Wir sind Maker

www.mini-maker.de

KLAX

Grundlagen für die Aus- und Fortbildung von pädagogischen Fachkräften im digitalen Zeitalter

Fachkräfte aus- und weiterbilden, Teams stärken, Leitungen ermutigen

Kofinanziert durch das Programm Erasmus+ der Europäischen Union

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz. Eine Kopie dieser Lizenz ist unter https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de einsehbar.

Unterstützt von:

DER PARITÄTISCHE UNSER SPITZENVERBAND

Projektpartner:

AARHUS UNIVERSITY

FyXXi

Ringer i vann

UCC UNIVERSITY COLLEGE

ZfKJ Zentrum für Kinder- und Jugendforschung

Inhaltsverzeichnis

Vorwort 3

1. Herausforderung pädagogischen Handelns in Zeiten der Digitalisierung 7

2. Digitale Bildung – Eine Begriffsbestimmung 8

3. Herausforderungen für pädagogische Fachkräfte im digitalen Zeitalter 10

3.1 Lernende und forschende Erwachsene 10

3.2 Gute Lernbegleitung im digitalen Zeitalter 12

4. Didaktische und methodische Grundlagen 16

4.1 Challenged-Based-Learning 16

4.2 Aktive spielerische Lernformen im Kindergarten 17

4.3 Das Action Learning 18

5. Fachliche Kompetenzen: Digitale Medienkompetenz in den Praxisalltag von Kindertageseinrichtungen integrieren 20

5.1 Die Stufen digitaler Medienkompetenz 20

5.2 Makerspaces in Kindergärten und die Maker-Mentalität 26

6. Aufbau und Lernziele der Fortbildung pädagogischer Fachkräfte in der frühkindlichen Bildung für die Nutzung digitaler Medien im pädagogischen Alltag 31

6.1 Stufenblätter für die Fortbildung 33

6.2 Aufbau der Fortbildung 39

6.3 Vorschläge für die didaktische Planung 43

7. Aufbau und Lernziele für die Nutzung von digitalen Medien im pädagogischen Alltag in der frühkindlichen Bildung im Rahmen der Ausbildung zur frühpädagogischen Fachkraft 47

7.1 Stufenblätter für die Ausbildung 49

7.2 Integration von Ausbildungsinhalten digitaler Medienbildung in bestehende Ausbildungs-Curricula 56

7.3 Vorschläge für die didaktische Planung 73

8. Hinweise und Projektideen für den Transfer in die Praxis 79

8.1 Vorschläge für den Einsatz von Technik im Kindergarten 79

8.2 Die Zusammenarbeit mit Eltern 80

8.3 Die Zusammenarbeit im Team 80

8.4 Hinweise für Leitungspersonen 80

8.5 Vorschläge für Bildungsangebote im Kindergarten 81

Ein Ausblick – Pädagogische Fachkräfte von Morgen 82

Literaturverzeichnis 85

Abbildungsverzeichnis 86

Vorwort

Digitalisierung gilt neben dem Klimawandel, der Globalisierung oder der neuen Mobilität als einer der Megatrends der heutigen Zeit. Wobei der Begriff „Megatrend“ keine zukünftige Veränderung bezeichnet, die in voraussehbarer Zeit relevant wird und auf die man sich langsam, aber sicher einstellen muss. Bei diesen Trends handelt es sich vielmehr um Entwicklungen, die das individuelle Leben und die Gesellschaft als Ganzes schon lange beeinflussen und auch noch lange beeinflussen werden. Am Beispiel der Digitalisierung wird das besonders deutlich: sie verändert schon seit einigen Jahrzehnten das alltägliche und berufliche Leben, die Art zu kommunizieren und sich Informationen zu beschaffen.

Doch die Digitalisierung durchdringt nicht nur die Lebens- sondern auch die Berufswelt der meisten Menschen. So arbeiten im Dienstleistungssektor nach eigener Angabe rund 83 % der Beschäftigten mit digitaler Unterstützung. Dabei bezieht sich dieser Prozess nicht mehr ausschließlich auf klassische computergestützte Berufe, wie zum Beispiel im IT- oder Marketingbereich. Auch im Bildungs- und Sozialwesen werden immer mehr Beschäftigte von der Digitalisierung tangiert. Im Bereich der Kindertagesbetreuung beschränkt sich die Arbeit mit digitalen Medien oder Geräten oft noch auf die Kommunikation (E-Mails), die Präsentation nach außen (Websites) oder die Dokumentation von Bildungs- und Entwicklungsprozessen (Videos der Kinder). Doch einerseits sind digitale Medien und Geräte fester Bestandteil im Alltag der meisten Familien und gehören somit auch zur Lebens- und Erfahrungswelt von Kindern. Andererseits setzt erfolgreiche gesellschaftliche Teilhabe zunehmend Fähigkeiten und Fertigkeiten im technischen und digitalen Bereich voraus (vgl. Pietraß 2018). Das heißt, dass sich pädagogische Fachkräfte aktuellen Entwicklungen, wie dem Wandel von einer rein analogen zu einer verstärkt digitalen Welt, in ihrer pädagogischen Arbeit nicht entziehen können. Ihre Aufgabe ist, Kinder an die verantwortungsvolle Nutzung digitaler Geräte und Medien heranzuführen. Die Voraussetzung hierfür ist, dass sich pädagogische Fachkräfte selbst mit diesen Themen beschäftigen und entsprechende Medienkompetenzen entwickeln.

Medienpädagogik hat zwar mittlerweile einen festen Platz in der Ausbildung von pädagogischen Fachkräften in den frühpädagogischen Studiengängen sowie in der Fort- und Weiterbildung eingenommen. Dennoch ist nicht davon auszugehen, dass pädagogische Fachkräfte ausreichend auf die kompetente Begleitung von Kindern im digitalen Zeitalter vorbereitet sind. Dies betrifft insbesondere Fachkräfte, deren Ausbildung oder Studium bereits etwas weiter in der Vergangenheit liegt und die keine regelmäßige Weiterbildung zu diesem Thema besucht haben. Hinzu kommt, dass Medienpädagogik sich meist noch auf den Erwerb von Wissen über heutige Medien(systeme) sowie deren kritisch-hinterfragende aber doch eher passive Nutzung beschränkt. Aktiv gestalterische Kompetenzen im medialen Bereich, die für die verantwortungsvolle Nutzung digitaler Geräte und Technik Voraussetzung sind, werden in medienpädagogischen Seminaren oder Weiterbildungen weiterhin eher selten erworben. Aktuell fehlt es den pädagogischen Fachkräften in den meisten europäischen Ländern an didaktischen Methoden und Ansätzen sowie an Lehr- und Lernmaterialien, die auf der Basis eines entdeckend-forschenden Lernens eine altersgerechte, aktive und kreative Nutzung von digitalen Medien unterstützen (vgl. Thestrup 2013).

Genau diese handlungsorientierten Medienkompetenzen ermöglichen Menschen eine Entwicklung weg von reinen Konsumenten hin zu Produzenten, die Medien aktiv nutzen, um eigene Ideen und Projekte umzusetzen. Kreativität und die Fähigkeit zur Problemlösung gehören zu den Schlüsselkompetenzen des 21. Jahrhunderts und sind damit eine wichtige Voraussetzung, um zukunftsfähig zu sein, beziehungsweise zu bleiben. Aus- und Weiterbildung von pädagogischen Fachkräften zum Thema Digitalisierung sollten sich also nicht ausschließlich auf medienpädagogische Aspekte konzentrieren.

Vor diesem Hintergrund startete 2015 das europäische Projekt „Digital media competence for educational staff in early childhood education“ und wurde über eine Laufzeit von drei Jahren durch das Programm Erasmus+ aus Mitteln der Europäischen Kommission gefördert. Im Ergebnis liegen mit dieser Veröffentlichung Konzepte zur Aus- und Fortbildung von pädagogischem Fachpersonal der frühkindlichen Bildung für die aktive und kreative Nutzung von digitalen Medien im Kindergarten- und Vorschulbereich vor.

Das internationale Projektteam bestand aus sechs Partnereinrichtungen aus vier europäischen Ländern.

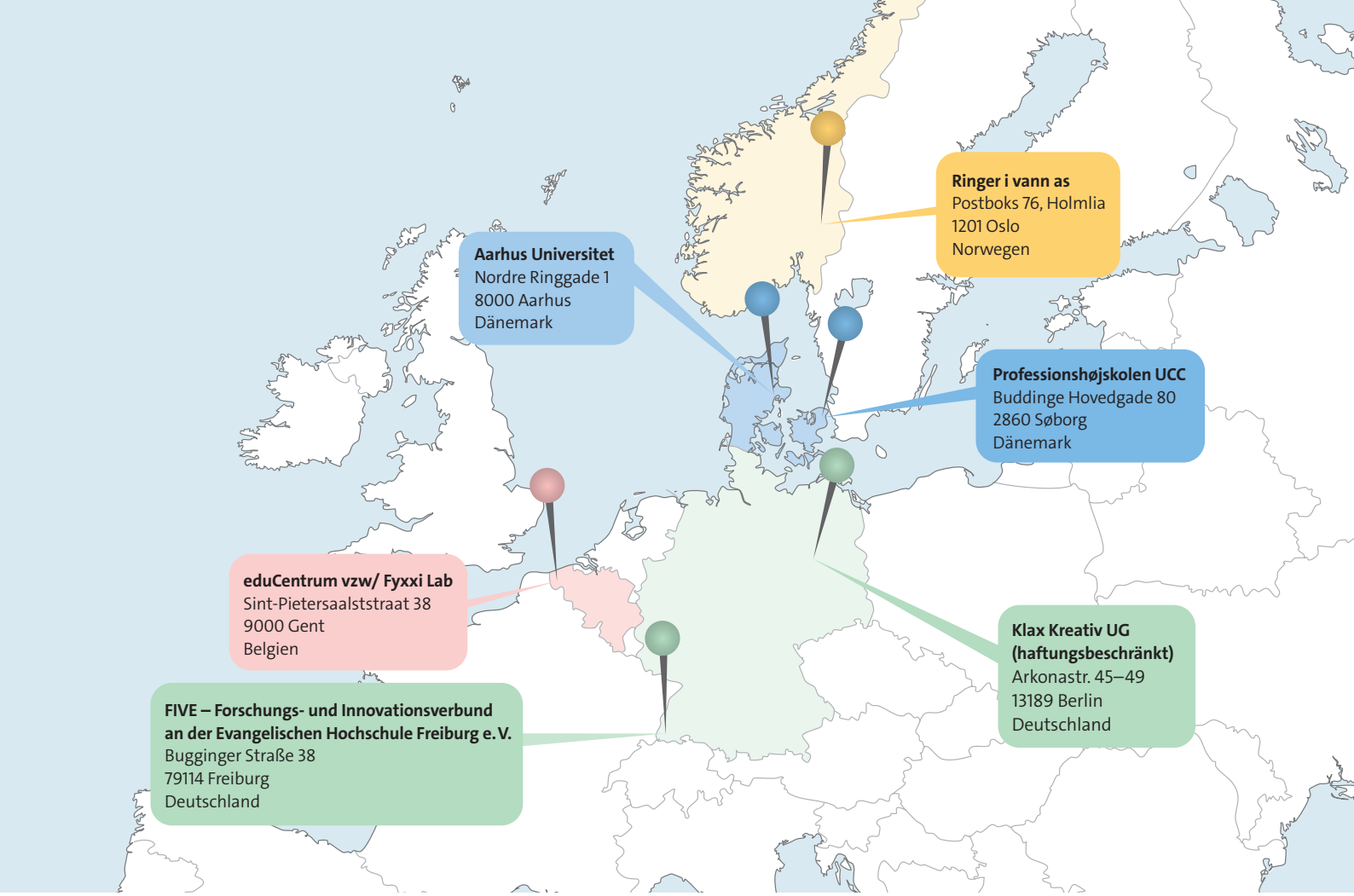


Abbildung 1: Teilnehmende Projektpartner beim Projekt „Digital Media Competences for Educational Staff in Early Childhood Education"

Klax Kreativ UG (haftungsbeschränkt), Deutschland

Beteiligte: Antje Bostelmann, Gerrit Möllers

Die Klax Kreativ UG (haftungsbeschränkt) ist eine verbundene Gesellschaft der Klax Unternehmensgruppe. Klax betreibt seit 1990 eine wachsende Anzahl von Krippen, Kindergärten und allgemeinbildenden Schulen in Berlin, Brandenburg, Niedersachsen und Schweden sowie Einrichtungen der Aus- und Fortbildung von Erzieher/innen. Die Arbeitsbereiche der Klax Kreativ UG (haftungsbeschränkt) umfassen Weiterbildungs-, Qualifizierungs- und Zertifizierungsangebote durch das Institut für Klax Pädagogik.

Ringer i Vann, Norwegen

Beteiligte: Tom Rune Flogstad, Grete Marie Helle

Seit 1987 arbeitet Ringer i vann im Bereich der Organisationsentwicklung und Qualitätsverbesserung in der frühen Kinderbetreuung in Kinderkrippen und Schulen. Ziel von Ringer i vann ist die kontinuierliche Verbesserung in den Bildungseinrichtungen. Ringer i Vann schreibt zudem Fachbeiträge und Ratgeber für Schulen und Kindergärten.

Professionshøjskolen UCC, Dänemark

Beteiligte: Steen Sondergaard, Frank Stoevelbaek

Das University College Copenhagen (KP) ist einer der dänischen Hauptanbieter von Lehrer- sowie Sozialpädagogikausbildungen. Durch die kontinuierliche Vernetzung mit europäischen Partnern wird die Qualität der Studienprogramme, der beruflichen Weiterentwicklung und Forschung gesteigert. Neben der studentischen und personellen Mobilität engagiert sich das University College Copenhagen für Forschung und Entwicklung in den nordischen und europäischen Bildungseinrichtungen.

FIVE – Forschungs- und Innovationsverbund an der Evangelischen Hochschule Freiburg e.V., Deutschland

Beteiligte: Dr. Michael Wünsche

FIVE e.V. ist ein eigenständiger, strukturell mit der Evangelischen Hochschule Freiburg verzahnter, eingetragener und gemeinnütziger Verein. An der Hochschule übernimmt FIVE die Funktion eines Instituts für angewandte Forschung. FIVE bietet Professor/innen der Hochschule den organisatorischen Rahmen, um praxisbezogene, empirische Forschungsprojekte auf einem hohen Niveau realisieren zu können. In mehr als 30 Jahren hat sich FIVE mit seiner umfangreichen Forschungsleistung bundesweit zur größten, an einer Hochschule für Angewandte Wissenschaften im Bereich Soziales angegliederten Forschungseinrichtung entwickelt.

EduCentrum, Belgien

Beteiligte: Isabel Allaert, Hans de Four

EduCentrum ist eine belgische gemeinnützige Organisation mit Schwerpunkt auf IKT und STEM. Fyxxi als größtes Projekt von EduCentrum konzentriert sich auf die STEM-ICT Ausbildung sowohl während als auch nach der Schulzeit. Das Fyxxi Lab ist für Kinder im Alter von 5-16 Jahren geöffnet. Hier können innovative Lernmethoden und Technikkompetenzen in einem Klassenzimmer, das mit STEM-ICT-Tools gefüllt ist, erprobt werden.

Aarhus Universitet, Dänemark

Beteiligte: Klaus Thestrup

Die Aarhus Universität ist die größte Universität in Dänemark. Das Zentrum für didaktische Entwicklung und digitale Medien an der Aarhus Universität zielt darauf ab, Forschung und Wissensaustausch in den Bereichen offene Bildung, innovative Pädagogik und Bildungstechnologie zu fördern. Das Zentrum forscht, indem es mit Bildungsdesigns experimentiert, bestehende Technologien in innovative pädagogische Praktiken integriert und neue Formen der Bildungstechnologien entwickelt.

Zur Entstehung

Wir begannen damit die Bedarfe von Kindern und pädagogischen Fachkräften in Bezug auf den Erwerb sowie die Vermittlung von handlungsorientierten Medienkompetenzen, außerdem den Grad und die Qualität der derzeitigen Anwendung digitaler Medien und Werkzeuge in Kindertagesstätten der beteiligten Länder zu erheben. Parallel zeigten wir uns gegenseitig unsere bisherige pädagogische Praxis bei der Anwendung digitaler Medien sowie Werkzeuge und diskutierten über unsere Erfahrungen. Dieser Prozess war sehr intensiv, denn wir haben lange gebraucht, uns wirklich zu verstehen. Was ist mit dem Begriff Bildung in den verschiedenen europäischen Ländern gemeint? Was steckt hinter dem Begriff Kindergarten und wo werden die pädagogischen Fachkräfte der frühen Kindheit am besten qualifiziert? Natürlich hatten wir auch mit Vorurteilen, die einzelnen Nationen betreffend, zu kämpfen. Wir waren uns früh einig, Bildung als soziales Gesamtpaket zu verstehen, eine Grundüberzeugung, die im dänischen Begriff „Danelse“ zum Ausdruck kommt.

Unsere Erkenntnisse aus diesem Prozess haben wir in den Kapiteln 1 und 3 zusammengefasst. Kapitel 2: „Digitale Bildung – eine Begriffsbestimmung“ fasst die Ergebnisse unserer Diskussion der Kernbegriffe „Digitalisierung“ und „Bildung“ aus europäischer Perspektive zusammen. Gerade der Prozess unseres gegenseitigen Verstehens hat uns deutlich gemacht, wie wichtig eine genaue Begriffsbestimmung für die aktuelle Diskussion ist.

Der Abgleich des gesellschaftlichen Diskurses in unseren vier Ländern war wichtig und interessant. Die Debatte zum Schutz der Kinder vor digitalen Medien in Deutschland war für die anderen europäischen Partner befremdlich. Zum Ende des Projektes konnten wir diese Diskussionen aber auch in den skandinavischen Ländern beobachten. Unsere Diskussionen über die veränderten gesellschaftlichen Bildungsaufgaben in einer zunehmend digitalisierten Welt war von der amerikanischen, dänischen und deutschen Wissenschaftsdebatte geprägt.

Durch die Verbindung der aktuellen wissenschaftlichen Diskussion in unseren Ländern und den von uns bisher gemachten Erfahrungen konnten wir zum einen die methodisch-didaktischen Kompetenzen (Kapitel 4) ableiten, die aus unserer Sicht für pädagogische Fachkräfte wichtig sind bei der Planung, Durchführung und Reflexion von pädagogischen Angeboten im Kindergartenalltag. Zum anderen haben wir die fachlich-inhaltlichen Kompetenzen zur erfolgreichen Vermittlung digitaler Medienkompetenz im Kindergarten (Kapitel 5) herausgearbeitet. Diese aus unserer Sicht wichtigen Kompetenzen für Erzieherinnen und Erzieher waren die Grundlage der Entwicklung der Lernziele für unser Fortbildungs- sowie für unser Ausbildungskonzept von pädagogischen Fachkräften.

Aus unserer gemeinsamen Projektarbeit entwickelten und erprobten wir einen Fortbildungsgang für pädagogische Fachkräfte, die digitale Medien sinnvoll in den Kindergartenalltag integrieren möchten und Methoden erlernen wollen, wie Kinder sich aktiv mit digitalen Werkzeugen beschäftigen ohne reine Konsumenten digitaler Medieninhalte zu werden. Kapitel 6 umfasst die Inhalte, Methoden und Vorschläge für den Aufbau von Fortbildungsangeboten.

Die Erfahrungen aus der Anwendung des Fortbildungsgangs integrierten wir als didaktische & methodische Ansätze in ein bestehendes Ausbildungscurriculum zur pädagogischen Fachkraft frühkindlicher Bildung. Kapitel 7 beinhaltet die Vorschläge zur Integration von Ausbildungsinhalten digitaler Medienbildung in bestehende Ausbildungs-Curricula sowie für die didaktische Planung.

Durch die weitere Begleitung der Teilnehmenden an den Fortbildungen und der erstellten Evaluationen konnten wir Hürden für den Praxistransfer des Gelernten in den Kindergarten identifizieren und gleichzeitig Vorschläge erarbeiten, wie mit diesem proaktiv umgegangen werden kann, um die Chance auf eine erfolgreiche Implementierung im pädagogischen Alltag zu steigern. Diese Vorschläge stellen wir in Kapitel 8 vor.

Das Projektteam hofft, dass viele pädagogische Fachkräfte in möglichst vielen Ländern von unseren Erkenntnissen und Vorschlägen profitieren werden.

1. Herausforderung pädagogischen Handelns in Zeiten der Digitalisierung

In Berichten über die Lebenssituation junger Menschen in Europa (vgl. z.B. BMFSFJ 2013) finden sich aktuelle und weitreichende Beschreibungen der Bedingungen des Aufwachens. In diesem Zusammenhang wird insbesondere auf die Entwicklung und Relevanz digitaler Medien hingewiesen:

> „Nichts hat die Lebenswelten der Kinder und Jugendlichen in den beiden letzten Jahrzehnten im Vergleich zu „früher" vermutlich so grundlegend und nachhaltig verändert wie die Entwicklungen, die sich im Bereich der elektronischen Medien und den damit verbundenen Kommunikationsmöglichkeiten vollzogen haben – und immer noch vollziehen. Handys, Smartphones und Computer mit einem inzwischen fast allen zugänglichen Internet verändern und erweitern die Möglichkeiten der universellen Kommunikation so fundamental und anhaltend – zwar nicht nur für Heranwachsende, aber für diese ungleich selbstverständlicher, und vor allem von Anfang an, als „Digital Natives", also ohne eigene Differenzerfahrung" (Ebd: 55)

Neben den Kommunikationsmöglichkeiten ist zudem der Zugang zu wie die Dichte an Informationen und Unterhaltung als kulturprägendes Charakteristikum digitaler Medien hervorzuheben (vgl. Siegler et al. 2011: 338). Eine derartige Mediatisierung des Aufwachsens stellt deutliche Herausforderungen an die Kinder- und Jugendhilfe (vgl. ebd.: 14), insbesondere hinsichtlich einer kompetenten Begleitung und Förderung kindlicher Bildungsprozesse durch Erziehende und Lehrende.

Als weitere Herausforderung professionellen pädagogischen Handelns stellt sich eine sogenannte ‚Digitale Ungleichheit' (Ebd.: 394) dar. Diese korrespondiert mit gesellschaftlichen Entwicklungen sowie zunehmenden sozialen und ökonomischen Ungleichheiten in zweierlei Hinsicht: zum einen bezüglich von Zugangsmöglichkeiten, zum anderen hinsichtlich des Nutzungsverhaltens (konsumistisch vs. reflektiert). Hierbei beginnt die ‚Digitale Ungleichheit' bereits im Kindesalter, vor allem im wirkmächtigen familiären Rahmen. Aufgabe von Kindertagesstätten ist somit, in Bildungsangeboten im Bereich digitaler Medien die zielgruppenspezifische Ausrichtung zu berücksichtigen.

In der politischen und kulturellen Öffentlichkeit wird die Nutzung digitaler Medien derzeit vorrangig als Frage der Wahl neuer Technologien (Computer, iPads usw.) und neuer digitaler Werkzeuge (Mindmasters, Prezi, PuppetPals und Lernspiele usw.) diskutiert. Insbesondere auf Grund des medialen Aufwachsens von Kindern (vgl. vbw 2018) sind digitale Medien jedoch bereits integraler Bestandteil des Alltags von Kindern und haben daher vor allem in Bezug auf Kultur, Bildung und Lernen eine besondere Bedeutung in Einrichtungen frühkindlicher Bildung (vgl. Wünsche/Kink 2016: 17ff.).

Vor diesem Hintergrund macht es Sinn, die Nutzung digitaler Medien in Einrichtungen frühkindlicher Bildung als neues Bildungsprojekt zu behandeln in dessen Kontext eine digitale Kultur für Einrichtungen frühkindlicher Bildung geschaffen werden kann. Der Schwerpunkt von Aus- und Fortbildung sollte daher auf der Befähigung von pädagogischen Fachkräften liegen, die es ihnen ermöglicht, die traditionelle Agenda von Kindertageseinrichtungen und deren Bildungszielen in Frage zu stellen und neue Wege der Organisation und Strukturierung der Einrichtungen und der Bildungsarbeit zu unterstützen. So kann sich in den Bildungseinrichtungen eine neue Wertebasis und eine neue Medienkultur entwickeln. Mit Blick auf die wichtigsten Ergebnisse aktueller Studien und der Auswertung eigener Befragungen (vgl. ebd.: 17) im Rahmen des Projektes wird deutlich, dass die frühpädagogischen Einrichtungen, die sich bereits mit digitalen Werkzeugen und Medien auseinanderzusetzen oder versuchen diese sinnvoll in die Alltagspraxis zu implementieren sich am Beginn dieses längerfristigen lohnenswerten Prozesses sehen.

2. Digitale Bildung – Eine Begriffsbestimmung

Niemals wieder kann der Mensch so gut und so intensiv lernen wie in der Zeit der Kinderspiele. Nicht umsonst tritt Resnik (2017) dafür ein, den Kindergarten zum Lernmodell für Menschen aller Altersgruppen zu machen. Nähert man sich dem Bildungsbegriff von der Seite der Digitalisierung unserer Gesellschaft erscheinen diese Punkte wichtig:

- Innovation
- Kreativität
- Lernziele für Kinder und Erwachsene in den Bereichen Technik, Programmieren & Medienverständnis

Mit der Digitalisierung verschieben sich auch die Schwerpunkte in der Bildungsarbeit. Kinder brauchen neben der Lust am Lernen, dem Entdeckergeist und der Experimentierfreude nun auch Reflexionsfähigkeit, Urteilsvermögen und Organisationskompetenz. In einer Zeit, in der zunehmend ungesichertes und nicht validiertes Wissen verbreitet wird, wird es immer schwerer sich zurechtzufinden. Was stimmt? Worauf kann man sich verlassen? Was ist ein Fakt und was nur eine Geschichte? Auf diese Fragen schnell antworten zu können, will gelernt sein. Dazu braucht es die Fähigkeit, Informationen zu beurteilen und einzuordnen. Dieser Prozess wird zunehmend den Kern von Bildung ausmachen.

Ohne technisches Grundwissen, eigene Erfahrungen und selbstaktiv gestaltete Lernprozesse wird dieser Bildungsansatz nicht gelingen. Welche Fähigkeiten und Kompetenzen müssen Kinder und Erwachsene vor diesem Hintergrund erwerben, um auf ein verantwortungsvolles Leben in einer zunehmend digitalisierten Welt vorzubereiten und vorbereitet zu sein? In den letzten Jahren wird dies unter dem Begriff „Schlüsselkompetenzen für das 21. Jahrhundert“ zusammengefasst (vgl. Partnership for the 21st Century). Hierzu gehören:

Kreativität und Problemlösung

- die Bereitschaft, Neues auszuprobieren
- das gewohnte Denken und Verhalten hinterfragen und ändern können
- eigene Sichtweisen und Erklärungen finden
- Hypothesen überprüfen
- sich auf geänderte Anforderungen und Herausforderungen einstellen können

Sozialkompetenz

- die Übernahme von Verantwortung für sich und andere
- gemeinsam mit anderen Aufgaben planen und erfüllen
- Regeln vereinbaren und einhalten
- sich in andere hineinversetzen
- verschiedene Bedürfnisse wahrnehmen
- auf unterschiedliche Sichtweisen angemessen reagieren können
- die eigenen Fähigkeiten konstruktiv einbringen können

Lernkompetenz und Selbstorganisation

- sich selbst einschätzen können
- den eigenen Lernerfolg reflektieren
- sich motivieren und anstrengen können
- Arbeitsschritte vereinbaren, sich abstimmen und zielgerichtet vorgehen
- Verantwortung für das eigene Lernen übernehmen
- sich persönliche Ziele setzen
- Eigeninitiative entwickeln
- Fehler und Schwierigkeiten als Lernchancen erkennen

Toleranz und Offenheit

- eigene Vorurteile erkennen und abbauen
- Verschiedenartigkeit akzeptieren
- Verständnis für andere Einstellungen zeigen
- unterschiedliche Positionen ansprechen

Ich-Kompetenz

- stolz auf eigene Leistungen sein
- eigene Gefühle, Bedürfnisse und Verhaltensmuster kennen
- Potenziale, Stärken und Schwächen wahrnehmen
- Ängste überwinden und sich selbst vertrauen

Digitale Organisations- und Urteilskompetenz

- kreativ, kritisch und bewusst mit Medien und Technologie umgehen
- Medienangebote verantwortungsvoll für den eigenen Lernweg nutzen
- Informationen finden, auswählen, einschätzen und hinterfragen können
- technische Zusammenhänge und Funktionsweisen kennen

Um solche Fähigkeiten und Kompetenzen zu erwerben, benötigen pädagogische Fachkräfte und Kinder Möglichkeiten, in denen sie projektbasiert und gemeinsam voneinander lernen können. Das Lernen durch Ausprobieren weckt den Erfindergeist und motiviert Kinder, eigenständig neue Wege zu gehen. Diese „Maker-Mentalität“ kann mit den verschiedenen Phasen eines Kreativitätsprozesses umschrieben werden, wie er z.B. im Ansatz des „challenge-based learning“ beschrieben wird: IMAGINE – MAKE – LEARN – SHARE.

Dabei geht es nicht darum alle Kinder zu Programmierern zu machen. Vielmehr werden ihnen individuelle Zugänge ermöglicht, damit sie digitale Kompetenzen erwerben und Digitalität als kreatives Werkzeug nutzen können. Pädagogische Fachkräfte stehen vor der Aufgabe, Kindern diese Kompetenzen zu vermitteln damit sie zu Gestalter/innen der digitalen Welt werden können. Dies beinhaltet nicht nur in Kindern Begeisterung für Technik und Programmierung zu wecken. Ziel sollte vielmehr sein, Kindern spielerisch an den kreativen Umgang mit digitalen Techniken heranzuführen und sie dazu zu befähigen ihre eigenen Projekte und Ideen zu gestalten.

Dabei liegt nahe, dass pädagogische Fachkräfte diese Fähigkeiten und Kompetenzen zunächst selbst erwerben. So gesehen scheint wichtig, sie für eine Auffassung von Lernen und Bildung zu sensibilisieren, die sich gegenüber einem traditionellen Verständnis von Lernen abgrenzt, das sie aus der eigenen Lernbiographie kennen. Dieses Lern- und Bildungsmodell wird oft als ko-konstruktives[1] Lernen beschrieben.

1 Nachhaltig geprägt und für die pädagogische Praxis nutzbar gemacht hat den Begriff der „Ko-Konstruktion“ in Deutschland vor allem Wassilios E. Fthenakis (vgl. Fthenakis 2003).

3. Herausforderungen für pädagogische Fachkräfte im digitalen Zeitalter

Die ko-konstruktive und begleitende Haltung der pädagogischen Fachkräfte erscheint in Zusammenhang mit dem digitalen Wandel als eine wichtige Voraussetzung für das selbstständige Lernen. Die Zeit des allwissenden Erwachsenen, der lehrende Vorträge hält, ist vorbei. Erwachsene sind Arrangeure von Lernsettings, lernende Mitspieler/innen und hin und wieder auch Spielimpulsgeber/innen. Es ist daher auch das Ziel der Fort- und Ausbildung pädagogischer Fachkräfte für die Nutzung digitaler Medien im pädagogischen Alltag das berufliche Selbstverständnis und die pädagogische Haltung zu verändern.

3.1 Lernende und forschende Erwachsene

Erwachsene wachsen genau wie Kinder in die digitale Gesellschaft hinein. Für Erwachsene können Geräte und Techniken neu sein, die gemeinsam mit den Kindern ausprobiert und erlernt werden können. Lernräume sollten demzufolge nicht nur in den Kinderräumen und für die Kinder zur Verfügung stehen. Es ist wichtig, auch pädagogischen Fachkräften regelmäßig die Möglichkeit zu geben, auszuprobieren und zu tüfteln. Um neue Materialien kennenzulernen und ihren Nutzen für die pädagogische Praxis zu prüfen, braucht es Zeit und Raum für Experimente. Um beispielsweise zu verstehen, wie sich eine Zeichnung mit Hilfe eines 3D-Druckers in ein mehrdimensionales Objekt verwandelt, ist es wichtig, diesen Vorgang inhaltlich und praktisch nachvollziehen zu können. Die praktische Umsetzung schafft also Sicherheit im Umgang mit digitalen Medien. In sogenannten Makerspaces oder Werkstätten kann mit (neuen) Materialien, Geräten und Techniken experimentiert werden. Sie bieten Raum, sich über gemachte Erfahrungen auszutauschen.

Abbildung 2: Das selbstständige Bauen von Robotern hilft, den Herstellungsprozess zu verstehen und mit eventuell auftretenden technischen Problemen im pädagogischen Alltag umgehen zu können.

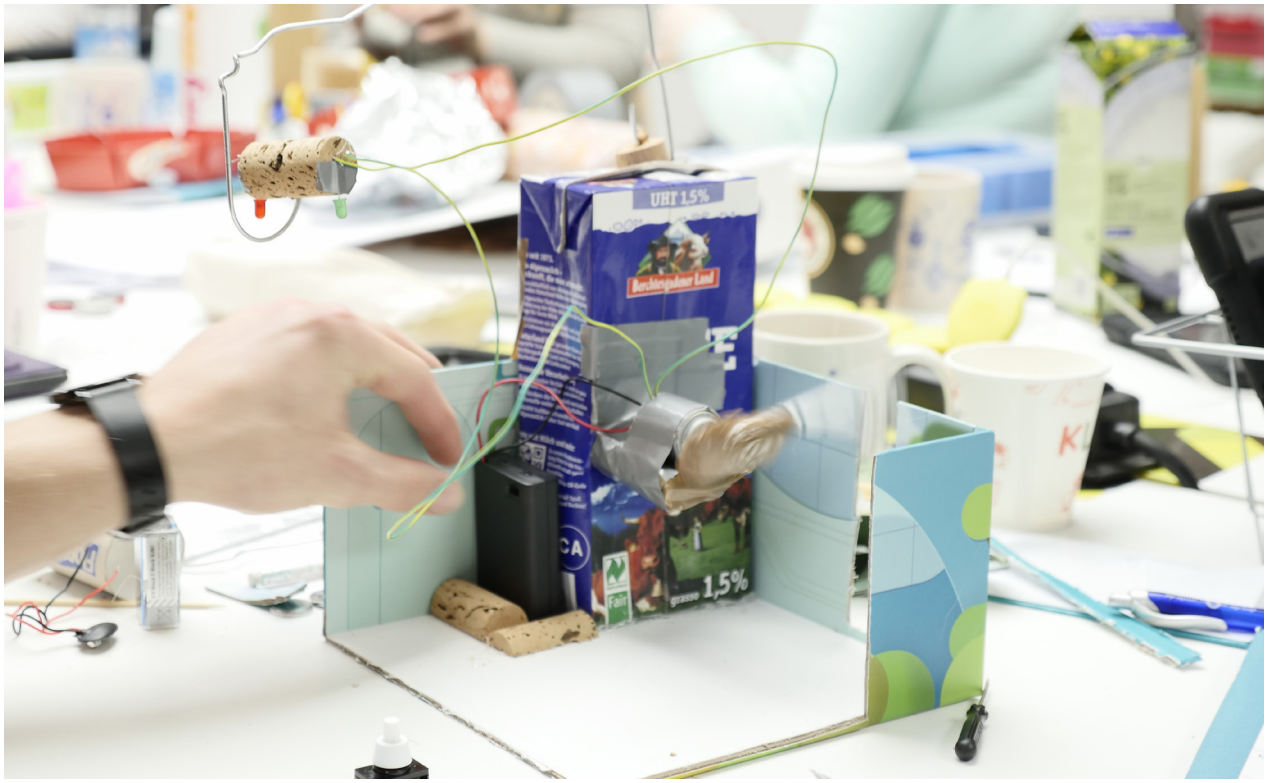


Abbildung 3: Das Bauen von Stromkreisen

Abbildung 4: Pädagogische Fachkräfte experimentieren gemeinsam und tauschen sich zu digitalen Medien aus.

