|  |  |
| --- | --- |
| Didaktische Hinweise | FachHF2.1 LF1 |

**Lernlandschaften – Was versteht man unter „Lernen sichtbar machen?“**

Die Lernlandschaft besteht aus Lernmaterial, welches selbstständiges, eigenverantwortliches Lernen unterstützt und bettet dieses in einen Wirkungszusammenhang methodischer Elemente wie Kompetenzraster, Offene Lernzeit, kooperative Lernformen, Lernagenda oder Lernberatung ein. Dabei stehen berufsbezogene oder lebensweltbezogene Handlungssituationen im Mittelpunkt eines Lern(feld)projektes wie z. B. „Mein Auto selbst finanzieren“. Fachliche und überfachliche Kompetenzen werden fachübergreifend miteinander verknüpft. Für die Lernenden bleibt der Lebensweltbezug erhalten, obwohl sie z. B. im Fach Mathematik projektbezogen fachliche Kompetenzen erwerben, mit denen sie in der Folge dann u. a. Zinsen für einen Autokredit ausrechnen können. Teilkompetenzen aus mehreren Kompetenzrastern werden in der Lernlandschaft verknüpft und methodisch angepasst umgesetzt.



|  |  |
| --- | --- |
| Dramaturgie | FachHF2.1 LF1 |

Der Kurs zum Handlungsfeld 2.1: Entwicklungs- und Bildungsprozesse begleiten I; Lernfeld 1: Entwicklungs- und Bildungsprozesse verstehen und fördern ist folgendermaßen aufgebaut:

In Kachel 0 befinden sich eine kurze Zusammenfassung der Themen, die Kompetenzen, die in diesem Kurs erworben werden sollen und der Advance Organizer, der einen bildhaften Überblick über die Thematik gibt.

Folgende Inhalte werden in den darauffolgenden Kacheln dargelegt:

Kachel 1.1.: Bildungs- und Entwicklungsbegriff

Kachel 1.2.: Das Experiment

Kachel 2: Die Entwicklungsbereiche

Kachel 3: Spiel als Zugang zur Welt

Kachel 3.1: Bedeutung des Spiels

Kachel 3.2.: Merkmale des kindlichen Spiels

Kachel 3.3.: Entwicklung der Spielformen

Kachel 3.4.: Bedeutung des Spiels für die Entwicklungsbereiche

Die Lernsituation wurde für den Unterricht in der 2BFSA1 entwickelt. Der Einsatz in weiteren Ausbildungsberufen, die für die pädagogische Arbeit in Kindertageseinrichtungen qualifiziert, ist ebenfalls möglich.

In Abhängigkeit des Vorwissens und der medialen Kompetenz der SuS umfasst diese Lernsituation einen zeitlichen Umfang von ca. 15- 18 Unterrichtsstunden.

Bei der Entwicklung der Lernsituation wurde besonders Wert daraufgelegt, dass die SuS einerseits Gelegenheit bekommen, sich individuell mit den Lerninhalten auseinanderzusetzen, andererseits jedoch auch ein kooperativer Austausch mit den Mitschülerinnen und Mitschülern möglich ist. Ergänzt werden diese Phasen durch den Austausch im Plenum.

Die Erarbeitung der oben genannten Inhalte erfolgt anhand einer themenübergreifenden Handlungssituation. Die SuS erleben aus Sicht von Bente, einer Schülerin der Fachrichtung sozialpädagogische Assistenz, in zwei unterschiedlichen Handlungssituationen unterschiedliche, praxisrelevante Inhalte rund um die Themen Bildung und Entwicklung sowie dem Thema Spiel.

Die SuS setzen sich mit den Theorien auseinander und übertragen ihr erworbenes Wissen (binnendifferenziert) auf praktische Beispiele bzw. auf Situationen, die sie selbst im Alltag in ihren Einrichtungen erleben.

Zentrales Element des Lernthemas bildet der Advance Organizer. Dieser bietet den Schülerinnen und Schülern einen visuellen Überblick über das Lernthema.

Es wird auf die Wichtigkeit von Urheberrecht und Datenschutz im Umgang mit digitalen Daten hingewiesen. Wichtige Informationen zu diesem Themenfeld erhalten Sie auf dem Lehrerfortbildungsserver: <https://lehrerfortbildung-bw.de/st_recht/>. Soweit im Rahmen dieses Kurses einzelne Internetauftritte oder Videos angesprochen oder verlinkt werden, dient dies der praktischen Veranschaulichung und stellt keinen vollständigen Überblick oder Qualitätsstandard dar. Falls eine Verlinkung nicht mehr funktionieren sollte, ist ggf. eine neue adäquate Quelle zu finden und zu verlinken.

