

Fachschule Sozialpädagogik

Curricularer Bezug:	RRL für die berufsbezogenen Lernbereiche – Theorie und Praxis in der Fachschule Sozialpädagogik
Modul:	M5: Professionelle Gestaltung von Bildungsprozessen I
Titel:	LS Bewegungs-Apps und Co - Einsatzmöglichkeiten in der Jugendhilfe beurteilen
Klasse:	1
Geplanter Zeitrichtwert:	22 Stunden
Handlungsergebnis:	Digitale Präsentationen zur Darstellung und Beurteilung der Bewegungs- und Gesundheitsaktivitäten mit Hilfe des jeweiligen digitalen Mediums (App, Fitnesstracker, Konsole etc.)
Ansprechpartnerin:	Susan Hosseini (Fachberaterin für den Beratungsbereich Sozialpädagogik: Susan.Hosseini@rlsb.de)

Handlungssituation:

Ewa (24) absolviert ihre Ausbildung zur Erzieherin. Derzeit befindet sie sich in der praktischen Ausbildung und arbeitet in einer Jugendwohngruppe, in der zehn Jugendliche gemischten Geschlechts im Alter von 12 bis 18 Jahren leben. Die Einrichtung befindet sich sehr ruhig in einem kleinen Dorf gelegen. Das freistehende Einfamilienhaus ist umgeben von einem großen Außengelände und befindet sich in unmittelbarer Nähe zum Sportplatz. Weitere Freizeitangebote können die Jugendlichen in der zehn Kilometer entfernten Stadt finden, stündlich verkehrt ein Bus.

Während der ersten Tage ihrer Praktischen Ausbildung ist Ewa aufgefallen, dass es in der Wohngruppe nur wenig gemeinsames Miteinander gibt. An den von den pädagogischen Fachkräften initiierten gemeinsamen Aktivitäten nehmen die Jugendlichen zwar teil, aber ihre Freizeit verbringen sie in der Regel in ihren Zimmern. Gelegentlich treffen sie sich im Wohnzimmer, um- wie die Jugendlichen sagen- gemeinsam „abzuhängen“ und die dort vorhandene Spielekonsole zu nutzen. Regelmäßig gibt es hier Konflikte, weil sie die vorhandenen Spiele allein und nicht gemeinschaftlich nutzen wollen.

Ewa ist darüber sehr verwundert, denn wenn sie an sich und ihre Freunde zurückdenkt, haben sie ihre Freizeit damals größtenteils gemeinsam verbracht: sie waren Fahrradfahren, tanzen, schwimmen etc. Hauptsache zusammen, abwechslungsreich und aktiv.

Ewa thematisiert ihre Beobachtungen in einem Gespräch mit ihren beiden Mentor*innen. Diese berichten, dass sich das Bewegungsverhalten der Jugendlichen in der letzten Zeit sehr verändert habe. Statt z.B. an den Angeboten des örtlichen Vereins teilzunehmen, was früher oft der Fall war, würden die Jugendlichen inzwischen

lieber ihre Smartphones nutzen. Versuche, die Jugendlichen zu regelmäßigen Vereinsaktivitäten zu motivieren, seien gescheitert und auch die letzten beiden Jugendlichen inzwischen vom Verein abgemeldet.

Lediglich die gelegentlich stattfindenden Fußballturniere gegen die anderen Wohngruppen werden noch mit Begeisterung wahrgenommen, ansonsten sei das Smartphone ihr ständiger Begleiter. Aufgrund dessen seien sie in der Wohngruppe gezwungen gewesen neue Regeln zur Nutzung der Smartphones einzuführen. Auf Nachfrage erklären die Mentor*innen die Regeln, wie z.B., dass es eine eingeschränkte Nutzungszeit gäbe, dass die zugeteilten Ämter vorher erledigt sein müssen und das WLAN nachts ausgeschaltet würde.

Weil Ewa selbst einen Fitnesstracker nutzt, schlägt sie vor, dass sie mit den Jugendlichen etwas zum Thema „Fitness mal anders“, also mit Smartphone, Tablets, entsprechenden Apps und der vorhandenen Spielekonsole machen könne, was die Mentor*innen befürworten. Zu berücksichtigen sei nach ihrer Ansicht aber, dass die Vorgabe des Trägers sowie gesetzliche Grundlagen zur Nutzung des Smartphones und zur Datensicherheit eingehalten werden müssen.

Die Ergebnisse des Vergleichs der verschiedenen Apps, Tracker etc. sollen dem Team auf einer der nächsten Teamsitzungen präsentiert werden.

Personale Kompetenz:

Im Distanzunterricht kann eine Fokussierung auf die blau hervorgehobenen Kompetenzen erfolgen.