Pädagogische Fachkräfte benötigen darüber hinaus eine bestimmte pädagogische Haltung. In unseren Praxisbeobachtungen ist uns aufgefallen, wie wenig die Hände der Pädagog/innen den neuen Vorsätzen gehorchen. Anstatt den Kindern zuzusehen und abzuwarten, was als nächstes geschieht, sind die Hände stets mitten im Geschehen und greifen mehr oder weniger behutsam in den pädagogischen Kontext ein. Kinder werden an bestimmten Stellen des Spielteppichs platziert. Kindern wird etwas aus der Hand genommen, vom Erwachsenen

hergerichtet und zurückgegeben. Ein Kind, dass sich mit einer schwierigen Tätigkeit abmüht, kann oft damit rechnen, dass diese noch bevor das Kind sich wirklich anstrengen muss vom Erwachsenen erledigt wird. Dieses eingeübte pädagogische Handeln braucht den kritischen Blick und die Reflexion der Pädagog/innen.

3.2 Gute Lernbegleitung im digitalen Zeitalter

„The role of the teacher is to create the conditions for invention rather than provide ready-made knowledge.“ (Papert 1980)

Wie wird man Mitspieler/in und Lernermöglicher/in, wenn jahrelang eingeübt wurde, den Kindern zu helfen, sie zu unterweisen und zu unterrichten? Wie kann pädagogisches Handeln unter den neuen Anforderungen aussehen? Hierzu einige Grundsätze, die wir während der Entwicklung und Erprobung unserer Aus- und Fortbildungsangebote fanden: Grundsätzlich sind Kinder mit dem Untersuchen, Experimentieren, Nachahmen, Nachdenken und Hypothetisieren vertraut. Viele pädagogische Fachkräfte sind unsicher, wie die digitalen Technologien und Werkzeuge funktionieren und wie Kinder am besten in die Bildungspraxis mit diesen einbezogen werden können (vgl. Frøkjær/Søndergaard 2017). Oft ist zu beobachten, dass Lehrende - anstatt zu spielerischem Ausprobieren und Erkunden der digitalen Technologien einzuladen - den Kindern lediglich beibringen, wie man diese Technologien benutzt.

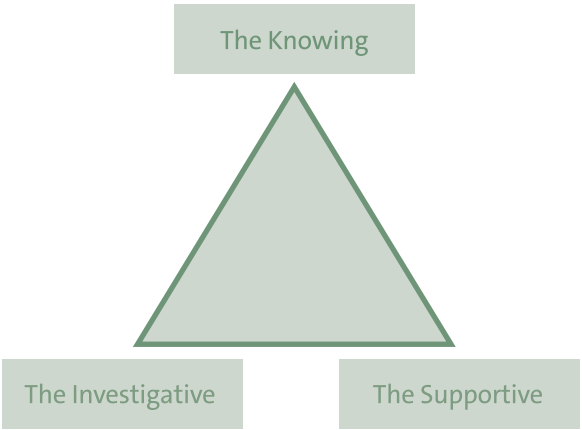


Abbildung 5: Die Erziehungspositionen

Um eine gute Lernbegleitung zu sein, ist es nach Christensen et al. hilfreich, folgende Positionen einzunehmen:

- Pädagogische Abläufe planen, ohne alles vorhersehen und vorgestalten zu können und zu wollen.
- Pädagogische Grundlagen anwenden, um Kindern zu Wissen und Erfahrungen zu verhelfen.
- Teamarbeit pflegen, auch mit Kindern.
- Didaktische Überlegungen zum Mitspielen und Mitforschen anstellen.
- Sich selbst darauf trainieren die Fragen der Kinder im Fluss zu halten, und nicht durch schnelle Antworten zum Versiegen zu bringen.
- Kindern immer wieder neue interessante Dinge zum Untersuchen mitbringen.
- Mit Kindern im Dialog bleiben.
- Die Fähigkeit erwerben, traditionelle pädagogische Methoden mit neuen Möglichkeiten zu kombinieren. Ästhetische Bildung, Geschichten erzählen, Alltagsspiele und Naturerkundungen bleiben im Mittelpunkt des Kindergartens.
- Digitale Medien in das Alltagsleben des Kindergartens integrieren und in selbstverständlicher Benutzung zu sinnvollem Zubehör des Kindergartenlebens zu machen.
- Üben, die eigenen Gedanken mit Eltern, Teamkolleg/innen und Kindern zu teilen. Auch wenn sie kritisch gegenüber allgemein gültigen Meinungen und Haltungen sind.

Aktuell werden die Erwachsenen dazu herausgefordert einzusehen, dass sie bei weitem nicht alles wissen und vermitteln können, was die heutigen Kinder für die Zukunft brauchen. Dafür lohnt es die Wissensarbeit der Bildungsinstitutionen zu hinterfragen: Wie werden Lernprozesse in Kindergarten und Schule gestaltet? Lernen die Kinder zu lernen, sich Wissen selbst anzueignen und Lernaufgaben aus Neugier zu entwickeln?

Die Digitalisierung unseres Alltags ist Teil der Lebensrealität heutiger Kinder und gleichzeitig eine wichtige Herausforderung für pädagogische Fachkräfte. Sie fordert von ihnen eine bescheidene Haltung bezüglich des eigenen Wissens und gleichzeitig die Verantwortung für das Gelingen des Bildungs- und Erziehungsprozesses zu behalten. Was fast unmöglich klingt, beschreibt das Spannungsfeld, welches die Interaktion zwischen Kindern und Erwachsenen seit jeher begleitet. Merkmale guter Lernbegleitung sind:

- **Beziehungen gestalten**
  Lernen gelingt am besten im Zusammensein mit anderen Menschen. Lernprozesse brauchen Diskussion und Reflexion. Lernen ist ein diskursiver Prozess, der im Austausch mit anderen stattfindet. Daher ist es wichtig, dass Kinder gemeinsam mit anderen Kindern und den pädagogischen Fachkräften an einer Aufgabe arbeiten. Gute Beziehungen sind eine Voraussetzung dafür.

- **Den Fragen und Thesen der Kinder genau zuhören**
  An ihren Fragen und Thesen lässt sich ableiten, wo Kinder in ihrer Welterkenntnis sind, was sie schon wissen und wie sie dieses Wissen in ihr Weltbild einordnen. Lernen kann man am besten, wenn die neue Erkenntnis auf vorhandenes Wissen stößt und darauf aufbauen kann. Pädagogische Fachkräfte, die wissen, was Kinder schon gelernt haben, können leichter den nächsten Lernschritt planen.

- **Lernarrangements entdecken oder bewusst gestalten**
  Pädagogische Fachkräfte sorgen für eine anregende Umgebung, die zum Erkunden einlädt. Sie gehen selbst mit offenen Augen durch die Welt und lassen die Kinder an ihren Entdeckungen teilhaben, nehmen selbst aber auch an den Entdeckungen der Kinder Anteil.

- **Vorbereitet sein**
  Das Material sollte aufbereitet und der Raum gut vorbereitet sein. Die Lernumgebung sollte so gestaltet sein, dass selbstständiges und forschendes Lernen möglich ist.

- **Gemeinsam mit Kindern planen und reflektieren**
  Es macht Sinn, eine Aufgabe in Schritte zu zerlegen, sich genau zu überlegen was herausgefunden werden soll, wie man vorgehen will und wen man fragen kann. Pädagogische Fachkräfte sprechen mit den Kindern über deren Forschungsschritte, geben ihnen wertschätzende Rückmeldung und vermitteln Anerkennung und Sicherheit.

- **Impulse, statt Anleitung**
  Es ist wichtig, sich mit Anleitungen zurückzuhalten und zum Weiterdenken anzuregen, zum Beispiel indem man Fragen stellt. Fantasie, Sinn, Erfahrung und Sprachkompetenz spielen in Lernprozessen eine entscheidende Rolle.

- **Spielen ist Lernen**
  Die Möglichkeit zu spielen braucht zeitliche und räumliche Ressourcen. Pädagog/innen müssen sich dessen bewusst sein, um darauf achten zu können diese Ressourcen nicht einzuschränken.

- **Kinderräume zu Lernlaboren umgestalten**
  Kinder brauchen vielfältige Zugänge, um die Welt zu erkunden. Kinderräume sollten daher als Lernlabore fungieren, die anregen und unterschiedlichste Experimente zulassen.

Am Ende ist es eine Frage des didaktischen Vorgehens von pädagogischen Fachkräften, das neue Überlegungen und pädagogische Gedanken braucht. Diese entstehen am ehesten im Austausch mit anderen pädagogischen Fachkräften, durch Versuche den Alltag neu und anders zu gestalten, durch Erfahrungen im Umgang mit neuen Materialien und durch Projekte, die gelingen oder auch misslingen.

Vor diesem Hintergrund können Kompetenzmodelle sowie Ziele für die Aus- und Fortbildung im digitalen Zeitalter formuliert werden. Wir greifen hierfür auf aktuelle Diskussionen, die auf Kompetenzformulierungen basieren, zurück (vgl. Fröhlich-Gildhoff et al. 2014).

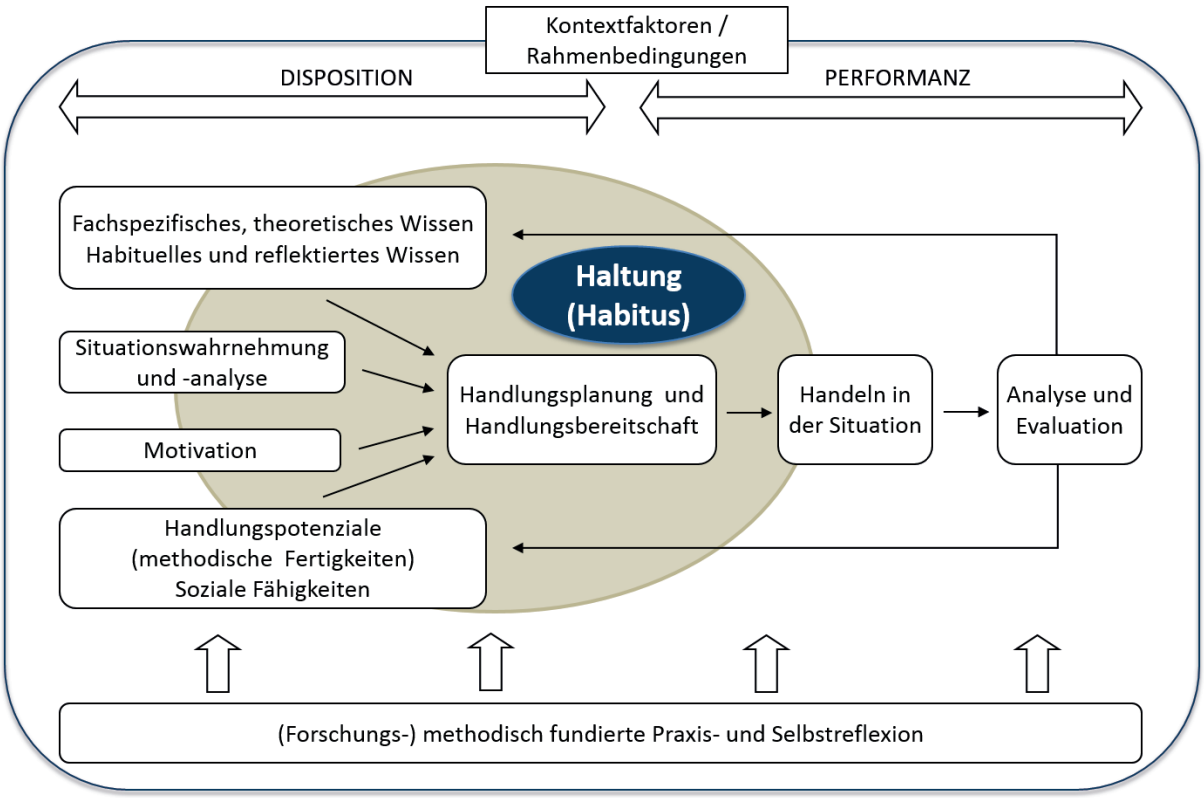


Abbildung 6: Kompetenzmodell frühpädagogischer Fachkräfte (Fröhlich-Gildhoff et al. 2014: 22).

Fröhlich-Gildhoff et al. betonen die handlungsleitende Wirkung von Orientierungen und die Notwendigkeit einer „(forschungs-) methodisch fundierten Reflexions- und Selbstreflexionsfähigkeit (...), die damit ein wesentlicher Motor pädagogischer Handlungskompetenz“ (Ebd.: 23) sei. Dieses Modell unterscheidet zwischen persönlicher und professioneller Kompetenz, die nicht zwingend identisch sein müssen und weiterhin die – bei aller Stabilität – potenzielle Veränderbarkeit und Weiterentwicklung professioneller Haltung hervorheben.

Aus dem Europäischen Qualifikationsrahmen (EQR) ziehen wir Grundlagen für die Formulierung von Lernzielen heran. Im EQR werden drei Stufen von Lernergebnissen identifiziert:

a) Kenntnisse
b) Fähigkeiten
c) Kompetenzen

Vor diesem Hintergrund und in Anlehnung an Baackes (vgl. 1997) vier Dimensionen von Medienkompetenz setzt sich die in unserem Projektkontext konzipierte Fort- und Ausbildung zu digitaler Medienkompetenz für pädagogische Fachkräfte frühkindlicher Bildung folgende Lernergebnisse:

Abbildung 7: Lernergebnisse der Fort- und Ausbildung zu digitaler Medienkompetenz

Kenntnisse (Theorie- und Faktenwissen)	**Fähigkeiten** (kognitiv/praktisch)	**Personale Kompetenzen** (Verantwortung/ Selbstständigkeit)
Medienkunde		
Der Erzieher/Die Erzieherin...		
kennt verschiedene Arten von Medien und Mediensystemen.	bedient selbstständig technische und digitale Geräte sowie Programme.	bewertet Medien(-inhalte) nach ihrem Nutzen für bestimmte Zwecke.
verfügt über technische Grundkenntnisse im Umgang mit digitalen Medien.	kann kindgerecht theoretisches Wissen über Medien und Mediensysteme aufbereiten und vermitteln.	setzt sich eigenaktiv mit aktuellen Entwicklungen im Bereich Medien und Mediensystemen auseinander.
kennt medienrechtliche Aspekte.		
Medienkritik		
Der Erzieher/Die Erzieherin...		
weiß, dass Medieninhalte immer interessengebunden sind.	hinterfragt Medieninhalte kritisch auf den Wahrheitsgehalt.	setzt sich selbstständig und kritisch mit Medieninhalten auseinander.
weiß, dass Medien zielgruppengerecht eingesetzt werden.	unterscheidet Informationsquellen hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit und Objektivität.	reflektiert kontinuierlich die Auswirkungen bestimmter Medien(-inhalte) auf die eigene Haltung / Meinung.
kennt problematische Einflüsse von Medien auf individueller wie gesellschaftlicher Ebene.	fördern den kritischen Umgang der Kinder mit Medien.	
Mediennutzung		
Der Erzieher/Die Erzieherin...		
kennt verschiedene Nutzungsarten von Medien (rezeptiv / kreativ) und deren Bedeutung.	kann gezielt nach relevanten Medien(-inhalten) suchen und diese finden.	setzt unterschiedliche Medien in ihrem pädagogischen Alltag sinn- und verantwortungsvoll ein.
weiß, nach welchen Kriterien sie das passende Medium oder Mediensystem für ihr Vorhaben und ihre Zielgruppe auswählt.	kann die Auswahl der Medien(-systeme) nach den Lernbedarfen der Zielgruppe ausrichten.	motiviert verschiedene Zielgruppen zu einer zielgruppengerechten Mediennutzung.
	nutzt Medien auf vielfältige Weise (rezeptiv / kreativ).	achtet darauf, dass sie sich im Umgang mit Medien und digitalen Netzwerken verantwortungsbewusst und respektvoll verhält.
	schafft anregende Lernumgebungen mit Hilfe vielfältiger Medien(-systeme).	
Mediengestaltung		
Der Erzieher/Die Erzieherin...		
kennt verschiedene Techniken zur Erstellung von medialen Produkten.	arbeitet kreativ und gestaltend mit Medien.	setzt eigene Ziele und Positionen mit Medien um.
erkennt den handlungsorientierten Aspekt der Mediengestaltung.	wendet verschiedene Techniken zur Erstellung von medialen Produkten richtig an.	arbeitet kooperativ und lösungsorientiert mit anderen an medialen Projekten.
	nutzt Medien als Werkzeug, um eine Produkte herzustellen oder eigene Ideen umzusetzen.	reflektiert den Unterschied zwischen einer konsumierenden und einer produzierenden Mediennutzung.

4. Didaktische und methodische Grundlagen

Die Diskussion der in Fortbildung- und Ausbildung zu nutzenden Lehr- und Lernmethoden hat eine großen Teil unserer gemeinsamen Diskussion geprägt. Während die Begrifflichkeiten viele Überschneidungen aufweisen, hat sich tatsächlich erst im praktischen Austausch ein wirkliches Verständnis zwischen den Ansätzen der Projektpartner entwickelt. Hierzu war es hilfreich die Lehr- und Lernmethoden durch praktische Arbeit im Makerspace bei den Partnertreffen zu erleben und gemeinsam zu reflektieren.

Die drei im folgenden dargestellten Methoden zeigen viele Ähnlichkeiten und Überschneidungen auf. Auch die Diskussion der Methoden ist nicht neu. Wir finden aber, dass diese Methoden durch die neuen technischen Möglichkeiten und die Nutzung im Rahmen von Makerspaces eine neue Aktualität erfahren.

4.1 Challenged-Based-Learning

Nach dem „Intrinsic Motivation Principle of Creativity“ sind Menschen dann am kreativsten, wenn sie durch ihr Interesse, Vergnügen, Befriedung und die Herausforderung (Challenge) durch eine Aufgabe/Arbeit motiviert sind, statt durch externen Druck oder Zwang (vgl. Hennessy/Amabile 1998).

Das Ergebnis für die Bearbeitung und die Lösung der Herausforderung ist zu Beginn offen. In der Arbeit mit Kindern können Pädagog/innen gemeinsam mit ihnen Lösungswege erschließen. So werden Kinder ermutigt, Kreativität zu zeigen, sich Herausforderungen zu stellen, die für sie Bedeutung besitzen und ihren eigenen Interessen zu folgen. Hieraus ergeben sich folgende Schlüsselfaktoren des Lernens mit digitalen Medien:

- Motivation,
- bedeutungsvolle und persönlich herausfordernde Aufgaben,
- Relevanz,
- Kreativität,
- Anwendbarkeit,
- Beiträge durch eigene Ideen,
- Experimentieren und kreative Anwendung von digitalen Medien

Die Grundidee des „challenge-based learnings“ besteht darin, dass Probleme in der realen Welt das Interesse der Lernenden wecken und zum Lernen anregen, wenn die Lernenden in einem Problemlösungskontext neues Wissen erwerben und anwenden.

„Challenge-based learning“
- bedeutet aus Erfahrung zu lernen oder „learning by doing“.
- schafft Möglichkeiten für Lerngruppen, um sinnvolle Fragen und Herausforderungen zu untersuchen, für die sie Informationen sammeln und kritisch denken.

Das „Challenge-based-learning“ ist in drei Phasen aufgebaut:
- die Challenge-Phase, die der Beschreibung des Problems dient, der Zielformulierung, der Festlegung eines Zeitrahmens sowie der Feststellung der Kompetenzen der Kinder, die zur Bearbeitung und Lösung beitragen.
- die Problemmanagement-Phase, in der Ideen entworfen werden, wie dieses Problem bearbeitet und gelöst werden kann.
- die Implementationsphase, in der Lösungen ausprobiert und getestet sowie anschließend präsentiert werden.

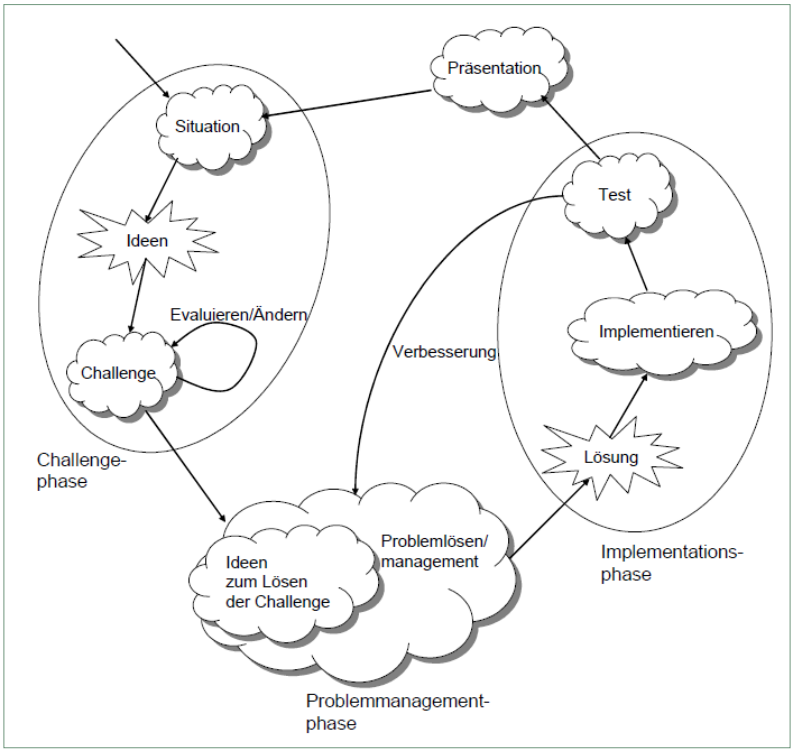


Abbildung 8: Challenge-Cycle für kreatives Lernen (Schubert/Schwill 2011: 369).

4.2 Aktive spielerische Lernformen im Kindergarten

Der hohe Anteil von aktiven, spielerischen und kreativen Lernformen im Kindergarten ist vor dem Hintergrund digitaler Medien sowie für weiterführendende Lernprozesse von großer Bedeutung.

Resnick (2017) findet in vorschulischen Bereichen eine charakteristische „creative learning spiral" (Ebd.) wieder, die er als Modell für schulische sowie lebenslange Lehr- und Lernprozesse heranzieht. Die verschiedenen charakteristischen Phasen einer Lernspirale (oder eines Lernkreislaufs) werden in Abbildung 9 veranschaulicht.

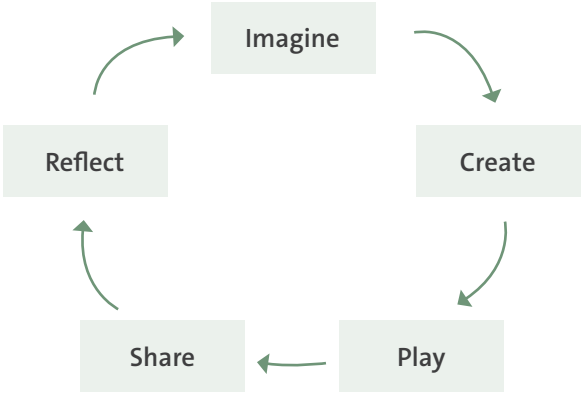


Abbildung 9: Charakteristische Phasen eines Lernkreislaufs (Resnick 2017: 10)

Dieser Lernkreislauf ist nach Resnick als ein lebenslanger Prozess zu verstehen. Bezogen auf die Fort- und Ausbildung zu digitaler Medienkompetenz bedeutet dies, dass pädagogische Fachkräfte lernen, verschiedene ‚traditionelle' Elemente (Geschichten erzählen, Kreatives Gestalten etc.) und technische Möglichkeiten im Rahmen einer kontinuierlichen Lernspirale zu verbinden.

Kinder lernen, indem sie sich mit der Welt, die sie umgibt, auseinandersetzen. Sie erwerben Wissen und entwickeln Fertigkeiten, indem sie gemeinsam mit anderen Kindern Erfahrungen machen, diese teilen und indem sie die Phänomene unserer Welt beobachten, Annahmen bilden und sie überprüfen. In diesem Zusammenhang steht das Projektlernen als eine wichtige Lernmethode. Die Interessen und Fragen von Kindern werden von pädagogischen Fachkräften aufgegriffen. Gemeinsam bilden sie Thesen zu den Fragen, untersuchen diese bildungsbereichsübergreifend über einen längeren Zeitraum und finden so Antworten. Auf dem Weg entstehen neue Fragen und Interessen.

Gemeinsam Fragestellungen zu finden und diese zu bearbeiten, ist die Grundlage moderner Lernkonzepte. Fragengeleitetes, forschendes Lernen findet sich in vielen pädagogischen Ansätzen, sei es die Methode des Future Classroom Lab oder des Selbstorganisierten Lernens. In einer von Fragen geleiteten Didaktik lernen Kinder den Wert der Gruppe als Pool von vielfältigem Wissen, verschiedenen Meinungen und Sichtweisen zu schätzen. Im ganz praktischen pädagogischen Kontext arbeiten Kinder gemeinsam an Aufgabenstellungen und präsentieren Produkte, die in Gemeinschaftsarbeit entstanden sind. Durch die Stärkung ihrer Fähigkeiten in Gruppen zu arbeiten wird auch ihre Demokratiefähigkeit gestärkt.

Der Lernprozess wird von pädagogischen Fachkräften begleitet, die dafür sorgen, dass Lernwege und -ergebnisse reflektiert werden. Aus dieser Aufgabenstellung ergeben sich spezifische Anforderungen an Handeln und Haltung der Fachkräfte. Sie beraten durch Hilfestellung und bereichern das Lernen durch gezielte Impulse.

Als Lernbegleitung sehen sich pädagogische Fachkräfte in der Rolle der Mitforschenden, beteiligen sich engagiert am Lernen der Kinder und freuen sich zusammen mit ihnen über ihre Entdeckungen und Lernerfolge. Sie reflektieren ihr Handeln und betrachten das Lernen der Kinder als Teil des eigenen Lernprozesses. Um die Lernprozesse der Kinder optimal begleiten zu können, geben sie den Kindern Raum für eigene Erlebnisse und Erfahrungen.

4.3 Das Action Learning

Beim „Action Learning“ (vgl. Støvelbæk 2019: 32f) in Kindergärten entwickeln pädagogische Fachkräfte ihre pädagogische Praxis weiter, indem sie experimentieren, beobachten und konkrete Alltagssituationen reflektieren. So werden Richtlinien für die Praxis entwickelt, neue praktische Erfahrungen gesammelt und reflektiert, alles unter der Verwendung verschiedener theoretischer Konzepte.

Durch die Arbeit mit dem „Action Learning“ als Methode beteiligen sich die pädagogischen Fachkräfte durch konkrete Maßnahmen aktiv an der Stärkung des Lernens der Kinder. Das Aktionslernen trägt auch zur Entwicklung und zum Lernprozess der Kinder in ihrem Leben bei. Durch das Einleiten von Maßnahmen lehrt das pädagogische Personal, seine Handlungen mit der täglichen Arbeit der Kinder in Beziehung zu setzen. Pädagogen, die an einem Aktionslernprogramm teilnehmen, müssen daran interessiert sein, ihre Praxis zu überprüfen, zu ändern oder weiter zu entwickeln.

Beim „Action Learning“ geht es darum, durch Handeln zu lernen, die Praxis in der Praxis zu entwickeln. Durch die neugierige Suche nach Entdeckung wird das Wundern zu einem konkreten Ausgangspunkt für die Arbeit. Durch das Fokussieren auf Ziele, Umsetzung und Evaluierung kann „Action Learning“ ein Instrument sein, um Bildungsentwicklung zu schaffen, die Reflexion zu fördern und die individuelle pädagogische Praxis zu entwickeln.

Die Vorgehensweise beim „Action Learning“ wird in fünf Phasen unterteilt: Fragen, Handeln, Beobachten, Reflektionsgespräch sowie Verarbeitung und Erfahrungsaustausch.

Phase 1 – Fragen

Das Lernen beim „Action Learning“ basiert auf Fragen der alltäglichen Praxis. Um die Motivation und die Eigenverantwortung für die eigene Weiterentwicklung sicherzustellen, ist es wichtig, dass die Teilnehmenden selbst staunen und neugierig sind. Fragen können sich in vielen Situationen ergeben, aber es geht auch darum, wie neue Technologien in die tägliche Arbeit integriert werden können.

Phase 2 – Handeln

Die Fragen bilden die Grundlage für die darauffolgende Initiierung von Handlungen im pädagogischen Alltag. Diese Handlungen können als Untersuchung, Aktivität oder Experiment verstanden werden, die zuvor nicht getestet oder erforscht wurden. Aktivitäten können ein Weg sein, Fragen auf den Grund zu gehen, aber es kann auch ein spezielles Problem gelöst werden, indem Experimente durchgeführt werden. Es kann auch beides zutreffen.

Phase 3 – Beobachten

In der nächsten Phase werden systematische Beobachtungen der Handlungen und Aktivitäten durchgeführt. Um die Qualität der Beobachtungen sicherzustellen, müssen bestimmte Vorgehensweisen eingehalten werden. Die Beobachtungen können in einem Logbuch niedergeschrieben werden, aber es können auch Fotos, Videos oder Ton- bzw. Interviewaufnahmen für die Dokumentation genutzt werden.

Phase 4 – Reflektionsgespräch

Ziel eines Reflektionsgesprächs ist es, Erfahrungen auszutauschen, sich des eigenen Wissens bewusst zu werden und neue Optionen für die praktische Arbeit zu entwickeln. Ein reflektierendes Interview ist ein strukturiertes Gespräch, in dem die Teilnehmenden gemeinsam und mit Hilfe eines Mentors oder einer Mentorin die identifizierten Fragen und die durchgeführten Handlungen analysieren und diskutieren. Das Gespräch endet mit der Wahl einer neuen Handlung, die den Teilnehmenden helfen kann, die Phase des Fragens noch sinnvoller zu gestalten.

Phase 5 – Verarbeitung und Erfahrungsaustausch

Während und nach dem „Action Learning“ evaluieren die Teilnehmenden und der Mentor oder die Mentorin die Zusammenarbeit, welche Entwicklung und praktische Erfahrungen die Teilnehmenden während des „Action Learnings“ durchlaufen haben und reflektieren diese Erfahrungen, um sie mit Kollegen oder anderen Personen auszutauschen.

5. Fachliche Kompetenzen: Digitale Medienkompetenz in den Praxisalltag von Kindertageseinrichtungen integrieren

Seit mehr als 5 Jahren überlegen pädagogische Einrichtungen, wie sie mit der Digitalisierung unseres Lebensalltages in ihrem pädagogischen Alltag umgehen wollen. Neben der Diskussion darüber, ob und wie lange Kinder einen tragbaren Bildschirm (Tablett oder Screen) in der Hand halten dürfen, gibt es in vielen europäischen Ländern keine nennenswerte pädagogische Leitlinie. In einigen Ländern, vor allem Skandinavien und den Benelux-Staaten, hat man sich auf den Weg gemacht und zuerst einmal damit begonnen, technische Geräte an die Einrichtungen zu liefern. Kopenhagen hat in jedem Kindergarten eine Box, gefüllt mit Tablett, Laptop, Robotern, Minibeamern usw. zur Verfügung gestellt. Einige Kindergärten haben 3D-Drucker angeschafft. Wieder andere Kindergärten haben FabLabs besucht oder die Angebote von Bibliotheken genutzt, die inzwischen Technik angeschafft haben.

Besucht man heute Kindergärten in diesen Ländern, findet man meistens Tablets in den Händen der pädagogischen Fachkräfte sowie den ein oder anderen Lernroboter. Lego hat mit Lego Education und Lego WeDo einen Vorstoß in die pädagogischen Einrichtungen gemacht. Trotz allem ist das Ergebnis der Digitalisierungsbemühungen in der Frühpädagogik nicht wirklich überzeugend. In vielen Ländern fehlt es den Einrichtungen einfach nur an einem leistungsstarken W-LAN. Aber auch dort, wo dies vorhanden ist, stehen die digitalen Werkzeuge noch viel zu häufig unbenutzt im Schrank.

Es braucht Erwachsene, die im Umgang mit Technik und digitalen Werkzeugen geschult sind. Und die darüber hinaus in der Lage sind, die durch die Digitalisierung angetriebenen gesellschaftlichen Veränderungen zu erkennen und ihre Erkenntnisse aufzubereiten. So können sie Bildungsangebote entwickeln, die den Kindern helfen, sich in dem gesellschaftlichen Wandel zurechtzufinden und dabei Kompetenzen zu entwickeln, die sie befähigen, ihre eigene Zukunft verantwortungsvoll mitzugestalten.

Gleichzeitig müssen die pädagogischen Fachkräfte vor Ort in der Lage sein, auch den Eltern diese Entwicklungen zu verdeutlichen und Ihnen als Beratende zur Seite zu stehen. Sie sind die ersten Ansprechpartner/innen, wenn Eltern sich fragen, welche digitalen Medien sinnvoll für ihre Kinder sind und welche nicht.

5.1 Die Stufen digitaler Medienkompetenz

In Europa gibt es zahlreiche Bildungsprogramme für die frühkindliche Bildung, die beschreiben, welche Kompetenzen ein Kindergartenkind erwerben soll. Hier fehlen jedoch in unterschiedlicher Ausprägung die wichtigen Lernfelder der digitalen Medienkompetenz, deren Erwerb im Kindergartenalter von hoher Relevanz ist. Im Kontext der Fort- und Ausbildung pädagogischer Fachkräfte frühkindlicher Bildung zum Thema digitale Medienkompetenz ist es wichtig, diese Entwicklungsschritte zu kennen und mit geeigneten Bildungsangeboten zu fördern.

Aktuell wird weltweit über die Kompetenzen diskutiert, welche die Kinder von heute für ein zukünftiges Leben in einer zunehmend digitalen Welt[2] benötigen. Vor diesem Hintergrund haben wir verschiedene Kompetenzraster diskutiert. Dabei ging es uns darum, den Praxisbezug in den unterschiedlichen Kompetenzmodellen zu finden, bzw. herzustellen. Zu viele Kompetenzen sind für die Praxis nicht geeignet, da leicht eine zu große Komplexität entsteht, die im Kindergartenalltag eher verwirrend als inspirierend ist. Daher einigten wir uns auf eine Zusammenfassung der bestehenden Kompetenzmodelle in drei Bereiche.

2 Dabei steht das Erlangen von Schlüsselkompetenzen in den Bereichen Kooperation, Innovation, Selbstreflexion, Kommunikation, Wissenserwerb und Informationstechnologie im Mittelpunkt (siehe dazu 21st century skills, in: https://ucc.dk/konsulentydelser/skole/it-i-skolen/21st-century-skills. Letzter Zugriff: 05.09.2019.

Produktionskompetenz

Ob es darum geht, Fotos von Insekten aufzunehmen und zu einem Insektenbuch zusammenzustellen, ein Experiment aufzuzeichnen und zu erklären, einen Text über die Freundin zu illustrieren und einzusprechen, mithilfe von Mini-Beamern den Bewegungsraum in einen Dschungel zu verwandeln. All diesen Aktivitäten haftet eine konsumierende Komponente an, die sich darin zeigt, dass die Kinder ein Gerät benutzen, ohne seine Funktionsweise zu verstehen. In diesem Kontext bleiben sie „User", also reine Anwendende, die dem technischen Gerät ausgeliefert und durch seine Funktionen in ihren eigenen Ideen eingeschränkt sind. Wir sollten daher einen Schritt weiter gehen. Es geht darum, Technik so zu verstehen, dass man sie für eigene Zwecke nutzen kann. Eigene Ideen entwickeln und selber verwirklichen können, diese Erfahrung stärkt Selbstwertgefühl und Selbstbewusstsein von Kindern. Das bedeutet, Gestaltungskompetenz auch für die digitale Welt zu entwickeln. Dieser selbstbestimmte Umgang ist besonders wichtig, um Kinder nicht zu passiven Konsumenten werden zu lassen.