Die einzelnen Kacheln sind so aufgebaut, dass mithilfe eines Appetizers zur Themeneinheit hingeführt wird und die SuS schon mal zum Nachdenken angeregt werden. Dann gibt es einen Arbeitsauftrag, der für alle Lernenden gleich ist. Hier geht es meist um die Aneignung des theoretischen Hintergrundes. Anschließend gibt es einen weiteren Arbeitsauftrag, der binnendifferenziert ist.

Es entsteht immer ein Handlungsprodukt, das die SuS im Plenum präsentieren oder im Studierendenordner ablegen. Die Unterrichtseinheit endet mit einer Reflexion, deren Ergebnis im Anschluss im Plenum besprochen werden soll.

Zusätzlich sind Trainingsmaterialien zu den Kompetenzen Lesen, Schreiben sowie Zuhören und Sprechen bereitgestellt, die die SuS je nach Bedarf selbständig bearbeiten. Für einige Trainings brauchen die SuS die B2-Beruf App. Diese wird im App-Store heruntergeladen. Die SuS registrieren sich und können diese App dann kostenlos nutzen.

Die Lösungsvorschläge zu den einzelnen Arbeitsaufträgen liegen in einer separaten Kachel. Diese ist in der Grundeinstellung für die Lernenden verborgen. Je nach Lernfortschritt kann sie für die Lernenden sichtbar gemacht werden.

Bei den zur Verfügung gestellten Arbeitsblättern wird in der Kopfzeile das Lernfeld eingetragen. Denkbar ist, dass hier auch nochmal das Handlungsfeld angegeben wird.

**Didaktische Hinweise zur Lernsituation und Kachel 0**

Die Kachel 0 stellt eine Übersicht dar, was die SuS in dieser Lerneinheit erwartet. Die Themen werden kurz angesprochen und der zeitliche Umfang von ca. 15 Unterrichtsstunden wird bekanntgegeben. Über die Ich-Kann-Liste erfahren die SuS, welche Kompetenzen sie am Ende der Themeneinheit erworben haben sollen. Der Advance Organizer ist ein zentrales Element, das mit den SuS gemeinsam angeschaut und besprochen werden sollte, da es ihnen bei der Orientierung der Lerninhalte hilft.

**Didaktische Hinweise zu Kachel 1.1. „Bildungs- und Entwicklungsbegriff“**

In diesem Lernthema lernen die SuS:

* Die Begriffe „Bildung“ und „Entwicklung“ zu erklären,
* Die Begriffe „Bildung“ und „Entwicklung“ anzuwenden.

Im Einstieg – dem Appetizer – kommt die ABC-Methode zum Einsatz. Die SuS werden mit der Frage „Was muss man im Laufe seines Lebens alles lernen?“ zum Thema Bildung und Entwicklung hingeführt. Die SuS haben hier die Möglichkeit, das AB ausgedruckt zu bekommen oder dies digital zu bearbeiten. Die Ergebnisse werden im Plenum besprochen.

Dann kommt die erste Handlungssituation zum Einsatz, die den SuS hilft, sich mit möglichen eigenen Herausforderungen, Ängsten und Fragen auseinander zu setzen. Durch die Gedanken und Situationen, an denen Bente sie teilhaben lässt, können die SuS praxisrelevante Inhalte theoretisch und praktisch erarbeiten und erfassen.

Die SuS werden zunächst in die Handlungssituation eingeführt. Sie haben die Möglichkeit diese als Text zu lesen oder sie sich als Audio-Datei anzuhören. Im Anschluss analysieren sie die Handlungssituation (auch anhand des Textblattes) und erfahren, was sie in dieser Lernsituation lernen können, welche Lernschritte behandelt werden und wie das Lernprojekt aufgebaut ist. Zur Handlungssituation füllen die SuS ein Arbeitsblatt aus, in dem sie zusammentragen, welche Personen vorkommen und welche Inhalte und Fragen sich aus Handlungssituation ergeben. Die Ergebnisse werden anschließend im Plenum besprochen.

Im zweiten Arbeitsauftrag erarbeiten sich die SuS die Definitionen von „Bildung“ und „Entwicklung“. Diese Aufgabe ist binnendifferenziert: In A werden mehrere Definitionen zur Verfügung gestellt, aus denen die SuS sich jeweils eine auswählen, die für sie zugänglich ist. In B recherchieren die SuS selbstständig in Fachbüchern oder im Internet nach den Definitionen und C hat zusätzlich noch die Aufgabe Wörter zu finden, die „Bildung“ und „Entwicklung“ implizieren und diese erklären. Zur Strukturierung steht den SuS eine Tabelle zur Verfügung, in die sie die Ergebnisse eintragen können.

Ergebnisse werden im Plenum vorgestellt und besprochen und im Studierendenordner abgelegt.

Die Unterrichtseinheit endet mit der Reflexion. Hier reflektieren die SuS zuerst, wie sie mit der Bearbeitung der Handlungssituation und anschließend, wie sie mit der Bearbeitung der Aufgabe zurechtgekommen sind. Beide Reflexionen finden über die Moodle-Aktion „Feedback“ statt. Die Ergebnisse der Feedback-Umfrage wird anschließend mit den SuS besprochen.

Das Handlungsprodukt dieses Lernschrittes sind die Definitionen zu den angegebenen Begriffen.

Dieser Lernschritt dauert ca. 2 Unterrichtsstunden.

**Didaktische Hinweise zu Kachel 1.2. „Das Experiment“**

In diesem Lernthema lernen die SuS:

* Zu erkennen, dass es sich bei Bildung und Entwicklung um lebenslange Prozesse handelt,
* ihren eigenen Bildungsprozess zu dokumentieren.

Im Einstieg werden die SuS mit den Fragen: „Was wollten Sie schon immer mal können?“ und „Woran ist es gescheitert, dass Sie nie damit angefangen haben?“ zum Thema hingeführt.

In diesem Lernschritt sollen die SuS sich eine Tätigkeit vornehmen, die sie eine Woche lang kontinuierlich durchführen – also üben. Im Vorfeld wird das Vorgehen selbstständig geplant und diese Planung in einer Übersicht festgehalten. Sie haben die Möglichkeit den Arbeitsauftrag zu lesen oder ihn sich anzuhören.

Die Übungsphase findet als Hausaufgabe während der laufenden Woche statt. Die SuS wählen eine für sie geeignete Art der Dokumentation (auch diese wird in dieser Unterrichtsstunde geplant). Hier liegt die Binnendifferenzierung in der Art der Dokumentation. Die SuS können hier von der Lehrkraft im Hinblick auf ihr Leistungsniveau beraten werden.

Die SuS erhalten den Auftrag, die Ergebnisse in Form der Dokumentation zur nächsten Unterrichtsstunde in der darauffolgenden Woche im Studierendenordner hochzuladen.

Am Ende der Unterrichtsstunde reflektieren die SuS über das Feedback auf Moodle, wie sie mit der Aufgabenstellung zurechtgekommen sind. Mögliche Unsicherheiten oder erwartete Schwierigkeiten können hier im Anschluss noch besprochen und behoben werden, wenn auch das Ergebnis des Feedbacks bekannt gegeben wird.

Das Handlungsprodukt dieses Lernschrittes ist die Dokumentation zu diesem Experiment.

Dieser Lernschritt dauert ca. 1 Unterrichtsstunde

**Didaktische Hinweise zu Kachel 2. „Entwicklungsbereiche“**

In diesem Lernschritt lernen die SuS:

- die Entwicklungsbereiche der motorischen, emotional-sozialen, sprachlichen und kognitiven Entwicklung zu benennen,

- diese Entwicklungsbereiche zu beschreiben,

- Beobachtungen aus dem Alltag den Entwicklungsbereichen zuzuordnen.

Der Einstieg erfolgt über eine Reflexion des Vorgehens der Aufgabe aus der letzten Unterrichtsstunde. Die SuS reflektieren, wie sie mit der Übung der Tätigkeit und der Dokumentation zurechtgekommen sind. Einige Dokumentationen werden exemplarisch vorgestellt.

Im Anschluss wird die zweite Handlungssituation bearbeitet (Arbeitsauftrag 1). Die SuS werden zunächst in die Handlungssituation eingeführt. Sie haben die Möglichkeit diese als Text zu lesen oder sie sich als Audio-Datei anzuhören. Im Anschluss analysieren sie die Handlungssituation (auch anhand des Textblattes) und erfahren, was sie in dieser Lernsituation lernen können, welche Lernschritte behandelt werden und wie das Lernprojekt aufgebaut ist. Zur Handlungssituation füllen die SuS ein Arbeitsblatt aus, in dem sie zusammentragen, welche Personen vorkommen und welche Inhalte und Fragen sich aus Handlungssituation ergeben. Die Ergebnisse werden anschließend im Plenum besprochen.

Im Arbeitsauftrag 2 haben zunächst alle Lernenden die Aufgabe, die einzelnen Entwicklungsbereiche inhaltlich zusammenzufassen. Sie haben die Möglichkeit dies über die H5P-Anwendung des Schaubildes zu machen oder sich dies als Text durchzulesen. Das weitere Vorgehen erfolgt binnendifferenziert. SuS mit dem Leistungsniveau A kontrollieren ihr Wissen, indem sie die Entwicklungsbereiche den Erklärungen zuordnen. Das Ergebnis wird den SuS direkt im Anschluss der Bearbeitung angezeigt. SuS mit dem Leistungsniveau B lesen sich ein Fallbeispiel (eine Erweiterung der Handlungssituation) durch und beantworten mithilfe einer H5P-Anwendung Fragen zum Fallbeispiel. Auch hier geht es darum, die Entwicklungsbereich zuordnen zu können. Das Ergebnis wird auch hier den SuS direkt im Anschluss der Bearbeitung angezeigt. SuS mit dem Leistungsniveau C beschreiben Situationen, die sie bereits in der Praxis beobachtet haben, tragen diese in eine Tabelle ein und ordnen sie den Entwicklungsbereichen zu. Das Ergebnis laden sie im Studierendenordner hoch und diese werden im Plenum besprochen.

Am Ende dieses Lernschrittes erfolgt wieder eine Reflexion über die Moodle-Aktion „Feedback“, deren Ergebnis im Anschluss mit den SuS im Plenum besprochen wird.

Das Handlungsprodukt dieses Lernschrittes ist die Zuordnung der Fallbeispiele zu den Entwicklungsbereichen (binnendifferenziert).

Dieser Lernschritt umfasst ca. 3 Unterrichtsstunden.

**Didaktische Hinweise zu Kachel 3 „Spiel als Zugang zur Welt“**

Diese Kachel dient der Übersicht der neuen Themeneinheit „Spiel“. Es wird zuerst beschrieben, was die SuS in dieser Lerneinheit erwartet. Die Themen werden kurz angesprochen. Über die Ich-Kann-Liste erfahren die SuS, welche Kompetenzen sie am Ende der Themeneinheit erworben haben sollen. Der Advance Organizer ist ein zentrales Element, das mit den SuS gemeinsam angeschaut und besprochen werden sollte, da es ihnen bei der Orientierung der Lerninhalte hilft.

**Didaktische Hinweise zu Kachel 3.1. „Bedeutung von Spiel“**

In diesem Lernschritt lernen die SuS:

* Den Begriff „Spiel“ zu definieren.

Im Einstieg sehen die SuS über eine H5P-Anwendung verschiedene Zitate. Sie wählen eines aus, das für sie den Begriff „Spiel“ am besten beschreibt. Hier kann man auch eine analoge Variante wählen, in dem man die Zitate ausdruckt, im Klassenraum am Boden verteilt und die SuS diese so lesen und auswählen lässt.

Arbeitsauftrag 1 ist die Bearbeitung der dritten Handlungssituation. Die SuS werden zunächst in die Handlungssituation eingeführt. Sie haben die Möglichkeit diese als Text zu lesen oder sie sich als Audio-Datei anzuhören. Im Anschluss analysieren sie die Handlungssituation (auch anhand des Textblattes) und erfahren, was sie in dieser Lernsituation lernen können, welche Lernschritte behandelt werden und wie das Lernprojekt aufgebaut ist. Zur Handlungssituation füllen die SuS ein Arbeitsblatt aus, in dem sie zusammentragen, welche Personen vorkommen und welche Inhalte und Fragen sich aus Handlungssituation ergeben. Die Ergebnisse werden anschließend im Plenum besprochen.

In Arbeitsauftrag 2 erarbeiten sich die SuS die Definition von „Spiel“. Dies erfolgt binnendifferenziert: In A werden mehrere Definitionen zur Verfügung gestellt, aus denen die SuS sich jeweils eine auswählen, die für sie zugänglich ist. In B recherchieren die SuS selbständig in Fachbüchern oder im Internet nach der Definition und C hat zusätzlich noch die Aufgabe Wörter abzuleiten.

Die Ergebnisse werden im Studierendenordner abgelegt und im Plenum besprochen.

Am Ende reflektieren die SuS über die Moodle-Aktion „Feedback“ die Bearbeitung der Handlungssituation und des Arbeitsauftrages 2. Die Auswertung wird anschließend mit den SuS im Plenum besprochen.

Das Handlungsprodukt dieses Lernschrittes ist die Definition von Spiel.

Dieser Lernschritt umfasst ca. 2 Unterrichtsstunden.

**Didaktische Hinweise zu Kachel 3.2. „Merkmale des Spiels“**

In diesem Lernschritt lernen die SuS:

- Die Merkmale des Spiels zu benennen und diese zu erklären,

- die Merkmale des Spiels auf konkrete Situationen anzuwenden.

Der Einstieg erfolgt über eine Art Selbstreflexion, in dem die SuS darüber nachdenken und sich anschließend darüber austauschen, welche Erfahrungen und welche Einstellungen sie zu Thema „Spielen“ haben.

Im gemeinsamen Arbeitsauftrag 1 erklären die SuS die einzelnen Merkmale des Spiels. Sie haben hier die Möglichkeit die H5P-Anwendung zu nutzen oder die Merkmale des Spiels als Text durchzulesen.

Der Arbeitsauftrag 2 erfolgt binnendifferenziert. Die SuS übertragen ihr erworbenes Wissen: Leistungsniveau A auf eine Fotoszene, Leistungsniveau B auf eine Bilddarstellung und Leistungsniveau C auf ein Gedicht. Die SuS suchen sich nach der Bearbeitung dieses Arbeitsauftrags einen Partner des gleichen Leistungsniveaus und vergleichen die Ergebnisse miteinander, bevor sie sich den Lösungsvorschlag anschauen.

Arbeitsauftrag 3 ist eine Zusatzaufgabe und kann von allen drei Leistungsniveaus durchgeführt werden. Die Merkmale des Spiels sollen nun auf die Arbeit angewandt werden. Über eine H5P-Anwendung testen die SuS ihr Wissen selbständig. Die Ergebnisse werden dem SuS direkt angezeigt.

Die Reflexion dieses Lernschrittes erfolgt über ein 5-Minuten-Papier, in dem die SuS verschiedene Fragen beantworten und in die dafür vorgesehenen Felder eintragen. Die Auswertung wird im Anschluss im Plenum besprochen.

Das Handlungsprodukt dieses Lernschrittes ist binnendifferenziert die Übertragung der Merkmale des Spiels auf die jeweiligen Objekte (Foto, Bild, Gedicht)

Dieser Lernschritt umfasst ca. 2 Unterrichtsstunden.

**Didaktische Hinweise zu Kachel 3.3. „Entwicklung der Spielformen“**

In diesem Lernschritt lernen die SuS:

- Die Entwicklung der Spielformen zu benennen,

- diese Spielformen zu beschreiben,

- Beobachtungen aus dem Alltag den Spielformen zuzuordnen.

Der Einstieg erfolgt über einen Wortsalat (H5P-Anwendung), in dem die SuS verschiedene Wörter erkennen und markieren. Die Ergebnisse werden im Anschluss im Plenum besprochen.

In Arbeitsauftrag 1 erarbeiten sich die SuS das Wissen über die Spielformen, indem sie den Text lesen und die eigenen Erklärungen in eine Tabelle eintragen.

Hier wird der Film „Königsdisziplin Spielen“ empfohlen, in dem die Spielformen sehr gut dargestellt werden.

Arbeitsauftrag 2 ist eine Gruppenarbeit und binnendifferenziert. Die Gruppen haben die Aufgabe die Entwicklung der Spielformen selbstständig zu skizzieren. Die Binnendifferenzierung liegt in der Wahl der Darstellungsform. Die Gruppen können hier von der Lehrkraft nach Leistungsniveau beraten werden.

Die Ergebnisse werden im Studierendenordner abgelegt und im Plenum präsentiert.

Die Reflexion erfolgt über die Moodle-Aktion „Feedback“. Die Auswertung wird im Anschluss im Plenum besprochen.

Das Handlungsprodukt dieses Lernschrittes ist binnendifferenziert die Skizzierung der Entwicklung der Spielformen.

Dieser Lernschritt umfasst ca. 3-4 Unterrichtsstunden.

Anmerkung: Die praktische Erprobung der Spielformen kann im Anschluss im Handlungsfeld 3: „Gruppen pädagogisch begleiten“ in Lernfeld 2: „Spiel als Methode im Entwicklungs-, Erziehungs- und Bildungsprozess einsetzen“ erfolgen.

**Didaktische Hinweise zu Kachel 3.4. „Bedeutung des Spiels für die Entwicklungsbereiche“**

In diesem Lernschritt lernen die SuS:

- die Relevanz des Spiels für die motorische, emotional-soziale, sprachliche und

 kognitive Entwicklung zu erkennen und zu beschreiben,

- Beobachtungen aus dem Alltag den Entwicklungsbereichen zuzuordnen.

Der Einstieg erfolgt über eine Denkaufgabe, in der der kognitive Entwicklungsbereich der SuS aktiviert wird. Diesen Bezug sollen sie anschließend herstellen können. Die Lösung befindet sich im Moodle-Kurs direkt unter dem Appetizer, er wird den SuS erst im anschließenden Gespräch im Plenum offengelegt.

Dieser Lernschritt setzt sich aus der Vorbereitung im Unterricht, aus der Durchführung in der Praxis und aus dem Transfer in einer Gruppenarbeit im Unterricht zusammen.

In der ersten Unterrichtsstunde findet der Einstieg sowie die Bearbeitung des Arbeitsauftrags 1 (die Planung und Vorbereitung der Beobachtung in der Praxis) statt. Am nächsten Praxistag führen die SuS die vorbereitete Beobachtung durch.

Es ist empfehlenswert, eine kurze Beobachtungssequenz mit den SuS anzuschauen und zu besprechen, damit sie für die Beobachtungszeit in der Praxis vorbereitet sind.

In den darauffolgenden Unterrichtsstunden arbeiten die SuS dann mit ihren Beobachtungen aus der Praxis und ordnen die Beobachtungen den Entwicklungsbereichen zu. Eine Präsentation wird binnendifferenziert angefertigt: Leistungsniveau A erhält zur Unterstützung eine Vorlage, wie das Plakat gestaltet werden soll. Leistungsniveau C hat als Zusatzaufgabe, dass sie Spiele aufführen sollen, die die jeweiligen Entwicklungsbereiche fördern können. Zur Bearbeitung dieser Aufgabe gibt es eine Tabelle.

Die Ergebnisse werden im Studierendenordner hochgeladen (Fotos von den Plakaten und bei C noch die Tabelle) und im Plenum präsentiert.

Die Reflexion erfolgt über die Moodle-Aktion „Feedback“. Die Auswertung wird im Anschluss im Plenum besprochen.

Das Handlungsprodukt dieses Lernschrittes sind die Plakate und die Tabelle bei Leistungsniveau C.