Die Schülerinnen und Schüler

- sind sich des biografischen Einflusses auf ihr Handeln und auf die Weiterentwicklung ihrer beruflichen Identität bewusst (P)
- sind sich Ihrer Verantwortung als Begleiter/Begleiterin von Bildungsprozessen in Kinder- und Jugendgruppen bewusst (P)
- sind bereit eigene Bildungserfahrungen in ihrer Bedeutung für die eigene pädagogische Arbeit zu reflektieren (P)
- sind sich ihrer Modellfunktion in der Beziehung zu Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen bewusst (P)
- begegnen Kindern, Jugendlichen bzw. jungen Erwachsenen mit einer ressourcenorientierten Grundhaltung (P)
- respektieren Diversität in sozialen Kontexten und zeigen eine vorurteilsbewusste Haltung (P)
- verstehen Bildung als Prävention gegen soziale Benachteiligung (P)

Fachkompetenz: Wissen und Fertigkeiten:

Die Schülerinnen und Schüler

- vergleichen Theorien und Methoden der Kinder- und Jugendhilfe (W)
- begleiten Bildungsprozesse in verschiedenen Lebensphasen auf der Basis eines fachlichen Bildungsverständnisses (F)
- gruppenbezogene Aktivitäten unter Einbezug geeigneter Methoden und Medien (F)
- analysieren Gender- und weitere Diversitätsaspekte in der pädagogischen Arbeit mit Gruppen (W)

- begleiten Bildungsprozesse in Gruppen fachlich reflektiert, zielführend und persönlichkeitsfördernd (F)
- analysieren die Bedeutung unterschiedlicher Bildungsbereiche für die Bildungsbiografien von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen (W)
- **begründen didaktisch-methodische Grundlagen für den Einsatz von Methoden und Medien für unterschiedliche Projekte (W)**
- beurteilen die Gestaltung von Lernumgebungen in sozialpädagogischen Einrichtungen und beziehen dabei Innen- und Außenbereiche mit ein (W)
- **realisieren didaktisch begründet und geplant Bildungsangebote und -situationen** in verschiedenen Bildungsbereichen (F)
- setzen Methoden und Medien in der pädagogischen Arbeit in unterschiedlichen Bildungsbereichen sach- und zielgruppengerecht ein (F)
- **verwirklichen Partizipation in der Bildungsarbeit mit Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen (F)**
- nutzen die Möglichkeiten und Ressourcen des Sozialraums für die Unterstützung von Lern- und Bildungsprozessen (F)
- kooperieren mit Institutionen und Akteuren des Sozialraums in der pädagogischen Bildungsarbeit und beziehen deren Angebote mit ein (F)
- reflektieren die Anforderungen unterschiedlicher beruflicher Tätigkeitsfelder in Bezug auf eigene Ressourcen (F)
- **analysieren Entwicklungsvoraussetzungen und die Lebenswelt von Kindern, Jugendlichen bzw. jungen Erwachsenen ihrer Zielgruppe (W)**
- beurteilen Aspekte der Gestaltung eines entwicklungsfördernden Umfeldes in der Einrichtung (W)
- beurteilen ihr pädagogisches Handeln und ziehen Schlussfolgerungen für ihre weitere berufliche Entwicklung (F)
- erläutern Entwicklungsunterschiede und begründen ressourcenorientierte Förderung (W)
- **erarbeiten auf der Grundlage von Beobachtungen individuelle Präventions-, Unterstützungs- und Förderkonzepte (F)**
- **beurteilen didaktisch-methodische Konzepte der Bildungsarbeit für unterschiedliche Zielgruppen (W)**
- nutzen verschiedene Methoden der Informationsbeschaffung zur Vertiefung der eigenen Wissensbasis in unterschiedlichen Bildungsbereichen (F)
- gestalten auf der Grundlage didaktischer Konzepte und Prinzipien Lern- und Bildungsangebote für Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene in unterschiedlichen Bildungsbereichen (F)
- nutzen verschiedene Methoden und Medien zur Initiierung und Unterstützung einer ressourcenorientierten Bildungsarbeit (F)
- **fördern Selbstbildungsprozesse durch die Gestaltung geeigneter Lernumgebungen und Interaktionsprozesse (F)**
- **planen und evaluieren ihre pädagogische Arbeit unter Berücksichtigung konzeptioneller Anforderungen in sozialpädagogischen Tätigkeitsfeldern (F)**

Lernvoraussetzungen

- Kenntnisse über Projektarbeit sowie die Planung und Entwicklung eines Arbeitsschwerpunktes
- Entwicklungspsychologische Grundlagen zur Jugendphase
- Erstellen von digitalen -Präsentationen,
- Videokonferenzsystemen und Online-Tools
- Kompetenzen in Bereich Digitalisierung

Hinweise zur Durchführung von Distanzunterricht:

Die Handlungsphasen können als Online Videokonferenz, z.B. über die Schulplattformen oder die Niedersächsische Bildungscloud (NBC) erfolgen. d.h.:

- ✓ Klassengespräch (z.B. mit Meldefunktion, begleitender Chat)
- ