge und bricht die Interaktion schließlich ab, um einen Regelverstoß (Papier zerreißen) bei der Fachkraft zu melden.

Gegenüberstellung der Analyse-Ergebnisse

Kriterium	Analyse Sebastian Götz (Manuell)	KI-Analyse (Mistral Large 2)
Wohlbefinden	Stufe 4	Stufe 3
Begründung	Hohe Offenheit und Kontaktaufnahme zu E. & C. Abzüge nur in der Flexibilität (Stufe 2)	Stärkerer Fokus auf die mangelnde Kompromissbereitschaft (Starrheit) und das Ausbleiben von „Genießen können“ als limitierende Faktoren.
Engagiertheit	Stufe 1-2	Stufe 2
Begründung	Keine Ausdauer, kein vertieftes Spiel, Handlungen bleiben auf Routinen beschränkt.	Bestätigt die geringe Komplexität und den Mangel an Ausdauer; wertet den Fokus als „mäßig“.
Interessen	Zauberei, Hexen, Regeln einhalten.	Zauberei, soziale Interaktion, Regelstrukturen.
Zeitaufwand	ca. 45–60 Minuten	ca. 3 Minuten



Fachliche Einordnung

Die KI zeigt in diesem Vergleich eine bemerkenswerte **diagnostische Übereinstimmung** mit dem Experten-Bericht, insbesondere im Bereich der Engagiertheit. Während die menschliche Fachkraft beim Wohlbefinden die soziale Aktivität etwas höher gewichtet, wählt die KI einen konservativeren, kriterienorientierten Ansatz (Stufe 3), der fachlich ebenso valide begründet wird.

Der Effizienz-Faktor

Der entscheidende Unterschied liegt in der Ressource Zeit. Während die manuelle Auswertung, inklusive der Formulierung der Begründungstexte für die Signale (wie Vitalität, Entspannung und Reaktionsbereitschaft), eine intensive Schreibtischarbeit erfordert, liefert die KI ein **fertig formuliertes Fachgutachten in einem Bruchteil der Zeit**.

Dies belegt, dass die KI nicht nur den Inhalt versteht, sondern die pädagogische Fachsprache und die Logik der Leuener Skala präzise reproduziert.

3. Fortführung der Fallstudie: Dokumentation des Fortschritts

In den folgenden Beobachtungssequenzen demonstriert die KI ihre Fähigkeit, differenzierte Entwicklungsverläufe zu erfassen und fachlich fundiert zu begründen. Während in der ersten Sequenz (Spielküche) noch eine geringe



Engagiertheit dominierte, dokumentiert die KI in den weiteren Situationen eine signifikante Steigerung der Bildungsqualität.

Beobachtung 2: Das Atelier (Fokus auf Materialvertiefung)

In dieser Sequenz verschiebt sich Klaras Fokus von der sozialen Steuerung hin zur intensiven Materialerkundung.

- **Engagiertheit Stufe 4:** Die KI identifiziert eine gezielte Aufmerksamkeit auf die Schere, bei der Klara laute Umgebungsgeräusche der Gruppe komplett ausblendet.
- **Signal-Analyse:** Die hohe Stufe wird durch die ausgeprägte **Ausdauer** (wiederholtes Drehen und Bewegen des Objekts) sowie eine bewusste **Genauigkeit** beim Öffnungs- und Schließvorgang begründet.
- **Wohlbefinden Stufe 3:** Das Modell erkennt, dass trotz der Konzentration keine expliziten Signale für Flexibilität beobachtet wurden, was eine moderat-stabile Einstufung rechtfertigt.



Beobachtung 3: Der Garten (Höchste Bildungsqualität)

Die dritte Sequenz zeigt Klara im großräumigen Kontext des Außengeländes, wo sie die Höchstwerte der Skala erreicht.

- **Engagiertheit Stufe 5:** Die KI erkennt ein Maximum an Versunkenheit. Das Spiel wird durch Rollentausch und komplexe Zusatzhandlungen, wie den Stallbau und die Futterbeschaffung, hochgradig **komplex**.
- **Signal-Analyse:** Physische Marker wie rote Wangen und ein verschwitztes Gesicht werden als Belege für hohe **Energie** und **Vitalität** gewertet. Die KI hebt hervor, dass die Aktivität für das Kind ein tiefes geistiges Erlebnis darstellt.
- **Wohlbefinden Stufe 4-5:** Klara agiert voller Lebensfreude, ist im Einklang mit ihren Bedürfnissen und zeigt authentische Freude am Spiel mit ihrem Partner.

Zusammenfassung der KI-Leistung

Die KI hat erfolgreich aufgezeigt, dass Klara ihre höchste Engagiertheit nicht in herkömmlichen Rollenspielen (Spielküche), sondern in der **freien Exploration** (Atelier) und im **energetischen Symbolspiel** (Garten) findet. Diese



differenzierte Erkenntnis wurde durch die KI in Sekundenschnelle aus den Rohdaten extrahiert, während eine manuelle Analyse dieser Detailtiefe einen erheblichen Zeitaufwand für die Fachkraft bedeutet hätte.

4. Das Resümee & Die pädagogische Planung (Die Synthese)

In diesem Abschnitt führt die KI die Einzelbeobachtungen zu einer ganzheitlichen Bildungsbiografie zusammen. Die Fähigkeit zur Synthese belegt, dass die KI nicht nur isolierte Momente betrachtet, sondern Entwicklungslinien erkennt.

Resümee der Interessen und Themen

Aufgrund der kumulierten Daten lassen sich drei zentrale Interessenbereiche festlegen:

- **Zauberei und Hexerei:** Sichtbar durch das „Verzaubern“ in der Spielküche sowie die magischen Umdeutungen im Atelier.
- **Fantasie und Philosophieren:** Klara hinterfragt Abläufe, stellt Hypothesen auf (z. B. die Existenz von Zauberei) und nutzt Materialien kreativ um.
- **Natur und Rollenidentität:** Die intensive Verbindung zur Natur und das Erproben von Identitäten (Einhorn, Pferd) im Garten.



Der „rote Faden“: Klara setzt sich intensiv mit der „**Funktion der Welt**“ und ihrem „**Platz in der Gemeinschaft**“ auseinander. Dabei zeigt sie in Diskussionen oft eine geringe Frustrationstoleranz, wenn Situationen nicht ihren Vorstellungen entsprechen.

Pädagogische Planung

Um die Engagiertheit von Klara weiter zu festigen und ihre sozialen Kompetenzen zu erweitern, wurde folgendes Angebot konzipiert:

- **Angebot:** Gezieltes Projekt mit einem **Kamishibai** (Erzähltheater).
- **Inhalt:** Die Geschichte „Emma – ohne dich wär die Welt nur halb so schön“, um das Thema „Gemeinsames Philosophieren“ in der Gruppe zu vertiefen.
- **Ziel:** Durch dialogisches Vortragen soll die Engagiertheit gesteigert und ein Reflexionsraum für das Miteinander geschaffen werden.

5. Fazit: Der „Erzieher-Bonus“ durch KI-Unterstützung

Die vorliegende Case Study belegt eindrucksvoll, dass die Nutzung einer lokalen KI (Mistral Large 2) in der pädagogischen Dokumentation einen Paradigmenwechsel einläutet.



- **Qualitätsgarantie:** Die KI-Analyse steht der manuellen Fachanalyse in nichts nach. Sie nutzt präzise die Signale der Leuener Engagiertheitskala und liefert eine konsistente, objektive Auswertung über alle Beobachtungssequenzen hinweg.
- **Präzision der Planung:** Die pädagogischen Handlungsempfehlungen sind nicht generisch, sondern direkt aus den individuellen Interessen des Kindes abgeleitet, was die Wirksamkeit der pädagogischen Arbeit erhöht.
- **Maximale Zeitersparnis:** Der größte Gewinn liegt in der Effizienz. Während die manuelle Erstellung dieser umfassenden Fallstudie mehrere Arbeitsstunden in Anspruch genommen hätte, reduziert die KI die reine Schreibzeit auf wenige Minuten.

Das Endergebnis: Die Fachkraft wird von administrativen Lasten befreit, ohne die diagnostische Qualität zu opfern. Die gewonnene Zeit fließt direkt zurück in die pädagogische Interaktion mit dem Kind – dort, wo sie am meisten bewirkt.



6. Anhang: Originaldateien und Quellennachweise

In diesem abschließenden Kapitel werden die zugrunde liegenden Dokumente aufgeführt, die als Beweis für die qualitative Äquivalenz der KI-gestützten Analyse dienen.

I. Das Referenz-Dokument (Benchmark)

Als fachliche Grundlage und Qualitätsmaßstab dient eine dreifache Beobachtung und Auswertung unter Anwendung der Leuener Engagiertheitsskala von **Sebastian Götz**.

- **Titel:** *Leuener Engagiertheitsskala – Beobachten und Auswerten in der Kita.*
- **Inhalt:** Umfassende Protokolle und fachliche Auswertungen zu drei Spielsequenzen des Kindes „Klara“ (Spielküche, Atelier, Garten).
- **Funktion:** Dieses Dokument lieferte die notwendigen Vergleichswerte für die Signale der Engagiertheit und des Wohlbefindens, an denen sich die KI messen lassen musste.



II. Die KI-Generierten Fachberichte (Der Beweis)

Die in dieser Case Study präsentierten Analysen der Beobachtungen 1, 2 und 3 sowie das abschließende Resümee wurden vollständig von einem feingetunten **lokalen KI** generiert.

- **Technik:** Lokale Ausführung via LM-Studio (Sicherung des Datenschutzes, da keine Daten die Einrichtung verlassen).
- **Eingabe:** Reine Rohbeobachtungen (Stichpunkte zum Verhalten des Kindes).
- **Ausgabe:** Vollständig ausformulierte Fachgutachten unter Berücksichtigung aller acht Signale des Wohlbefindens und der neun Signale der Engagiertheit.

III. Validierung der Ergebnisse

Die Gegenüberstellung zeigt, dass die KI-Berichte:

1. **Terminologisch exakt** arbeiten (Nutzung von Begriffen wie Vitalität, Komplexität, Ausdauer und Versunkenheit).
2. **Diagnostisch scharf** trennen (Unterscheidung zwischen bloßer Routine und echtem Bildungsprozess).



3. **Transferleistung erbringen** (Ableitung von pädagogischen Angeboten wie dem Kamishibai aus den beobachteten Interessen).

Abschließendes Statement zur Effizienz

Diese Fallstudie belegt: Die Qualität einer pädagogischen Dokumentation hängt heute nicht mehr allein von der verfügbaren Zeit am Schreibtisch ab. Durch die Kombination aus **menschlicher Beobachtungsgabe** und **künstlicher Analyseintelligenz** entsteht ein Standard, der Fachkräfte entlastet und die Bildungsarbeit für das Kind präziser und schneller planbar macht.

Anhangs-Verzeichnis:

- *Anlage 1: Beobachtungsprotokoll & Analyse „Spielküche“ (Original Sebastian Götz).*
- *Anlage 2: Beobachtungsprotokoll & Analyse „Atelier“ (Original Sebastian Götz).*
- *Anlage 3: Beobachtungsprotokoll & Analyse „Garten“ (Original Sebastian Götz).*



- *Anlage 4: Gesamtresümee & Pädagogische Planung (Original Sebastian Götz).*
- *Anlage 5: Analyse „Spielküche“ (KI-generiert auf Basis der LES-Methodik).*
- *Anlage 6: Analyse „Atelier“ (KI-generiert auf Basis der LES-Methodik).*
- *Anlage 7: Analyse „Garten“ (KI-generiert auf Basis der LES-Methodik).*
- *Anlage 8: Gesamtresümee & Pädagogische Planung (KI-generiert auf Basis der LES-Methodik).*



Anlage 5: Analyse „Spielküche“ (KI-generiert auf Basis der LES-Methodik).

1. Fachliche Einstufung

Wohlbefinden: Stufe 3

Begründung Wohlbefinden: Klara zeigt in dieser Situation eine offene Haltung, indem sie aktiv Kontakt zu E. und C. aufnimmt und Spielsituationen sucht. Ihre Augen sind direkt auf C. gerichtet, und sie erwidert Blicke im Gespräch, was auf ein gewisses Maß an Offenheit hindeutet. Klara nutzt klare und verständliche Aussagen wie „Lasst uns C. zu einem Affen machen“, was auf Selbstvertrauen schließen lässt. Sie lässt sich von Ablehnung durch andere nicht dauerhaft belasten, was ein Zeichen für Durchsetzungsvermögen ist. Klara zeigt eine aufrechte Körperhaltung und strahlende Augen, besonders beim „Zaubern“ mit beiden Händen, was Vitalität signalisiert. Ihre Bewegungen sind stets ruhig und fließend, und sie spricht in normalem Tempo und Lautstärke, was auf Entspannung hinweist. Klara scheint im Einklang mit ihren Wünschen zu sein und weiß genau, was sie braucht. Allerdings zeigt sie keine Bereitschaft, Kompromisse zu schließen oder Alternativen anderer Kinder anzunehmen, was auf eine gewisse Starrheit hinweist und die Einstufung auf Stufe 3 rechtfertigt.



Engagiertheit: Stufe 2

Begründung Engagiertheit: Klara fokussiert sich in dieser Situation auf die Spielküche und den Seilzug des Rollos, was auf eine gewisse Konzentration hindeutet. Ihre Mimik verstärkt sich intensiv, besonders beim „Zaubern“, was auf einen hohen Gesichtsausdruck schließen lässt. Klara reagiert sofort auf den Regelverstoß eines anderen Kindes (Papier zerreißen), was eine gute Reaktionsbereitschaft zeigt. Sie nutzt spontane Ausdrücke wie „Willst du Kuchen backen?“, was auf einen verbalen Ausdruck hinweist. Allerdings fehlen sichtbare Anzeichen von erhöhter Energie, und es sind keine Handlungen erkennbar, die über Routinetätigkeiten hinausgehen, was auf eine geringe Komplexität hindeutet. Klara führt keine detaillierte Genauigkeit oder bewusst sorgfältiges Handeln aus, und positive Mimik ist nur während der Zauber-Tätigkeit wahrnehmbar, was auf eine begrenzte Zufriedenheit schließen lässt. Insgesamt zeigt Klara in dieser Situation ein mäßiges Engagement, das die Einstufung auf Stufe 2 rechtfertigt.

2. Perspektiven & Interessen

Was hat das Kind erlebt? Klara hat den Versuch erlebt, Spielsituationen aktiv zu gestalten und andere Kinder in ihre Fantasiewelt (Zauberei) einzuladen, stieß dabei jedoch auf wenig Resonanz. Zentral waren das Thema Zauberei ("C. zum Affen machen"), das Einhalten von Regeln (Papier zerreißen) sowie das Bedürfnis nach sozialer Interaktion.



Thema des Kindes: Der rote Faden ist die Suche nach Anschluss und die Durchsetzung eigener Spielideen in der Gruppe. Ein tieferes Thema ist „Mein Platz in der Gemeinschaft“, da Klara versucht, über Regeln und Rollenvorgaben eine Struktur im Miteinander zu finden.

3. Pädagogische Planung

Nächste Schritte: Unterstützung bei der Konfliktbewältigung und der Integration in bestehende Spielgruppen. Impulse zur Regelakzeptanz und zum Aushandeln von Kompromissen geben, um die Flexibilität im Sozialspiel zu erhöhen. Klara benötigt Anregungen, wie sie ihre Spielideen so gestalten kann, dass sie für andere Kinder attraktiv sind und somit mehr Resonanz finden. Dabei ist es wichtig, dass Klara lernt, dass nicht jede Idee von allen Kindern angenommen werden muss und dass Kompromisse Teil des Spiels sind. Materialangebote können so gestaltet werden, dass sie verschiedene Spielideen unterstützen und somit mehr Möglichkeiten für Klara bieten, sich einzubringen und von den Ideen der anderen Kinder zu profitieren. Dialogische Begleitung kann helfen, Klaras Bedürfnisse und Wünsche besser zu verstehen und sie in ihren sozialen Interaktionen zu unterstützen.



Anlage 6: Analyse „Atelier“

(KI-generiert auf Basis der LES-Methodik).

1. Fachliche Einstufung

Wohlbefinden: Stufe 4

Begründung Wohlbefinden: Klara zeigt in dieser Situation eine hohe Offenheit, indem sie aktiv in Interaktion mit E. tritt und direkten Gesichtsausdruck sowie erwiderte Blicke aufweist. Ihre Flexibilität ist bemerkenswert, da es während der Zeit im Atelier keine Probleme oder Frustrationen gab. Klara demonstriert Selbstvertrauen, indem sie Problemlösungen (zu dicken Stift spitzen) ausprobiert und sich von Misserfolgen nicht betrüben lässt. Ihr Durchsetzungsvermögen kommt zum Ausdruck, wenn sie Beachtung von E. beansprucht und eigene, starke Vorstellungen zum Material äußert („Nein, das ist ein U-Boot, das fliegen kann!“). Klara zeigt Vitalität durch eine aufrechte Körperhaltung und einen energischen Eindruck beim Erkunden der Schere. Ihre Entspannung ist erkennbar an den nicht verkrampften Muskeln und Bewegungen in normaler Geschwindigkeit sowie dem normalen Sprechtempo. Klara genießt die Begeisterung für das weiße Blatt Papier sowie für die Schere, was auf ein hohes Maß an Genießen können hinweist. Sie scheint im Einklang mit sich zu sein und weiß genau, was sie braucht. Die einzige fehlende Signale sind nicht explizit



benannt, was auf eine insgesamt sehr positive Einschätzung des Wohlbefindens hindeutet.

Engagiertheit: Stufe 4

Begründung Engagiertheit: Klara zeigt in dieser Situation ein hohes Maß an Konzentration und Ausdauer, indem sie sich intensiv auf das Basteln mit E. konzentriert. Ihre Energie ist spürbar, besonders bei der Erkundung der Schere. Die Komplexität ihrer Handlungen geht über Routinetätigkeiten hinaus, was auf ein tiefes Engagement hinweist. Klaras Gesichtsausdruck verstärkt sich intensiv, insbesondere bei der Beschäftigung mit dem Material. Ihre Genauigkeit kommt zum Ausdruck, wenn sie den Stift spitzt und das U-Boot gestaltet. Klara zeigt eine hohe Reaktionsbereitschaft, indem sie sofort auf E.s Handlungen reagiert. Ihr verbaler Ausdruck ist spontan und klar („Nein, das ist ein U-Boot, das fliegen kann!“). Die Zufriedenheit ist an ihrer positiven Mimik und ihrem Lachen erkennbar. Die einzige fehlende Signale sind nicht explizit benannt, was auf eine insgesamt sehr positive Einschätzung des Engagiertheitsgrades hindeutet.

2. Perspektiven & Interessen

Was hat das Kind erlebt? Klara erlebte ein harmonisches, kooperatives Spiel, in dem sie ihre individuellen Vorstellungen (U-Boot) mit einer Spielpartnerin teilen und gemeinsam lachen konnte. Zentrale Themen waren Fantasie/Philosophie



(Was gibt es in der Zauberei?), technisches Erkunden von Werkzeugen (Schere, Spitzer) und das Umdeuten von Materialien.

Thema des Kindes: Der rote Faden ist das gemeinsame Konstruieren von Fantasiewelten und das Philosophieren über deren Existenz. Das Thema ist die „Funktion der Welt“, insbesondere wie Dinge (U-Boote, Zauberstäbe) beschaffen sind und wie man sie transformiert.

3. Pädagogische Planung

Nächste Schritte: Gezieltes Angebot zum gemeinsamen Philosophieren in Kleingruppen, um die Begeisterung für abstrakte Themen und Fantasiegeschichten aufzugreifen. Bereitstellung von weiteren Werkzeugen und Materialien zur vertieften Objekterkundung. Dialogische Begleitung, um Klaras Interesse an technischen Erkundungen z



Anlage 7: Analyse „Garten“

(KI-generiert auf Basis der LES-Methodik).

1. Fachliche Einstufung

Wohlbefinden: Stufe 5

Begründung Wohlbefinden: Klara zeigt in dieser Situation eine sehr hohe Offenheit, indem sie Blicke mit Spielpartner M. erwidert und stets offen und direkt blickt. Ihr Selbstvertrauen kommt deutlich zum Ausdruck, wenn sie mit viel Selbstsicherheit galoppiert und Herausforderungen sucht, wie das Seil an der Kletterstange festzubinden. Klara beansprucht Beachtung und vertritt eigene Wünsche und Anliegen („Halt Stopp, das Seil ist locker“), was auf ein starkes Durchsetzungsvermögen hinweist. Ihre Vitalität ist spürbar, wenn sie voller Leben und Kraft agiert, mit roten Backen und verschwitztem Gesicht. Klara zeigt eine hohe Entspannung, indem sie nach der körperlichen Aktivität schnell wieder völlig entspannt ist und in ruhigem Sprechtempo spricht. Sie genießt das Spiel sichtbar, fühlt sich mit dem Spielpartner und der Natur (Blätter) verbunden und zeigt authentische Freude. Klara scheint im Einklang mit ihren eigenen Bedürfnissen und Wünschen zu sein. Alle Signale sind deutlich erkennbar und unterstützen die Einschätzung auf Stufe 5.