Dieser Lernschritt umfasst ca. 3 Unterrichtsstunden

|  |  |
| --- | --- |
| Dramaturgie | FachHF2.1 LF1 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Sozial-form | Lern-phase | Inhalt und Methode | Material/Lernthema, Lernschritt/ Verlinkung | Hinweise / Hilfsmittel |
|  | i | **Einstieg:** ABC-Methode „Was muss man im Laufe seines Lebens alles lernen? | ABC-Tabelle |  |
|  | P | **Plenum:** Ergebnisse werden zusammengetragen. |  |  |
|  | koop  | **Arbeitsauftrag 1:** Handlungssituation analysieren und Problemstellung erkennen. | Handlungssituation, AB „Bearbeiten der Handlungssituation“. |  |
|  | P | **Ergebnissicherung:** Ergebnisse werden im Plenum besprochen. |  |  |
|  | i | **Arbeitsauftrag 2:** Definieren Sie die Begriffe „Bildung“ und „Entwicklung“. | A= Definitionen von „Bildung“ und „Entwicklung“; Tabellen A, B + C  | B+C = Internet und Fachbücher |
|  | P | **Ergebnissicherung:** Ergebnisse werden im Plenum besprochen und im Studierendenordner abgelegt. | Studierendenordner |  |
|  | i | **Reflexion:** Reflektieren Sie die Bearbeitung der Handlungssituation und die Bearbeitung der Aufgabe. | Feedback auf Moodle |  |
|  | P | **Rückmeldung der Reflexionsergebnisse:** Die Klasse erhält eine Rückmeldung der Reflexionsergebnisse. |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Dramaturgie | FachHF2.1 LF1 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Sozial-form | Lern-phase | Inhalt und Methode | Material/Lernthema, Lernschritt/ Verlinkung | Hinweise / Hilfsmittel |
|  | i | **Einstieg:** SuS beschäftigen sich mit der Frage: „Was wollten Sie schon immer mal können?“ und „Woran ist es gescheitert, dass Sie nie damit angefangen haben?“ |  |  |
|  | P | **Plenum:** Ergebnisse werden zusammengetragen. |  |  |
|  | i | **Arbeitsauftrag:** Die Sus überlegen sich eine Tätigkeit, an der sie eine Woche lang üben wollen. Sie formulieren ein Ziel und planen ihr Übungsvorgehen und die Form der Dokumentation. | Übersicht |  |
|  | i | **Reflexion:** Reflektieren Sie die Bearbeitung der Handlungssituation und die Bearbeitung der Aufgabe. | Feedback auf Moodle |  |
|  | P | **Rückmeldung der Reflexionsergebnisse:** Die Klasse erhält eine Rückmeldung der Reflexionsergebnisse. |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Dramaturgie | FachHF2.1 LF1 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Sozial-form | Lern-phase | Inhalt und Methode | Material/Lernthema, Lernschritt/ Verlinkung | Hinweise / Hilfsmittel |
|  | i | **Einstieg:** Die SchülerInnen reflektieren die Aufgabe des Experiments, das sie innerhalb der Woche geübt haben. | Reflexionsbogen zum Experiment |  |
|  | P | **Plenum:** Ergebnisse werden zusammengetragen und einige SchülerInnen stellen ihre Dokumentationen vor. |  |  |
|  | koop  | **Arbeitsauftrag 1:** Handlungssituation analysieren und Problemstellung erkennen. | Handlungssituation, Ab „Bearbeiten der Handlungssituation“ |  |
|  | P | **Ergebnissicherung:** Ergebnisse werden im Plenum besprochen. |  |  |
|  | i | **Arbeitsauftrag 2:** Die SchülerInnen eignen sich das Wissen über die Entwicklungsbereiche an und übertragen ihr Wissen. | AB „Entwicklungsbereiche erklärt“; A=Lückentext; B= Zuordnung des Fallbeispiels; C= Tabelle | LumiLumi |
|  | P | **Ergebnissicherung:** Ergebnisse werden im Plenum besprochen. |  |  |
|  | i | **Reflexion:** Reflektieren Sie die Bearbeitung der Handlungssituation und die Bearbeitung der Aufgabe. | Feedback auf Moodle |  |
|  | P | **Rückmeldung der Reflexionsergebnisse:** Die Klasse erhält eine Rückmeldung der Reflexionsergebnisse. |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Dramaturgie | FachHF2.1 LF1 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Sozial-form | Lern-phase | Inhalt und Methode | Material/Lernthema, Lernschritt/ Verlinkung | Hinweise / Hilfsmittel |
|  | i | **Einstieg:** Die SchülerInnen wählen ein für sie passendes Zitat von Spiel. | Zitate (entweder über Moodle oder ausgedruckt im Raum verteilt) |  |
|  | P | **Plenum:** Ergebnisse werden zusammengetragen. |  |  |
|  | koop  | **Arbeitsauftrag 1:** Handlungssituation analysieren und Problemstellung erkennen. | Handlungssituation, AB „Bearbeiten der Handlungssituation“ |  |
|  | P | **Ergebnissicherung:** Ergebnisse werden im Plenum besprochen. |  |  |
|  | i | **Arbeitsauftrag 2:** Definieren Sie den Begriff „Spiel“. | A= Definitionen von „Spiel“; Tabellen A, B + C  | B+C = Internet und Fachbücher |
|  | P | **Ergebnissicherung:** Ergebnisse werden im Plenum besprochen und im Studierendenordner abgelegt. | Studierenden- ordner |  |
|  | i | **Reflexion:** Reflektieren Sie die Bearbeitung der Handlungssituation und die Bearbeitung der Aufgabe. | Feedback auf Moodle |  |