In diesem Bereich steckt die Anforderung, Produzent/innen statt Konsument/innen heranzubilden. Dieser Bereich umfasst die Makermentalität genauso, wie die Erkenntnis, dass Spielen eine wichtige Lernhandlung ist. Unsere Erkenntnisse zur Arbeit mit Kreativitätsprozessen im Kindergarten spielen hier ebenfalls eine Rolle.

Wer eigene Ideen entwickeln und diese auch umsetzen will, muss in der Lage sein, Maschinen zu bedienen. Schon heute ist es leicht, Maschinen zu bedienen, wenn man in der Lage ist Computerprogramme zu verstehen und zu benutzen. Maschinen werden über Computer gesteuert. Daher haben wir das Programmieren diesem Bereich zugeordnet.

Technikkompetenz

Der Bereich Technologie beinhaltet die Forderung, dass Kindergärten technisches Wissen in ihre Bildungsziele aufnehmen müssen. Physikalische Grundgesetze, Stromkreise und mechanische Prinzipien sollten Ziel der gemeinsamen Forschungsaktivitäten von Kindern und Pädagog/innen sein. Dass Kindergartenkinder Grundwissen über Strom erlangen, dürfte in den allermeisten Bildungsprogrammen stehen. Trotzdem gibt es in vielen Kindergärten heute noch kein Material zum Bauen von Stromkreisen. Fragen wie: „Wie kommt das Bild in den Drucker? Was ist ein QR-Code? Woraus besteht ein chip oder eine Leiterplatte?" sind es wert, im vorschulischen Bereich behandelt zu werden. Viele Erwachsene verfügen selbst nicht über dieses Wissen. Gerade deshalb ist es sinnvoll, gemeinsam mit den Kindern auf Entdeckungsreisen zu gehen. Es ist eine Sache, etwas über Strom und Technik erklärt zu bekommen. Es ist eine andere Sache, selbst einen Stromkreis zu bauen, um den Dingen durch eigenes Ausprobieren, Tüfteln und Knobeln auf den Grund zu gehen, z.Bsp. mit Stromkreisen, die ganz einfach mit Kupfertape auf Papier geklebt werden. Erfahrungsbasiertes, entdeckendes Lernen ist ein sehr erfolgreicher Prozess der Wissensvermittlung, der besonders im Kindergarten sinnvoll ist. Die Kinder sind neugierig und voller Zutrauen in das Gelingen ihrer Ideen. Sie brauchen demnach Materialien und Gelegenheiten für das eigene Erproben, z.B. mit Robotern wie den Ozobots, Beebots oder mit Dash. Die Ozobots bewegen sich auf gezeichneten Linien über Papier. Mit Hilfe von Farbcodes, die ebenfalls gezeichnet werden, verändern sie die Richtung oder leuchten in unterschiedlichen Farben. Ein Beebot ist ein Roboterinsekt, das mit Pfeiltasten programmiert wird.

Informationskompetenz

Die Wahrheit spielt im Leben der Menschen eine wichtige Rolle. Wahrheit sorgt für Orientierung und ist Grundlage des Zusammenhalts einer sozialen Gruppe. Das Aufkommen des Internets und der damit verbundenen sozialen Medien hat unsere Gesellschaft an dieser Stelle empfindlich irritiert. Das Übermaß an verfügbaren Informationen, deren Wahrheitsgehalt schwer zu validieren ist, kombiniert mit Manipulation und Verführung, stellt besonders die Bildungsinstitutionen vor große Herausforderungen. Daher sehen wir es als wichtig an, die Bildungsziele, um das Thema Urteilsvermögen und Verantwortung zu ergänzen. Medienkompetenz allein ist nicht mehr ausreichend. Der Einfluss weltweit vernetzter Informationssysteme, die zusätzlich zu ihrer Undurchschaubarkeit von wirtschaftlichen und politischen Interessen geleitet sind, fordert eine Neuausrichtung unseres Informationsverhaltens und der damit verbundenen sozialen Fähigkeiten.

Informationskompetenz bezeichnet daher die Fähigkeit, Informationen bereitzustellen und zu generieren. Kinder machen die Erfahrung, dass Informationen nur einen Mausklick entfernt sind – und doch wissen sie nicht genau, wer die Informationen bereitgestellt und verbreitet hat. Sie müssen lernen, die Qualität einer Information im Internet selbstständig einzuschätzen. Vorschulkinder sind besonders vom Internet fasziniert, da sie aus der

Art und Weise, wie Erwachsene sich dort informieren, ableiten, dass das Internet für Wahrheit steht. Wer schreibt eigentlich das Internet? Was muss ich lernen, damit ich später Internetschreiber werden kann? Das sind Fragen von Fünfjährigen. Solche Fragen müssen beantwortet werden, wenn sie aufkommen, und so ist es eine wichtige Aufgabe des Kindergartens, Vorschulkinder über Such-Algorithmen aufzuklären und das Internet als eine vermeintliche „Wahrheitsinstitution" zu entzaubern.

Diese Diskussion wird auf einem sehr verallgemeinerten Niveau geführt. Der Grad der Operationalisierung ist länderweise unterschiedlich, genügt jedoch in keinem Fall, um gegenüber den Fachkräften klare Anforderung für die Implementierung der neuen Aufgabe in ihren Arbeitsalltag deutlich zu machen. Fachkräfte brauchen daher Hilfsstrukturen, um den daraus resultierenden Auftrag für ihren Arbeitsalltag zu operationalisieren. Dies hat uns veranlasst die bereits bestehende Struktur der Stufenblätter zu nutzen, indem diese um Kompetenzen und Kriterien aus den drei von uns identifizierten Bereichen Innovation (Produktionskompetenz und Coding), Technologie (Technikkompetenz) und Informationskompetenz erweitert wurden[3]. Zielgruppe sind die Erzieher und Erzieherinnen vor Ort, die damit im Alltag eine praktische Hilfe erhalten, um die Lernschritte der Kinder zu systematisieren und passende Lernangebote zu entwickeln.

3 Stufenblätter sind eine Hilfsstruktur für den Arbeitsalltag von pädagogischen Fachkräften (vgl. Bostelmann 2014a und 2014b). Sie unterstützen die Fachkräfte dabei, die Entwicklung und den Kompetenzerwerb jedes einzelnen Kindes im Auge zu behalten. Stufenblätter schaffen Transparenz, indem sie den Kindern zeigen, welche Lernthemen auf sie zukommen. Sie stehen quasi für ein Versprechen, dass die Fachkraft den Kindern gibt und das betont: „Dies wirst du am Ende des Halbjahres können oder verstanden haben." Stufenblätter bilden eine Vereinfachung des Lern- und Kompetenzentwicklungsprozesses ab. Dadurch sind sie übersichtlich und für alle Beteiligten am Lernprozess leicht zu verstehen.

Stufenziele zu digitaler Medienkompetenz im Kindergarten

Stufe 1

Du kannst Dinge nach Übereinstimmungen/Ähnlich keiten sortieren.

Du kannst Dinge nach der Größe sortieren.

Du erkennst und unterscheidest Muster.

Du kannst einfache Muster nachlegen.

Du kannst Ton, Knete oder andere weiche Materialien formen.

Du kannst Bausteine übereinander stapeln.

Du kannst einfache technische Geräte an- und ausschalten.

Stufe 2

Ich kenne geometrische Formen und kann einfache Muster fortsetzen.

Ich weiß etwas über die Funktionsweise von technischen Geräten und Fahrzeugen.

Ich kenne die Sicherheitsregeln im Umgang mit technischen Geräten. (Universum)

Ich kann etwas über Fotografien berichten.

Stufe 3

Ich kann Zahlensymbole von anderen Zeichen unterscheiden.

Ich kann komplexe Muster selbständig legen.

Ich kann ein Objekt gestalten.

Ich kann einen einfachen Stromkreis aufbauen.

Ich weiß, welche Dinge Magnete anziehen und habe etwas über Magnetismus erfahren.

Ich kenne Methoden, wie mithilfe digitaler Technik realistische Darstellungen verändert werden können.

Stufe 4

Ich kann Schritt-für-Schritt-Anweisungen für einfache Handlungsabfolgen erstellen.

Ich kann beim Konstruieren, Bauen und Formen eine eigene Idee umsetzen.

Ich kann gesunde Speisen nach einfachen Rezepten herstellen.

Ich kann Muster spiegeln.

Ich weiß, dass es Materialien gibt, die Strom leiten und welche, die Strom nicht leiten.

Ich kenne Dinge, die mithilfe von Computern gesteuert werden.

Ich kenne die Verwendung und die Bedienungsabläufe typischer technischer Geräte des Alltags und kann diese beschreiben.

Ich kann meine Beobachtungen mit einer Zeichnung oder mithilfe von digitalen Medien dokumentieren.

Stufe 5

Ich kann verschiedene Zeichensysteme (Noten, Zahlen) unterscheiden.

Ich kann Bewegungsabfolgen mit Wenn-Dann-Anweisungen umsetzen.

Ich beherrsche eine anspruchsvolle Drucktechnik.

Ich kann digitale Technik nutzen, um mich auszudrücken.

Produktionskompetenz & Coding (Innovation)
Technikkompetenz (Technologie)
Informationskompetenz

Mit den folgend aufgelisteten Kriterien kann die pädagogische Fachkraft bewerten, ob die Kinder die zuvor aufgeführten Lernschritte digitaler Medienkompetenz bereits beherrschen.

Stufe	Kompetenzfeld	Kompetenz	Kriterium
1	Produktionskompetenz & Coding	Du kannst Dinge nach Übereinstimmungen/ Ähnlichkeiten sortieren.	Das Kind zeigt Interesse, farblich ähnliche Gegenstände einander zuzuordnen, z.B. beim Bauen mit bunten Bausteinen.
1	Produktionskompetenz & Coding	Du kannst Dinge nach der Größe sortieren.	Das Kind kann z.B. Stofftiere nach der Größe sortieren um „Familien“ zu bilden.
1	Produktionskompetenz & Coding	Du erkennst und unterscheidest Muster.	Das Kind erkennt Musterbildungen. Es kann z.B. auf gleiche Muster zeigen.
1	Produktionskompetenz & Coding	Du kannst einfache Muster nachlegen.	Das Kind legt z. B. Farb- oder Tiermuster nach.
1	Produktionskompetenz & Coding	Du kannst Ton, Knete oder andere weiche Materialien formen.	Das Kind matscht mit Ton oder ähnlichen Materialien.
1	Produktionskompetenz & Coding	Du kannst Bausteine übereinander stapeln.	Das Kind baut und legt mehr als zwei Steine bewusst nebeneinander oder übereinander.
1	Technikkompetenz	Du kannst einfache technische Geräte an- und ausschalten.	Das Kind kann eine Lampe oder eine Musikanlage an- und ausschalten.
2	Informationskompetenz	Ich kann etwas über Fotografien berichten.	Ich erzähle, was auf einer Fotografie zu sehen ist und kann es mit meinem Alltag verbinden.
2	Produktionskompetenz & Coding	Ich kenne geometrische Formen und kann einfache Muster fortsetzen.	Das Kind kennt Formen wie Kreis, Viereck, Dreieck und kann entsprechende Musterreihen ergänzen.
2	Technikkompetenz	Ich weiß etwas über die Funktionsweise von technischen Geräten und Fahrzeugen.	Das Kind weiß, dass Flugzeuge und Fahrzeuge von Menschen hergestellte Dinge sind. Es weiß, dass technische Geräte Strom brauchen.
2	Technikkompetenz	Ich kenne die Sicherheitsregeln im Umgang mit technischen Geräten.	Das Kind kann in seinen Worten sagen, was beim Umgang mit technischen Geräten zu beachten ist.
3	Informationskompetenz	Ich kenne Methoden, wie mithilfe digitaler Technik realistische Darstellungen verändert werden können.	Das Kind kann mithilfe von z.B. Bildbearbeitungsprogrammen oder Greenscreen realistische Bilder verändern.
3	Produktionskompetenz & Coding	Ich kann Zahlensymbole von anderen Zeichen unterscheiden.	Das Kind erkennt Ziffern und kann diese z.B. von Buchstaben unterscheiden.
3	Produktionskompetenz & Coding	Ich kann komplexe Muster selbständig legen.	Ich habe verstanden, dass Muster bestimmten Gesetzmäßigkeiten folgen und kann diese selbst entwickeln.

Stufe	Kompetenzfeld	Kompetenz	Kriterium
3	Produktionskompetenz & Coding	Ich kann ein Objekt gestalten.	Das Kind kann ein plastisches Objekt herstellen, indem es Materialien verformt oder verbindet.
3	Technikkompetenz	Ich kann einen einfachen Stromkreis aufbauen.	Das Kind hat Experimente mit Strom durchgeführt, z.B. eine Glühlampe mit Hilfe von Batterie und Krokodilklemmen zum Leuchten gebracht.
3	Technikkompetenz	Ich weiß, welche Dinge Magnete anziehen und habe etwas über Magnetismus erfahren.	Das Kind hat Experimente mit Magnetismus durchgeführt.
4	Informationskompetenz	Ich kann meine Beobachtungen mit einer Zeichnung oder mithilfe von digitalen Medien dokumentieren.	Das Kind kann Naturbeobachtungen/ Experimente dokumentieren, z.B. mit Schaubildern oder Filmsequenzen. Das Kind kann dazu eigene Thesen entwickeln und begründen.
4	Produktionskompetenz & Coding	Ich kann Schritt-für-Schrit-Anweisungen für einfache Handlungsabfolgen erstellen.	Das Kind kann Handlungsabfolgen in der richtigen Reihenfolge planen und präzise kommunizieren (z.B. Tisch decken, Kindergruppe durch einen Parcours navigieren)
4	Produktionskompetenz & Coding	Ich kann beim Konstruieren, Bauen und Formen eine eigene Idee umsetzen.	Kann mithilfe von geeigneten Arbeitstechniken ein Objekt nach eigenem Plan herstellen.
4	Produktionskompetenz & Coding	Ich kann gesunde Speisen nach einfachen Rezepten herstellen.	Das Kind kann sich merken, welche Zutaten zusammenpassen, z.B. für Salate oder Quarkspeisen. Es beherrscht einfache Küchentechniken (verrühren, Mengen abmessen etc.).
4	Produktionskompetenz & Coding	Ich kann Muster spiegeln.	Ich erkenne die Gesetzmäßigkeiten von Mustern und kann diese gespiegelt darstellen.
4	Technikkompetenz	Ich weiß, dass es Materialien gibt, die Strom leiten und welche, die Strom nicht leiten.	Das Kind hat Experimente mit leitenden und nichtleitenden Materialien durchgeführt.
4	Technikkompetenz	Ich kenne Dinge, die mithilfe von Computern gesteuert werden.	Das Kind kennt Alltagsgegenstände, die mithilfe eines Computers funktionieren und kann entsprechende Beispiele nennen. (Handy, Waschmaschine, Zentralheizung, Navigationssystem etc.)
4	Technikkompetenz	Ich kenne die Verwendung und die Bedienungsabläufe typischer technischer Geräte des Alltags und kann diese beschreiben.	Das Kind weiß z.B. wie ein Fernseher, ein Telefon oder ein Küchengerät funktionieren und wozu diese Geräte genutzt werden.

Stufe	Kompetenzfeld	Kompetenz	Kriterium
5	Informationskompetenz	Ich kann digitale Technik nutzen, um mich auszudrücken.	Das Kind kann digitale Technik nutzen (z.B. Puppet Pals, Film, Foto) um erfundene Geschichten, von realen Ereignissen oder von sich selbst zu erzählen.
5	Produktionskompetenz & Coding	Ich kann verschiedene Zeichensysteme (Noten, Zahlen) unterscheiden.	Ich weiß, dass Noten Tonhöhen und Ziffern Anzahlen wiedergeben.
5	Produktionskompetenz & Coding	Ich kann Bewegungsabfolgen mit Wenn-Dann-Anweisungen umsetzen.	Ich habe erfahren, dass es manchmal günstig ist, Vorkehrungen für verschiedene Umstände zu treffen (z.B. wenn die Ampel grün ist, gehe gerade aus, wenn nicht, warte).
5	Produktionskompetenz & Coding	Ich beherrsche eine anspruchsvolle Drucktechnik.	Das Kind beherrscht mehrschrittige Drucktechniken wie Mehrfarbdruck oder Linolschnitt.

5.2 Makerspaces in Kindergärten und die Maker-Mentalität

Als „Makerspaces“ werden (meist öffentlich zugängliche) Kreativräume und -werkstätten bezeichnet, in denen vielfältige Materialien und technische Geräte zur Umsetzung von gemeinsamen Projektideen bereitgestellt werden. Kinder stellen sich in diesen pädagogischen Settings besonderen Aufgaben, die sie in ihrer Komplexität untersuchen und dabei konkrete Lösungen erarbeiten können.

Das Besondere dabei ist, dass Kinder ihre Ideen und Theorien in den „Makerspaces“ umsetzen, indem sie bauen, basteln, konstruieren, programmieren und gestalten. Dafür können sie vielseitige Materialien wie Holz, Ton, Pappe und Papier genauso wie digitale Medien und Technologien als Werkzeuge einsetzen. Anschließend nutzen sie die gebotenen Möglichkeiten in den „Makerspaces“ auch, um die Produkte ihrer gemeinsamen Arbeit zu präsentieren, z. B. in Form von Ausstellungen.

Durch kollaborative, projektbasierte Lernformen und durch das praktische, experimentelle Arbeiten an selbstgewählten Herausforderungen und in relevanten, kontextbezogenen und lebensechten Situationen können wichtige Schlüsselkompetenzen wie die Fähigkeit zur Problemlösung, Teamfähigkeit und Kreativität im vorschulischen Bereich gefördert werden (vgl. Schelhowe 2013). Kinder werden auf dieser methodischen Basis zu aktiven Lernenden und kreativen Gestalter/innen, die Eigeninitiative entwickeln, das Gelernte reflektieren, Alternativen abwägen und neue Lösungswege entwickeln und direkt erproben können.

Vor diesem Hintergrund erscheint es wichtig auf die Bedeutung von „Play“ (Spielerisches Erproben) hinzuweisen – gerade bei der Ausbildung und Fortbildung von pädagogischen Fachkräften. Pädagogische Fachkräfte sollten weniger trainieren, wie technische Geräte zu bedienen sind, sondern wie sie mit ihnen ‚spielen‘ können. Anders gesagt lässt sich das ‚learning by doing‘ duch ein ‚learning by playing‘ erweitern, das pädagogischen Fachkräften ermöglicht das neugierige Probehandeln (wieder) zu erlernen, um genau diese offene pädagogische Haltung in der pädagogischen Arbeit leben zu können. Makerspaces sind also nicht nur Zentren des ‚Machens‘, sondern immer auch Zentren des Nachdenkens (‚Center of thinking‘).

Der Kindergarten als Lernlabor

Als Lernlabor werden in der modernen Pädagogik materialreiche und anregende Lernumgebungen bezeichnet, in deren Fokus aktives, selbstorganisiertes sowie entdeckendes Lernen steht. Ein Lernlabor ist ein fest eingerichteter Raum mit vielfältigen Werkzeugen, Materialien und Alltagsgegenständen. Es ist so eingerichtet, dass Kinder zum Staunen, Fragen, Ausprobieren und Entdecken angeregt werden und ko-konstruktiv lernen können. Lernen ist ein aktiver und ganzheitlicher Prozess, in dem der Lernende der entscheidende Akteur ist. Das bereitgestellte Material muss dabei zum aktuellen Entwicklungsstand passen und in einer Form angeboten werden, die zum Handeln anregt und Neugierde weckt. Es muss dabei vielfältigen Untersuchungen standhalten und möglichst in unterschiedlicher Art und Weise zu benutzen sein.

Räume haben einen direkten Einfluss auf das Verhalten und das Lernen. Im pädagogischen Kontext spricht man vom Raum als „dritten Erziehenden". Für Lernprozesse, die Kreativität, Eigeninitiative und soziales Erfindertum fördern sollen, spielt die Raumgestaltung eine entscheidende Rolle. Durchdachte Raumgestaltungen schaffen Anreize und können Bildungsprozesse von Kindern und Erwachsenen positiv beeinflussen.

Im Denken der Mini-Maker ist ein pädagogischer Raum eine Werkstatt, die gemeinsame Aktivitäten unterstützt. Dabei wird nicht nur an Bildungssettings gedacht. Vielmehr soll besonders die Spieltätigkeit, die als neugieriges und konzentriertes Forschen verstanden wird, angeregt und unterstützt werden. Aus diesem Grund reicht es nicht aus, im Kindergarten einen Maker-Space einzurichten. Jeder Raum sollte vielmehr dahingehend untersucht werden, ob kreatives Lernen und gemeinsame Tätigkeiten durch die Art seiner Einrichtung und das angebotene Material unterstützt werden. Dabei sollte bedacht werden, dass kreatives Spielen auch Rückzugsmöglichkeiten braucht und Anlässe des versunkenen Betrachtens bewusst implementiert sind.

Abbildung 10: Raumansicht eines Makerspaces

Raumgestaltung ist besonders im Zusammenhang mit dem Anspruch der Kreativitätsförderung von hoher Bedeutung. Kreativität wird gefördert, indem Kinder eine Umgebung vorfinden, in der vielfältige Anreize für unterschiedliche Tätigkeiten vorhanden sind: Schon beim Betreten kommt die Lust auf, all die dort angebotenen Dinge auszuprobieren.

Eine übersichtliche Raumgestaltung fördert Lernprozesse und ermöglicht Kindern über längere Zeit und selbsttätig an ihren Projekten zu arbeiten. Das geht nur, wenn man Dinge, die man braucht, von selbst findet. Das bedeutet auch, dass das Material, welches die Kinder ohne die Anleitung Erwachsener verwenden können, griffbereit und deutlich sichtbar ist: also im offenen Regal statt hinter verschlossenen Schranktüren. Auch hochwertige und teure Materialien können in Kinderhöhe offen ausgelegt werden, statt sie im Schrank zu verstecken. Hier besteht die Aufgabe der pädagogischen Fachkräfte darin, die Kinder in einem verantwortungsvollen Umgang mit dem wertvollen Material zu bestärken. Ausnahmen hierzu sollten sich auf wenige Dinge beziehen, die ohne die Unterstützung Erwachsener zu gefährlich sind.

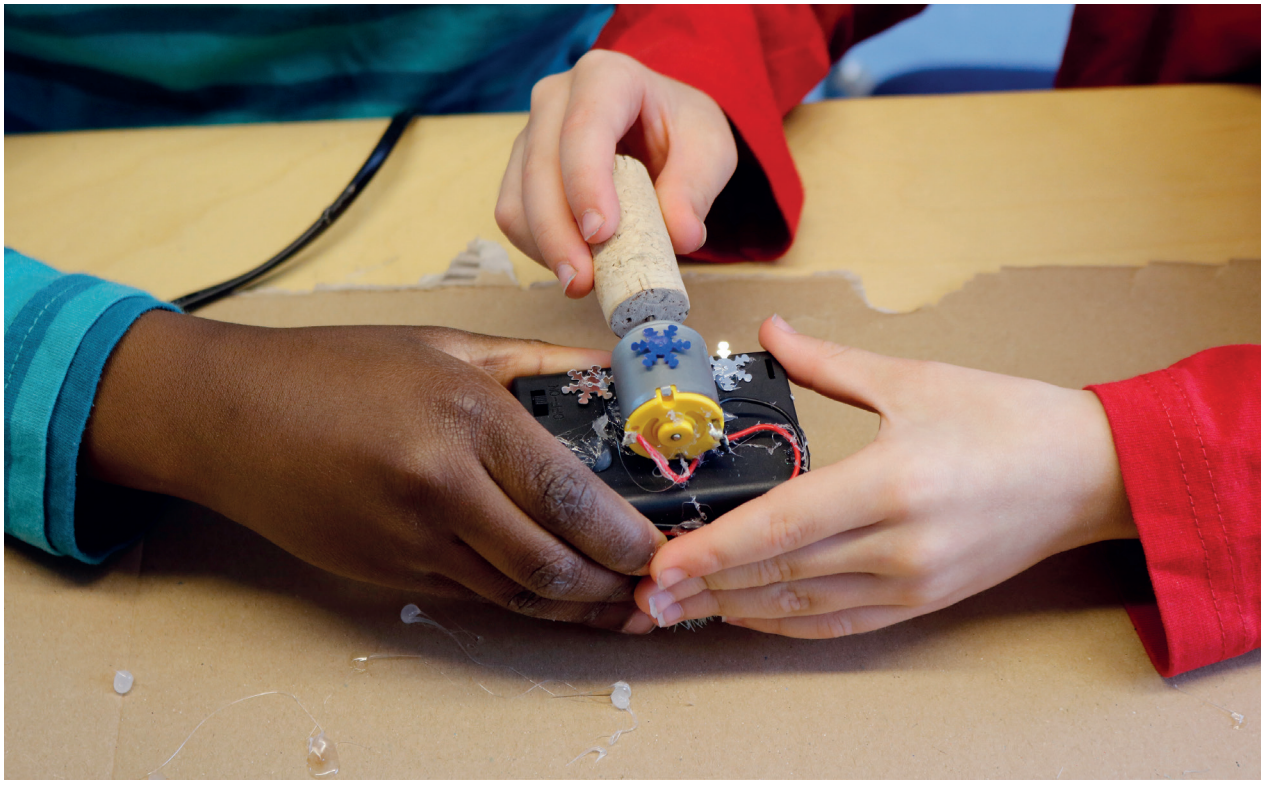


Abbildung 11: Kinder, die mit Müll und Elektrodingen etwas bauen

Die veränderten Bildungsanforderungen an den Kindergarten, hervorgerufen durch die Digitalisierung unserer Welt, geben dem Lernlaborkonzept neue Aktualität. Es geht darum, die Kinder auf die digitale Welt vorzubereiten, ihnen Wissen über Technik, digitale Informationssysteme und neue gesellschaftliche Strukturen zu vermitteln, ohne dabei die Zeit, die Kinder ohnehin vor Bildschirmen verbringen, zu verlängern. Die Lernumgebung sollte daher mit Materialien angereichert werden, die die Kinder dazu anregen, sich aktiv mit den verschiedenen Aspekten der Digitalisierung auseinanderzusetzen: Kabel, Motoren, Batterien, Schalter, leitendes Klebeband oder Garn, leitende Farbe oder Knete, kleine Prozessoren und der eine oder andere Roboter. Dabei sollte die Technik so in das vorhandene Raumkonzept integriert werden, dass die Kinder sie als sinnvolle Bereicherung ihres Spiels nutzen können und einen verantwortungsbewussten Umgang mit digitalen Medien entwickeln. Die verbindende Auslage digitaler oder technischer Materialien in direkter Nachbarschaft und im anregenden Zusammenspiel ist sinnvoll und zeitgemäß.

Wir haben mit unterschiedlichen Raumgestaltungen experimentiert und viel über unsere Beobachtungen und Erfahrungen diskutiert. Am Ende waren wir uns darüber einig, dass es wenig sinnvoll ist dem Kindergarten neue Räume oder besondere Regale gefüllt mit technischen Dingen zu empfehlen. Kreativität lebt von der Integration

der Dinge. Es macht also Sinn im Kindergartenatelier eine Ecke für die Arbeit mit Strom und Motoren frei zu machen und diese so auszugestalten, dass das Regal mit dem Material, das benötigte Werkzeug und ein extra für diese Arbeit angefertigter Tisch in unmittelbarer Nähe zueinander zum Erfinden einladen. Im Bauraum wird ein programmierbarer Roboter, Pappkartons und Plastikschrauben sowie Lego Mechanik oder Lego Wedo Kästen zum Erweitern der bisher gelebten Spiele einladen.

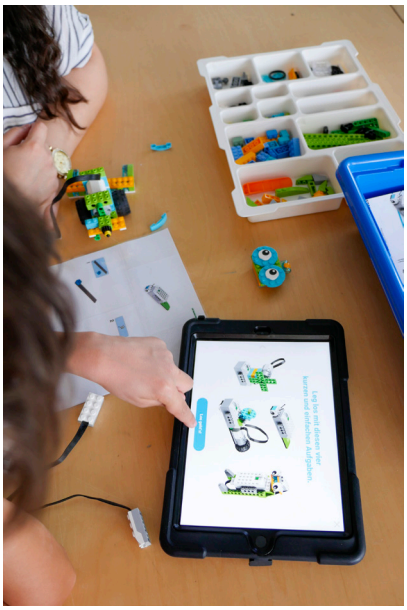


Abbildung 12, 13: Kinder, die mit Lego Wedo arbeiten; Bauraum mit Roboter

So finden digitale Medien in unterschiedlichen Bildungsbereichen ihren Platz, wie beispielsweise digitale Konstruktionsmaterialien im Bauraum, Rechenspiele zur Förderung der mathematischen Kompetenz oder Buchstabenspiele für die frühe Literacy. Im Kindergarten sollten Tablets zur Informationsrecherche in verschiedenen Wissensbereichen für die Kinder frei zugänglich vorhanden und aufgeladen sein.

Das Lernlabor braucht Materialien, die bereit zum Spielen sind. Dafür sind nicht allein die Pädagog/innen zuständig. Ladestationen an verschiedenen Orten im Kindergarten, die für ihren Zweck ausdrücklich gekennzeichnet sind, helfen den Kindern zu verstehen, dass nach dem Spiel das Gerät zurück an den Strom muss.

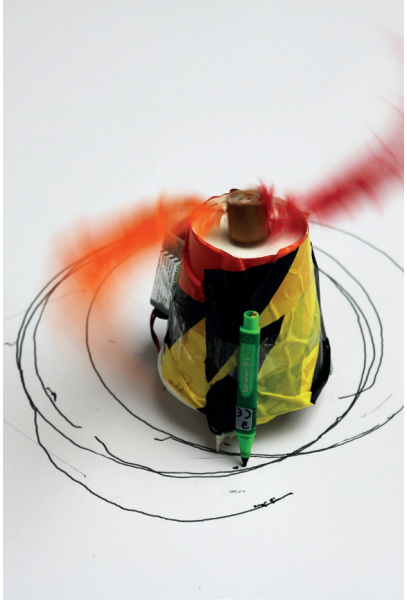


Abbildung 14, 15: Bauen mit Alltagsmaterialien: Taschenlampe und Malroboter

Einbindung der digitalen Lebensrealität in die Krippe

Da Kinder im Krippenalter noch verstärkt über sinnliche Erfahrungen lernen, ist ein Makerspace oder eine Lernwerkstatt mit technischen und elektronischen Materialien in der Krippe noch nicht sinnvoll. Kinder lernen im Alter von 0 bis ca. 3 Jahren eher experimentell und unter dem Einsatz ihres ganzen Körpers sowie all ihrer Sinne. Sinnvoll eingerichtete Krippenräume gehen auf die Bedürfnisse der Kinder nach Wohlfühlen, Erkundung und Rückzug ein. Räume für Kleinkinder sollten mit Materialien ausgestattet sein, die ihre Lernprozesse und sinnlichen Erfahrungen unterstützen. Dazu gehören beispielsweise Alltags- und Naturmaterialien, die unterschiedlich beschaffen und untereinander kombinierbar sind. Vor allem müssen sie für die Kinder gut erreichbar – das heißt in Bodennähe – und übersichtlich bereitgestellt werden.

In der Krippe bietet sich z. B. die Einrichtung eines Krippenateliers an. In solch einem Raum bekommen die Kinder Dinge zum Anfassen, Anlecken, Zerlegen und Plätze zum Bewegen, Verteilen, Bemalen und Bematschen zur Verfügung gestellt. Hier können sie ungestört experimentieren, kleckern und gestalten, was ihren Bedürfnissen in hohem Maße entspricht.

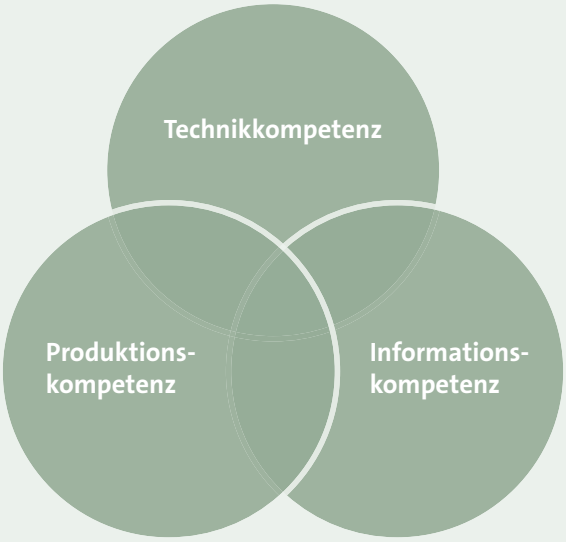
6. Aufbau und Lernziele der Fortbildung pädagogischer Fachkräfte in der frühkindlichen Bildung für die Nutzung digitaler Medien im pädagogischen Alltag

Technische Innovationen und die fortschreitende Digitalisierung verändern gegenwärtig das Welt- und Erfahrungswissen von Kindern und damit die Anforderungen an die pädagogische Arbeit im Kindergarten- und Vorschulbereich. Erfolgreiche gesellschaftliche Teilhabe hängt zunehmend mit Fähig- und Fertigkeiten im technischen und digitalen Bereich zusammen. Damit stehen die pädagogischen Fachkräfte vor der Herausforderung, den Kindern einen verantwortungsbewussten, kritischen Umgang mit digitalen Medien zu ermöglichen sowie die Einsicht in technische Zusammenhänge und die Funktionsweisen von Technik zu fördern. Das bedeutet auch, dass Kinder im vorschulischen Bereich nun lernen sollten, sich ebenso wie mit Holz, Gips oder Ton auch mithilfe von digitalen Medien und digitaler Technik kreativ auszudrücken.

Am besten gelingt dies in sogenannten „Makerspaces“. Dabei handelt es sich um Räume, die sowohl mit Recycling- und Bastelmaterialien wie Pappe, Papier, Ton und Holz als auch mit technischem und digitalem Material wie Schaltern, Batterien, Kupferklebeband oder Miniprozessoren ausgestattet sind. Hier können die Kinder nach dem Prinzip des „challenge-based-learning“ (Problembasiertes Lernen) selbst experimentieren, tüfteln, basteln und bauen, um eigene Lösungswege für bestimmte Fragen oder Problematiken zu erarbeiten. Dabei werden Technik und digitale Medien nicht als Ersatz für soziale Interaktionen oder gut funktionierende analoge Lernmaterialien benutzt. Sie dienen vielmehr als ergänzendes Werkzeug zur Förderung von Kreativität und Selbstlernprozessen.

Mit Abschluss der Fortbildung „Mini-Maker“ sind die Teilnehmenden in der Lage, pädagogisch fundierte Angebote in den Bereichen Strom, Technik, Roboter, Sprachförderung, Naturwissenschaften oder Kunst mit Hilfe digitaler Werkzeuge durchzuführen. Damit können sie alle Anforderungen, welche die Bildungspläne in den Bereichen Technik und Medienpädagogik an pädagogische Fachkräfte stellen, erfüllen. Die Teilnehmenden erlangen ein Grundverständnis über medienpädagogische Ansätze und beteiligen sich an der Weiterentwicklung der Bildungsaufgaben des Kindergartens.

Die pädagogischen Fachkräfte werden in der Fortbildung dazu befähigt, Kindergarten- und Vorschulkinder in ihrer Kompetenzentwicklung in den drei Lernfeldern für digitale Medienkompetenz zu unterstützen. Dafür entwickeln sie während der Fortbildung selbst ihre Technik-, Produktions- und Informationskompetenzen (weiter). Die drei Kompetenzfelder sind jedoch nicht getrennt voneinander zu betrachten. Sie greifen vielmehr ineinander, da sie in vielen Aktivitäten und pädagogischen Angeboten gleichermaßen zum Tragen kommen.



Technikkompetenz

Damit Kinder Technik und die dahinterstehenden (physikalischen) Gesetzmäßigkeiten wirklich verstehen, brauchen sie technische Geräte und Materialien, die sie anfassen und benutzen können. Um den verantwortungsvollen Umgang mit Technik und digitalen Medien zu erlernen, benötigen Kinder einen Raum und vielfältige Möglichkeiten, damit sie eigenständig mit den Geräten experimentieren können. Und sie brauchen Erwachsene, die sie bei ihren Lernprozessen begleiten und unterstützen. Diese Erwachsenen müssen dafür nicht zwingend über fundierte Technik- oder Digitalisierungskenntnisse verfügen. Aber sie sollten eine Haltung haben, die vor allem von Aufnahmebereitschaft und Unvoreingenommenheit geprägt ist. Sie sollten ein Interesse daran zeigen, zu erfahren, was sich hinter bestimmten technischen Phänomenen oder Problemstellungen verbirgt und gemeinsam mit den Kindern Antworten und Lösungen finden.

Produktionskompetenz

Kinder sollten nicht nur lernen, wie sie verschiedene technische Geräte anwenden können, sondern deren Funktionsweise tatsächlich verstehen. Sie sollen erfahren, wie sie sie für ihre eigenen Zwecke nutzen und verändern können. Es geht darum, dass Kinder Technik und digitale Medien als Werkzeuge für ihre eigenen Lernprozesse benutzen. Mit der sinnvollen Nutzung von technischen und digitalen Mitteln, können Kinder dabei unterstützt werden, wichtigen Fragen auf den Grund zu gehen und sich so die Welt selbst anzueignen. Zu verstehen, wie ein Stromkreis funktioniert, geht viel schneller, wenn man selbst einen baut, als wenn man seine Funktionsweise lediglich erklärt bekommt. Dafür ist es notwendig, dass sie eigene Ideen entwickeln und Dinge herstellen, also produzieren. Wissen wird nachhaltig im Gehirn verankert, wenn es im eigenen Handeln und Tun erworben wird. Außerdem erfahren Kinder Selbstwirksamkeit, indem sie eigene kleine Projektideen entwickeln und verwirklichen, was wiederum ihr Selbstbewusstsein und Selbstwertgefühl maßgeblich stärkt.

Informationskompetenz

Kinder machen in der heutigen Zeit die Erfahrung, dass sie in Sekundenschnelle per Mausklick an Informationen gelangen können – ohne jedoch zu wissen, woher oder von wem diese Informationen stammen. Sie beobachten Erwachsene, die sich wie selbstverständlich im Internet informieren und leiten daraus ab, dass das Internet allwissend ist und die bereitgestellten Informationen immer der Wahrheit entsprechen. Sie sind noch nicht in der Lage, die Inhalte im Internet nach Echtheit, Seriosität und Sicherheit zu filtern und können Täuschung nicht immer von Realität unterscheiden. Deshalb müssen sie lernen, wie sie die Qualität von Informationen im Netz selbstständig einschätzen können und wie sie an die richtigen Antworten für ihre Fragen gelangen. Richtig recherchieren zu können, ist in der heutigen Zeit eine Kompetenz, die von hoher Bedeutung ist, da es im Leben und im späteren Beruf nicht darum geht allwissend zu sein. Es geht vielmehr darum handlungsfähig zu sein und sich im richtigen Moment die für die Situation passenden Informationen zu beschaffen.

6.1 Stufenblätter für die Fortbildung

Stufenblattziele

Name: _____ **Jahr:** _____

Nr.	Kompetenz	TeilnehmerIn	LernbegleiterIn	Beweis
Produktionskompetenz & Coding				
1	Ich kenne grundlegende Programmierkonzepte die auch im Alltag relevant sind.			
2	Ich kenne verschiedene Codierungen im Alltag und kann hierzu verschiedene Angebote entwickeln.			
3	Ich kenne grundlegende Begriffe visueller Programmierkonzepte und kann diese anwenden.			
4	Ich kann im pädagogischen Alltag verschiedene Angebote mit visuellen Code-Blöcken (Blockly) durchführen.			
5	Ich kenne die Reihenfolge in welcher Programmiersprache in den pädagogischen Alltag integriert werden kann.			
6	Ich kann einfache dreidimensionale Modelle bauen und so vermitteln was der Begriff 3D bedeutet.			
7	Ich kann für den pädagogischen Alltag ansprechende und funktionale Produkte entwerfen und kenne Werkzeuge und Materialien die ich hierfür nutzen kann.			

Kriterienblattziele

Name: _____ **Jahr:** _____

Nr.	Kompetenz	Kriterien
1	Ich kenne grundlegende Programmierkonzepte die auch im Alltag relevant sind.	Ich kann in meinem pädagogischen Alltag Angebote entwickeln, durch welche Kinder Programmierkonzepte im Alltag kennenlernen und gemeinsam in Rollenspielen erleben können. Ich kenne verschiedene Angebote zum analogen Programmieren und kann diese im pädagogischen Alltag anwenden.
2	Ich kenne verschiedene Codierungen im Alltag und kann hierzu verschiedene Angebote entwickeln.	Ich verstehe Codierungen wie z. B. Barcode, QR-Code und kann diese entschlüsseln. Ich kann selbst Code generieren.
3	Ich kenne grundlegende Begriffe visueller Programmierkonzepte und kann diese anwenden.	Ich verstehe, dass eine Programmierung aus einzelnen Befehlen und daraus zusammengeführten Sequenzen besteht. Ich verstehe, welchen Nutzen Schleifen für das Programmieren haben. Ich weiß, dass ein `Bug` ein Fehler in einem Algorithmus ist, der durch ändern, löschen oder hinzufügen von Teilschritten behoben werden kann (Debugging). Ich weiß, wie bedingte Schleifen programmiert werden (z. B. „While“ oder „For“).
4	Ich kann im pädagogischen Alltag verschiedene Angebote mit visuellen Code-Blöcken (Blockly) durchführen.	Ich kann verschiedene Geräte mit Hilfe von visuellen Code-Blöcken programmieren. Ich habe etwas über die These erfahren das Code die Sprachkompetenz des 21. Jahrhunderts ist.
5	Ich kenne die Reihenfolge in welcher Programmiersprache in den pädagogischen Alltag integriert werden kann.	Ich habe erfahren das Aktionstabletts zum Thema Muster, Kompetenzen fördern, welche in der Anwendung von Programmierkonzepten wichtig sind. Ich weiß, in welcher Reihenfolge es sinnvoll ist verschiedene Angebote einzuführen.
6	Ich kann einfache dreidimensionale Modelle bauen und so vermitteln was der Begriff 3D bedeutet.	Ich habe verschiedene Möglichkeiten kennengelernt analoge Modelle dreidimensional zu bauen. Ich kann dieses sicher in der pädagogischen Praxis umsetzen.
7	Ich kann für den pädagogischen Alltag ansprechende und funktionale Produkte entwerfen und kenne Werkzeuge und Materialien die ich hierfür nutzen kann.	Ich kenne verschiedene Möglichkeiten zur Herstellung von selbstgefertigten Produkten z. B. für Aktionstabletts, Geschichtensäckchen. Ich kann hierfür z. B. Modellierungssoftware für einen 3D-Drucker anwenden. Ich habe Geräte wie z. B. Lasercutter, oder Plotter kennengelernt.
8	Ich habe Grundkenntnisse über Design Thinking Prozesse und habe Ideen zur Umsetzung in meinem pädagogischen Alltag entwickelt.	Ich kenne den Kreislauf von Design Thinking Prozessen. Ich habe Ideen entwickelt wie ich diesen in die Projektarbeit mit Kindergartenkindern integrieren kann.

Stufenblattziele

Name: _____ **Jahr:** _____

Nr.	Kompetenz	TeilnehmerIn	LernbegleiterIn	Beweis
Technikkompetenz				
1	Ich bin sicher im Umgang mit einfachen Stromkreisen. Ich kenne didaktische Möglichkeiten, um dieses Thema mit Kindern umzusetzen.			
2	Ich kann Modelle mit einfachen Stromkreisen, Motoren und Schaltern bauen. Ich habe hierzu Ideen für die pädagogische Praxis entwickelt.			
3	Ich kenne die wichtigsten Bestandteile eines Computers und deren Aufgabe. Ich kenne didaktische Möglichkeiten, um dieses Thema mit Kindern umzusetzen.			
4	Ich habe grundlegende Kenntnisse zur Anwendung von technischen Geräten wie Tablets und Computer.			
5	Ich habe erste Erfahrungen im Einsatz von Elektrotechnik gesammelt und erste Ideen zur Umsetzung in der pädagogischen Praxis kennengelernt.			
6	Ich habe etwas über die Funktionsweise von 3D-Druckern erfahren.			
7	Ich kann den Einsatz von 3D-Druckern im Kindergarten kritisch hinterfragen.			

Kriterienblattziele

Name: _____ **Jahr:** _____

Nr.	Kompetenz	Kriterien
1	Ich bin sicher im Umgang mit einfachen Stromkreisen. Ich kenne didaktische Möglichkeiten, um dieses Thema mit Kindern umzusetzen.	Ich kann verschiedene Stromkreise aufbauen. Ich kenne verschiedene leitende und nicht-leitende Materialien. Ich kann hierzu Angebote entwickeln und durchführen.
2	Ich kann Modelle mit einfachen Stromkreisen, Motoren und Schaltern bauen. Ich habe hierzu Ideen für die pädagogische Praxis entwickelt.	Ich kann einfache Modelle bauen, die sich bewegen und oder leuchten (z. B. Bürstenbot oder LED-Taschenlampe). Ich kann hierzu entsprechende Angebote in der Praxis umsetzen. Ich habe erfahren, was Maschinen sind.
3	Ich kenne die wichtigsten Bestandteile eines Computers und deren Aufgabe. Ich kenne didaktische Möglichkeiten, um dieses Thema mit Kindern umzusetzen.	Ich kenne Bestandteile des Computers wie CPU, RAM, Betriebssystem, und weiß, was diese im Computer tun. Ich kenne den Unterschied zwischen Hardware und Software. Ich kann dieses Thema didaktisch im pädagogischen Alltag umsetzen.
4	Ich habe grundlegende Kenntnisse zur Anwendung von technischen Geräten wie Tablets und Computer.	Ich kann mit technischen Geräten Fotos und Filme erstellen. Ich kann Textverarbeitungsprogramme bedienen und Präsentationen erstellen.
5	Ich habe erste Erfahrungen im Einsatz von Elektrotechnik gesammelt und erste Ideen zur Umsetzung in der pädagogischen Praxis kennengelernt.	Ich kann einfache Schaltkreise bauen und verwende hierfür Leiterplatten. Ich kann Modelle mit Elektrotechnik im pädagogischen Alltag in Angeboten bauen.
6	Ich habe etwas über die Funktionsweise von 3D-Druckern erfahren.	Ich kann einen 3D-Drucker bedienen und kleinere Probleme beheben. Ich habe selbstgezeichnete Modelle mit dem 3D-Drucker hergestellt.
7	Ich kann den Einsatz von 3D-Druckern im Kindergarten kritisch hinterfragen.	Ich kann 3D-Drucker im Kontext mit den Themen Nachhaltigkeit, Ressourcen und Umweltschutz diskutieren.

Stufenblattziele

Name: _____ **Jahr:** _____

Nr.	Kompetenz	TeilnehmerIn	LernbegleiterIn	Beweis
Informationskompetenz				
1	Ich kann die Bedeutung, welche Schlüsselkompetenzen in Zukunft wichtig sind, für meinen pädagogischen Alltag begründen und kann entsprechende Lernumwelten gestalten.			
2	Ich kann mediale Werkzeuge für die Zusammenarbeit nutzen und den Austausch von Informationen im pädagogischen Kontext anwenden.			
3	Ich kann Chancen und Risiken digitaler Medien diskutieren und Vor- und Nachteile kritisch hinterfragen.			
4	Ich kann digitale Technik nutzen, um den pädagogischen Alltag gemeinsam mit den Kindern zu dokumentieren.			
5	Ich kenne Methoden, wie mithilfe digitaler Technik realistische Darstellungen auf Fotos und in Filmen verändert werden können. Ich kann dieses sinnvoll in meinen pädagogischen Alltag integrieren.			
6	Ich habe erfahren, warum es bereits für Kindergartenkinder wichtig ist sich mit dem Internet auseinanderzusetzen. Ich kenne die didaktische Herangehensweise an dieses Thema.			
7	Ich kann den pädagogischen Nutzen für den Einsatz von digitalen Medien im pädagogischen Alltag vermitteln.			
8	Ich kann bei eigenen Medienbeiträgen die Grundlagen des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes berücksichtigen.			

Kriterienblattziele

Name: **Jahr:**

Nr.	Kompetenz	Kriterien
1	Ich kann die Bedeutung, welche Schlüsselkompetenzen in Zukunft wichtig sind, für meinen pädagogischen Alltag begründen und kann entsprechende Lernumwelten gestalten.	Ich kann die entsprechenden Schlüsselkompetenzen benennen und deren Bedeutung begründen. Ich kann Angebote und Projekte gestalten bei denen ich folgende Punkte berücksichtige: Einbindung in die reale Welt, Kommunikation und Kreation, Teamwork, Kritisches Denken und Personalisiertes Lernen.
2	Ich kann mediale Werkzeuge für die Zusammenarbeit nutzen und den Austausch von Informationen im pädagogischen Kontext anwenden.	Ich kann webbasierte Plattformen zur Kooperation, zum Austausch und zur gemeinsamen Bearbeitung von Dokumenten nutzen.
3	Ich kann Chancen und Risiken digitaler Medien diskutieren und Vor- und Nachteile kritisch hinterfragen.	Ich diskutiere verschiedene Anwendungen digitaler Kommunikation und digitaler Medien im pädagogischen Kontext und wäge Vor- und Nachteile ab.
4	Ich kann digitale Technik nutzen, um den pädagogischen Alltag gemeinsam mit den Kindern zu dokumentieren.	Ich kann verschiedene digitale Anwendungen nutzen, um mit den Kindern erfundene Geschichten zu erstellen oder reale Ereignisse zu dokumentieren. Hierzu kann ich eine entsprechende Handlungsabfolge gemeinsam mit den Kindern planen und im Team bildungsbereichsübergreifend umsetzen.
5	Ich kenne Methoden, wie mithilfe digitaler Technik realistische Darstellungen auf Fotos und in Filmen verändert werden können. Ich kann dieses sinnvoll in meinen pädagogischen Alltag integrieren.	Ich kann z. B. mithilfe von Bildbearbeitungsprogrammen oder GreenScreen Filme oder Lerndokumentationen mit realen und fiktiven Elementen erstellen. Ich kann im pädagogischen Alltag über den Wahrheitsgehalt von Informationen diskutieren.
6	Ich habe erfahren, warum es bereits für Kindergartenkinder wichtig ist sich mit dem Internet auseinanderzusetzen. Ich kenne die didaktische Herangehensweise an dieses Thema.	Ich habe grundlegende Kenntnisse wie das Internet funktioniert. Ich weiß, dass Algorithmen von Suchmaschinen, Netzwerken, Online-Shops genutzt werden. Ich kann entsprechende Angebote für die pädagogische Praxis entwickeln und durchführen. Ich habe erfahren, das angezeigte Ergebnisse auf mein Profil angepasst werden können.
7	Ich kenne den Unterschied zwischen Maschinen und Robotern.	Ich kann pädagogische Angebote entwickeln, in denen ich das Thema: „Maschine, oder Roboter“ mit den Kindern aufgreifen kann. Hierzu kann ich Fragen wie: „Ab wann ist eine Maschine ein Roboter?“ gemeinsam mit den Kindern erforschen.
8	Ich kann den pädagogischen Nutzen für den Einsatz von digitalen Medien im pädagogischen Alltag vermitteln.	Ich kann an Eltern, oder Kollegen die Methoden, Instrumente für den Einsatz von digitalen Medien weitergeben. Ich kenne die verschiedenen Kompetenzen (Stufenblattziele) welche im Kindergartenbereich wichtig sind.
9	Ich kann bei eigenen Medienbeiträgen die Grundlagen des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes berücksichtigen.	Ich beachte die Grundlagen von Urheber- und Persönlichkeitsrecht sowie des Datenschutzes bei eigenen Medienproduktionen und meiner Kommunikation in sozialen Netzwerken.

6.2 Aufbau der Fortbildung

Die Praxisfortbildung ist in drei Module unterteilt, die die drei Kompetenzfelder Technik, Produktion und Information abdecken. Diese drei Module können als Einzelveranstaltung oder auch als Gesamtangebot angeboten werden.

Der genaue zeitliche Ablauf sowie der Umfang können ebenfalls je nach Bedarf variieren. So kann ein Modul beispielsweise innerhalb einer Wochenendveranstaltung oder auch verteilt auf fünf (zusammenhängende oder einzelne) Tage verteilt werden. Die Fortbildung richtet sich nach der Ausgangslage und den Bedarfen der Teilnehmenden und sollte daher flexibel umsetzbar und anpassungsfähig sein.

Die folgende Übersicht zeigt die einzelnen Bausteine der Fortbildung mit den jeweiligen Schwerpunktthemen und Lernzielen. Zwischen den Modulen sollten Praxisphasen eingebaut werden, in denen die Teilnehmenden das Gelernte in einer Einrichtung umsetzen und anschließend in der Gruppe und mit den Mentor/innen reflektieren können. Sollten nur einzelne Module besucht werden, sollte den Teilnehmenden auch hier die Möglichkeit der Erprobung in der Praxis eingeräumt werden.

Modul 1: Technik-kompetenz

Themen
- Funktionsweise von Technik
- Digitale Geräte und Apps für den Kindergarten
- Selbstorganisiertes Lernen
- Raum- und Materialvorbereitung im Makerspace

Ziele
Die Teilnehmenden ...
- entwickeln einen natürlichen Umgang mit Technik sowie digitalen Geräten und Apps.
- können Technik und digitale Medien so einsetzen, dass sie die Entwicklung und Bildung von Kindern unterstützen.
- entwickeln erste eigene Projektideen.

Praxisphase

Modul 2: Produktions-kompetenz

Themen
- Makerspaces
- Maker-Aktivitäten und -Projekte (z. B. Roboter bauen)

Ziele
Die Teilnehmenden ...
- können eigene Projekte planen, mit den Kindern durchführen und reflektieren.
- können Maker-Methoden auch auf andere Bildungsbereiche übertragen.

Praxisphase

Modul 3: Informations-kompetenz

Themen
- Informationsstrukturen
- Suchmaschinen
- Algorithmen

Ziele
Die Teilnehmenden ...
- können sichere von unsicheren Quellen unterscheiden.
- gehen sicher mit Suchmaschinen um.
- wenden Methoden an, die die Informationskompetenz von Kindern spielerisch fördern.

In den Modulen wechseln sich kurze Inputphasen mit praktischen Trainings und eigenständiger Arbeit im eigenen oder in einem Praktikums-Kindergarten unter reflektierender Begleitung der Trainer/innen ab.

Die *Praxisphasen* zwischen den Präsenzterminen ermöglichen die direkte Umsetzung des Gelernten im pädagogischen Alltag der Teilnehmenden. In der folgenden Präsenzphase können die Durchführung der eigenen kleinen Projekte reflektiert und ggf. Verbesserungsvorschläge oder Handlungsalternativen abgeleitet werden. Durch diese enge Verzahnung von Theorie, Praxis und Reflexion entwickeln die Teilnehmenden nachhaltige Fähig- und Fertigkeiten in den oben beschriebenen Kompetenzbereichen.

Dabei lernen die Teilnehmenden innerhalb der Fortbildung selbst nach dem Prinzip des „challenge-based-learning", damit sie erfahren, wie wirksam der Erwerb von Wissen und Fähigkeiten ist, wenn er durch *Selbstlernprozesse* und *kreative Lösungsfindung* angeregt wird. Dadurch fällt es ihnen danach leichter, sich selbst mehr als Lernbegleitung und weniger als klassische Wissensvermittlung zu sehen. Pädagogische Fachkräfte können diese Art von Lernen bei den Kindern besser initiieren und unterstützen, wenn sie sie selbst erfahren haben.

Das heißt konkret, dass die Teilnehmenden selbst Projekte und Aktivitäten durchführen, die sie später mit den Kindern in ihrem pädagogischen Alltag umsetzen können. Sie sollen in den Modulen ihre eigenen Erfahrungen, Ideen und Beispiele aus der Praxis einbringen und an ihren speziellen Fragen oder Problemstellungen arbeiten. Die Teilnehmenden bekommen die Möglichkeit, in Makerspaces all die Materialien auszuprobieren, die für den Erwerb von Technik-, Produktions- und Informationskompetenzen eine wichtige Rolle spielen. Sie experimentieren mit digitalen und technischen Geräten, Apps oder anderen Werkzeugen wie dem 3D-Drucker, dem Laser Cutter, MaKey MaKey, Green Screen, Puppet Pals etc. In der Auseinandersetzung damit lernen sie zum Beispiel, wie man selbst Filme erstellen kann oder wie man einen einfachen Roboter baut. Dabei sehen die Teilnehmenden auch vor Ort, mit welchen Mitteln sie in ihrer Einrichtung Makerspaces für die Kinder einrichten können und welche Nutzungsmöglichkeiten sich bieten.

Im Folgenden zeigen wir zwei Wochen als Beispielplanung:

Woche 1

Tag Zeit	1. Tag 08.00 - 15.00 Uhr	2. Tag 08.00 - 15.00 Uhr	3. Tag 08.00 - 15.00 Uhr	4. Tag 08.00 - 15.00 Uhr	5. Tag 08.00 - 15.00 Uhr
7.45 - 8.00 Uhr	Ankommenszeit	Ankommenszeit	Ankommenszeit	Ankommenszeit	Ankommenszeit
8.00 - 12.00 Uhr	Begrüßung Ablauf und Inhalte Erwartungsabgleich bis 10 Uhr ——————— Input: Wie lernen Kinder und wann ist der Einsatz digitaler Medien sinnvoll?	Maker Praxis: Tüfteln im Makerspace „Sinnvolles erfinden“ (diverse Schrottbots bauen)	Maker Praxis: „Mit Kindern das Innere des Computers verstehen“ „Hello Ruby - Die Reise ins Innere des Computers“, Papiermodelle bauen...	Maker Praxis: Informations-kompetenz Internet - Suchmaschinen, Algorithmen im Alltag z. B. Zähne putzen, QR - Codes	Maker Praxis: Projektideen für die Bildungsbereiche Universum und Gesellschaft Einstieg Geocaching, Alles was rund ist, Pflanzen bestimmen, digitale Mikroskope/Erstellen Zuordnungsspiel
12.00 - 12.30 Uhr	Mittagspause	Mittagspause	Mittagspause	Mittagspause	Mittagspause
12.30 - 14.30 Uhr	Maker Praxis: Einstieg Stromkreise Was leitet Strom und was nicht?	Input: Einsatzmöglichkeiten digitaler Medien in der Kita	Input: Projektarbeit & Entwicklung von Projektideen zur Durchführung in der eigenen Einrichtung	Maker Praxis: Erstes Programmieren Einstieg Bewegungsspiel - Lerntheke: Materialien und Apps zum Thema Coding kennenlernen und ausprobieren	Input: Projektarbeit, Reflexion und Absprachen zu den Projekten, die bis zur Woche 2 durchgeführt werden sollen
14.30 - 15.30 Uhr	Abschlusskreis und Feedback	Abschlusskreis und Feedback	Abschlusskreis und Feedback	Abschlusskreis und Feedback	Abschlusskreis und Feedback

Woche 2

Tag Zeit	1. Tag 08.00 - 15.00 Uhr	2. Tag 08.00 - 15.00 Uhr	3. Tag 08.00 - 15.00 Uhr	4. Tag 08.00 - 15.00 Uhr	5. Tag 08.00 - 15.00 Uhr
7.45 - 8.00 Uhr	Ankommenszeit	Ankommenszeit	Ankommenszeit	Ankommenszeit	Ankommenszeit
8.00 - 12.00 Uhr	Begrüßung Auswertung und Reflexion der Praxisprojekte bis 9.45 Uhr ——————— Maker Praxis: Filmwerkstatt Lerntheke: Kennenlernen von verschiedenen Einsatzmöglichkeiten in der pädagogischen Praxis, Ausprobieren verschiedener Möglichkeiten zum Erstellen von Filmen	Maker Praxis: Einstieg 3D Druck geometrische Formen, Bauen mit Kichererbsen, Papiermodelle bauen, erste 3D Drucke	Diskussion: Wie kann die Makerspace Methodik mit allen Bildungsbereichen sinnvoll verknüpft werden?	Diskussion: Wie überzeugen wir Erwachsene (unser Team, unseren Träger, Eltern etc.) von unserer medienpädagogischen Arbeit?	Abschlusspräsentation
12.00 - 12.30 Uhr	Mittagspause	Mittagspause	Mittagspause	Mittagspause	Mittagspause
12.30 - 14.30 Uhr	Maker Praxis: Lerntheke: Entwickeln von Ideen zum Einsatz von digitalen Medien, mit dem Hintergrund vom Konsumenten zum Produzenten	Input: Wie gestalte ich ein Angebot mit digitalen Medien sinnvoll?	Zeit für die Vorbereitung der Abschlusspräsentation; individuell weiter tüfteln	Zeit für die Vorbereitung der Abschlusspräsentation; individuell weiter tüfteln	Abschlusskreis und Feedback
14.30 - 15.30 Uhr	Abschlusskreis und Feedback	Abschlusskreis und Feedback	Abschlusskreis und Feedback	Abschlusskreis und Feedback	Abschlusskreis und Feedback

6.3 Vorschläge für die didaktische Planung

Lernchance für Fähigkeiten[4]	Methode / Ablauf	Didaktischer Kommentar
Tag 1 ... dient dem Kennenlernen, der Erwartungsklärung, sowie der Vermittlung theoretischer Grundlagen		

Der Erzieher/ Die Erzieherin kann gezielt nach Medieninhalten suchen und diese finden.
 	
Der Erzieher/ Die Erzieherin arbeitet kreativ und gestaltend mit Medien.
 	
Der Erzieher/ Die Erzieherin nutzt Medien als Werkzeuge, um eigene Produkte herzustellen oder eigene Ideen umzusetzen.
	• Fotos mit bestimmter Mimik oder Gestik und/oder einem Gegenstand im Kontext von digitalen Medien.
	• 2er-Teams.
	• Mithilfe der Fotos findet dann eine Vorstellungsrunde statt, in der sich die Teilnehmenden mit ihren Posen vorstellen (wahlweise sich selbst oder die andere Person).
	• In einer zweiten Runde werden mittels einer App die Porträts verändert.
	• → Installieren der App
	• Gestalten des Porträts.
	• Veränderte Porträts, die repräsentieren, in welchem Bereich bzw. zu welchem Thema die Teilnehmenden sich gern entwickeln würden.
	• Fotos ausdrucken und zuordnen zu Workshop-Planung (auf großem Pin-Board-Poster bereits vorbereitet).
	• Nach einer kurzen Pause, in der das Programm ggf. etwas abgeändert wird, folgt die Vorstellung des Ablaufs für die nächsten Tage.
		• Die Kartenabfrage zu Beginn der Weiterbildung bildet den Einstieg in die Reflektion des eigenen Mediengebrauchs. Durch die Auswahl eines Fotos und einer Pose, das die eigenen Erfahrungen und die eigenen Entwicklungswünsche repräsentiert, erfolgt eine Abstraktionsleistung von den alltäglichen Erfahrungen auf eine Metaebene, die den Prozess des Reflektierens anstoßen kann. Die Reflektion ist mit dieser Einheit nicht abgeschlossen, sondern wird im Laufe der Weiterbildung immer weiter aufgegriffen und fortgeführt.
		• Zugleich erfüllt die Übung weitere Funktionen:
		  ◦ Die Teilnehmenden lernen sich kennen und erfahren etwas über die anderen.
		  ◦ Die Wünsche der Teilnehmenden werden im vorgestellten Ablaufplan direkt berücksichtigt, was das Gefühl der Selbstwirksamkeit bei den einzelnen Teilnehmenden erhöht und dadurch auch die Motivation steigert.
		
		Aufgabe der Weiterbildnerin/des Weiterbildners
		• Vorbereitung des Materials
		• Moderation und Dokumentation
		• Sicherstellen einer vertrauensvollen Atmosphäre

Der Erzieher/ Die Erzieherin kann gezielt nach Medieninhalten suchen und diese finden. Der Erzieher/ Die Erzieherin arbeitet kreativ und gestaltend mit Medien. Der Erzieher/ Die Erzieherin nutzt Medien als Werkzeuge, um eigene Produkte herzustellen oder eigene Ideen umzusetzen.	**Fragen, die es zu beantworten gilt:** • Wie viel Stacheln hat ein Igel? • Was macht der Wind, wenn er nicht weht? • Wie weit ist der Himmel? • Wie groß ist der Abstand von Tür zu Fenster? • Wie schwer ist die Kaffeetasse? • ... **Güte der Quellen** • Auswahl von Textbaustein zur Güte von Quellen • Spaziergang durch die ausgelegten Textbausteine • Dann wird das weitere Vorgehen erklärt: Die Teilnehmenden haben nun ca. 20 Minuten Zeit, um sich die im Raum ausgelegten Textbausteine (je auf einem DIN A4-Zettel mit einigen wenigen Sätzen oder nachvollziehbaren Stichwörtern, die einen spezifischen Aspekt der Quellengüte prägnant charakterisieren), auf denen Gütekriterien von Quellen vorgestellt werden, zunächst genau anzuschauen (Beispiel-Folien einer Präsentation zur Güte von Quellen, die für den Spaziergang genutzt werden könnte: s. Anhang). -> Textbausteine aus der App Fake News Check • Diesen Teil der Übung nehmen die Teilnehmenden für sich wahr und gehen noch nicht in den Austausch miteinander, allenfalls Murmeln ist möglich. • Nach 20 Minuten können die Teilnehmenden einen Textbaustein auswählen, den sie subjektiv als besonders bedeutsam für ihre	• Die Übung konzentriert sich auf die Informationskompetenz. Dabei soll es vorerst darum gehen, wie Informationen allgemein gesucht und überprüft werden können. Die Fragen regen dazu an dies auf unterschiedlichste Weise zu tun. • In der folgenden Phase, in der die Teilnehmenden jeder für sich das Material sichten und individuell eine Auswahl darüber treffen, was für sie besonders bedeutsam ist, findet eine Erweiterung des Wissens statt. Zudem muss das neu erworbene Wissen mit den eigenen Erfahrungen verknüpft werden, da eine Priorisierung des Wissens auf Grundlage des eigenen Erfahrungsschatzes gefordert ist. • In der Vorstellung des ausgewählten Fragmentes findet eine vertiefte Auseinandersetzung mit den neu erworbenen Erkenntnissen statt, da es in den eigenen Worten reformuliert werden und die Verbindung zu den eigenen Erfahrungen aufgezeigt werden muss. • Im Gruppengespräch werden die Inhalte nochmals wiederholt und durch weitere Anknüpfungen eigener Erfahrungen vertieft. • Die Visualisierung durch die Fortbildnerin den Fortbildner sichert zum einen die Ergebnisse und unterstützt zugleich die Nachvollziehbarkeit der diskutierten Punkte für alle Teilnehmenden. **Aufgabe der Weiterbildnerin/des Weiterbildners** • Aufbereitung des geeigneten Materials – Textbausteine zum Auslegen und Präsentation mit den Bausteinen. • Moderation der Schlussrunde.

4 Gemäß EQR-Tabelle

Lernchance für Fähigkeiten[4]	Methode / Ablauf	Didaktischer Kommentar
	eigene Quellenwahl erachten. • Rückkehr der Teilnehmenden in die Großgruppe. • Die Weiterbildnerin bzw. der Weiterbildner zeigt nun eine Präsentation, die die Textbausteine enthält, die vorher auslagen, nun in einer Reihenfolge. Die Teilnehmenden melden sich, sobald die Folie mit ‚ihrem' Textbaustein erscheint, stellen jeweils den aus eigener Perspektive als bedeutsam erachteten Textbaustein vor und erklären auch, weshalb der Text für sie besonders bedeutsam ist. • Durch die Methode des „Spiegelns" erweitert die Weiterbildnerin bzw. der Weiterbildner die Erklärungen ggf. um die Ebene der hier evtl. schon erkennbar werdenden bisherigen und neu zu erlernenden Vorgehensweisen bei der Quellenwahl • Eventuelle Fragen werden mit der Weiterbildnerin bzw. dem Weiterbildner geklärt. Es folgt eine Diskussion im Plenum zu Chancen und Risiken bei der Quellenwahl (Fake-News), die durch die Weiterbildnerin moderiert wird. Hier bringen die Teilnehmenden nochmals ihre eigenen Erfahrungen mit ein. Die Referentin bzw. der Referent dokumentieren ggf. die Ergebnisse auf einem Flipchart.	Aufmerksames Zuhören und professionelle Gesprächsführung, Zusammenfassung der Argumente in präzisierten Stichworten, um Diskussionsinhalte festzuhalten.
Der Erzieher/ Die Erzieherin kann gezielt nach Medieninhalten suchen und diese finden.	**Recherche zu Themen bzw. Bildungsbereichen:** • im Plenum Sammlung von Themen, zu denen recherchiert (select) werden soll • Alternativ: Recherche zu den Bildungsbereichen des Bildungsplanes des entsprechenden Bundeslandes	• Das bereits erworbene Wissen kann in der vertiefenden Übung zur Informationsrecherche angewendet und verankert zu werden.
Der Erzieher/ Die Erzieherin arbeitet kreativ und gestaltend mit Medien. Der Erzieher/ Die Erzieherin nutzt Medien als Werkzeuge, um eigene Produkte herzustellen oder eigene Ideen umzusetzen.	**Kleingruppenarbeit:** • Die Teilnehmenden erhalten den Auftrag, in Kleingruppen mit drei Teilnehmenden zusammenzukommen (Methoden zur Gruppenaufteilung: z. B. Klein 2003; Schubach/ Beermann 2010). • Jede(r) der Teilnehmenden spezifiziert nochmals das Interesse • Arbeitsauftrag: Zusammenstellung empfehlenswerte Seiten im Netz (ggf. auch Nennung nicht empfehlenswerter Seiten) • Nach ca. einer Stunde kommen alle Teilnehmenden im Plenum zusammen • Vorstellung jeweils einer ausgewählten Quelle/Internetseite durch die Kleingruppe • gemeinsamer Austausch und Workshopleitung nimmt Rückbindung an Gütekriterien für die Quellenwahl vor • Welche Erkenntnisse konnten gewonnen werden? Katalog der Rechercheergebnisse wird von Leitung zusammengestellt, ggf. ergänzt und an TN nach Abschluss zur Verfügung gestellt (Mail, Dropbox, ...)	• Das Wählen eines für die eigene Praxis relevanten Themas dient der Motivation und dazu die Themen und Interessen der Teilnehmenden einzubeziehen. Der Themenblock kann somit individualisiert bearbeitet und gefüllt werden. • In der Vorstellung im Plenum wird das selbst erarbeitete Wissen geteilt und an die anderen weitergegeben. • Die Materialsammlung, die mittels Recherche entstanden ist, kann von allen Teilnehmenden als konkrete Arbeitshilfe genutzt werden. **Aufgabe der Weiterbildnerin/des Weiterbildners** • Anmoderation • Breitstellen der Materialien • Moderation der Großgruppe • Unterstützung bei Fragen, vielleicht auch bei der Suche nach Themen Zusammenstellen der Ergebnisse
Tag 2 ... theoretische Grundlagen und „Kreatives Gestalten"		
Der Erzieher/ Die Erzieherin kann gezielt nach Medieninhalten suchen und diese finden.	**Einstieg:** • Tagesablauf vorstellen **Kurzes Aktivierungsspiel** (Repertoire ModeratorIn)	• Durch die Vorstellung des Tagesablaufes werden die TN eingestimmt. Die Teilnehmenden wissen was sie heute erwartet.

Lernchance für Fähigkeiten[4]	Methode / Ablauf	Didaktischer Kommentar
Der Erzieher/ Die Erzieherin arbeitet kreativ und gestaltend mit Medien. Der Erzieher/ Die Erzieherin nutzt Medien als Werkzeuge, um eigene Produkte herzustellen oder eigene Ideen umzusetzen.	**Input digitale Lebenswelten von Kindern: Kurzvortrag/Impuls** **> Warum "digitale Bildung" in der Kita?** • Die/der ModeratorIn hält einen kurzen Vortrag über das Aufwachsen von Kindern in einer digitalen Welt. Dabei werden aktuelle Daten/Studien zur Mediennutzung eingebunden (nur knapp) und die Frage aufgeworfen, warum „digitale Bildung" bedeutend ist? (s. Präsentation) (max. 15 -20 Minuten) • Eine mögliche Diskussion kann angeschlossen werden (30 Minuten) **Reflexion der eigenen Mediennutzung** • Reflexionspapier und Zeitstrahl (s. Arbeitsblätter) • Die Teilnehmenden bekommen zwei Arbeitsblätter ausgeteilt. Das erste beinhaltet Reflexionsfragen anhand dessen selbstständig die eigene Mediennutzung reflektiert werden kann. Auf dem zweiten Arbeitsblatt befindet sich ein Zeitstrahl auf dem eingetragen werden kann, ab welchem Alter welches Medium genutzt und kennen gelernt wurde. (30 - 45 Minuten) • Anschließend kann sich je nach Zeit und Bedarf der Teilnehmenden in Gruppen ausgetauscht werden. (15 Minuten)	• Darauf folgt ein kurzes Aktivierungsspiel, das die TN in den Tag mithineinnimmt und möglicherweise auftretender Müdigkeit entgegenwirkt. Die Aufmerksamkeit für den kommenden Vortrag wird gesteigert. • Ein kurzer Wissensinput erfolgt im nächsten Schritt. Dabei sollten zwischendurch Fragen an das Plenum gestellt werden. Zum Ende hin können die noch offenen Fragen in einer Diskussion enden, je nachdem wie intensiv sich die Gruppe austauschen möchte. • Die anschließende Reflexion mittels Arbeitsblätter dient dem Zurückkehren aus der Plenumsrunde zur eigenen Person. Die Verknüpfung der eigenen Erfahrung mit digitalen Medien und der Haltung gegenüber „digitaler Bildung" soll angeregt werden. Die TeilnehmerInnen erhalten die Möglichkeit ihre Sensibilität zu schulen wie sie Medien wahrnehmen und wie sie digitale Medien nutzen auf Grund der eigenen Biografie. • Die Möglichkeit sich anschließend auszutauschen sollte flexibel gehandhabt werden, je nach Bedarf und auch der noch vorhandenen Zeit. **Ziel des Vortrages und der anschließenden Reflexion:** **1. Sensibilisierung und Anregung** in Bezug auf die eigene Mediennutzung (Vorbildfunktion) **2. Wissensvermittlung** im Umgang mit Medien je nach Altersgruppe Darauf im späteren Verlauf und möglicherweise für die einzelnen Teilnehmenden zukünftiges Ziel: **3. Ein darauf abgestimmtes Handlungskonzept** mit klaren Regeln für Kindertageseinrichtungen entwerfen > Warum setzen wir digitale Medien ein? Wie begründen wir die Nutzung digitaler Medien? Wann und wann nicht? Was möchten wir erreichen? Was ist unser Ziel?) **Aufgabe der Weiterbildnerin/des Weiterbildners** • Anmoderation • Interaktiver Impulsvortrag • Leiten der anschließenden Diskussion und möglicherweise festhalten der Fragen und Ergebnisse Verständliche Erläuterung der Reflexionsaufgabe Material zur Verfügung stellen
	Kennenlernen verschiedener Apps zum Erstellen von Filmen, Dokumentieren etc. • Die drei verschiedenen Apps werden durch die Kursleitung vorgestellt (ca. 10 Minuten) • Die TN machen sich mit den Apps vertraut durch eigenständiges Ausprobieren (ca. 20 Minuten) • Die Teilnehmenden bekommen den Auftrag Gruppen zu zweit oder zu dritt (je nach Größe der Gesamtgruppe) zum Thema „Abenteuer" einen kurzen Film mit Hilfe einer der Apps zu erstellen. Jede Gruppe entwickelt selbstständig eine Geschichte und sucht die für sie favorisierte App aus (ca. 45 Minuten – 60 Minuten). • Die Ergebnisse der Gruppen werden anschließend im Plenum präsentiert	• Die weitere Einheit stellt den kreativen und selbstgesteuerten Lernprozess der Teilnehmenden in den Vordergrund. Die Apps sollen kennengelernt und eigenständig „entdeckt" werden. Die Freude am Ausprobieren und an der eigenen Produktivität stellt eine bedeutende Erfahrung dar. • Die Kreativität und das Einbinden eigene Erlebnisse werden durch die Aufgabenstellung angeregt • Zur Zielerreichung dient das Tablet und die jeweilige App, Werkzeuge, um die Aufgabe zu realisieren. ∘ Dieser Gedanke kann in der anschließenden Reflexion eingebunden werden • Der nächste Schritt befasst sich mit den Möglichkeiten der Umsetzung in der Kindertageseinrichtung. Es werden didaktische Überlegungen angestellt und konkrete Ideen entworfen. • Die Ergebnisse werden festgehalten und anschließend allen TN zur Verfügung gestellt.

Lernchance für Fähigkeiten[4]	Methode / Ablauf	Didaktischer Kommentar
	• Anschließende Reflexionsrunde und Übertragung der eigenen Erfahrung in den pädagogischen Kontext: Wie habe ich die letzte Stunde erlebt? Wie könnte man diese Apps sinnvoll in der Kita einsetzen? Was wird bei den Kindern damit gefördert?	**Aufgabe der Weiterbildnerin/des Weiterbildners** • Einführung und Vorstellung der Apps • Material zur Verfügung stellen • Für reibungslose Präsentation der Filme aus den Gruppen sorgen Ergebnisse der anschließenden Ideen festhalten
Tag 3 ... mit dem Schwerpunktthema „Coding“		

Der Erzieher/ Die Erzieherin nutzt Medien als Werkzeuge, um eigene Produkte herzustellen oder eigene Ideen umzusetzen.	**Einstieg:**
	• Tagesablauf vorstellen
	
	Roboter-Schatzsuche
	• TN gehen zu zweit zusammen. Ein Schatz wird von einer Person versteckt, ohne dass die andere Person dies sieht
	• Dann muss die Person, die den Schatz versteckt hat ihren „Roboter“ mittels Befehle zum Schatz führen.
	• Danach werden die Partner getauscht.
	• Es können dabei mehrere Runden gespielt werden in denen die Befehle einmal
	  ◦ Durch Handzeichen
	  ◦ Durch Bildkarten
	  ◦ Durch verbale Befehle
	gegeben werden.
	
	Anschließend wird eine kurze Reflexionsrunde abgehalten:
	• Wie erging es mir? Welche Rolle hat mir besser gefallen? (Roboter oder ProgrammiererIn?)
	• Wie könnte man das Spiel in der Kita umsetzen?
	Welche weiteren Ideen könnten eingebunden werden? z.B. Befehle geben mit Tönen/Musik
		• Tagesablauf: s.o.
		• Der Einstieg vermittelt erste Erfahrung von Programmierung, von Informationsgabe, -verarbeitung und -umsetzung.
		• Mit dem eigenen Körper kann nachvollzogen werden, wie Informationen verarbeitet werden und welche Codes an den Roboter gegeben werden müssen um ans Ziel zu gelangen (ohne dabei eine wichtige Information (Code) zu vergessen).
		• Die unmittelbare Umsetzung führt zum direkten Vergleich, ob die richtigen Schlussfolgerungen gezogen wurden (welche Codes benötigt werden).
		• Entsprechend kann die Übung in den Kindergartenalltag übertragen werden.
		• <u>Dabei kann die Weitergabe der Codes auf zwei unterschiedliche Art und Weisen erfolgen:</u>
		  ◦ Es wird immer ein Befehl gegeben und der Roboter führt diesen direkt aus.
		  ◦ Es werden mehrere Befehle gegeben und der Roboter läuft dann los, wenn zum Schluss der „Startknopf“ gedrückt wurde (der „Roboter“ muss sich dann die entsprechenden Befehle merken).
		
		Aufgaben der Weiterbildner bzw. des Weiterbildners:
		• Klare und verständliche Moderation der Aufgaben
		• Weitere Moderation und Veränderung der Aufgabe, je nach Bedarf, Motivation und Ideen der Gruppe
		
		Zusammenfassung der anschließenden Kurzreflexion

7. Aufbau und Lernziele für die Nutzung von digitalen Medien im pädagogischen Alltag in der frühkindlichen Bildung im Rahmen der Ausbildung zur frühpädagogischen Fachkraft

Das Thema digitale Medien spielt noch immer eine untergeordnete Rolle in Studiengängen der Kindheitspädagogik oder in der Ausbildung pädagogischer Fachkräfte. Deren Kenntnisse beruhen oft auf eigenem – freiwilligem – Engagement sich mit dem Thema und den Möglichkeiten digitaler Medien auseinanderzusetzen (Schubert et al. 2018; Friedrichs-Liesenkötter 2016).

Zwar hat Medienpädagogik mittlerweile einen festen Platz in der Ausbildung von pädagogischen Fachkräften in den frühpädagogischen Studiengängen eingenommen. Dies beschränkt sich jedoch meist auf den Erwerb von Wissen über heutige Medien(systeme) sowie deren kritisch-hinterfragende aber doch eher passive Nutzung. Aktiv gestalterische Kompetenzen im medialen Bereich, die für die verantwortungsvolle Nutzung digitaler Geräte und Technik Voraussetzung sind, werden in medienpädagogischen Seminaren weiterhin selten erworben. Aktuell fehlt es den pädagogischen Fachkräften in den meisten europäischen Ländern an didaktischen Methoden und Ansätzen sowie an Lehr- und Lernmaterialien, die auf der Basis eines entdeckend-forschenden Lernens eine altersgerechte, aktive und kreative Nutzung von digitalen Medien unterstützen (vgl. Thestrup 2013) sowie die Einsicht in technische Zusammenhänge und die Funktionsweisen von Technik fördern. Genau diese handlungsorientierten Medienkompetenzen ermöglichen Menschen eine Entwicklung weg von reinen Konsumenten hin zu Produzenten, die Medien aktiv nutzen, um eigene Ideen und Projekte umzusetzen. Kreativität und die Fähigkeit zur Problemlösung gehören zu den Schlüsselkompetenzen des 21. Jahrhunderts und sind damit eine wichtige Voraussetzung, um zukunftsfähig zu sein, beziehungsweise zu bleiben. Ausbildung von pädagogischen Fachkräften zum Thema Digitalisierung sollte sich also nicht ausschließlich auf medienpädagogische Aspekte konzentrieren.

In der politischen und kulturellen Öffentlichkeit wird die Nutzung digitaler Medien derzeit vorrangig als Frage der Wahl neuer Technologien (Computer, iPads usw.) und neuer digitaler Werkzeuge (Mindmasters, Prezi, PuppetPals und Lernspiele usw.) diskutiert. Insbesondere auf Grund des medialen Aufwachsens von Kindern (vgl. vbw 2018) sind digitale Medien jedoch bereits integraler Bestandteil des Alltags von Kindern und haben daher vor allem in Bezug auf Kultur, Bildung und Lernen eine besondere Bedeutung in Einrichtungen frühkindlicher Bildung.

Vor diesem Hintergrund macht es Sinn, die Nutzung digitaler Medien in Einrichtungen frühkindlicher Bildung als neues Bildungsprojekt zu behandeln. Der Schwerpunkt von Ausbildung sollte daher auf der Befähigung von pädagogischen Fachkräften liegen, die es ihnen ermöglicht, die traditionelle Agenda von Kindertageseinrichtungen und deren Bildungsziele in Frage zu stellen und neue Wege der Organisation und Strukturierung der Einrichtungen und der Bildungsarbeit zu unterstützen.

Ziele der Ausbildung

Mit Abschluss ihrer Ausbildung sind die Studierenden in der Lage, die Anforderungen an die pädagogische Profession frühkindlicher Bildung zu erfüllen. Die Studierenden erlangen eine ko-konstruktive und begleitende pädagogische Grundhaltung, ein Grundverständnis für medienpädagogische Ansätze und die Fähigkeit, Bildungsangebote, Lernumgebungen sowie die Institutionen frühkindlicher Bildung permanent zu reflektieren und im Rahmen neuer Erkenntnisse und Möglichkeiten weiterzuentwickeln. Sie lernen pädagogisch fundierte Angebote in den Bereichen Strom, Technik, Roboter, Sprachförderung, Naturwissenschaften oder Kunst mit Hilfe digitaler Werkzeuge durchzuführen. Damit können sie alle Anforderungen, welche die Bildungspläne in den Bereichen Technik und Medienpädagogik an pädagogische Fachkräfte stellen, erfüllen.

Kompetenzen

Die Studierenden entwickeln in der Ausbildung methodische Fähigkeiten und didaktische Kompetenzen, die es ermöglichen Kinder spielerisch an den kreativen Umgang mit digitalen Techniken heranzuführen und sie dazu zu befähigen ihre eigenen Projekte und Ideen zu gestalten. Diese Fähigkeiten erwerben die Studierenden zunächst selbst mit Hilfe selbstorganisierter sowie ko-konstruktiver Lern- und Bildungsarrangements. Dieses Vorgehen ist Grundlage für die Entwicklung einer ko-konstruktiven pädagogischen Grundhaltung der zukünftigen pädagogischen Fachkräfte.

Außerdem erlangen die Studierenden Kompetenzen, die es ihnen ermöglichen, die Nutzung digitaler Medien in Einrichtungen frühkindlicher Bildung als neues Bildungsprojekt zu behandeln in dessen Kontext eine digitale Kultur entstehen kann. Hierfür benötigen sie Kompetenzen, die es ermöglichen, die traditionelle Agenda von Kindertageseinrichtungen und deren Bildungsziele in Frage zu stellen und neue Wege der Organisation und Strukturierung der Einrichtungen und der Bildungsarbeit zu unterstützen. In diesem Kontext stehen Kompetenzen wie:

- Pädagogische Grundlagen, Methoden sowie Didaktiken permanent mit neuen Erkenntnissen und Möglichkeiten kombinieren sowie erweitern.
- Pädagogische Abläufe und Bildungsprojekte im Sinne der Maker Mentatalität planen und umsetzen
- Ko-konstruktive Lernarrangements initiieren und in Bildungsangeboten umsetzen
- Digitale Medien sinnvoll in das Alltagsleben sowie in Bildungsangebote des Kindergartens integrieren
- Beziehungsgestaltung
- Reflexionsfähigkeit
- Technik-, Produktions-, Informationskompetenzen

Die Studierenden werden außerdem – ähnlich wie in der Fortbildung pädagogischer Fachkräfte - befähigt, Kindergarten- und Vorschulkinder konkret in ihrer Kompetenzentwicklung in den drei Lernfeldern für digitale Medienkompetenz zu unterstützen (vgl. Kapitel 6). Dafür entwickeln sie während ihrer Ausbildung ihre Technik-, Produktions- und Informationskompetenzen (weiter) (vgl. ebd.).

Integration der Bildungsziele zur digitalen Medienkompetenz in bestehende Ausbildungscurricula

Bei der Sichtung der zu erwerbenden Kompetenzen und der zu erreichenden Lernziele fällt auf, dass in vielen Rahmenlehrplänen bereits Lernfelder oder -themen existieren, in die die Kompetenzen und Lernziele integriert werden können. Andererseits zeigt sich, dass es Lernfelder und -themen gibt, in die die konkrete Anwendung digitaler Medien integriert werden kann.

Dafür ist es wichtig:
- relevante Schnittstellen praktischer und theoretischer Lerninhalte zu identifizieren,
- vorhandene Konzepte und Lernarrangements zu erweitern
- die theoretischen Lerninhalte und ihre Anwendung in der Praxis des Kitalalltags zu verbinden sowie permanent zu reflektieren.

Gerade der zuletzt genannte Punkt ist in Bezug auf die Ausbildung von pädagogischen Fachkräften im Zeitalter der Digitalisierung von großer Bedeutung:
- theoretische Themen können durch die Praxis in den Kitas erprobt werden, was zu Aha-Effekten und praktischer Anwendbarkeit führt
- umgekehrt können Fallbeispiele aus den Kitas an die Ausbildungseinrichtungen gebracht und bearbeitet werden.

Hierfür sollten sich die Studierenden ab dem ersten Semester mit digitalen Medien im schulischen und pädagogischen Alltag auseinandersetzen und die erworbenen Kompetenzen zunehmend selbstständig anwenden. Mit höherer Semesterzahl sollten vertiefende Schwerpunkte zu den einzelnen Themen, Kompetenzen und Lernzielen gesetzt werden.

7.1 Stufenblätter für die Ausbildung

Wir haben die Stufenblätter eines bestehenden Ausbildungscurriculums zur pädagogischen Fachkraft frühkindlicher Bildung hinsichtlich ihrer Anwendbarkeit für die identifizierten Lernziele geprüft und erweitert. Die entsprechenden Anknüpfungspunkte sind farblich markiert.

Stufenblatt für zu erreichende Lernziele im 1. Ausbildungsjahr

Name: **Jahr:**

Nr.	Berufliche Handlungskompetenz	Lernziel Theorie	Lernziel Praxis
1	Ich kann über die Fachkraft-Kind-Interaktion (Beziehungsaufbau) reflektieren	Das Bild vom Kind und die Rolle des Erziehers im gesellschaftlichen Wandel erklären (LF1)	ein Bild vom kompetenten Kind als Leitlinie der pädagogischen Arbeit haben
		Pädagogische Grundhaltungen für eine positive Beziehungsgestaltung untersuchen (LF2)	professionelle pädagogische Beziehungen gestalten (z.B. Nähe u. Distanz)
		Wissen über Bindungstheorie erörtern (LF2)	Praxisanleiter/innen bei der Arbeit mit Gruppen (Spiel und Angebotsgestaltung) begleiten und beobachten
		Kommunikation in der pädagogischen Beziehungsgestaltung analysieren (LF2)	ein erstes professionelles Verständnis für die eigene Berufsrolle entwickeln
		sich mit den eigenen Berufswahlmotiven auseinandersetzen, inkl. gesellschaftliche Erwartungen an die Berufsrolle klären (LF1)	sich in einem Steckbrief den Eltern vorstellen
2	Ich lerne Portfolio-Arbeit mit Kindern und führe sie durch (inkl. Kennenlernen der Arbeit mit Stufenblättern und „Geschafft! Gelernt!"-Blättern)	Den Prozess (ko-konstruktiven) Lernens und des Kompetenzerwerbs untersuchen (z.B. Kompetenzraster/ Stufenblätter) (LF2 u. LF4)	Beobachten und Dokumentieren der kindlichen Entwicklung z.B. mit Hilfe der Post-it-Methode und Portfolioarbeit
		Beobachtungsverfahren hinsichtlich ihrer Wirksamkeit in pädagogischen Prozessen einschätzen (LF2 u. LF4)	Teilnahme an Planungssitzungen (z.B. pädagogischen Schlussfolgerungen abzuleiten)
		Bildungspläne und Stufenblätter als Grundlage der pädagogischen Arbeit nutzen (LF2)	digitale Medien (z.B. Tablet) zur Dokumentation von pädagogischen Prozessen gezielt einbeziehen
3	Ich begleite die Vorbereitung, Durchführung und Reflexion von Morgen- und Abschlusskreisen	über Fachwissen zum Thema „Lernen in sozialen Beziehungen" auf der Grundlage von Respekt, Beteiligung und Regeln verfügen (LF3)	begleitetes Durchführen von Morgen- und Abschlusskreisen
		gruppenpädagogische Grundlagen erklären und exemplarisch vertiefen (LF2)	altersgerechte Text- und Liederauswahl
		Didaktische Grundprinzipien erklären (LF4)	gemeinsam mit Kindern musizieren können
4	Ich beobachte und dokumentiere Entwicklungsverläufe (inkl. Kennenlernen der Lotusplanung und eines pädagogischen Entwicklungsgesprächs)	die kindliche Entwicklung Entwicklungsverläufe fallbezogen analysieren (LF4 u. LF5)	Begleiten von Aufnahmegesprächen
		exemplarisch vertieftes Wissen zu Entwicklungsbesonderheiten bei Kindern inkl. pädagogischen Fördermöglichkeiten (LF5)	Begleitung von kindzentrierten Entwicklungsgesprächen
		rechtliche Rahmenbedingungen erklären (z.B. Datenschutz) (LF6)	Die kindliche Entwicklung (Sprache, Motorik, Verhalten) einschätzen und sachbezogen darüber Auskunft geben

Nr.	Berufliche Handlungskompetenz	Lernziel Theorie	Lernziel Praxis
		Entwicklungstabellen diskutieren (LF2 u. LF5)	Präsentations- und Moderationstechniken anwenden und die eigene Medienkompetenz erweitern
5	Ich unterstütze die Eingewöhnung	exemplarisch vertieftes fachtheoretisches Wissen über die Gestaltung von Übergängen (LF2 u. LF5)	Übergabegespräche durchführen
		Kindliche Entwicklung in den verschiedenen Lebensphasen (0-6 Jahren) untersuchen (LF2)	Methoden der Gesprächsführung und Beratung anwenden
			Teilnahme an Elterngesprächen die Tagesabläufe in Krippe und Kita erläutern
6	Ich nehme Familiensysteme in der heutigen Zeit wahr und reflektiere sie	vertieftes Wissen, um Familien bei der Wahrnehmung ihrer Erziehungsaufgaben zu unterstützen (LF5)	Beispiele für Elternarbeit im digitalen Zeitalter kennenlernen
		Verändertes Aufwachsen von Kindern erklären (LF3)	Richtlinien zur Erziehungspartnerschaft erläutern
		Fachwissen über Unterstützungs- und Beratungssysteme (LF5)	
		Rechte und Pflichten von Eltern erläutern (LF5 u. LF6)	
		Fachwissen über Kindeswohlgefährdung und Schutzauftrag (LF6)	
7	Vorbereitung, Durchführung und Reflexion der didaktischen Grundlagen innerhalb der eigenen pädagogischen Bildungsarbeit (Angebote, Projekte, Musikangebote)	Spielentwicklung erklären (LF2)	Bildungsangebote in verschiedenen Bildungsbereichen begleiten
		rechtliche Rahmen-bedingungen (z.B. Aufsicht, Kinder- und Jugendschutz, Gesundheitsschutz) (LF6)	altersgerechte Materialauswahl einschätzen können
		Angebots- und Projektplanung erörtern (LF4)	vertieftes Wissen über die Regeln zum Umgang mit Raum und Material haben
		die Bloomsche Taxonomie anhand von ausgewählten Beispielen beschreiben (vgl. Bloom 2001) (LF1)	
8	Ich lerne den Einsatz von entwicklungs-fördernden Materialien in verschiedenen Altersgruppen	Fachwissen über die Grundlagen zu Kreativität und Ästhetik, über musisch-ästhetische Bildung diskutieren (LF4)	
9	Ich lerne Geschichtensäckchen und Schatzkörbchen kennen und führe Praxisideen mit ihnen durch	Entwicklungstheorien diskutieren (z.B. Piaget) (LF2)	Praktische Erzähl- und Spielanregungen kennenlernen
			Geschichtensäckchen/ Schatzkörbchen selbst erstellen und einsetzen
10	Ich wende Methoden zur Vermittlung der sprachförderlichen Grundhaltung an und reflektiere sie	Sprachentwicklungstheorien erläutern (LF3)	Mind. 3 Methoden der Sprachförderung (v.a. narrative Materialien) einsetzen
		Meilensteine der Sprachentwicklung erklären (LF3)	
		Voraussetzung für den Spracherwerb diskutieren (LF2 u. LF3)	
11	Ich wende Methoden zur Vermittlung von naturwissenschaftlichen Grunder-fahrungen im Bildungsbereich Klax Universum (Natur und Umwelt) souverän an	sich mit dem Bildungsbereich „Universum“ auseinandersetzen (LF4)	Experimente (z.B. zum Thema Strom, Technik und Computer) vorbereiten und durchführen
			einen Ausflug planen und begleiten

Nr.	Berufliche Handlungskompetenz	Lernziel Theorie	Lernziel Praxis
12	Praktische Bildungsarbeit im Bereich Spiel (inkl. Kennenlernen von elementaren Spielhandlungen)	Fachwissen über Spielentwicklung erweitern und vertiefen (v.a. Spiel der Kleinkinder) (LF2 u. LF4)	Lernanlässe im Alltag (z.B. Mahlzeiten, im Garten) beobachten und beschreiben
		Rolle der Fachkraft im Spiel kennen (LF1 u. LF2)	die Arbeit mit Aktionstablett und Aktionswannen begleiten
			Spielzeug (z.B. Murmelbahn, Einsteckdosen, Glitzerflaschen, Fühlteppich etc.) selber herstellen
13	Ich kann Spiele im Raum und im Freien anleiten	sich mit dem Thema „Kinder als Ko-Konstrukteure ihrer eigenen Entwicklung“ auseinandersetzen (LF1 u. LF2)	verschiedene Spielsituationen beobachten und beschreiben
14	Ich führe pflegerische und hygienische Aufgaben durch (Windeln, An- und Umziehen, Badsituationen begleiten)	Rechtliche Grundlagen zur Lebensmittelhygiene beschreiben (LF6)	begleitetes Durchführen von pflegerischen und hygienischen Aufgaben
		Schutzauftrag bei Kindeswohlgefährdung erklären (LF6)	
15	Ich begleite Schlafsituationen	über den Umgang mit dem kindlichen Schlafbedürfnis in Krippen und Kitas diskutieren (LF1 u. LF2)	Schlaf- und Aufwachsituationen mitgestalten
16	Ich begleite Essens-situationen	über Fachwissen zur kindorientierten Gestaltung von Essenssituationen verfügen (LF1 u. LF2)	Konsequenzen aus dem Fachwissen für die pädagogische Praxis ableiten, um Essenssituationen für die Kinder optimaler zu gestalten
17	Ich erlerne Umgang mit Unfällen und Infektionskrankheiten	Informationen zu ausgewählten Infektionskrankheiten und zu einzuleitenden Maßnahmen bei Auftreten derErkrankungen benennen (LF2)	Formulare zur Meldepflicht bei Kinderunfällen kennen
18	Ich habe Wissen über Unfall- und Arbeitsschutz	ausgewählte DGUV Vorschriften und Informationen erläutern (LF1 u. LF6)	die Inhalte des jährlichen Unterweisungsplan kennen
19	Ich gehe professionell mit Vielfalt/ Diversität im pädagogischen Alltag um	Ich erläutere soziale Unterschiede: Wie wirkt sich Armut auf Kinder aus? (LF3)	gemeinsam mit Kindern Kinder-bücher zum Thema „Vielfalt/Diversität“ erzählen können
		Ich erläutere kulturelle Unterschiede (LF3)	
		Ich erläutere religiöse Unterschiede (LF3)	

Stufenblatt für zu erreichende Lernziele im 2. Ausbildungsjahr

Name: **Jahr:**

Nr.	Berufliche Handlungskompetenz	Lernbeweis Theorie	Lernbeweis Praxis
1	Ich nehme Gruppengeschehen im pädagogischen Alltag wahr und reflektiere es	Grundlagen der Gruppenpädagogik vertiefen (z.B. Funktionen der sozialen Gemeinschaft für den Einzelnen, Gruppenstrukturen, Gruppenphasen) (LF2)	Spielideen und Anregungen zur pädagogischen Beziehungsgestaltung für eine Kindergruppe entwickeln
		Fachwissen zum Umgang mit Konflikten in Gruppen diskutieren (LF2)	Techniken der geschlossenen und offenen Fragen in der Arbeit mit Kindergruppen üben
		Grundlagen der Wertevermittlung erklären und exemplarisch vertiefen (LF1)	mit Kindern über Werte sprechen (z.B. Wertegrund, Kinderkonferenz)
2	Ich vertiefe meine Kenntnisse über Portfolio-Arbeit mit Kindern (inkl. Arbeit mit Stufenblättern)	über „Schlüsselkompetenzen im 21. Jhd.“ (21st century skills) diskutieren (LF1)	digitale Medien (z.B. Tablet) zur Dokumentation von pädagogischen Prozessen gezielt einbeziehen (Puppet Pals, Book Creator, iMovie etc.)
		Fachwissen über Entwicklung in den verschiedenen Lebensphasen (0-6 Jahre) exemplarisch vertiefen (LF2)	an einem konkreten Beispiel erläutern, wie eine Lernent-wicklung im Portfolio sichtbar wird
3	Selbstständige Vorbereitung, Durchführung und Reflexion von Morgen- und Abschlusskreisen	Vorteile und Nachteile der gruppenoffenen und teilgruppen-offenen Arbeit diskutieren (LF5)	selbständiges Durchführen von Morgen- und Abschlusskreisen
		Fachwissen über den Einfluss von kulturell und religiös bedingten, lebensweltlichen, sozialen und institutionellen Normen und Regeln auf das Erleben und Verhalten von Kindern diskutieren (LF3)	gemeinsam mit Kindern Märchen bzw. Kinderbücher zum Thema „Vielfalt/ Diversität“ erzählen können
			mit einer Kindergruppe das Lernen (z.B. mit Hilfe eines Tages-rückblicks, einer Angebotsdokumentation etc.) reflektieren
4	Ich beobachte und dokumentiere Entwicklungsverläufe	die kindliche Entwicklung Entwicklungsverläufe fallbezogen analysieren (LF5)	Durchführen von Aufnahmegesprächen
		exemplarisch vertieftes Wissen zu Entwicklungsbeson-derheiten bei Kindern inkl. pädagogische Fördermöglichkeiten (LF3)	Durchführen von kindzentrierten Entwicklungsgesprächen
		rechtliche Rahmen-bedingungen erklären (z.B. Kinderschutz, Kindeswohglge-fährdung) (LF1)	Die kindliche Entwicklung (Sprache, Motorik, Verhalten) einschätzen und sachbezogen darüber Auskunft geben
		Die Entwicklung in Kinderzeichnungen einschätzen können (LF4)	den Verfahrensablauf Kinderschutz in Kindertagesein-richtungen kennen
5	Ich plane Angebote in den Bildungs-bereichen selbständig führen sie durch und reflektiere sie	Beispiele für die Gestaltung von Bildungsangeboten in den verschiedenen Bildungsbereichen diskutieren (LF4)	einen Angebotsordner führen
		erweiterte methodische Grundlagen und Auf-gaben der Bildungs-arbeit (LF2 u. LF4)	
		Grundlagen der Raumgestaltung (z.B. Universumsraum, Atelier) erläutern (LF4)	

Nr.	Berufliche Handlungskompetenz	Lernbeweis Theorie	Lernbeweis Praxis
6	Ich vertiefe mein Wissen über den Einsatz von entwicklungsfördernden Materialien in verschiedenen Altersgruppen	Grundlage des ko-knstruktiven Lernens: problemlösendes, relativ selbständiges und entdeckendes Lernen in Kindergruppen untersuchen (LF1 u. LF2)	Freispielmaterial und didaktisches Material zielgerichtet einsetzen
			Aktionstabletts und Aktionswannen nutzen
			Lieder, Geschichten, Finger- und Kreisspiele kennen und selbständiges durchführen
7	Ich fördere das Körperbewusstsein bei Kindern im Bildungsbereich Körper, Bewegung und Gesundheit	Bedeutung und Ziele im Bereich Gesundheit, Bewegung und Ernährung erläutern (LF4)	Bildungsangebote im Bereich Körper, Bewegung, Gesundheit durchführen (z.B. Bewegungsparcour etc.)
		Beispiele für die Gestaltung der Bildungsarbeit in diesem Bildungsbereich diskutieren (LF4)	Bewegung beobachten und Konsequenzen ableiten
		über vertieftes Fachwissen zur motorischen Entwicklung von Kindern (0-6 Jahre) verfügen (LF2)	
		Fachwissen über die Früherkennung von Bewegungsauffälligkeiten erwerben (LF2)	
		Empfehlungen für ausgewogene Ernährung benennen (LF4)	
8	Ich wende Methoden zur Initiierung kreativer Prozesse bei der Arbeit im Bildungs-bereich Atelier souverän an	Bedeutung und Ziele im Bereich Ästhetische Bildung erläutern (LF4)	Bildungsangebote im Bereich Atelier durchführen
		Beispiele für die Gestaltung der Bildungsarbeit in diesem Bildungsbereich diskutieren (LF4)	die Raum- und Materialauswahl im Krippen- bzw. Kindergartenatelier erläutern
9	Selbständige Vorbereitung, Durchführung und Reflexion von Medienangeboten	Maker-Aktivitäten vor dem Hintergrund des sich wandelnden Lern- und Bildungsbegriffs diskutieren (LF4)	verschiedene Maker-Aktivitäten mit Kindern durchführen
		über Fachwissen zum Thema „Medienkompetenz im vorschulischen Bereich vermitteln“ verfügen (LF4)	Hinweise zur Arbeit mit Filmen und Fotos im pädagogischen Alltag kennen
10	Ich wende Sprachförderung aktiv an	Fachwissen über kindliche Sprachentwicklung und Spracherwerb vertiefen (LF3)	Sprachlerntagebuch kennenlernen
		Fachwissen zur Einschätzung des Sprachstands vertiefen (z.B. Symptome von Fehlentwicklungen) (LF3)	über ein Repertoire von Sprachspielen, Geschichten, Gedichten und Liedern verfügen
		Mögliche Sprach-entwicklungsstörungen erkennen und Handlungsziele ableiten (LF3)	
11	Ich schätze die kindliche Entwicklung (Sprache, Motorik, Verhalten) ein und gebe sachbezogen darüber Auskunft	Fachwissen zum Umgang mit Aggression und Konflikten erweitern (LF2)	ein Regelplakat mit einer Kindergruppe erstellen und sachlich über Fehlverhalten mit Kindern sprechen können
		Fachwissen zum Umgang mit auffälligem Verhalten bei Kindern erweitern (LF2 u. LF3)	mit der Praxisanleitung über die pädagogische Einordnung auffälligen Verhaltens sprechen
12	Ich gehe professionell mit Vielfalt/ Diversität im pädagogischen Alltag um (Vertiefung)	Ich vertiefe mein Wissen über soziale Unterschiede (LF3)	Ich informiere mich über Institutionen (Beratungsstellen, NGOs, Vereine etc.)
		Ich vertiefe mein Wissen über kulturelle Unterschiede in der Arbeit mit Kindern (LF3)	In mind. einem Projekt, das ich durchführe, wird die Vielfalt der Gruppe reflektiert
		Ich vertiefe mein Wissen über religiöse Unterschiede in der Arbeit mit Kindern (LF3)	

Stufenblatt für zu erreichende Lernziele im 3. Ausbildungsjahr

Name: **Jahr:**

Nr.	Berufliche Handlungskompetenz	Lernbeweis Theorie	Lernbeweis Praxis
1	Eigenes pädagogisches Handeln reflektieren	über vertieftes Wissen zu Konfliktmanagement auf der Basis von Respekt und Verantwortung verfügen (LF1 u. LF2)	im Rahmen eines Portfoliogesprächs erläutern, wie die eigene Lernentwicklung im Portfolio sichtbar wird
		über grundlegendes Wissen verfügen, um arbeits-, tarif- und vertragsrechtliche Rahmenbedingungen der sozialpädago-gischen Tätigkeit zu verstehen (LF1)	
2	Portfolio-Arbeit mit Kindern vertiefen (inkl. Arbeit mit Stufenblättern)	über vertieftes Wissen verfügen, um Familien bei der Wahrnehmung ihrer Erziehungsaufgaben zu unterstützen (LF5)	an einem konkreten Beispiel erläutern, wie eine Lernentwicklung im Portfolio sichtbar wird (z.B. im Rahmen eines kindzentrierten Portfoliogesprächs)
		die besonderen Lebenssituationen von Eltern erfassen und diese bei der Arbeit mit Familien berücksichtigen, um sie bei der Wahrnehmung ihrer Erziehungsaufgaben zu unterstützen (LF3 u. LF5)	digitale Medien (z.B. Tablet) zur Dokumentation von pädagogischen Prozessen gezielt einbeziehen (Puppet Pals, Book Creator, iMovie etc.)
		vertieftes Wissen zu Methoden der Gesprächsführung und Beratung mit Eltern und Bezugspersonen erklären (LF1 u. LF5)	Methoden der Gesprächsführung und Beratung mit Eltern und Bezugspersonen anwenden können
3	Selbstständige Vorbereitung, Durchführung und Reflexion von Morgen- und Abschlusskreisen	auf der Grundlage von Beobachtung und Teamreflexion pädagogische Schlussfolgerungen ableiten und in Handlungen umzusetzen (LF2)	selbständiges Durchführen von Morgen- und Abschlusskreisen
		über Grundlagenwissen zum Thema „Philosophieren mit Kindern“ und „angemessener Umgang mit tagesaktuellen Ereignissen (Krieg etc.)“ verfügen (LF4)	mit einer Kindergruppe das Lernen (z.B. mit Hilfe eines Tagesrückblicks, einer Angebots-dokumentation etc.) reflektieren
			Konflikte erkennen und Kinder darin unterstützen, diese selbständig zu lösen
4	Beobachten und Dokumentieren von Entwicklungs-verläufen	die kindliche Entwicklung Entwicklungsverläufe fallbezogen zu analysieren (Vertiefung) (LF4)	Durchführen von Aufnahmegesprächen
		exemplarisch vertieftes Wissen zu Entwicklungsbesonderheiten bei Kindern inkl. pädagogischen Fördermöglichkeiten (Vertiefung) (LF3)	Durchführen von kindzentrierten Entwicklungsgesprächen
		rechtliche Rahmen-bedingungen erklären (Vertiefung) (LF1 u. LF6)	Die kindliche Entwicklung (Sprache, Motorik, Verhalten) einschätzen und sachbezogen darüber Auskunft geben
		über vertieftes Wissen zur Gestaltung von Übergangen (Kinder-garten Grundschule) verfügen	Besonderheiten der Vorschularbeit kennen
5	Bildungsprojekte planen, durchführen und reflektieren (Bildungsbereich Universum: Mathematik, Naturwissenschaft und Technik inkl. Einsatz und Anwendung von verschiedenen Medienangeboten	Beispiele für die Gestaltung von Bildungsprojekten diskutieren (LF4)	ein Bildungsprojekt mit Kindern planen und durchführen
		Grundlage des kooperativen und ko-konstruktiven Lernens: problemlösendes, relativ selbständiges und entdeckendes Lernen in Kinder-gruppen durch hypothesenanregende Gesprächsformen (Vertiefung) (LF2 u. LF4)	

Nr.	Berufliche Handlungskompetenz	Lernbeweis Theorie	Lernbeweis Praxis
6	Mathematisches Grundverständnis durch Alltagsbezug fördern	methodische Prinzipien zum Umgang mit mathematisch, naturwissenschaftlichen und technischen Phänomenen erläutern (LF4)	methodische Prinzipien zum Umgang mit mathematisch, naturwissenschaftlichen und technischen Phänomenen einsetzen
7	Methoden zur Initiierung kreativer Prozesse bei der Arbeit im Bildungsbereich „Atelier“ souverän anwenden können - Arbeiten mit Ton, Holz, Gips, Skulptur und Objektbau	Beispiele für die Gestaltung der Bildungsarbeit in diesem Bildungs-bereich diskutieren (LF4)	Bildungsangebote im Bereich Atelier durchführen
		über vertieftes fachtheoretisches Grundlagenwissen zur Förderung von Phantasie und Kreativität verfügen (LF4)	
		über vertieftes Fachwissen zur motorischen Entwicklung von Kindern (0-6 Jahre) verfügen (LF4)	
		Fachwissen über die Früherkennung von Bewegungsauffällig-keiten erwerben (LF4)	
		Empfehlungen für ausgewogene Ernährung benennen (LF4 u. LF5)	
8	Methoden zur Initiierung kreativer Prozesse bei der Arbeit im Bildungsbereich Atelier souverän anwenden können	Bedeutung und Ziele im Bereich Ästhetische Bildung erläutern (LF4)	Beispiele für die Gestaltung der Bildungsarbeit in diesem Bildungsbereich diskutieren (LF4)
		Beispiele für die Gestaltung der Bildungsarbeit in diesem Bildungsbereich diskutieren (LF4)	eine Ausstellung mit Kindern besuchen
9	Methoden zur kindgerechten Vermittlung von gesellschaftlichen und sozialen Strukturen/ Prozessen (Literacy)		Wissen über Frage- und Gesprächs-techniken im pädagogischen Alltag umsetzen
		über Fachwissen zum Bereich „Soziales und kulturelles Leben“ verfügen (LF3)	in Bildungsangeboten mit den Kindern über soziale und kulturelle Besonder-heiten sprechen (äußere Merkmale, Ge-schlecht, Familie, Traditionen, Festtage, Ess- und Trink-gewohnheiten etc.)
		Die Entwicklung des Schreibens und Lesens bei Kindern unter Berücksichtigung des fachtheoretischen Grundlagenwissens erläutern (LF4)	Impulse zur Förderung der Lese- und Schreibtwicklung von Kindern im pädagogischen Alltag geben
		über vertieftes Grundlagenwissen zu Lese- und Sprach-förderumg (Literacy) verfügen (LF4)	
10	Sprachförderung in Bezug auf Mehrsprachigkeit	Fachwissen über Deutsch als Zweitsprache und Mehrsprachigkeit vertiefen (LF3 u. LF4)	
		über Grundlagen zu interkultureller Sprachkompetenz und interkulturelle Erziehung verfügen (LF3 u. LF5)	das Repertoire von Sprachspielen, Geschichten, Gedichten und Liedern erweitern
		rechtliche Rahmenbedingungen der Inklusion wie UN-Kinderrechtskonven-tion, UN-Konvention Inklusion, SGB VIII, SGB IX erklären (LF3)	
11	Methoden zur Initiierung kreativer Prozesse bei der Arbeit im Bildungsbereich Musik	über Kenntnisse von Bewegungsliedern, Klanggeschichten und Kindertänzen verfügen (LF4)	Bildungsangebote im Bereich Musik umsetzen
12	Ich vertiefe mein Wissen über geschlechterbewusste Pädagogik	Ich reflektiere, welchen Einfluss meine individuelle Prägung auf meine pädagogische Arbeit hat (LF3)	Ich führe in meiner Praxisstelle eine 30-minütige Einheit mit dem Team zum Thema „Was ist ein Junge? Was ist ein Mädchen?“ durch

7.2 Integration von Ausbildungsinhalten digitaler Medienbildung in bestehende Ausbildungs-Curricula.

Wir haben in einem bestehenden Ausbildungscurriculum die Elemente, die sich gezielt auf die Entwicklung von Kompetenzen zum Einsatz digitaler Medien im Kindergarten konzentrieren, identifiziert und erweitert. Die entsprechenden Anknüpfungspunkte sind farblich markiert.

Beispiel: Schulcurriculum Vollzeitstudium

Die Studierenden erlangen während ihrer Ausbildung verschiedene Kompetenzen, um theoretische und praktische Aspekte miteinander zu verknüpfen. Nicht nur der Erwerb von Fachwissen steht im Mittelpunkt, sondern auch die Erweiterung von methodischen und personalen Kompetenzen. Die Studierenden setzen sich ab dem ersten Semester mit digitalen Medien im schulischen und pädagogischen Alltag auseinander und wenden die erworbenen Kompetenzen zunehmend selbstständig an.

Methodische Kompetenzen

Die Studierenden

- lernen die Grundlagen des wissenschaftlichen Arbeitens kennen, in dem sie z.B. Fachtexte erarbeiten, Hausarbeiten schreiben und die Kompetenzen des wissenschaftlichen Arbeitens im Laufe des Studiums erweitern.
- verschaffen sich einen Überblick über Methoden für mediale Präsentationen, wenden diese je nach Thematik sicher an, indem sie bspw. professionell gestaltete Präsentationen halten
- lernen die Methoden des „Selbstorganisierten Lernens“ (SOL) sowie des „Action Learnings“ kennen und wenden diese Methoden an, um Wissen mit einer persönlichen Zielsetzung zu erarbeiten. Dabei wenden sie die Methode des Zeit- und Selbstmanagements an.
- erarbeiten sich eine Auswahl an möglichen Techniken, um Gesprächsanlässe in der Fachschule sowie in der pädagogischen Praxis selbständig bewältigen zu können.

Innerhalb des dritten Ausbildungsjahres werden die erworbenen Kompetenzen der Verknüpfung zwischen Theorie und Praxis noch einmal erweitert und gefestigt. Dies dient als Grundlage für die Erstellung der Facharbeit und des Kolloquiums sowie für die Abschlussprüfungen. Eine hohe Wertigkeit nimmt die Reflexion ein, die als wichtiges Kriterium bei der Bewertung der Facharbeit angewendet wird.

Die Studierenden

- setzen sich weiter mit digitalen Medien im schulischen und pädagogischen Alltag auseinander und wenden die erworbenen Kompetenzen zunehmend selbstständig an.
- festigen ihre Kompetenzen im wissenschaftlichen Arbeiten und wenden diese beim Erstellen des Exposés für die Facharbeit und während der Erstellung der Facharbeit an.
- setzen sich intensiv mit den Bewertungskriterien für das Kolloquium auseinander. Dies üben sie während verschiedener Präsentationen im fünften und sechsten Semester.
- wenden sicher die Methode des „Selbstorganisierten Lernens“ (SOL) an und leiten persönlichen Zielsetzungen ab. Dabei nutzen die Studierenden weiterhin die Methode des Zeit- und Selbstmanagements an und dokumentieren das SOL.

Sozialkompetenzen

Die Studierenden

- sind der Welt, sich selbst und Mitmenschen gegenüber offen, neugierig, aufmerksam und tolerant.
- akzeptieren Vielfalt und Komplexität gesellschaftlicher Lebenslagen in einer demokratischen Gesellschaft.
- respektieren und beachten Diversität und Komplexität in sozialen Kontexten und bejahen diese als Quelle von Lernerfahrungen und als Möglichkeit der Initiierung und Mitgestaltung von Bildungsprozessen.

- pflegen einen Kommunikationsstil auf der Grundlage wechselseitiger Anerkennung und Wertschätzung.
- zeigen Empathie für Kinder, ihre Familien und deren unterschiedliche Lebenslagen.
- respektieren die Vielfalt von Zielen und Werten in der Bildung von Kindern.
- handeln präventiv gegenüber den Tendenzen der Exklusion.
- verstehen Vielfalt, Individualität und Verschiedenheit aller Menschen als Bereicherung und Normalität.
- sind in der Lage, pädagogische Beziehungen aufzubauen und professionell zu gestalten.
- berücksichtigen die Bedeutung emotionaler Bindungen und sozialer Beziehungen bei der pädagogischen Arbeit.
- haben ein Bild vom kompetenten Kind als Leitlinie ihrer pädagogischen Arbeit.
- sehen Kinder, Jugendliche als Subjekte ihrer Entwicklung und begegnen ihnen mit einer ressourcenorientierten Grundhaltung.
- unterstützen alle Bereiche der Persönlichkeitsentwicklung der Kinder (vgl. für gesamten Abschnitt Berliner Senatsverwaltung 2016: 17ff.).

Kompetenzen zur Selbständigkeit

Die Studierenden

- reflektieren die eigene Sozialisation und Berufsmotivation.
- sind sich bewusst, dass sie für Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene eine Vorbildfunktion haben.
- reflektieren und bewerten die Subjektivität eigener Wahrnehmungen im Spannungsfeld von Selbst- und Fremdwahrnehmung.
- haben eine kritische und reflektierende Haltung zu Handlungen ihres beruflichen Alltags.
- haben die Bereitschaft zur Überprüfung eigener Werte, Normen und Stereotype auf der Grundlage einer stetigen Reflexion und Auseinandersetzung mit den eigenen kulturellen und religiösen Prägungen.
- reflektieren die biographischen Anteile des eigenen Handelns und ziehen entsprechende Schlussfolgerungen für die Entwicklung ihrer beruflichen Identität.
- sind in der Lage, ein pädagogisches Ethos zu entwickeln, prozessorientiert zu reflektieren und Erkenntnisse argumentativ zu vertreten.
- lassen sich auf offene Arbeitsprozesse ein und können mit Komplexität und häufigen Veränderungen im beruflichen Handeln umgehen.
- haben die Fähigkeit berufstypische Anforderungen zu erfüllen und Tätigkeiten in verschiedenen sozialpädagogischen Arbeitsfeldern nachhaltig zu gestalten.
- verfügen über eine ausgeprägte Lernkompetenz, durch die sie die Entwicklung ihrer Professionalität als lebenslangen Prozess verstehen um ihn nachhaltig zu gestalten.
- haben die Fähigkeit, die Berufsrolle als Erzieher/Erzieherin weiterzuentwickeln

1. Ausbildungsjahr

Lernfeld (LF)	Fachkompetenz
LF 1 **Berufliche Identität und professionelle Perspektiven weiter entwickeln**	**1. Semester** **Themen:** • Berufliches Selbstverständnis von Erzieherinnen und Erziehern als Lernbegleitung • Ausbildung an Fachschulen und Fachakademien • Selbstmanagement • Methoden des Selbstorganisierten Lernens (SOL), des ko-konstruktiven Lernens und des Action Learnings (AL) Die Studierenden setzen sich zu Beginn ihrer Ausbildung mit der eigenen Berufsmotivation auseinander und bilden darüber hinaus ein professionelles Verständnis von Erziehen, Bilden und Betreuen. Zusätzlich lernen sie die verschiedenen Querschnittsaufgaben im Erzieherberuf, z.B. Sprachliche Bildung, Partizipation, Medienkompetenz, Inklusion, Nachhaltigkeit etc. kennen. Des Weiteren setzen sich die Studierenden mit der Vielfalt und Veränderlichkeit der Rollen im Erzieherberuf auseinander. Die Studierenden lernen den rechtlichen Rahmen ihrer Ausbildung kennen und erwerben Kenntnisse zum Kompetenzerwerb für ihre beruflichen Handlungsfelder. Um den eigenen pädagogischen Alltag zwischen Theorie- und Praxis besser nachvollziehen zu können, lernen die Studierenden das Didaktische Konzept der Ausbildung kennen und setzen sich im Rahmen des Action Learning mit dem Thema Reflexion auseinander. Um die individuellen Lernziele optimal erreichen zu können, erwerben die Studierenden Fähigkeiten zum Selbstmanagement in der Ausbildung. Um sie zu einer Auffassung von Lernen und Bildung als ko-konstruktive Prozesse zu sensibilisieren, lernen sie die Ziele und Methoden des selbstorganisierten Lernens und des ko-konstruktiven Lernens kennen. Die Studierenden setzen sich mit Themen wie „Individualisierte Lernwege“, „Gestalte Lernumgebung“ (z.B. Maker Spaces), „Soziale Gemeinschaft“ (z.B. als Grundlage für forschendes Lernen das in Gruppenarbeiten umgesetzt wird) und „Authentischer Erwachsener“ auseinander. Die theoretischen Aspekte ihrer Ausbildung setzen die Studierenden in ihrem pädagogischen Alltag mit der Methode des Action Learnings um, reflektieren ihre Erfahrungen und werten diese mit ihrer Praxisanleitung aus.
LF 1 **Berufliche Identität und professionelle Perspektiven weiter entwickeln**	**2. Semester** **Themen:** • Sozialpädagogische Arbeitsfelder • Handlungsauftrag und handlungsleitende Normen • Weiterentwicklung pädagogischer Grundlagen, Methoden sowie Didaktiken • Entwicklung eines pädagogischen Problembewusstseins Die Studierenden lernen die unterschiedlichen Arbeitsfelder der sozialpädagogischen Einrichtung kennen und leiten den Handlungsauftrag und handlungsleitende Normen ab. Zusätzlich überprüfen sie die Rolle und Aufgaben pädagogischer Fachkräfte innerhalb des Arbeitsfeldes und vergleichen diese miteinander. Durch die Fähigkeit sich kritisch-reflexiv mit wissenschaftlichen Theorien, Modellen, Studien und Texten sowie praktischen Handlungsanleitungen auseinanderzusetzen, erlangen sie die Kompetenz kontinuierlich pädagogische Grundlagen, Methoden sowie Didaktiken mit neuen (wissenschaftlichen) Erkenntnissen sowie (technischen und organisatorischen) Möglichkeiten zu kombinieren und zu erweitern.

Lernfeld (LF)	Fachkompetenz
LF 2 **Pädagogische Beziehungen gestalten und mit Gruppen pädagogisch arbeiten**	**1. Semester** **Themen:** • Anthropologische Grundlagen der Erziehung • Bindungstheorie • Pädagogische Bindungsgestaltung • Querschnittsthema Gender Um den Begriff Erziehung verstehen zu können, setzen sich die Studierenden zunächst mit dem Thema soziale Natur des Menschen auseinander. So können sie verschiedene Perspektiven auf Menschenbilder aus unterschiedlichen Bezugswissenschaften einnehmen. Anschließend lernen sie den Erziehungsbegriff sowie das Bild vom Kind im geschichtlichen Wandel und aus heutiger Perspektive kennen. Hieraus leiten sie Ziele der Erziehung ab und betrachten Möglichkeiten, sowie Grenzen von Erziehung. Die Studierenden lernen Kenntnisse der Bindungsforschung kennen und reflektieren den Einfluss der frühen Bindungsqualität auf die spätere Entwicklung. Dadurch wird es möglich pädagogische Konsequenzen für die Entwicklungs- und Lernbegleitung abzuleiten. Diese theoretischen Aspekte können dann mit den Erfahrungen in der Praxis verknüpft werden, sowie weitere Ziele für die eigene pädagogische Arbeit in der Praxis festgelegt und mit der Praxisanleitung reflektiert werden. Damit sie im pädagogischen Alltag eine positiv besetzte pädagogische Bindungsgestaltung aufbauen und festigen können, reflektieren die Studierenden die Aspekte der pädagogischen Grundhaltung, die die Grundlage für den Aufbau von professionellen pädagogischen Beziehungen darstellt. Des Weiteren befassen sich die Studierenden mit der Forschung zu erzieherischen Interaktionsstrukturen. Die Studierenden betrachten die Wirkung, die Unterstützung und Gegenwirkung von Erziehungsmaßnahmen. Bei dieser Betrachtung sollten zusätzlich die Sichtweisen zum Genderaspekt mit einfließen und die neuerworbenen Kenntnisse mit den Erfahrungen aus der pädagogischen Praxis reflektiert werden.
LF 2 **Pädagogische Beziehungen gestalten und mit Gruppen pädagogisch arbeiten**	**2. Semester** **Themen:** • Kommunikation in der pädagogischen Beziehungsgestaltung sowie als Grundlage für eine gute Lernbegleitung und die Ermöglichung von Lernprozessen • Modelle und Methoden der partizipativen pädagogischen Arbeit Innerhalb der pädagogischen Arbeit ist die Kommunikation ein wichtiger Faktor, damit der pädagogische Alltag gelingen kann. Hierfür benötigen die Studierenden Kenntnisse zum Grundverständnis zur Kommunikation und zu verschiedenen Kommunikationsmodellen. Daraus können sie verschiedene einflussnehmende Methoden in der Kommunikation ableiten. Diese dienen als Grundlage für die Anwendung von Konfliktlösungsstrategien. Diese theoretischen Aspekte sollen von den Studierenden in der Praxis angewendet werden und anschließend mit dem/der PraxisanleiterIn und in der Fachschule reflektiert werden. Auf Grund der Vielzahl an kommunikativen Herausforderungen im pädagogischen Alltag, müssen sich die Studierenden auch die interkulturelle Kommunikation begreifbar machen. Um die Mitgestaltung im pädagogischen Alltag gewährleisten zu können, setzen sich die Studierenden mit der Bedeutung von Partizipation auseinander und leiten die Rolle des/der Erziehers/Erzieherin ab. Hierfür erwerben sie Kenntnisse über die Ziele der partizipativen pädagogischen Arbeit, sowie über Partizipationsmodelle und -formen. Damit die Anwendung der Partizipation gelingen kann, beobachten und reflektieren die Studierenden die theoretischen Ziele im Praxisalltag.

Lernfeld (LF)	Fachkompetenz
LF 3 **Lebenswelten und Diversität wahrnehmen, verstehen und Inklusion fördern**	**1. Semester** **Themen:** • Lebensweltorientierung als Konzept der Sozialarbeit und Sozialpädagogik • Dimensionen, Ziele und Handlungsgrundsätze der lebensweltorientierten Arbeit • Verändertes Aufwachsen Alle Themen können das „Zeitalter der Digitalisierung“ als einen Fokus haben. Die Studierenden • lernen die Lebensweltorientierung als Konzept der Sozialarbeit und Sozialpädagogik kennen sowie die Dimensionen, Ziel und Handlungsgrundsätze der lebensweltorientierten Arbeit abzuleiten. • Lernen Sichtweisen des veränderten Aufwachsens wahrzunehmen und zu reflektieren sowie hieraus Zielperspektiven und Handlungsgrundsätze abzuleiten. Hier kann das veränderte Aufwachsen im Zeitalter der Digitalisierung und die sich hieraus ergebenden Herausforderungen an Erzieherinnen und Erzieher problematisiert werden. • Lernen die Vielfalt in Kitas wahrzunehmen und zu beachten. Hierzu zählen die soziale Herkunft, Risikolagen, Migrationshintergrund, Behinderung und Gender. Um theoretische Lerninhalte mit der Praxis verknüpfen zu können, werden mittels des Action learnings Erfahrungen aus der Praxis mit den neuerworbenen Kenntnissen besprochen und reflektiert. Somit können die Studierenden sozialpädagogische Handlungskompetenzen für eine lebensweltorientierte Arbeit entwickeln. Diese Erkenntnisse sollen mit den Erfahrungen aus dem pädagogischen Alltag verknüpft werden und mit dem/der PraxisanleiterIn ausgewertet.
LF 3 **Lebenswelten und Diversität wahrnehmen, verstehen und Inklusion fördern**	**2. Semester** **Themen:** • Vielfalt wahrnehmen und in der sozialpädagogischen Arbeit beachten • Sozialpädagogische Handlungskompetenzen für eine lebensweltorientierte Arbeit • Förderung und Gestaltung von Inklusion in den sozialpädagogischen Arbeitsfeldern Die Studierenden lernen die Vielfalt in der sozialpädagogischen Arbeit wahrzunehmen und zu beachten. Hierzu zählen die soziale Herkunft, Risikolagen, Migrationshintergrund, Behinderung und Gender. Um die Theorie mit der Praxis verknüpfen zu können, sollen Erfahrungen aus der Praxis mit den neuerworbenen Kenntnissen besprochen und reflektiert werden. Somit können die Studierenden sozialpädagogische Handlungskompetenzen für eine lebensweltorientierte Arbeit entwickeln. Zusätzlich lernen die Studierenden • den Begriff und das Konzept der Inklusion zu verstehen sowie die sich hieraus ergebenden Aufgaben und Herausforderungen in der pädagogischen Arbeit abzuleiten. • die Sichtweisen auf Diversität und Gender kennen und verstehen. • Kenntnisse zu den rechtlichen Rahmenbedingungen der Inklusion und deren Entwicklung in den sozialpädagogischen Arbeitsfeldern.
LF 4 **Sozialpädagogische Bildungsarbeit in den Bildungsbereichen professionell gestalten**	**1. Semester** **Themen:** • Didaktische Grundlagen sozialpädagogischer Bildungsarbeit • Aspekte Lernen, Entwicklung und Bildung, Grundprinzipien der Didaktik gendergerechtes Arbeiten • Tagesstrukturen und -abläufe in Krippe und Kita • Angebots-/Projektplanung

Lernfeld (LF)	Fachkompetenz
	• Atelier: Ästhetische Bildung und Kunst - methodische Grundlagen im Bereich Praxiswerkstatt Drucken, Farbe, Bildhauerei, Natur, Textil, Papier und Digitale Welten Die Studierenden benötigen für ihre praktische Arbeit fachliche und methodische Kompetenzen für die Aneignung didaktischer Grundlagen. Hierzu erwerben sie die Grundlagen des Lernens, der Entwicklung und Bildung. Indem die Studierenden diese Aneignung als Selbstbildungsprozess wahrnehmen, erarbeiten sie die Rolle des/der Erziehers/Erzieherin für die Durchführung von Bildungsaktivitäten. Hierbei reflektieren sie die Bedeutung der Interaktion und Kommunikation in Bildungsprozessen. Anhand der Formen der Bildungsarbeit leiten die Studierenden die Grundprinzipien der Didaktik ab. Auf diesen Grundlagen erlernen sie, wie Bildungsarbeit geplant, durchgeführt und reflektiert werden kann. Hierfür erwerben sie Fähigkeiten zur Reflexion, Evaluation und Dokumentation. Die didaktischen Grundlagen werden zunächst theoretisch erarbeitet und anschließend im pädagogischen Alltag angewendet und reflektiert. Dadurch können die Studierenden die eigenen Handlungskompetenzen anpassen und der theoretisch-praktische Lernprozess wird erfahrbar. **Ästhetische Bildung und Kunst** Die Studierenden setzen sich mit den entwicklungsspezifischen Grundlagen der ästhetischen Bildung auseinander, wie z.B. sinnliche Erfahrung als Grundlage der Welterschließung, sowie Kreativität und Kunst. Des Weiteren lernen die Studierenden die Entwicklung der kindlichen Zeichnung kennen. Anschließend leiten die Studierenden die Bedeutung und Ziele des Bildungsbereiches „Ästhetische Bildung und Kunst“ ab. Für die Umsetzung im pädagogischen Alltag erlernen die Studierenden methodische Grundlagen im Bereich Praxiswerkstatt Drucken, Farbe, Bildhauerei, Natur, Textil, Papier und Digitale Welten. Die Studierenden entwickeln praktische Beispiele für die Bildungsarbeit im Bereich Ästhetische Bildung und Kunst, führen sie praktisch durch und reflektieren sie.
LF 4 **Sozialpädagogische Bildungsarbeit in den Bildungsbereichen professionell gestalten**	**2. Semester** **Themen:** • Bildungsarbeit im Selbstverständnis von Wissenschaft und Gesellschaft • Beobachtung und Dokumentation von Bildungs- und Entwicklungsprozessen • Spiel und Spielentwicklung **Bildungsarbeit im Selbstverständnis von Wissenschaft und Gesellschaft** Die Studierenden • setzen sich mit dem Bildungsverständnis im historischen Wandel und aus Sicht der Wissenschaft auseinander. • erarbeiten Unterschiede und Gemeinsamkeiten der Bildungspläne in verschiedenen Ländern. • beschäftigen sich mit dem Konzept der Bildung für nachhaltige Entwicklung. **Beobachtung und Dokumentation von Bildungs- und Entwicklungsprozessen** Die Studierenden • lernen die Wichtigkeit der Wahrnehmung und Beobachtung in der pädagogischen Arbeit kennen. • erarbeiten, dass Wahrnehmung die Grundlage von Beobachtung ist und • übertragen diese Aspekte auf ihr pädagogisches Handeln. Um Beobachtungen durchführen zu können, setzen sich die Studierenden mit verschiedenen Beobachtungsverfahren auseinander und wenden diese im praktischen Alltag an.

Lernfeld (LF)	Fachkompetenz
	Zusätzlich • lernen die Studierenden die Wichtigkeit und verschiedene Möglichkeiten der Dokumentation kennen. • wenden die Studierenden im pädagogischen Alltag Beobachtungs- und Dokumentationsverfahren an, werten diese mit ihrer Praxisanleitung aus und reflektieren sie. **Spiel und Theater** Die Studierenden • setzen sich mit Sozialisationseinflüssen und entwicklungsspezifischen Grundlagen auseinander, wie z.B. emotionale und soziale Entwicklung, sowie Spielentwicklung. • leiten Bedeutung und Ziele des Spielens und Theaters ab. • erlernen für die praktische Umsetzung im Kitaalltag methodische Grundlagen • entwickeln praktische Bildungsangebote, führen diese durch und reflektieren die Durchführung.
LF 4 **Fachrichtungsübergreifende Lernbereiche Naturwissenschaftlich-technischer Bereich**	**2. Semester** **Thema:** • Klax Universum - Schwerpunkt Natur und Umwelt • Methodische Grundlagen in der Vermittlung natur- und umweltkundlicher Inhalte Die Studierenden • setzen sich mit Sozialisationseinflüssen und entwicklungsspezifischen Grundlagen auseinander, wie z.B. kindliches Forschungsinteresse und Naturentfremdung. • leiten die Bedeutung und Ziele des Bildungsbereiches Natur und Umwelt ab, wie z.B. zum Aufbau von Umweltbewusstsein. • erlernen für die Umsetzung im pädagogischen Alltag methodische Grundlagen in der Vermittlung natur- und umweltkundlicher Inhalte. • entwickeln praktische Beispiele für die Bildungsarbeit in den Bereichen Natur- und Umwelterfahrungen, führen sie durch und reflektieren sie. • setzen in der Ideenentwicklung zu Natur und Umwelt das Thema Nachhaltigkeit in Beziehung
LF 5: **Erziehungs- und Bildungspartnerschaften mit Eltern und Bezugspersonen gestalten sowie Übergänge unterstützen**	**1. Semester** **Themen:** • Familie im Wandel • Das Kind im Wandel der Zeit • Unterstützungs- und Beratungssysteme für Erziehungspartner **Familie im Wandel** Pädagogische Fachkräfte arbeiten mit verschiedenen Familien und Familiensystemen zusammen. Hierfür ist wichtig die Sozialgeschichte von Familie kennenzulernen und diese im Wandel der Zeit und aus heutiger Sicht zu betrachten. Zusätzlich setzen sich die Studierenden • mit dem rechtlichen Erziehungsbegriff auseinander und leiten die Rolle der pädagogischen Fachkraft bei der Unterstützung der Familie als sozialpädagogische Aufgabe ab. • Mit dem „Bild vom Kind“ im Wandel der Zeit auseinander und leiten mögliche Handlungsanforderungen für den pädagogischen Alltag ab. **Unterstützungs- und Beratungssysteme für Erziehungspartner** Um Familien besser unterstützen zu können, • erlernen die Studierenden Fähigkeiten in der Zusammenarbeit im Sozialraum. • erwerben die Studierende Kenntnisse über die Familienbildung im Sozialraum.

2. Ausbildungsjahr

Lernfeld (LF)	Ziele - Fachkompetenz
LF 1 **Berufliche Identität und professionelle Perspektiven weiter entwickeln**	**4. Semester** **Themen:** • Professionelle Perspektiven • Gesundheitsprävention im Beruf Um die Anforderungen des Berufsbildes ErzieherInnen nachvollziehen zu können, sollen sich die Studierenden mit der Geschichte der Professionalisierung auseinander zu setzen. Zusätzlich lernen die Studierenden bereits in der Ausbildung unterschiedliche berufliche Perspektiven kennen. Um die Mitbestimmung am Arbeitsplatz gestalten zu können, sollen die Studierenden verschiedene Möglichkeiten der beruflichen Interessenvertretungen erarbeiten. Hierfür werden auch Kenntnisse zu arbeits- und tarifrechtlichen Grundlagen benötigt. Um den Anforderungen im Praxisalltag gerecht zu werden, sollen sich die Studierenden mit der Gesundheitsprävention im Beruf auseinandersetzen und eigene Ideen dazu entwickeln. Zusätzlich soll dieses präventive Wissen selbständig in der eigenen praktischen und schulischen Ausbildung angewendet und reflektiert werden.
LF 2 **Pädagogische Beziehungen gestalten und mit Gruppen pädagogisch arbeiten**	**3. Semester** **Themen:** • Gruppenpädagogik - Gruppenstrukturen • Normen, Rollen, Gruppenkohäsion und Konflikte in Gruppen, zusätzlich in Bezug zu Gender • Rechtliche Rahmenbedingungen sozialpädagogischer Gruppenarbeit Da der pädagogische Alltag von Gruppensituationen geprägt ist, müssen die Studierenden die sozialpädagogische Arbeit in Gruppen kennenlernen und die Funktion der Gruppe für den Einzelnen wahrnehmen. Daraus leitet sich die Rolle der Gruppenleitung ab. Des Weiteren sollen die Studierenden die Gruppenstrukturen, d.h. Normen, Rollen, Gruppenkohäsion und Konflikte in Gruppen, betrachten und zusätzlich in Bezug zur Genderbetrachtung setzen. Ebenfalls sollen die Studierenden die pädagogische Beziehungsgestaltung in den Gruppenphasen kennenlernen. Diese theoretischen Aspekte sollen im eigenen Praxisalltag beobachtet und reflektiert werden. Für die pädagogische Arbeit müssen die Studierenden Kenntnisse über die wichtigen rechtlichen Rahmenbedingungen haben. Hierzu zählen die Kinder- und Elternrechte, der Kinder- und Jugendschutz und der Sozialdatenschutz. Zusätzlich müssen die Studierenden die wichtigen Aspekte der Aufsichtspflicht kennenlernen. Des Weiteren ist es wichtig, dass die Studierenden regelmäßig die Anwendung der ersten Hilfe wiederholen und wichtige Aspekte des Gesundheitsschutzes im pädagogischen Alltag kennenlernen.
LF 3 **Lebenswelten und Diversität wahrnehmen, verstehen und Inklusion fördern**	**3. Semester** **Themen:** • Theoretische Modelle zur Erklärung menschlichen Erlebens und Verhaltens • Sozialisation • Theorie der produktiven Realitätsverarbeitung • Systemökologische Theorie • verschiedene Entwicklungs- und Lerntheorien Um das menschliche Erleben und Verhalten interpretieren zu können, müssen sich die Studierenden mit dem Begriff Sozialisation und ihrer eigenen Sozialisation auseinandersetzen. Zusätzlich soll bei der Betrachtung der Sozialisationswirkungen das Thema Gender in Beziehung gesetzt

Lernfeld (LF)	Ziele - Fachkompetenz
	werden. Die Studierenden betrachten anschließend Handlungs- und Strukturtheorien. Des Weiteren lernen die Studierenden die Theorie der produktiven Realitätsverarbeitung kennen und betrachten dabei die System-ökologische Theorie und verschiedene Entwicklungs- und Lerntheorien. Ebenfalls lernen die Studierenden tiefenpsychologische Ansätze kennen.
LF 3 **Lebenswelten und Diversität wahrnehmen, verstehen und Inklusion fördern**	**4. Semester** **Themen:** • Resilienz - Konzept und Förderung • Gestaltung inklusiver Bildungs- und Erziehungsprozesse • Betrachtung der geschlechterbewussten Arbeit Die Studierenden lernen die Entstehung des Konzeptes Resilienz kennen. Die Studierenden sollen reflektieren was Resilienz für die eigene pädagogische Arbeit bedeutet und wie diese im pädagogischen Alltag gefördert werden kann. Des Weiteren sollen die Studierenden verstehen lernen, welche Auswirkungen die Resilienz auf die kindliche Entwicklung hat. Die Studierenden lernen die beruflichen Handlungskompetenzen des/der Erziehers/Erzieherin in der Gestaltung inklusiver Bildungs- und Erziehungsprozesse kennen und anwenden. Dadurch setzen sich die Studierenden unter anderem mit der professionellen Haltung und Selbstreflexivität auseinander. Um eine Pädagogik der Vielfalt entwickeln zu können, lernen die Studierenden das Diversity-Management, den Index der Inklusion und die Pädagogik der Vielfalt sowie eine gendergerechte Pädagogik betrachten und anwenden. Des Weiteren beschäftigen sich die Studierenden mit inklusiven Prozessen und der Auseinandersetzung mit dem Anderssein, um eine vorurteilsbewusste Bildung und Erziehung als Ansatz inklusiver Bildungsarbeit ableiten und anwenden zu können. Ein weiterer wichtiger Schwerpunkt ist die Betrachtung der geschlechterbewussten Arbeit als Ansatz inklusiver Bildungsarbeit.
LF 3 **Fachrichtungsübergreifender Lernbereich: Kommunikation und Sprache**	**4. Semester** **Themen:** • Ursachen und Symptome bei Sprachentwicklungsstörungen • Sprachförderung im pädagogischen Alltag Die Studierenden setzen sich mit den Ursachen und Symptomen von Sprachentwicklungsstörungen auseinander. Diese Fachkompetenz dient als Basis um Bezugspersonen zu beraten und spezifische Fördermöglichkeiten zu initiieren. Zusätzlich werden die theoretischen Aspekte mit dem praktischen Alltag verknüpft. Die Studierenden sollen praktische Fördermaßnahmen für den pädagogischen Alltag entwickeln und die Anwendbarkeit im pädagogischen Alltag überprüfen.
LF 4 **Sozialpädagogische Bildungsarbeit in den Bildungsbereichen professionell gestalten**	**3. Semester** **Themen:** • Entwicklungsprozesse und -aufgaben als Bezugspunkt der Bildungsarbeit - zusätzlich Betrachtung in Bezug auf Gender • Religion, Gesellschaft und Ethik - Werte und Normenvermittlung (Gender) • Bildungsbereich Gesellschaft: Theater (Genderbewusstes Handeln) **Entwicklungsprozesse und -aufgaben als Bezugspunkt der Bildungsarbeit** Die Studierenden setzen sich mit dem Entwicklungsbegriff, den Entwicklungsunterschieden, den Wachstums- und Reifungsprozessen – bspw. den sensiblen Entwicklungsphasen - auseinander. Am Beispiel der sensiblen Entwicklungsphasen lernen die Studierenden den Einfluss der Genderthematik berücksichtigen. Zusätzlich lernen die Studierenden Entwicklung als einen Prozess kennen in dem es verschiedene Entwicklungsaufgaben gibt. Mit der Vermittlung verschiedener Entwicklungstheorien werden die Entwicklungsaufgaben

Lernfeld (LF)	Ziele - Fachkompetenz
	in verschiedenen Altersstufen betrachtet. Somit können die Studierenden innerhalb der praktischen Arbeit gezielte und altersentsprechende Bildungsangebote entwickeln. **Religion, Gesellschaft und Ethik** Die Studierenden setzen sich mit den Grundlagen und Zielen von Wertebildung sowie der Vielfalt von Weltanschauungen auseinander. Sie lernen die Stufen des moralischen Urteilens, die Entwicklung des Gewissens sowie die Stufen der religiösen Entwicklung kennen. Die Studierenden entwickeln Beispiele für die Bildungsarbeit im Bereich Religion, Gesellschaft und Ethik führen diese durch und reflektieren sie. Um das Thema Gender mit einfließen zu lassen, bieten die Studierenden In Bildungsangebote zum Thema Familie an. So ermöglicht sich eine intensive Auseinandersetzung aus kindlicher Perspektive, sowie aus Sicht der Eltern und Bezugspersonen. **Theater** Zusätzlich erweitern und festigen die Studierenden ihre Kenntnisse und Handlungsstrategien in der pädagogischen Arbeit im Bildungsbereich Gesellschaft: Theater.
LF 4 **Sozialpädagogische Bildungsarbeit in den Bildungsbereichen professionell gestalten**	**4. Semester** **Themen:** • Medien (mediale Entwicklung, Mediennutzung und Diversitätsaspekte) • Medienpädagogik • Digitale Medienangebote planen und durchführen • Partizipation und Nachhaltigkeit • Bildungsbereich Körper, Bewegung, Gesundheit, sowie Ernährung Die Studierenden setzen sich mit Sozialisationseinflüssen und entwicklungsspezifischen Grundlagen auseinander, wie z.B. mediale Entwicklung, Mediennutzung und Diversitätsaspekte. Des Weiteren sollen die Studierenden die Voraussetzung für die Fähigkeit Medienangebote zu rezipieren, die Medienwirkung und Wahrnehmung kennenlernen. Anschließend leiten die Studierenden die Bedeutung und Ziele des Bildungsbereiches Medienpädagogik ab. Für die Umsetzung im pädagogischen Alltag erlernen die Studierenden methodische Grundlagen im Bereich des situativen Ansatzes, dem Diversitätsaspekt und der altersorientierten Förderung. Um den Bildungsbereich Medien effektiv durchführen zu können, ist es wichtig, dass die Studierenden eine eigene Grundhaltung zu dem Thema entwickeln. Zusätzlich sollen die Studierenden Ideen für die Partizipation und Nachhaltigkeit in der medienpädagogischen Praxis entwickeln. Des Weiteren soll der gezielte Einsatz von Medien zu Sinnesschärfung geschult werden. Die Studierenden entwickeln praktische Beispiele für die Bildungsarbeit im Bereich Medienarbeit, führen diese durch und reflektieren sie. Zusätzlich beleuchten die Studierenden den Einsatz von digitalen Medien in der pädagogischen Arbeit und überprüfen den pädagogischen Alltag in Bezug auf den gezielten Medieneinsatz. Diese Erkenntnisse werden sowohl in der Fachschule, als auch mit dem/der Praxisanleiter/in reflektiert. **Gesundheit, Bewegung und Ernährung** Die Studierenden sollen sich mit den Sozialisationseinflüssen und den entwicklungsspezifischen Grundlagen auseinandersetzen, wie z.B. körperliche, motorische, psychosexuelle Entwicklung. Diese Auseinandersetzung bildet die Grundlage für die Bildungsarbeit in den Bereichen Gesundheit, Bewegung und Ernährung. Hierbei erlernen die Studierenden die Bedeutung und Zielen in den einzelnen Bereichen und leiten methodische Grundlagen und Aufgaben ab. Die Studierenden sollen praktische Beispiele für die Bildungsarbeit im Bereich Gesundheit, Bewegung und Ernährung entwickeln, praktisch durchführen und

Lernfeld (LF)	Ziele - Fachkompetenz
	reflektieren. Innerhalb der Ideenentwicklung zu Gesundheit, Bewegung und Ernährung soll das Thema Nachhaltigkeit in Beziehung gesetzt werden.
LF 4 **Fachrichtungsübergreifende Lernbereiche** **Ästhetischer Bereich**	**3. Semester** **Thema:** • Kreatives Gestalten und Materialerfahrungen und deren Umsetzung im pädagogischen Alltag Die Studierenden führen in diesem Semester das Experimentieren und das kreative Handeln weiter. Hierbei setzen sie sich mit kreativen Problemkompetenzen auseinander und reflektieren dabei ihr eigenes Handeln im kreativem Prozess. Dies dient als Grundlage und das eigene pädagogische Handeln zu erweitern, sowie deren Umsetzung im pädagogischen Alltag. Zusätzlich sollen sie erlernen, wie Kreativität definiert werden kann. Die Studierenden werden in ihren kreativen Prozessen konventionelles und unkonventionelles Material verwenden. Sie sollen innerhalb dieser Anwendung die Gemeinsamkeiten und Unterschiede erfahren.
LF 4 **Fachrichtungsübergreifende Lernbereiche** **Naturwissenschaftlich-technischer Bereich**	**4. Semester** **Themen:** • Bildungsbereich Universum **Bildungsbereich Universum** Die Studierenden setzen sich mit der praktischen Bildungsarbeit im Bildungsbereich „Universum“ auseinander. Die Studierenden erlernen das Prinzip der forschenden Grundhaltung unter Anwendung des naturwissenschaftlichen Grundwissens und setzen sich mit methodischen Prinzipien zum Umgang mit naturwissenschaftlichen Experimenten auseinander. Zusätzlich planen sie Angebote für das Experimentieren, führen diese durch und reflektieren ihr pädagogisches Handeln.
LF 5 **Erziehungs- und Bildungspartnerschaften mit Eltern und Bezugspersonen gestalten sowie Übergänge unterstützen**	**3. Semester** **Themen:** • Bildungs- und Erziehungspartnerschaft • Pädagogische Gespräche (Gesprächsführung) • Professionelle Haltung gegenüber dem Thema Gender entwickeln und reflektieren • Bildungs- und Erziehungspartnerschaften zur Unterstützung von Übergängen **Bildungs- und Erziehungspartnerschaft** Um eine gute Bildungs- und Erziehungspartnerschaft aufbauen zu können, erarbeiten sich die Studierenden die Rahmenbedingungen und Funktionen der Bildungs- und Erziehungspartnerschaft. Hierbei setzen sie sich mit den Aufgaben und der Verantwortung als sozialpädagogische Fachkräfte auseinander. Des Weiteren lernen die Studierenden Gestaltungsmöglichkeiten für den Aufbau der Bildungs- und Erziehungspartnerschaft kennen, z.B. Elterngespräche, Elternabend. Zusätzlich lernen die Studierenden Methoden zur Gesprächsführung, Moderation und Präsentation kennen. Um eine optimale Bildungs- und Erziehungspartnerschaft aufbauen zu können ist es wichtigeeine eigene professionelle Haltung gegenüber dem Thema Gender zu entwickeln und diese adäquat in die pädagogischen Gestaltungsmöglichkeiten einfließen zu lassen. Diese theoretischen Aspekte sollen die Studierenden praktisch im pädagogischen Alltag durchführen und ihre eigenen Handlungskompetenzen gemeinsam mit den Praxisanleitenden reflektieren. **Bildungs- und Erziehungspartnerschaften zur Unterstützung von Übergängen** ErzieherInnen begleiten Kinder und deren Familien bei der Bewältigung von verschiedenen Übergängen. Um Handlungskompetenzen in diesem Bereich

Lernfeld (LF)	Ziele - Fachkompetenz
	entwickeln zu können, müssen die Studierenden den Begriff Transitionen und deren Formen erklären können und Kenntnisse zu verschiedenen Modellen haben. Die Bedeutung von Transitionen für das System Familie ist ebenfalls ein wichtiger Punkt für die Entstehung optimaler Handlungskompetenzen im Praxisalltag. Die Studierenden sollen ebenfalls verschiedene Modelle und Konzepte für die Gestaltung von Transitionen kennenlernen.
LF 5 **Erziehungs- und Bildungspartner-schaften mit Eltern und Bezugspersonen gestalten sowie Übergänge unterstützen**	**4. Semester** **Themen:** • Erziehungs- und Bildungspartnerschaften in herausfordernden Lebenssituationen • Unterstützungs- und Beratungssysteme für Erziehungspartner **Erziehungs- und Bildungspartnerschaften in herausfordernden Lebenssituationen** Innerhalb der pädagogischen Arbeit kann es auch zu Erziehungs- und Bildungspartnerschaften in herausfordernden Lebenssituationen kommen. Um diese gut bewältigen zu können, sollen sich die Studierenden Kenntnisse zu Familien in herausfordernden Lebenssituationen erarbeiten. Hierbei wird der Blick auf Familien mit Kindern unter drei Jahren und Jugendlichen gelegt. Die Studierenden sollen zusätzlich ihre Erfahrungen im pädagogischen Alltag reflektieren und mit ihrem/ihrer PraxisanleiterIn auswerten. **Unterstützungs- und Beratungssysteme für Erziehungspartner** Zusätzlich sollen die Studierenden die Arbeit von Beratungsstellen und Familienzentren kennenlernen.
LF 6 **Institution, Team und Qualität entwickeln sowie in Netzwerken kooperieren**	**3. Semester** **Themen:** • Vernetzungsaufgaben im Sozialraum • Teamarbeit und Teamentwicklung • Thema Gender in der Teamarbeit • Träger in sozialpädagogischen Einrichtungen **Vernetzungsaufgaben im Sozialraum** Die Studierenden sollen die Vernetzungsaufgaben im Sozialraum und die Arbeit der Netzwerke in den Arbeitsfeldern der Kinder- und Jugendhilfe kennenlernen. Zusätzlich sollen die Studierenden diese Aufgaben im eigenen pädagogischen Alltag wahrnehmen und bewerten. **Teamarbeit und Teamentwicklung** Innerhalb der sozialpädagogischen Arbeit ist Teamarbeit die Regel und stellt eine Selbstverständlichkeit im pädagogischen Handeln dar. Um zu verstehen, wie sich ein Team herausbildet, setzen sich die Studierenden mit der Definition eines Teams, der verschieden Rollen im Team und der Teamentwicklung intensiv auseinander. Diese Bereiche werden nicht nur theoretisch beleuchtet, sondern das eigene Verhalten im Team wird reflektiert und in Rollen- und Teamspielen analysiert. Da es innerhalb von Teams auch zu Konflikten kommt, wird die Kommunikation im Team betrachtet und analysiert. Daraus ergibt sich die Auseinandersetzung mit dem Thema Konflikt-Management. Hierbei werden auch die positive Auswirkung von Konflikten für das Team besprochen. Zusätzlich sollten die Studierenden mit ihrem/ihrer PraxisanleiterIn die Rolle im eigenen pädagogischen Team reflektieren und Lösungsstrategien bei Teamkonflikten im pädagogischen Alltag reflektieren. Des Weiteren sollen die Studierenden den Aspekt Gender innerhalb der pädagogischen Teamarbeit wahrnehmen und reflektieren. **Träger in sozialpädagogischen Einrichtungen** Ein weiterer Bereich ist die Betrachtung von Trägern in sozialpädagogischen Einrichtungen. Um die Vielfalt der verschiedenen sozialpädagogischen

Lernfeld (LF)	Ziele - Fachkompetenz
	Arbeitsfelder zu verstehen, ist es wichtig die Unterscheidung zwischen öffentlichen und freien Trägern und deren Aufgaben zu betrachten. Zusätzlich setzen sich die Studierenden mit der Trägerfinanzierung auseinander.
LF 6 **Institution, Team und Qualität entwickeln sowie in Netzwerken kooperieren**	**4. Semester** **Themen:** • Teamarbeit und Teamentwicklung (professionelle Teamarbeit, Teamkonflikte, Unterstützungssysteme) • Öffentlichkeitsarbeit - Bezug zu Qualitätsmanagement • Öffentlichkeitsarbeit als der Sozial- und gesellschaftspolitischen Dimensionen wahrnehmen **Teamarbeit und Teamentwicklung** Um die Wichtigkeit der professionellen Teamarbeit weiter zu festigen und auszubauen, werden Unterstützungssysteme für Teams betrachtet und zusätzliche präventive Maßnahmen, um Teamkonflikte zu vermeiden, erarbeitet. Des Weiteren wird die Zusammenarbeit in multiprofessionellen Teams betrachtet. **Öffentlichkeitsarbeit** Die Studierenden setzen sich mit den Zielen und Aufgaben der Öffentlichkeitsarbeit auseinander. Hierfür leiten die Studierenden praktische Aspekte zur Planung, Durchführung und Evaluation ab. Um diese Aspekte zu konkretisieren, soll die Öffentlichkeitsarbeit im sozialpädagogischen Alltag reflektiert werden. Hierbei wird ein Bezug zum Qualitätsmanagement hergestellt. Des Weiteren sollen die Studierenden die Ziele und Maßnahmen der Öffentlichkeitsarbeit als der Sozial- und gesellschaftspolitischen Dimensionen wahrnehmen lernen.

3. Ausbildungsjahr

Lernfeld (LF)	Ziele - Fachkompetenz
LF 1 **Berufliche Identität und professionelle Perspektiven weiter entwickeln**	**5. Semester** **Themen:** • Wissenschaftliche Theorien In Vorbereitung auf das Prüfungssemester intensiveren die Studierenden die Aspekte des wissenschaftlichen Arbeitens. Hierbei sollen sie in Hinblick auf das Erstellen der Facharbeit den Umgang mit wissenschaftlicher Literatur erweitern und festigen und lernen wie eine These oder Fachfrage formuliert wird. Des Weiteren werden die Studierenden ein Exposé für ihre Facharbeit erstellen. Wichtige Schwerpunkte hierbei wird das Erweitern der Kenntnisse zur Darstellung der Fachkompetenz, der lernmethodischen Aspekte und den formalen Anforderungen innerhalb der Facharbeit sein. Dazu müssen die Studierenden Fähigkeiten zum selbständigen Erreichen von Ergebnissen, Deutungen und Schlussfolgerungen erwerben und ein sozialpädagogisches Problembewusstsein entwickeln. Dazu zählt ebenfalls die kritisch-reflexive Auseinandersetzung mit Theorien, Modellen, Positionen und/oder Handlungskonzepten. Zusätzlich sollen die Studierenden lernen einen Bezug zur Reflexion der beruflichen Identität und den professionellen Perspektiven innerhalb ihre schriftlichen Darstellung herzustellen, da dies die Grundlage der Bewertungskriterien der Facharbeit darstellt.
LF 1 **Berufliche Identität und professionelle Perspektiven weiter entwickeln**	**6. Semester** *Wissenschaftliches Arbeiten - Erstellung der Facharbeit*
LF 2 **Pädagogische Beziehungen gestalten und mit Gruppen pädagogisch arbeiten**	**5. Semester** **Themen:** • Pädagogische Handlungskonzepte in den Arbeitsfeldern • Konzepte wie Fröbel, Montessori, Pikler, Reggio-Pädagogik etc. • Ziele und methodisch-didaktische Ansätze • Rolle der pädagogischen Fachkraft im jeweiligen Konzept Die Studierenden sollen sich mit den verschiedenen Handlungskonzepten in der Pädagogik auseinandersetzen und dabei im Wandel der Zeit betrachten. Hierzu zählt die intensive Betrachtung verschiedener Konzepte, wie z.B. die Konzepte von Klax, Fröbel, Montessori, Pikler, Reggio-Pädagogik und so weiter. Hierbei wird die Entstehung des Konzeptes, das Ziel des jeweiligen Konzeptes und der methodisch-didaktische Ansatz betrachtet. Ein weiterer wichtiger Schwerpunkt ist die jeweilige Rolle der pädagogischen Fachkraft innerhalb des Konzeptes.
LF 2 **Pädagogische Beziehungen gestalten und mit Gruppen pädagogisch arbeiten**	**6. Semester** **Thema:** • Pädagogische Beziehung gestalten und mit Gruppen pädagogisch arbeiten • Reflexion des eigenen Kommunikationsverhalten im pädagogischen Alltag • Ableitung von Handlungskompetenzen für die sozialpädagogische Arbeit in Gruppen Die Studierenden setzen die erworbenen Kenntnisse zu den Grundlagen der Erziehung, dem Bild vom Kind im Wandel der Zeit, sowie der pädagogischen Beziehungsgestaltung in Beziehung. Dabei reflektieren sie ihr eigenes Kommunikationsverhalten im pädagogischen Alltag und leiten Handlungskompetenzen für die sozialpädagogische Arbeit in Gruppen ab.
LF 3 **Lebenswelten und Diversität wahrnehmen, verstehen und Inklusion fördern**	**5. Semester** **Thema:** • Ressourcenorientierte Arbeit bei besonderem Erziehungs-, Hilfe- und Förderbedarf

Lernfeld (LF)	Ziele - Fachkompetenz
	Die Studierenden lernen zunächst das sozialpädagogische Konzept der Ressourcenorientierung kennen. Anschließend setzen sich die Studierenden mit der Ressourcenorientierung in besonderen Bedarfslagen, wie z.B. körperliche Beeinträchtigungen, Beeinträchtigungen des Sehens, Hörens, der geistigen Entwicklung, Autismus-Spektrum-Störungen, Beeinträchtigungen im Bereich Sprache und Sprechen, auseinander. Ebenfalls erarbeiten sich die Studierenden die Besonderheiten im Umgang mit Kindern, die chronische Erkrankungen oder Suchtverhalten aufweisen. Des Weiteren sollen die Studierenden Fähigkeiten zur ressourcenorientierten Unterstützung bei herausforderndem Verhalten entwickeln. Damit sich die Studierenden auch die Grenzen ihrer eigenen pädagogischen Arbeit bewusst machen können, tragen sie die Möglichkeiten zur Kooperation und Vernetzung mit anderen Berufsgruppen und Fachdiensten zusammen.
LF 3 **Lebenswelten und Diversität wahrnehmen, verstehen und Inklusion fördern**	**6. Semester** **Thema:** • Lebenswelten und Diversität wahrnehmen, verstehen und Inklusion fördern Die Studierenden erweitern und festigen ihre Fach- und Handlungskompetenzen innerhalb der sozialpädagogischen Arbeit. Dabei leiten sie ab, wie es ihnen im pädagogischen Alltag gelingt das Hintergrundwissen zu veränderter Lebensweltorientierung, Sozialisation, Rahmenbedingungen für Inklusion, Gender und Diversität anzuwenden. Zusätzlich entwickeln die Studierenden Handlungskompetenzen für die ressourcenorientierte Arbeit und betrachten dabei die Rolle des Pädagogen. Zusätzlich nehmen die Studierenden verschiedene Perspektiven ein, z.B. in Hinblick auf das Kind, das Kind in der Peergroup, Elternarbeit, die Zusammenarbeit im Team und mit anderen Berufsgruppen. Die theoretischen Aspekte werden im pädagogischen Alltag überprüft und mit dem/der Praxisanleiter/in reflektiert.
LF 3 **Fachrichtungsübergreifender Lernbereich: Kommunikation und Sprache**	**6. Semester** **Themen:** • Mehrsprachigkeit • Entwicklung der Phonologischen Bewusstheit als Voraussetzung für den Schriftspracherwerb Die Studierenden lernen die verschiedenen Erwerbsmöglichkeiten der Mehrsprachigkeit und Handlungsstrategien im Umgang mit mehrsprachigen Kindern und deren Eltern kennen. Des Weiteren setzen sich die Studierenden mit dem Aspekt der Phonologischen Bewusstheit kennen und leiten Handlungsstrategien zur Unterstützung des Schriftspracherwerbs kennen.
LF 4 **Sozialpädagogische Bildungsarbeit in den Bildungsbereichen professionell gestalten**	**5. Semester** **Themen:** • Musik und Rhythmik • Sprache und Literacy **Musik und Rhythmik** Die Studierenden setzen sich mit den Sozialisationseinflüssen und den entwicklungsspezifischen Grundlagen auseinander, wie z.B. auditive, visuelle und taktile Wahrnehmungsentwicklung, sowie die musikalische Entwicklung. Anschließend leiten die Studierenden die Bedeutung und Ziele der Musikpädagogik ab. Für die Umsetzung im pädagogischen Alltag erlernen die Studierenden methodische Grundlagen im Bereich Musikpädagogik, sowie Bewegung und Musik; Musizieren mit Instrumenten. Die Studierenden sollen praktische Beispiele für die Bildungsarbeit im Bereich Musik und Rhythmik entwickeln, praktisch durchführen und reflektieren.

Lernfeld (LF)	Ziele - Fachkompetenz
	Sprache und Literacy Die Studierenden setzen sich mit der sprachlichen Sozialisation und dem kindlichen Spracherwerb auseinander. Hierbei betrachten die Studierenden zusätzlich den Einfluss der Kommunikation zwischen Eltern und Kind sowie die Besonderheit der Mehrsprachigkeit. Des Weiteren lernen die Studierenden die einzelnen Phasen des Spracherwerbs kennen und leiten die Bedeutung und Ziele der sprachlichen Bildungsarbeit ab. Für die Umsetzung im pädagogischen Alltag reflektieren die Studierenden ihre eigene Sprachförderkompetenz und erlernen methodische Grundlagen im Bereich Literacy und Sprachförderangebote, sowie Elternberatung. Des Weiteren lernen die Studierenden wie sie den Spracherwerb und den Sprachstand beobachten und dokumentieren können. Die Studierenden sollen praktische Beispiele für die Bildungsarbeit im Bereich Sprache entwickeln, praktisch durchführen und reflektieren. Zusätzlich reflektieren sie die theoretischen Aspekte mit den Erfahrungen im praktischen Alltag.
LF 4 **Sozialpädagogische Bildungsarbeit in den Bildungsbereichen professionell gestalten**	**6. Semester** **Themen:** • Wiederholung und Zusammenfassung der Grundlagen zur sozialpädagogischen Bildungsarbeit und zur Gestaltung der Bildungsarbeit Die Studierenden erweitern und festigen ihre Grundlagen der sozialpädagogischen Bildungsarbeit, leiten Entwicklungsprozesse und -aufgaben als Bezugspunkte der Bildungsarbeit ab und verknüpfen diese mit den Aufgaben des Pädagogen/ der Pädagogin beim Beobachten und Dokumentieren der Bildungs- und Entwicklungsprozesse. Auf Grund der gefestigten Grundlagen leiten die Studierenden ab, wie sie im pädagogischen Alltag sozialpädagogische Bildungsarbeit in den verschiedenen Bildungsbereichen professionell gestalten können und entwickeln beispielhafte Praxissituationen. Zusätzlich reflektieren sie die Aufgabe des Pädagogen/ der Pädagogin in sozialpädagogischen Bildungsarbeit.
LF 4 **Fachrichtungsübergreifende Lernbereiche** **Ästhetischer Bereich**	**6. Semester** **Themen:** • Praxiswerkstätten • Materialerfahrungen In diesem Semester setzen sich die Studierenden mit verschiedenen Praxiswerkstätten auseinander. Sie erkunden den Umgang mit Materialien wie Ton, Kleister, Farbe etc., lernen erschiedene Techniken wie Drucken, Modellieren, Mischen etc. kennen und selbständig anzuwenden. Ihre eigenen praktischen Erfahrungen wenden die Studierenden anschließend bei der Erstellung von Angeboten mit Krippen- und Kindergartenkinder an und erlernen mögliche Handlungskompetenzen im Umgang mit Kindern.
LF 4 **Fachrichtungsübergreifende Lernbereiche** **Naturwissenschaftlich-technischer Bereich**	**6. Semester** **Thema:** • Bildungsbereich Universum: Mathematik, Naturwissenschaft und Technik (Medien) • methodische Grundlagen in den Bereichen professionelle Haltung des/der Erziehers/Erzieherin im forschenden Alltag, Projektarbeit und Genderbetrachtung **Mathematik, Naturwissenschaft und Technik** Die Studierenden setzen sich mit der Entwicklung von Wissen und Denken auseinander. Hierbei werden die Themen Konstruktivismus und Ko-Konstruktion, Entwicklung von Zähl- und Rechenkompetenzen, Kausales Denken und Problemlösen betrachtet. Zusätzlich beleuchten die Studierenden die Entwicklung des Denkens in den verschiedenen Lebensphasen. Anschließend leiten die Studierenden die Bedeutung und Ziele der frühen Mathematik, Naturwissenschaften und Technik ab.

Lernfeld (LF)	Ziele - Fachkompetenz
	Für die Umsetzung im pädagogischen Alltag erlernen die Studierenden methodische Grundlagen in den Bereichen professionelle Haltung des/der Erziehers/Erzieherin im forschenden Alltag, Projektarbeit und Genderbetrachtung. Die Studierenden entwickeln praktische Beispiele für die Bildungsarbeit in den Bereichen der frühen Mathematik, Naturwissenschaften und Technik führen sie durch und reflektieren sie. Innerhalb der Ideenentwicklung zu Mathematik, Naturwissenschaft und Technik soll das Thema Nachhaltigkeit in Beziehung gesetzt werden.
LF 5 **Erziehungs- und Bildungspartnerschaften mit Eltern und Bezugspersonen gestalten sowie Übergänge unterstützen**	**6. Semester** **Thema:** • Erziehungs- und Bildungspartnerschaften in herausfordernden Lebenssituationen • Unterstützungs- und Beratungssysteme für Erziehungspartner **Erziehungs- und Bildungspartnerschaften in herausfordernden Lebenssituationen** Innerhalb der pädagogischen Arbeit kann es auch zu Erziehungs- und Bildungspartnerschaften in herausfordernden Lebenssituationen kommen. Um diese gut bewältigen zu können, sollen sich die Studierenden Kenntnisse zu Familien in herausfordernden Lebenssituationen erarbeiten. Hierbei wird der Blick auf Familien in teil- und stationären Einrichtungen, Familien in prekären Lebensverhältnissen, Familie mit Gewalterfahrungen und Familien in besonderen Lebenssituationen, gelenkt. Die Studierenden sollen zusätzlich ihre Erfahrungen im pädagogischen Alltag reflektieren und mit ihrem/ihrer PraxisanleiterIn auswerten.
LF 6 **Institution, Team und Qualität entwickeln sowie in Netzwerken kooperieren**	**5. Semester** **Themen:** • Konzeptentwicklung • Gendergerechtigkeit • Qualitätsentwicklung **Konzeptentwicklung** Die Studierenden erarbeiten die Inhalte und Aufgaben einer Konzeption. Dabei setzen sich die Studierenden mit den Eckpunkten einer Konzeption auseinander. Zusätzlich sollen die Studierenden überlegen, wie das Thema Gendergerechtigkeit in eine Konzeption einfließen kann. Des Weiteren sollen die Studierenden die Schritte der Konzeptionsentwicklung und konzeptionelle Ansätze in sozialpädagogischen Einrichtungen kennenlernen. **Qualitätsentwicklung** Um eine optimale pädagogische Arbeit leisten zu können, sollen sich die Studierenden mit der Qualität in sozialpädagogischen Einrichtungen auseinandersetzen. Zusätzlich sollen die Studierenden die gesetzlichen Grundlagen für Qualitätsentwicklung in der Kinder- und Jugendhilfe kennenlernen. Die Studierenden sich Aspekte und Instrumente der Qualitätsentwicklung erarbeiten. Hierbei sollen die Studierenden reflektieren, dass Qualitätsentwicklung als Teamprozess gesehen wird. Des Weiteren sollen die Studierenden verschiedenen Instrumente der Qualitätsentwicklung mit einander vergleichen.

7.3 Vorschläge für die didaktische Planung

Unterrichtseinheit für Studierende zur Planung und Umsetzung eines medienpädagogischen Projektes mit Kindern

Beispiel: Bau einer Taschenlampe

Die Planung eines Projekts kann manchmal aufwendiger sein als seine Durchführung. Oft fällt erst im Prozess oder nach einem missglückten Projekt auf, wie viele Details in der Vorbereitung zu beachten sind.

Schritte für die Projektarbeit mit Kindern können in abgewandelter, angepasster Form auch mit Studierenden durchgeführt werden (vgl. Abschnitt Ablauf eines medienpädagogischen Projekts mit Kindern" weiter unten). Während die Studierenden lernen, erfahren sie die Methode die sie später bei den Kindern anwenden.

Im Folgenden wird am Thema „Stromkreise bauen am Beispiel einer Taschenlampe" gezeigt, wie eine Projektplanung, -umsetzung und -reflexion an Studierende vermittelt werden kann. In einem zweiten Schritt wird die Umsetzung des Projektes in die Praxis beschrieben.

Sondierungsphase

Ziel:
Zunächst nähern sich die Studierenden dem Thema.

Vorgehen:
Hierfür finden sie heraus:
- welches Vorwissen sie zum Thema haben
- was sie denken welche Fragen, Phänomene und Herausforderungen die Kinder beschäftigen bzw. wieso das Thema Strom/Taschenlampe eine Relevanz für Kinder haben könnte.

Eine wirksame Methode kann hier sein in der eigenen (Lern)Biographie zu suchen.
Durch das Erinnern an selbst Erlebtes wird
- ein Perspektivwechsel zur kindlichen Sicht geschult.
- das Thema emotional besetzt und so spannender und greifbarer.
- mögliche Fragen und Ideen von Kindern zum Thema Strom konstruiert.

Offene Fragen könnten sein:
- Wann und in welchen Situationen hatte ich erste Berührungspunkte mit dem Thema Strom/Taschenlampe?
- Welche Fragen oder Ideen zum Thema Strom/Taschenlampe hatte ich als Kind?
- Kenne ich den Aufbau einer Taschenlampe?
- Kann ich im Notfall selbst eine Taschenlampe bauen?
- In welchen Situationen und wie kann ich in Kitas mit Taschenlampen arbeiten?

Folgende Schlüsselkompetenzen werden entwickelt:
- **Lernkompetenz und Selbstorganisation; Ich- Kompetenz; Kreativität und Problemlösung; Wertschätzung**
- Das Interesse der Studierenden wird geweckt, sie erlangen Verständnis dafür wieso es Sinn macht sich mit diesem Thema zu beschäftigen. Eigene Ideen und Erfahrungen werden aktiviert, der eigene Wissensstand reflektiert.

Lehrphase

Ziel:
Vermittlung theoretischer Inhalte zu den Themen Stromkreis bzw. Bau einer Taschenlampe.

Vorgehen:
- Kurzer sachlicher Input zum Thema (es kann der gleiche sein, den die Kinder im Projekt bekommen könnten).
- Entwicklung eines Theorieverständnisses zum Thema Strom/Taschenlampe.

Methode:
Stationen- oder Gruppenarbeit
- Lerntheken: An Lerntheken finden sich verschiedene Informationen zum Thema Strom und Kabel. Die Studierenden eignen sich selbstorganisiert Wissen an und setzen eigenständig Schwerpunkte.
- Gruppenarbeit: in der Gruppe wird zu einem oder mehreren Themen gearbeitet und recherchiert. Die Studierenden teilen ihr bereits vorhandenes Wissen und entwickeln es gemeinsam weiter.
- Präsentation der Lernergebnisse: die Studierenden erlernen wie sie das Thema später Kindern die Themen vermitteln können.

Folgende Schlüsselkompetenzen werden entwickelt:
- **Lernkompetenz und Selbstorganisation; Ich- Kompetenz; Sozialkompetenzen; Kreativität und Problemlösung**
- Die Auszubildenden erarbeiten sich selbstorganisiert Wissen mit eigenen Methoden. Sie lernen sich auszudrücken, Verbindungen herzustellen und in sozialer Gemeinschaft ihr Wissen zu teilen.

Planungsphase

Ziel:
Die Projektarbeit wird mit allen erforderlichen Schritten und notwendigen Ressourcen geplant.

Vorgehen:
Die Lehrkraft führt mit den Studierenden ein Projekt, wie es auch mit den Kindern durchgeführt werden könnte, durch. Die Studierenden besprechen bei ihren Planungen für das Projekt folgende Punkte:

WO	räumliche Gegebenheiten, im Raum zur Verfügung stehendes Material und Ressourcen
WAS	was brauche ich, was mache ich in welcher Reihenfolge
WOHER	Beschaffung von Material, Hilfe, Know-How
WIEVIEL	finanzielle Mittel, räumliche Mittel, personelle Mittel
WANN	Zeitpunkt und Zeitdauer der Umsetzung, Integrieren in Tages- und Wochenplanung
WER	Altersgruppe, Gruppendynamik, Vorwissen der Kinder

Folgende Schlüsselkompetenzen werden entwickelt:
- **Lernkompetenz und Selbstorganisation; Ich- Kompetenz; Kreativität und Problemlösung; Sozialkompetenzen; Toleranz und Offenheit**
- Die Studierenden lernen offen und flexibel zu sein, um auf verschiedene Herausforderungen bei der Planung und Umsetzung des Projekts eigenverantwortlich reagieren zu können.

Experimentierphase

Ziel:
Die Studierenden entwerfen selbst ein mögliches Projekt und führen es durch. Sie finden heraus, ob die jeweiligen Abläufe stimmig sind.

Folgende Schlüsselkompetenzen werden entwickelt:
- **Lernkompetenz und Selbstorganisation; Ich- Kompetenz; Kreativität und Problemlösung; Sozialkompetenzen; Toleranz und Offenheit**
- Die Auszubildenden experimentieren gemeinsam, sie stehen im Austausch und helfen einander. Bei der Erprobung decken sie mögliche Fehlerquellen auf und finden Alternativen.

Freie Phase

Ziel:
Wie bei den Kindern wird möglicherweise auch bei den Studierenden die Neugier und die Freude am spielerischen Tüfteln, Bauen und Experimentieren geweckt. Erwachsene tauschen sich in dieser Phase eher theoretisch im Dialog aus als aktiv weiter zu basteln. In diese Phase können jedoch neue Ideen für Projekte entstehen: Die Gruppe entwickelt gemeinsam neue Lösungsideen und testet diese. Idealerweise werden in dieser Phase Ideen für weitere Projekte entwickelt. Die Lehrkraft ist in einer beobachtenden Rolle und unterstützt die Studierenden bei Bedarf.

Folgende Schlüsselkompetenzen werden entwickelt:
- **Lernkompetenz und Selbstorganisation; Ich- Kompetenz; Kreativität und Problemlösung; Sozialkompetenzen; Toleranz und Offenheit; Wertschätzung, Selbstvertrauen**
- Die soziale Gemeinschaft wird gestärkt. Eigene Lösungsansätze werden entwickelt und erprobt. Eigene Lernwege werden entworfen. Die Studierenden erfahren Selbstwirksamkeit und Wertschätzung.

Reflexion

In der Reflexion
- wird das Erlernte und Erlebte zusammengetragen. Es wird besprochen was Stärken und Schwächen des Themas, des Projekts sowie der weiteren Lösungsansätze waren.
- wird der Transfer zur Bildungstheorie geschaffen.
- wird besprochen, wieso das Thema Relevanz für Kinder hat und was den Kindern durch das Projekt vermittelt werden kann.
- wird besprochen wieso gewählte Methoden sinnvoll oder nicht geeignet waren und ob sie aus der Selbsterfahrung reflexiv verstanden wurden,
- wird besprochen was sekundäre Lernerlebnisse der Kinder sein könnten (z.B. Stärkung des Selbstbewusstseins, Übung in Geduld, Gemeinschaftserleben).

Folgende Schlüsselkompetenzen werden entwickelt:
- **Lernkompetenz und Selbstorganisation; Ich- Kompetenz; Kreativität und Problemlösung; Sozialkompetenzen; Toleranz und Offenheit; Wertschätzung**
- Wissen wird gefestigt und in pädagogischen Kontext eingebettet. Die Auszubildenden können eigene Meinungen und Ideen formulieren. Die Gruppe reflektiert gemeinsam das Erlernte und kommt in Austausch. Eigene Pläne, Projekte und Strategien sind entworfen und dürfen nun selbstständig mit Kindern erprobt werden

Umsetzung eines medienpädagogischen Projekts mit Kindern

Beispiel: Stromkreis

In einem medienpädagogischen Projekt arbeiten Kinder und pädagogische Fachkräfte gemeinsam an einem bestimmten Thema. Das folgende Beispiel zum Thema „Stromkreis“ zeigt welche Phasen und Schritte für die Planung, Durchführung und Reflexion notwendig sind.

Sondierungsphase

Ziel:
In der Sondierungsphase nähert sich die pädagogische Fachkraft gemeinsam mit den Kindern dem Thema, das in Verbindung zu alltagsnahen lebensweltlichen Phänomenen und Herausforderungen der Kinder steht.

Vorgehen:
Hierfür erfragt die pädagogische Fachkraft Beispiele und Ideen der Kinder zum Thema. Mit offenen Fragen kann die pädagogische Fachkraft herausfinden
- welches Vorwissen, welche Ideen und eventuellen Irrtümer die beteiligten Kinder zu dem Thema haben
- welche Fragen, Phänomene und Herausforderungen die Kinder beschäftigen.

Offene Fragen könnten sein:
- Was findet ihr spannend an Strom?
- Wer kennt Geräte die mit Strom funktionieren?
- Wer weiß wo der Strom herkommt?
- Kennt ihr etwas das so ähnlich funktioniert?
- Habt ihr eine Idee wie ein Kabel funktioniert?

Folgende Schlüsselkompetenzen werden entwickelt:
- **Lernkompetenz; Selbstorganisation; Ich- Kompetenz; Wertschätzung**
- Die Kinder erleben, dass
  - ihre Gedanken und Ideen wichtig sind.
  - sie ein Thema mitgestalten können.

Lehrphase

Ziel:
Einführung von theoretischem Grundwissen zu den alltagsweltlichen Phänomenen die die Kinder interessieren.

Vorgehen:
Nach einem kurzen (10-20 Minuten) sachlichen Input zum Thema werden die Kinder durch gleiche oder ähnliche Fragen wie in der Sondierungsphase wieder direkt in das Thema einbezogen. Mit ihren Antworten zeigen die Kinder, dass sie das Gehörte verstanden haben und übertragen können. Durch das Formulieren in eigenen Worten, festigen sie das Gehörte im Gedächtnis. In diesem Prozess kann die pädagogische Fachkraft prüfen was die Kinder verstanden haben.

Fragen könnten sein:
- Was ist Strom?
- Woraus besteht ein Kabel?
- Woher kennen wir ähnliches oder gleiches Material?
- Was macht ein Kabel?
- Wann benutzen wir Strom?

- Was ist wichtig beim Strom?

Folgende Schlüsselkompetenzen werden entwickelt:
- **Lernkompetenz; Selbstorganisation; Ich- Kompetenz**
- Die Kinder können Ideen entwickeln und sich mitteilen.

Planungsphase

Ziel:
In der Planungsphase planen die Kinder gemeinsam mit der pädagogischen Fachkraft die Projektarbeit.

Vorgehen:
An Hand von Fragen und der Beschreibung von Schritten zum Vorgehen, wird der Plan mit den Kindern besprochen.

Fragen könnten sein:
- Was haben wir jetzt vor...
- Wir wollen jetzt einen Stromkreis bauen
- Wir wollen jetzt testen wozu wir die Kabel brauchen und ob wir es schaffen, die Kabel so zu verbinden, dass am Ende das Licht brennt.
- Dort findet ihr die Kabel die ihr braucht
- Welche Reihenfolge halten wir ein...
- Erst holen sich alle...dann erkläre ich weiter
- Wenn alle, dann
- Zuerst machen wir...wenn alle damit fertig sind können wir weiter ...

Folgende Schlüsselkompetenzen werden entwickelt:
- **Sozialkompetenz; Lernkompetenz und Selbstorganisation**
- Die Kinder lernen zuzuhören, zu planen, aufeinander zu achten und geduldig zu sein.

Experimentierphase

Ziel:
In der Experimentierphase oder Praxisphase wird die Theorie durch die Kinder am Modell erprobt. Durch diese Eigeninitiative und den spielerischen Charakter können die Kinder das Thema reflektieren, Alternativen abwägen und neue Lösungswege entwickeln.

Vorgehen:
Die Kinder experimentieren, bauen basteln tüfteln nach dem besprochenen Plan .

Folgende Schlüsselkompetenzen werden entwickelt:
- **Lernkompetenz und Selbstorganisation; Ich- Kompetenz; Selbstvertrauen, Medien und Informationskompetenz; Sozialkompetenz**
- Die Kinder lernen verschiedene Materialien und Medien kennen und entwickeln eigene Ideen. Sie handeln eigenverantwortlich und unterstützen sich gegenseitig. Das stärkt ihre Gemeinschaft.

Freie Phase

Ziel:
In der freien Phase experimentieren die Kinder eigenständig, erweitern ihre Lerneffekte und entwickeln Projekte und (Lösungs)Ideen weiter.

Vorgehen:
Ist ein Thema gut verstanden und die Begeisterung geweckt, entwickeln Kinder Projekte weiter. Sie kommen auf neue kreative Ideen und spielen frei von Anleitung. Dies kann als Desinteresse, Langeweile oder Unaufmerksamkeit gedeutet werden und wird leider oft von Erwachsenen unterbunden oder abgebrochen.

Es lohnt jedoch diese Phase aufmerksam zu beobachten und die Kinder lobend zu weiteren (Lösungs) Ideen zu ermutigen. Auch wenn die Ideen der Kinder nicht funktionieren, haben sie einen erweiterten Lerneffekt. Dass die Kinder das Projekt weiter entwickeln wollen zeigt, dass sie verstanden haben was sie tun, sie ahmen nicht nur das Vorbild nach, sondern entwickeln eigene Ideen und Konzepte zum Thema.

Ermutigungen könnten sein:
- Das ist eine super Idee noch eine zweite Lampe in den Stromkreislauf zu bauen.
- Probiere doch aus ob es funktioniert wenn du die Kabel tauschst.
- Woran könnte es liegen, dass die Lampe so nicht leuchtet.
- Da habe ich noch nicht dran gedacht...
- Kannst du mir erklären was du da machst...

Folgende Schlüsselkompetenzen werden entwickelt:
- **Lernkompetenz und Selbstorganisation; Ich- Kompetenz; Wertschätzung, Kreativität und Problemlösung; Medien- und Informationskompetenz**
- Die Kinder experimentieren eigenständig. Sie sind kreativ und testen Medien und Material. Sie lernen dazu und erleben Wertschätzung durch den Erwachsenen.

Reflexionsphase

Ziel:
In der Reflexion wird vom Erlebten berichtet: Es wird reflektiert was Spaß gemacht hat, was schwierig war und was anders als gedacht abgelaufen ist. Die Kinder können das Getestete der Theorie zuordnen.

Vorgehen:
Alle Kinder kommen zu Wort und erhalten Wertschätzung für ihr Projekt und seine Ergebnisse. Die pädagogische Fachkraft gibt an Hand der umgesetzten Projekte eine kurze Zusammenfassung des Erlebten und Erfahrenen und verknüpft Theorie und Projekt.

Folgende Schlüsselkompetenzen werden entwickelt:
- **Lernkompetenz und Selbstorganisation; Wertschätzung; Sozialkompetenz**
- Das gemeinsam Erlebte steht im Vordergrund. Die Kinder können das getestet der Theorie zuordnen. Sie erhalten Wertschätzung für ihr Tun.

8. Hinweise und Projektideen für den Transfer in die Praxis

8.1 Vorschläge für den Einsatz von Technik im Kindergarten

Immer wieder kommt die Frage auf, welche technischen Geräte der Kindergarten anschaffen sollte. Diese Frage ist nicht pauschal zu beantworten. Bevor Technik eingekauft wird, muss der Kindergarten sich mit seinen bereits bestehenden Voraussetzungen beschäftigen. Haben wir ein W-LAN und wie gut ist dieses? Wie sind die pädagogischen Fachkräfte ausgestattet? Gibt es Tablets oder Laptops für die pädagogischen Fachkräfte?

Anschließend muss im Team festgelegt werden, womit begonnen werden soll. Wir empfehlen mit Stromkreisen anzufangen. Kupferklebeband, Batterien und LEDs sind leicht zu beschaffen und bekommen gut sortiert einen Platz in der Bastelecke oder im Atelier. Zusätzlich wird eine Sammlung leerer Verpackungen und anderer Dinge, die eventuell im Müll gelandet wären, angeschafft.

Play Osmo ist ein sehr geeignetes Lernmaterial, welches ein vorhandenes Tablet braucht und im Buchstaben- oder Zahlenraum einen festen Platz findet. BeeBot, die kleine Biene, findet in unterschiedlichen Lern- und Spielsituationen Verwendung. Sie steht mit anderen analogen Spielmaterialien für die Kinder bereit (Bitte darauf achten, dass BeeBots immer aufgeladen sind).

Ob es notwendig ist weitere Lernroboter oder sogar einen 3D-Drucker anzuschaffen, hängt davon ab, wie weit die Einrichtung in der pädagogischen Arbeit mit den neuen Technologien gekommen ist. Wir empfehlen weiterführende Geräte und Materialien in der Gemeinschaft mehrerer Kindergärten anzuschaffen und sich gegenseitig auszuleihen.

Das wird gebraucht:

- Für die Makerarbeit: Kupfertape, LEDs, Batterien, Motoren, Krokodilklemmen
- Zur Vertiefung: LittleBits und MakeyMakey
- Als Lernspiel in vielen Bildungsbereichen(Mathe, Sprache, Musik, Programmieren): Play Osmo
- Zum Programmieren: BeeBot oder Dash
- Zum Konstruieren: 3D-Drucker und Doodlebox

Für einige Materialien ist es notwendig, ein Tablett zu benutzen. Deshalb ist es ratsam, sich vor der Anschaffung zu erkundigen, was zusätzlich zum Gerät gebraucht wird, damit es auch tatsächlich einsetzbar ist. Für den Einsatz im Kindergarten ist es besonders wichtig, dass die Geräte stets aufgeladen bereitstehen. Deshalb empfehlen wir den Geräten einen festen Platz an einer Steckdose zu geben. Wenn die Geräte am Ende eines Kindergartentages an ihren jeweiligen Platz gebracht und gleich beim Aufräumen mit der Steckdose verbunden werden, sind sie am nächsten Tag wieder einsatzbereit.

8.2 Die Zusammenarbeit mit Eltern

Die Meinungen über den Einsatz digitaler Medien im Kindergarten gehen weit auseinander. Es ist daher umso wichtiger, die Eltern in die Planung und Umsetzung einzubeziehen, wenn der Kindergarten digitale Medien einsetzen will. Wir empfehlen nicht so stark auf die technischen Geräte zu fokussieren, sondern den Sinn und das Ziel der Neuausrichtung der pädagogischen Arbeit zu betonen. In vielen Ländern gibt es Rückendeckung durch das Curriculum und den Bildungsauftrag des Kindergartens. Es ist sinnvoll, diese gesetzliche Grundlage für die pädagogische Arbeit des Kindergartens gemeinsam mit den Eltern zu studieren und gemeinsame Überlegungen zur Umsetzung der Bildungsarbeit anzustellen. Die Eltern auf diese Weise von Beginn an zu beteiligten, schafft ein gemeinsames Verständnis, baut Ängste ab und sorgt für ein abgestimmtes pädagogisches Handeln zwischen Kindergarten und Elternhaus. Wir haben deshalb Vorschläge zur Kommunikation gegenüber Eltern erstellt.

Vorschläge zur Elternkommunikation:

- Die Sorgen der Eltern ernst nehmen.
- Klar und deutlich die pädagogischen Ziele und das pädagogische Vorgehen kommunizieren.
- In Elternabenden Vorträge zur Zukunftsbildung halten.
- Elternnachmittage veranstalten, die den Eltern die Möglichkeit geben, das Vorgehen und die technischen Geräte selber auszuprobieren.
- Mit Eltern über den eigenen Umgang mit digitalen Geräten reflektieren.
- Die Nutzung digitaler Technik im Kindergarten eingrenzen, z.B. sind Pädagog/innen nicht mit ihrem Handy im Alltag unterwegs!
- Digitale Geräte werden ausschließlich als Werkzeuge benutzt, sie werden nicht zum Konsumieren eingesetzt und sie ersetzen niemals die soziale Beziehung z.B. beim Vorlesen.

8.3 Die Zusammenarbeit im Team

In diesem Fall gilt „Alle oder Keiner!“ Es macht keinen Sinn in der einen Kindergartengruppe mit technischen Geräten zu arbeiten, während dies in der anderen Gruppe abgelehnt wird. Es ist auch keine gute Idee, eine Mitarbeiterin im Team für zuständig zu erklären und diese damit allein zulassen. Die grundlegende Aufgabe für pädagogische Fachkräfte in der frühen Bildung ist die Reflexion. Diese ist nur im Team möglich. Die Bildung der Kinder für eine Zukunft, die wir heute nicht genau kennen, braucht gemeinsames Denken und Handeln. Wir möchten an dieser Stelle noch einmal betonen, dass es bei den Zukunftsaufgaben des Kindergartens nicht um die Nutzung von Technik geht. Vielmehr geht es um die Weiterentwicklung des pädagogischen Selbstverständnisses, der pädagogischen Werthaltungen und Einsichten. Nur gemeinsam lässt sich hier eine Basis entwickeln, die verändertes pädagogisches Vorgehen möglich macht.

8.4 Hinweise für Leitungspersonen

Das Wichtigste ist die Kommunikation. Leitungspersonen sind dafür zuständig, eine gute Kommunikation im Team und zwischen Eltern und Pädagog/innen zu ermöglichen. Sie organisieren, den Teamzusammenhalt und schaffen Formate für die regelmäßige Teamreflektion.

Leitungen müssen für die richtigen Rahmenbedingungen sorgen. Sie sorgen dafür, dass die notwendigen Materialien zur Verfügung stehen, die Fachkräfte sich fortbilden und sich mit anderen pädagogischen Fachkräften austauschen können.

8.5 Vorschläge für Bildungsangebote im Kindergarten

Wir haben verschiedene Praxisprojekte entwickelt, die auf der Internetseite www.mini-maker.eu zu finden sind. Diese Projekte sollen als Ideen dienen für die Entwicklung weiterer Projekte, können aber auch gerne so im Alltag umgesetzt werden.

Um die Entwicklung digitaler Medienkompetenz zu erfassen, haben wir im Rahmen der ersten Fortbildungen im Projekt Stufeneinteilungen und eine Kriterienbeschreibung entwickelt (siehe Kapitel 5.1). Diese Systematik hilft Erzieherinnen und Erziehern bei der Entwicklung passender Angebote im Kindergarten.

Ein Ausblick – Pädagogische Fachkräfte von Morgen

Sei ein Träumer

Man könnte auch sagen: „Stehe zu Deinen Visionen und Ideen. Vielleicht sind andere noch nicht so weit, dass sie dir folgen können, aber bleibe dran, dann wirst du einen Weg finden deine Ideen anderen zu erklären und vielleicht schaffst du es sogar, sie zu begeistern."

Schon Kindergartenkinder machen die Erfahrung, dass nicht alles was sie sich ausdenken und für richtig halten, bei anderen ankommt. Dies auszuhalten, sich nicht entmutigen zu lassen und einfach weiter zu machen, das ist etwas, was zu lernen lohnenswert ist. Wie schön es ist wenn Pädagog/innen und Kinder gemeinsam etwas erträumen.

So wie die Kinder in einem dänischen Kindergarten: Sie provozierten ihren Erzieher mit der Aussage, ihnen sei langweilig. Seine Idee eine Rakete zu bauen sei auch langweilig, denn die könne ja sowieso nicht fliegen. „Ja doch" erwiderte der Erzieher. Und so begann ein beeindruckendes Projekt. Die Rakete wurde aus Pappkartons gebaut. Es wurde auf alles geachtet: Die Rakete brauchte eine Tür, bequeme Sitze für die Astronauten, Licht und natürlich einen Weltraum. Die Pappkartonrakete mit Licht zu versehen war nicht das Problem, denn die Kinder kannten sich mit Stromkreisen und LEDs schon gut aus. Aber wie sollte der Weltraum entstehen? Darüber wurde sehr lange nachgedacht. Ein Kind kam auf die Idee, wenn um die Rakete herum Weltraumgeräusche wären, würde man drinnen in der Rakete denken, dass man im Weltraum herumfliegt.

Die Kinder haben alle möglichen Geräusche im Kindergarten entdeckt und aufgenommen. Ausgewählt wurde das melodische Schmatzen der Kühlschranktür, wenn diese geschlossen wird. „Das klingt, als wenn ein Satellit vorbeifliegt", stellten die Kinder fest, saßen in der Rakete, hörten dem Geräusch zu und träumten vom Fliegen im Weltraum.

Sei furchtlos

Manche fürchten sich vor Situationen, in denen sie sich beweisen müssen. Andere wiederum fürchten sich davor, etwas falsch zu machen. Ganz allgemein ist es wohl menschlich sich vor Neuem und Unbekanntem zu fürchten, oder vor Dingen, die wir nicht verstehen. Die Arbeit mit digitalen Medien braucht Entdecker/innen, Personen, die sich voller Neugier an Neues heranwagen. Die nachwachsende Generation in diesem Sinne zu bilden, bedeutet, Kinder in einer Atmosphäre des Forschens aufwachsen zu lassen. Ihnen den Mut zu erhalten, beim Ausprobieren etwas falsch zu machen, nicht aufzugeben und immer wieder aufs Neue zu beginnen. Diese etwas romantisch klingende Zukunftsherausforderung steht unserem aktuellen Lehr- und Lernverständnis kontrovers gegenüber. Wir müssen uns dessen bewusst sein. Der Kindergarten, der sich vielen europäischen Ländern vor der Verschulung schützen konnte, kann in seiner Didaktik ein Vorbild für die Heranbildung von Menschen sein, für die Fehler eine Lernchance ist. In dänischen Kindergärten arbeitet man deshalb mit dem Ziel Fehlermöglichkeiten für die Kinder im Alltag zu schaffen.

Sei leidenschaftlich

Es ist wunderbar, etwas zu tun, was man gern tut, wofür man sich interessiert und was einen antreibt. Wir Menschen sind verschieden und interessieren uns für verschiedene Dinge. Trotzdem versucht die traditionelle Schule Kinder und Jugendlichen zu vermitteln, dass Dinge, die Spaß machen, den Neigungen und Interessen entsprechen eher in den Freizeitbereich gehören. Die Schüler/innen, deren Vorlieben sich mit dem Lehrplan der Schule decken, sind in diesem Bildungssystem sehr im Vorteil. Es lohnt sich einmal anders herum vorzugehen und eine Schule zu erdenken, in der jeder nach seinen Interessen und Neigungen lernen kann. Wir sind sicher, dass kein naturwissenschaftliches oder künstlerisches Fach zu kurz kommen würde. In unserer komplexen Welt ist es wichtig, in vielen Facetten Wissen zu erwerben, sich weiter zu bilden und seine Kompetenzen zu verfeinern. Der Unterschied bestünde nur darin, dass der Lernprozess am leidenschaftlichen Interesse der Kinder und Jugendlichen ansetzt.

Sei inklusiv

Die Idee vom Lernen als soziales Paket beinhaltet die Idee vom gemeinsamen Lernen. Die Idee von der sozialen Gemeinschaft als Basis für ein gutes Miteinander im Kindergarten steckt in dieser Forderung. Sich gegenseitig etwas zutrauen, dem anderen zuhören, sich füreinander interessieren sind wichtige Voraussetzungen für ein Lernen in der sozialen Gemeinschaft. Damit dieses gemeinsame Lernen die Energie der Kreativität, des Entdeckens und des Erfindens entfalten kann, ist es wichtig, sich der eigenen Vorurteile bewusst zu sein, diese zu reflektieren und dadurch nicht zu groß werden zu lassen. Jeder ist ein wichtiges Mitglied der Gruppe, jeder hat Ideen und Wissen, die das gemeinsame Konstruieren und Entdecken voranbringen können.

Sei ein Hacker

Nichts bleibt, wie es ist. Alles verändert sich stetig. Kinder werden größer, verfügen über immer mehr Fähigkeiten und Kompetenzen. Die Welt dreht sich weiter und die Menschen verändern sich, neue Erfindungen und Entwicklungen verändern unsere Gesellschaft. Besonders in der Kindheit werden Veränderungen als etwas Positives angesehen. „Ich werde größer“, „Wenn ich doch nur schon in der Schule wäre“, „Meine Freundin kann schon schwimmen.“ Solche Äußerungen von Kindern machen deutlich, dass sie Veränderungen sehr positiv gegenüberstehen. Wir Erwachsenen, besonders pädagogische Fachkräfte stehen Veränderungen eher skeptisch gegenüber. Wir machen uns viele Gedanken über Transitionsprozesse. Es ist notwendig und berechtigt, die Kinder bei allen Veränderungen gut zu begleiten, sie dabei vor Irritationen zu schützen und darauf zu achten, dass jedes Kind gut mitkommt. Doch hier geht es um die Balance. Die Kinder müssen lernen Veränderungsprozesse für sich selbst gut zu gestalten, dabei eine positive Einstellung bei sich selbst erzeugen zu können und am Ende selbst Veränderungen anregen und umsetzen zu können. Hacker verändern Dinge, Zusammenhänge oder eingeübte Routinen. Sie tun dies in dem Bestreben, etwas Neues zu erschaffen. Für forschendes Lernen ist der hackergeist absolut notwendig.

Sei ein Geschichtenerzähler

Ist Eltern und Pädagog/innen eigentlich bewusst, dass sie, die Erwachsenen, die Kinder über Geschichten lenken? Die Narrative der frühen Kindheit haben sich über Generationen hinweg nur wenig verändert. Auch wenn die Akteure immer wieder andere sind, die Geschichten handeln von grundlegenden Werten unseres gesellschaftlichen Zusammenlebens, liefern Erklärungen für die Gesetzmäßigkeiten unserer Welt und geben vor allem Zuversicht und Hoffnung auf ein gutes Ende, ein gutes Gelingen und den sicheren Schutz der Familie oder der Gemeinschaft.

Wir Menschen sind also daran gewöhnt durch Geschichten gelenkt zu werden und merken ihren Einfluss aus Nachrichten, Tratsch und sozialen Medien auf unsere Glaubenssätze und Handlungen im Alltag kaum. Hier braucht es gerade in der modernen Zeit ein Achtungszeichen, mehr Reflexion und sicher auch Regulation. Diese Erkenntnis legt eine große Verantwortung in die Hand des Geschichtenerzählers oder Geschichtenerfinders. Der Kindergarten braucht positive, motivierende und aktive Geschichten. Diese Geschichten sollen mit den Eltern und anderen Kindergärten geteilt werden.

Sei ein Künstler

Verwirkliche deine eigene Idee! Lass dein Projekt oder deine Erfindung Realität werden. Lass Dich davon nicht abbringen. Dies steckt hinter der Aufforderung: „Sei ein Künstler!“ Der Kindergarten ist der ideale Tummelplatz für Ideenverwirklicher/innen und Erfinder. Bauräume mit Platz und vielen verschiedenen Bausteinen, Pappkartons, Kleber oder Klebeband, Stifte, Kreide, Wasserfarben - all dies gibt es im Kindergarten in Hülle und Fülle. Wenn diese Möglichkeiten durch pädagogische Fachkräfte ergänzt werden, die dem fantasievollen Tun der Kinder Raum und Zeit verschaffen, können sie ihre Projekte verwirklichen. Die digitalen Werkzeuge ergänzen das Angebot. Tabletts und 3D-Drucker liefern eine neue Dimension anregenden Materials.

Sei authentisch

Offenheit, Ehrlichkeit und die Bereitschaft Verantwortung zu übernehmen und verantwortlich zu handeln sind Eigenschaften, die der Idee der Makermentalität zu Grunde liegen. Eine funktionierende Gemeinschaft muss da-

von ausgehen, dass ausgrenzende Gerüchte, Eigennutz, Unehrlichkeit, Störungswille und andere negative Dinge, die den Gegenpool zu den in diesem Kapitel aufgezählten Forderungen bilden, immer wieder auftreten können. Es braucht die Fähigkeit damit umzugehen. Darüber muss jeden Tag reflektiert und der Zusammenhalt der Gruppe muss geübt werden. Je mehr die Kinder über Regulationsprozesse in Gruppen in ihrem Alltag erfahren können, umso besser sind sie für die Zukunft gerüstet und können Forderungen wie „Sei authentisch!“ oder „Sei inklusiv“ in ihr Leben integrieren.

Wir pädagogischen Fachkräfte von morgen sind in der Lage die Kinder herauszufordern, ihre eigenen Fragen zu stellen, anstatt ihnen Schritte vorzugeben. Wir geben ihnen Freiraum, Zeit und Ruhe, ihre Ideen zu realisieren sowie inspirierendes Material und Platz. Wir diskutieren über Lösungswege anstatt über Ergebnisse. Gemeinsam mit den Kindern lernen wir aus den Fehlern. Wir entwickeln Prototypen und nutzen diese im Alltag. Wir recyceln und reparieren anstatt zu konsumieren. Wir trauen uns gegenseitig etwas zu.

Literaturverzeichnis

- Baacke, Dieter (1997). Medienpädagogik. Tübingen, Niemeyer.
- Berliner Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Wissenschaft (2016/2017): Rahmenlehrplan für Unterricht und Erziehung. Staatliche Fachschule für Sozialpädagogik. Abrufbar unter: https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/unterricht/rahmenlehrplaene/berufliche_bildung/be/RLP_Sozialpaedagogik-RLP_FS_2016__Berlin.pdf. Letzter Zugriff: 12.11.2019.
- Bloom, Benjamin (2001): Taxonomie von Lernzielen im kognitiven Bereich. Weinheim, Beltz Studienbuch.
- Bostelmann, Antje (2014a). Stufenblätter für die Krippe. Berlin, Bananenblau Verlag.
- Bostelmann, Antje (2014b). Stufenblätter für Kita und Kindergarten. Berlin, Bananenblau Verlag.
- Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugendliche (BMFSFJ) (2013). 14. Kinder- und Jugendbericht. Bericht über die Lebenssituation junger Menschen und die Leistungen der Kinder- und Jugendhilfe in Deutschland. In: https://www.bmfsfj.de/blob/93146/6358c96a697b0c3527195677c61976cd/14-kinder-und-jugendbericht-data.pdf. Last accessed: 05.09.2019.
- Christensen, Ole / Schrøder, Vibeke / Søndergaard, Steen (2018): Børn og digitale teknologier: Pædagogik og praksis i dagtilbud. Pædagogik og læring. Dafolo, Frederikshavn.
- Friedrichs-Liesenkötter, Henrike (2016): Medienerziehung in Kindertagesstätten. Habitusformation angehender ErzieherInnen. Wiesbaden, Springer VS.
- Fröhlich-Gildhoff, Klaus / Nentwig-Gesemann, Iris / Pietsch, Stefanie / Köhler Luisa / Koch Maraike (2014). Kompetenzentwicklung und Kompetenzerfassung in der Frühpädagogik. Konzepte und Methoden. Freiburg, FEL.
- Frøkjær, Thorleif / Søndergaard, Steen (2017). Sciencedidaktik, leg og digitale teknologier i dagtilbud. In: Ritchie, Tom & Tofteng, Ditte (ed.): Didaktik for pædagoger. Billesøe og Baltzer. S.145-161.
- Hennessey, Beth A. / Amabile, Teresa M. (1998). Reality, intrinsic motivation, and creativity. American Psychologist 53. S. 674-675.
- Fthenakis, Wassilios E. (2003). Zur Neukonzeptualisierung von Bildung in der frühen Kindheit. In: Ders. (ed.): Elementarpädagogik nach PISA. Wie aus Kindertagesstätten Bildungseinrichtungen werden können. Freiburg, Basel, Wien, Herder. p. 18-37.
- Hennessey, Beth A. / Amabile, Teresa M. (1998). Reality, intrinsic motivation, and creativity. American Psychologist 53. p. 674-675.
- Papert, Seymour (1980): Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas. New York, basic books, Inc. Publishers.
- Pietraß, Manuela (2018). Der digitale Raum - medienpädagogische Untersuchungen und Perspektiven. Wiesbaden, Springer VS.
- Resnick, Mitchel (2017). Lifelong Kindergarten. Cultivating Creativity through Projects, Passion, Peer and Play. Cambride, MIT Press.
- Schelhowe, Heidi (2013). Digital Realities, Physical Action and Deep Learning – FabLabs as Educational Environments? In: Walter-Herrmann, Julia / Büching, Corinne (Hrsg.). FabLab – Of Machines, Makers and Inventors. Transcript Verlag. p.93-104.
- Schubert, Sigrid / Schwill, Andreas (2011): Didaktik der Informatik. Heidelberg, Spektrum Akademischer Verlag.
- Schubert, Gisela / Brüggen, Niels / Oberlinner, Andreas / Eggert, Susanne / Jochim, Valerie (2018): Haltungen von pädagogischem Personal zu mobilen Medien, Internet und digitalen Spielen in Kindertageseinrichtungen. Report of the survey „Mobile Medien und Internet im Kindesalter – Fokus Kindertageseinrichtungen“. In: www.jff.de/mofam. Last accessed: 07.11.2019.
- Siegler, Robert / Eisenberg, Nancy / DeLoache, Judy / Saffran, Jenny (2011). Entwicklungspsychologie im Kindes- und Jugendalter. 4th edition. Berlin, Heidelberg, Springer.
- Støvelbæk, Frank (2019). Methodology & Methods of adult education. In: https://mini-maker.de/wp-content/uploads/2019/05/Mini-Maker_Day_Broschuere_Begleitheft.pdf. p.32-33. Last accessed: 10.09.2019.
- Thestrup, Klaus (2013). The Transformer. Kindergartens in the center of the world (paper). Dänemark, Aarhus University.
- vbw -Vereinigung der Bayerischen Wirtschaft e.V. (ed.) (2018): Digitale Souveränität und Bildung. Gutachten. Münster, Waxmann.
- Wünsche, Michael / Kink, Miriam (2016-2019): Kurzbefragung im Rahmen des Erasmus+-Projektes „Digital Media Competence for Educational Staff in Early Childhood Education“. Klax GmbH. Projektnummer 2016-1-DE02-KA202-003436.

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Projektpartner 4

Abbildung 2: Die Konstruktion von Robotern 10

Abbildung 3: Bauen von Stromkreisen 11

Abbildung 4: Fachkräfte experimentieren 11

Abbildung 5: Erziehungspositionen 12

Abbildung 6: Kompetenzmodell frühpädagogischer Fachkräfte 14

Abbildung 7: Lernergebnisse 15

Abbildung 8: Der Challenge-Cycle 17

Abbildung 9: Phasen des Lernzyklus 17

Abbildung 10: Raumansicht eines Makerspaces 27

Abbildung 11: Kinder, die mit Müll und Elektrodingen etwas bauen 28

Abbildung 12: Kinder, die mit Lego Wedo arbeiten 29

Abbildung 13: Bauraum mit Roboter 29

Abbildung 14: Bauen mit Alltagsmaterialien: Taschenlampe 30

Abbildung 15: Bauen mit Alltagsmaterialien: Malroboter 30