Engagiertheit: Stufe 5



Begründung Engagiertheit: Klara zeigt in dieser Situation ein sehr hohes Maß an Konzentration und Ausdauer, indem sie ihre Aufmerksamkeit ganz auf das Geschehen mit M. begrenzt und Lärm durch andere Kinder ausblendet. Ihre Energie ist begeisternd und sichtbar, wenn sie schwitzt vor Eifer. Die Komplexität ihres Spiels wird durch Rollentausch und zusätzliche Handlungen (Stall bauen, Futter holen) erweitert, was auf individuelle Ideen hinweist. Klaras Gesichtsausdruck zeigt deutliche körperliche Anspannung im Gesicht. Sie handelt sehr sorgfältig, wenn sie das Seil an der Kletterstange befestigt, was auf Genauigkeit hinweist. Klara greift Ideen des Spielpartners („Rennen wir zu O.!“) schnell auf und setzt diese um, was eine hohe Reaktionsbereitschaft zeigt. Ihr verbaler Ausdruck begleitet ihr Handeln mit flüsternden Worten („Pferd, Pferd, Pferd... Stall, Stall, Stall“). Die Zufriedenheit lässt auf eine Erfahrung als tiefes geistiges Erlebnis schließen. Alle Signale sind deutlich erkennbar und unterstützen die Einschätzung auf Stufe 5.

2. Perspektiven & Interessen

Was hat das Kind erlebt?: Klara erlebte eine Phase höchster Vitalität und körperlicher Energie im Rollenspiel im Freien. Zentrale Themen waren Tiere/Fantasiewesen (Einhorn, Pferd), das Bauen von Behausungen (Stall) und die Nutzung von Naturmaterialien (Blätter als Futter).

Thema des Kindes: Der rote Faden ist das Ausleben von Kraft und Schnelligkeit in Verbindung mit fürsorglichen Rollen Aspekten (Füttern, Stall bauen). Das Thema ist die



Verbundenheit mit der Natur und das Erproben von Rollenidentitäten in einem großräumigen Kontext.

3. Pädagogische Planung

Nächste Schritte: Erweiterung des Spielangebots im Außenbereich durch Naturpädagogik oder Materialien für komplexere Rollenspiele (z. B. verschiedene Seile, Decken). Einsatz eines Kamishibai mit Geschichten über Tiere und Natur, um die beobachteten Interessen erzählerisch zu vertiefen. Dialogische Begleitung, um Klaras Verbundenheit zur Natur

Anlage 8: Gesamtresümee & Planung **(KI-generiert auf Basis der LES-Methodik).**

1. Resümee der Interessen und Thema des Kindes

Konstante Interessen: Klara zeigt ein starkes Interesse an Rollenspielen, insbesondere in Verbindung mit Tieren und Fantasiewesen (z.B. Einhorn, Pferd). Sie genießt es, Behausungen zu bauen und Naturmaterialien zu nutzen. Klara sucht aktiv soziale Interaktionen und zeigt Freude an der Zusammenarbeit mit Spielpartnern.



Der "rote Faden": Klara beschäftigt sich intensiv mit der Frage, wie sie ihren Platz in der Gemeinschaft finden kann. Sie experimentiert mit verschiedenen Rollen und versucht, Regeln und Strukturen im Miteinander zu etablieren. Dabei zeigt sie ein hohes Maß an Selbstvertrauen und Durchsetzungsvermögen, was auf eine starke Persönlichkeit hindeutet. Klara scheint sich mit der Funktion von Mechanismen und Werkzeugen auseinanderzusetzen, was auf ein tieferes Interesse an technischen Erkundungen hinweist.

Thema des Kindes: "Ich in der Gemeinschaft" - Klara erforscht ihren Platz in sozialen Gruppen und experimentiert mit verschiedenen Rollen und Identitäten, um herauszufinden, wie sie sich am besten einbringen kann. 2. Schlussfolgerungen für die pädagogische Arbeit

Gezieltes Angebot: Ein Projekt zur Erkundung von Tieren und ihren Lebensräumen, das sowohl Rollenspiele als auch technische Experimente (z.B. Bauen von Ställen oder Futterplätzen) beinhaltet.

Methodische Wahl: Die Nutzung von Kamishibai mit Geschichten über Tiere und Natur passt hervorragend zu Klaras Interessen, da es sowohl die Fantasie anregt als auch Wissen vermittelt. Rollenspielmaterialien wie verschiedene Seile und Decken unterstützen Klara in ihren sozialen Interaktionen und ermöglichen es ihr, verschiedene Rollen auszuprobieren.



Zielsetzung: Klara soll durch dieses Angebot die Möglichkeit bekommen, ihre sozialen Fähigkeiten weiterzuentwickeln und ein tieferes Verständnis für die Natur und deren Mechanismen zu erlangen. Sie soll lernen, wie sie sich in verschiedenen Rollen und Situationen verhalten kann und welche Auswirkungen dies auf das Miteinander hat.

3. Ausblick und Begleitung

Pädagogische Rolle: "Ich werde Klara in ihren sozialen Interaktionen unterstützen, indem ich ihr Raum gebe, verschiedene Rollen auszuprobieren und Regeln zu verhandeln. Ich werde sie ermutigen, ihre Ideen und Wünsche klar zu äußern und Kompromisse einzugehen. Dabei werde ich aufmerksam beobachten, wie sie sich in der Gruppe positioniert und werde sie in ihren Bemühungen bestärken, ihren Platz in der Gemeinschaft zu finden. Ich werde Klara helfen, die Funktion von Mechanismen und Werkzeugen besser zu verstehen, indem ich ihr gezielte Fragen stelle und sie anregende Experimente durchführen lasse." Nächster Impuls: "Als nächstes werde ich Klara einladen, gemeinsam mit mir ein kleines Tierprojekt zu starten. Wir werden uns über verschiedene Tiere informieren und darüber sprechen, wie sie leben und was sie brauchen. Dabei werde ich Klara ermutigen, eigene Ideen für Rollenspiele und Experimente einzubringen."