|  | P | **Rückmeldung der Reflexionsergebnisse:** Die Klasse erhält eine Rückmeldung der Reflexionsergebnisse. |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Dramaturgie | FachHF2.1 LF1 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Sozial-form | Lern-phase | Inhalt und Methode | Material/Lernthema, Lernschritt/ Verlinkung | Hinweise / Hilfsmittel |
|  | koop | **Einstieg:** Die SchülerInnen tauschen sich in Kleingruppen über folgende Fragen aus: Wann und was haben Sie das letzte Mal in Ihrer Freizeit gespielt? (z.B. Kartenspiele, Theater, ...); Wie stehen Sie zu Spielen aus der Gruppenpädagogik (z.B. Kennenlernspiele)? Welche Einstellung zum Spielen haben Sie im Hinblick auf die Tätigkeit als sozialpädagogische/r Assistent/in? | Appetizer |  |
|  | P | **Plenum:** Ergebnisse werden zusammengetragen |  |  |
|  | i | **Arbeitsauftrag 1:** Die SuS eignen sich das Wissen über die Merkmale des Spiels an.**Arbeitsauftrag 2:** Die SuS übertragen das erworbene Wissen auf die binnendifferenzierten Aufgaben. | H5P-Anwendung oder AB;A=Foto; B= Spielsituation (Bild); C=Gedicht | Lumi |
|  | koop  | **Ergebnissicherung:** Die SchülerInnen vergleichen zu zweit ihre Ergebnisse (gleiche Aufgabe) und anschließend mit dem Lösungsvorschlag. | Lösungsvorschlag |  |
|  | I | **Arbeitsauftrag 3:** Die SchülerInnen wenden die Merkmale des Spiels auf die Arbeit an. Gibt es Merkmale, die sowohl für das Spiel als auch für die Arbeit gelten? | H5P-Anwendung | Lumi |
|  | I | Reflexion: Die SchülerInnen reflektieren die Bearbeitung der Aufgabe. | 5-Minuten-Papier |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Dramaturgie | FachHF2.1 LF1 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Sozial-form | Lern-phase | Inhalt und Methode | Material/Lernthema, Lernschritt/ Verlinkung | Hinweise / Hilfsmittel |
|  | i | **Einstieg:** Die SchülerInnen finden Wörter im Wortsalat. | Wortsalat als H5P-Anwendung Appetizer | Lumi |
|  | P | **Plenum:** Die SchülerInnen nennen die gefundenen Wörter, diese werden an die Tafel geschrieben und die SchülerInnen überlegen, welche Wörter zusammengehören könnten. Als zusammengehörig angegebene Wörter werden in der gleichen Farbe eingekreist. |  |  |
|  | koop | **Arbeitsauftrag 1:** Die SchülerInnen beschreiben die Entwicklung der Spielformen und erstellen eine Präsentation. Die Darstellungsform der Präsentation ist binnendifferenziert. |  |   |
|  | P | **Ergebnissicherung:** Die SchülerInnen präsentieren ihre Ergebnisse. |  |  |
|  | i | **Reflexion:** Reflektieren Sie die Bearbeitung der Handlungssituation und die Bearbeitung der Aufgabe. | Feedback auf Moodle |  |
|  | P | **Rückmeldung der Reflexionsergebnisse:** Die Klasse erhält eine Rückmeldung der Reflexionsergebnisse. |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Dramaturgie | FachHF2.1 LF1 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Sozial-form | Lern-phase | Inhalt und Methode | Material/Lernthema, Lernschritt/ Verlinkung | Hinweise / Hilfsmittel |
|  | i | **Einstieg:** Denkaufgabe  | Moodle 🡪 Appetizer |  |
|  | P | **Ergebnissicherung:** Die SchülerInnen erzählen von ihren Vermutungen; die Lehrkraft schaltet die Lösung für die SchülerInnen frei. Welcher Entwicklungsbereich wurde hier bei den SchülerInnen gefördert? | Moodle 🡪 Lösung Appetizer |  |
|  | i | **Arbeitsauftrag 1:** Die SchülerInnen planen ihr Vorgehen beim nächsten Praxistag. Sie beobachten ein Kind in mehreren Spielsituationen. Dies ist die Grundlage für die darauffolgende Unterrichtsstunde. |  |  |
|  | P | Reflexion: Wie kommen Sie mit Ihrer Planung zurecht? Wo sehen Sie Schwierigkeiten? Was könnte Ihnen helfen? |  |  |

* Diese Stunde ist die Vorbereitung auf die darauffolgende Unterrichtsstunde.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Sozial-form | Lern-phase | Inhalt und Methode | Material/Lernthema, Lernschritt/ Verlinkung | Hinweise / Hilfsmittel |
|  | P | **Einstieg:** Wer erinnert sich noch auf die Denkaufgabe der letzten Unterrichtsstunde? Bezug zur kognitiven Entwicklung herstellen. | Bezug zum Appetizer |  |
|  | koop | **Arbeitsauftrag 1:** Die SchülerInnen berichten sich gegenseitig von den Beobachtungen aus der Praxis und ordnen diese den Entwicklungsbereichen zu. Sie erstellen eine Präsentation. | A= Vorlage für das Plakat; C= Tabelle |   |
|  | P | **Ergebnissicherung:** Die SchülerInnen präsentieren ihre Ergebnisse. |  |  |
|  | i | **Reflexion:** Reflektieren Sie die Bearbeitung der Handlungssituation und die Bearbeitung der Aufgabe. | Feedback auf Moodle |  |
|  | P | **Rückmeldung der Reflexionsergebnisse:** Die Klasse erhält eine Rückmeldung der Reflexionsergebnisse. |  |  |