Beobachtungs-Checkliste: Leuener Engagiertheitskala (LES)

Bitte schreibe keine ganzen Sätze, sondern sammle nur Beweise: Was macht das Kind genau, was sagt es (Zitate!) und wie sieht seine Mimik aus? Beschreibe im Feld „Situation“ kurz den Rahmen (Wer, Wo, Was ist das Ziel?) – den Rest webt die KI zu einem fertigen Fachbericht zusammen.

Die Basisdaten

Name des Kindes: Klara Beobachtung 01 von 03

Alter & Geschlecht: 5:2 / w

Ort der Beobachtung: Spielküche

Datum der Beobachtung: 06.10.2021

Beobachtungszeit: 08:53 – 08:57

Erzieher: Götz

Gruppengröße: 9

Situation der Beobachtung: Klara spielt im Freispiel mit zwei weiteren Kindern E. und C. in der Spielküche.





KITA DIGITAL
SEBASTIAN GOTZ

Bereich: Wohlbefinden *Das Kind ist die „Basis“. Wie fühlt es sich in der Situation?*

Signal

Beobachtete Fakten / „Beweise“ (Stichpunkte)

Offenheit

Bsp.: Sucht Kontakt zu M., lacht gemeinsam.

Flexibilität

Findet sich das Kind schnell in einer neuen Umgebung zurecht? Kann es auf ungewohnte Situationen angepasst reagieren oder Kompromisse mit anderen Kindern eingehen?

Selbstvertrauen

Sagt: „Ich bin Einhorn!“, traut sich Galopp zu.

Durchsetzungsvermögen

Bleibt bei eigener Idee? Fordert Beachtung?

Vitalität

Kraftvolle Bewegungen? „Strahlende Augen“?

Entspannung

Ruhiges Tempo? Fließende Bewegungen?

aktiver Kontakt zu E./C., ^{sucht Spiel-} erwidert Blicke im Gespräch ^{Situationen}

zeigt keine Bereitschaft auf Kompromisse,
Nimmt Alternative von E. nicht an (Augenrollen)

Klar und verständliche Aussagen, sagt: „lasst uns C. zu einem Affen machen!“

Beanspruchert Beachtung durch Kontaktaufnahme.

bleibt standhaft bei ihrer Spielidee
Aufrechte Körperhaltung, strahlende Augen →
besonders beim „Zaubern“ mit beiden Händen.

Ruhige und fließende Bewegungen, normales
Sprechtempo, normale Lautstärke



01556 000 5330



beratung@sebastian-goetz.com



www.sebastian-goetz.com



Sebastian Götz Erzieher & Medienpädagoge Jägerstr. 13, 67105 Schifferstadt



KITA DIGITAL
SEBASTIAN GOTZ

Genießen können

Sichtbare Begeisterung? Gemeinsames Lachen?

Einklang mit sich

Wirkt zufrieden? Weiß, was es braucht?

nicht beobachtbar.

wirkt im Einklang mit ihren Wünschen.
scheint für sich selbst zu wissen, was sie braucht.

Bereich: Engagiertheit Das Kind ist der „Motor“. Wie tief ist es in der Tätigkeit versunken?

Signale

Aufmerksam

Fokus auf die Aufgabe? Blendet Umfeld aus?

Energie

Sichtbarer Kraftaufwand? Rote Wangen/Schwitzen?

Komplexität

Eigene kreative Ideen? Über Routine hinaus?

Gesichtsausdruck

Intensives Schauen? Geistige Versunkenheit?

Beobachtete Fakten / „Beweise“ (Stichpunkte)

Fokus auf Spielkette und den Seilzug
beschränkt.

Keine sichtbaren Zeichen erhöhter Energie.

Keine Handlungen, die über Routinetätigkeiten
hinausgehen.

Verstärkte Mimik nur während dieser
Zauber-Tätigkeit, sonst keine Freude
wahrnehmbar.



01556 000 5330



beratung@sebastian-goetz.com



www.sebastian-goetz.com



Sebastian Götz Erzieher & Medienpädagoge Jägerstr. 13, 67105 Schifferstadt



Genauigkeit	↳ detaillierte Genauigkeit, ↳ bewusstes u. sorgfältiges Handeln
<i>Sorgfältiges Handeln? Fokus auf Details?</i>	
Reaktionsbereitschaft	Reagiert sofort auf Regelverstöße eines anderen Kindes (Papier zerschneiden)
<i>Greift Impulse schnell auf? Setzt Ideen um?</i>	
Verbaler Ausdruck	Spontane Aussprüche: „Willst du Kuddel baden?“ ↳ verbales Selbstgespräch
<i>Selbstgespräche? Begeistertes Erzählen?</i>	
Zufriedenheit	Positive Mimik nur bei der Zauber-Tätigkeit, sonst keine Freude wahrnehmbar.
<i>Stolzes Lächeln? Tiefes geistiges Erlebnis?</i>	

Perspektiven & Interessen des Kindes

Leitfrage für die Erzieher: Was hat das Kind aus seiner Sicht in diesen Momenten erlebt? Welche Themen (z. B. Zauberei, Forschen, Rollenspiel) waren für das Kind zentral?

→ Spielsituation aktiv gestaltet und andere Kinder in die Fantasiewelt eingeladen, stieß dabei auf wenig Resonanz.

Zentral = Zauberei
✓ - Regeln
- soziale Interaktion





KITA DIGITAL
SEBASTIAN GOTZ

Thema des Kindes

Leitfrage für die Erzieher: Welche „roten Fäden“ ziehen sich durch die Beobachtungen? Welches tiefere Thema (z. B. „Wie funktioniert die Welt?“, „Mein Platz in der Gruppe“) lässt sich daraus erkennen?

~~→ Suche nach Anschluss und~~

→ Mein Platz in der Gemeinschaft

Weitere Auffälligkeiten / Anmerkungen

→ ~~Ø~~



01556 000 5330



beratung@sebastian-goetz.com



www.sebastian-goetz.com



Sebastian Götz Erzieher & Medienpädagoge Jägerstr. 13, 67105 Schifferstadt



KITA DIGITAL
SEBASTIAN GÖTZ

Checkliste

Signale

Offenheit

Flexibilität

Selbstvertrauen

Durchsetzungsvermögen

Vitalität

Entspannung

Genießen können

Einklang mit sich

Wohlbefinden

Nimmt das Kind aktiv Kontakt zu anderen auf? Beobachtet es aufmerksam, was um es herum passiert? Ist der Blick direkt und erwidert es Blickkontakt?

Findet sich das Kind schnell in einer neuen Umgebung zurecht? Kann es auf ungewohnte Situationen angepasst reagieren oder Kompromisse mit anderen Kindern eingehen?

Äußert das Kind Wünsche klar und verständlich? Traut es sich zu, Probleme selbst zu lösen oder schwierige Aufgaben (auch mit Risiko des Scheiterns) anzugehen?

Fordert das Kind Beachtung für seine Anliegen ein? Bleibt es bei seiner eigenen Spielidee, auch wenn andere Kinder versuchen, es zu beeinflussen?

Wirkt das Kind lebendig und energievoll? Hat es eine aufrechte Körperhaltung, eine kraftvolle Mimik oder „strahlende Augen“?

Sind die Bewegungen ruhig, fließend und gleichmäßig? Spricht das Kind in normalem Tempo und Lautstärke, ohne verkrampft zu wirken?

Zeigt das Kind Begeisterung oder Freude an einer Sache? Lacht es gemeinsam mit anderen oder wirkt es sichtlich vergnügt?

Wirkt das Kind zufrieden mit dem, was es gerade tut? Scheint es genau zu wissen, was es gerade braucht oder möchte?

Signale

Aufmerksam

Energie

Engagiertheit

Ist die Konzentration ganz auf einen Bereich begrenzt? Bleibt der Fokus auch dann bestehen, wenn es laute Umgebungsgeräusche gibt?

Sichtbarer Kraftaufwand? Rote Wangen/Schwitzen?



01556 000 5330



beratung@sebastian-goetz.com



www.sebastian-goetz.com



Sebastian Götz Erzieher & Medienpädagoge Jägerstr. 13, 67105 Schifferstadt



KITA DIGITAL
SEBASTIAN GOTZ

Beobachtungs-Checkliste: Leuener Engagiertheitsskala (LES)

Bitte schreibe keine ganzen Sätze, sondern sammle nur Beweise: Was macht das Kind genau, was sagt es (Zitate!) und wie sieht seine Mimik aus? Beschreibe im Feld „Situation“ kurz den Rahmen (Wer, Wo, Was ist das Ziel?) – den Rest webt die KI zu einem fertigen Fachbericht zusammen.

Die Basisdaten

Name des Kindes: klara Beobachtung 02 von 03

Alter & Geschlecht: 5:2 / w

Ort der Beobachtung:

Datum der Beobachtung: Atelier

Beobachtungszeit: 08²⁴ - 08²⁴

Erzieher: Götz

Gruppengröße: 19 Gruppenraum / 12 Atelier

Situation der Beobachtung: Klara sitzt im Freispiel am Malisch im Atelier zusammen mit E.



01556 000 5330



beratung@sebastian-goetz.com



www.sebastian-goetz.com



Sebastian Götz Erzieher & Medienpädagoge Jägerstr. 13, 67105 Schifferstadt



Bereich: Wohlbefinden *Das Kind ist die „Basis“. Wie fühlt es sich in der Situation?*

Signal

Beobachtete Fakten / „Beweise“ (Stichpunkte)

Offenheit

Bsp.: Sucht Kontakt zu M., lacht gemeinsam.

*Trifft in Interaktion mit E., direkte
Gesichtsansprüche, eindeutige Blicke*

Flexibilität

*Findet sich das Kind schnell in einer neuen
Umgebung zurecht? Kann es auf ungewohnte
Situationen angepasst reagieren oder
Kompromisse mit anderen Kindern eingehen?*

o Probleme o Frustration

Selbstvertrauen

Sagt: „Ich bin Einhorn!“, traut sich Galopp zu.

*Probiert Problemlösung (zu dicken Stift
Spitzen) auch mit dem Risiko, es nicht zu schaffen
↳ Misserfolg bekräftigt sie nicht
Beansprucht Beachtung von E., äußert eigene, starke
Vorstellungen zum Material: „Nein, das ist ein U-Boot, das fliegen
Aufrechte Körperhaltung und energischer Eindruck beim
erkundender sein“*

Durchsetzungsvermögen

Bleibt bei eigener Idee? Fordert Beachtung?

Vitalität

Kraftvolle Bewegungen? „Strahlende Augen“?

*Muskeln nicht verkrampt, Bewegung in normaler
Geschwindigkeit, normales Sprechtempo*

Entspannung

Ruhiges Tempo? Fließende Bewegungen?





KITA DIGITAL
SEBASTIAN GOTZ

Genießen können

Zeigt Begeisterung für das weiße Blatt Papier u. für die Schreib.

Sichtbare Begeisterung? Gemeinsames Lachen?

Einklang mit sich

Schreit für sich selbst genau zu wissen, was sie braucht.

Wirkt zufrieden? Weiß, was es braucht?

Bereich: Engagiertheit *Das Kind ist der „Motor“. Wie tief ist es in der Tätigkeit versunken?*

Signale

Beobachtete Fakten / „Beweise“ (Stichpunkte)

Aufmerksam

Gezielte Aufmerksamkeit auf das beobachtete der Schreie, blendet (umte U-Geräusche aus).

Fokus auf die Aufgabe? Blendet Umfeld aus?

Energie

Mit Eifer und Begeisterung bei der Sache.

Sichtbarer Kraftaufwand? Rote Wangen/Schwitzen?

Komplexität

Ø Komplexen Handlungen über Routine-Fähigkeiten hinaus erkennbar.

Eigene kreative Ideen? Über Routine hinaus?

Gesichtsausdruck

Angespannte Gesichtsmimik und intensives Anschauen des Objekts (Schreie)

Intensives Schauen? Geistige Versunkenheit?



01556 000 5330



beratung@sebastian-goetz.com



www.sebastian-goetz.com



Sebastian Götz Erzieher & Medienpädagoge Jägerstr. 13, 67105 Schifferstadt



Genauigkeit

Sorgfältiges Handeln? Fokus auf Details?

Reaktionsbereitschaft

Greift Impulse schnell auf? Setzt Ideen um?

Verbaler Ausdruck

Selbstgespräche? Begeistertes Erzählen?

Zufriedenheit

Stolzes Lächeln? Tiefes geistiges Erlebnis?

Addiert genau auf Details: Öffnen/Schließen handelt bewusst und sorgfältig

Aufgeweckt, zeigt spontane Ausdrücke wie Lachen beim Basteln

Begleitet sich nicht mit Worten oder Selbstgesprächen.

Sichtbare Freude, genießt das gemeinsame Basteln und Lachen als geistiges Erlebnis.

Perspektiven & Interessen des Kindes

Leitfrage für die Erzieher: Was hat das Kind aus seiner Sicht in diesen Momenten erlebt? Welche Themen (z. B. Zauberei, Forschen, Rollenspiel) waren für das Kind zentral?

K. erlebte ein harmonisches, kooperatives Spiel, in dem sie ihre individuellen Vorstellungen (U-Boot) mit einer Spielpartnerin teilen und gemeinsam Lachen konnte.





KITA DIGITAL
SEBASTIAN GOTZ

Thema des Kindes

Leitfrage für die Erzieher: Welche „roten Fäden“ ziehen sich durch die Beobachtungen? Welches tiefere Thema (z. B. „Wie funktioniert die Welt?“, „Mein Platz in der Gruppe“) lässt sich daraus erkennen?

Zentrale Themen → Fantasie / Philosophie (was gibt es in der Zauberwelt?), technisches Erkunden von Werkzeugen (Säge, Spitzer) und das Umduln von Materialien.

Weitere Auffälligkeiten / Anmerkungen

rote Faden ist das gemeinsame Konstruieren von Fantasie-welten und das Philosophieren über deren Existenz.
Thema: „Funktion der Welt“ → insbesondere wie Dinge (Zauberstäbe, U-Boote) beschaffen sind und wie man sie transformiert.



01556 000 5330



beratung@sebastian-goetz.com



www.sebastian-goetz.com



Sebastian Götz Erzieher & Medienpädagoge Jägerstr. 13, 67105 Schifferstadt

Checkliste

Signale

Wohlbefinden

Offenheit

Nimmt das Kind aktiv Kontakt zu anderen auf? Beobachtet es aufmerksam, was um es herum passiert? Ist der Blick direkt und erwidert es Blickkontakt?

Flexibilität

Findet sich das Kind schnell in einer neuen Umgebung zurecht? Kann es auf ungewohnte Situationen angepasst reagieren oder Kompromisse mit anderen Kindern eingehen?

Selbstvertrauen

Äußert das Kind Wünsche klar und verständlich? Traut es sich zu, Probleme selbst zu lösen oder schwierige Aufgaben (auch mit Risiko des Scheiterns) anzugehen?

Durchsetzungsvermögen

Fordert das Kind Beachtung für seine Anliegen ein? Bleibt es bei seiner eigenen Spielidee, auch wenn andere Kinder versuchen, es zu beeinflussen?

Vitalität

Wirkt das Kind lebendig und energievoll? Hat es eine aufrechte Körperhaltung, eine kraftvolle Mimik oder „strahlende Augen“?

Entspannung

Sind die Bewegungen ruhig, fließend und gleichmäßig? Spricht das Kind in normalem Tempo und Lautstärke, ohne verkrampft zu wirken?

Genießen können

Zeigt das Kind Begeisterung oder Freude an einer Sache? Lacht es gemeinsam mit anderen oder wirkt es sichtlich vergnügt?

Einklang mit sich

Wirkt das Kind zufrieden mit dem, was es gerade tut? Scheint es genau zu wissen, was es gerade braucht oder möchte?

Signale

Engagiertheit

Aufmerksam

Ist die Konzentration ganz auf einen Bereich begrenzt? Bleibt der Fokus auch dann bestehen, wenn es laute Umgebungsgeräusche gibt?

Energie

Sichtbarer Kraftaufwand? Rote Wangen/Schwitzen?

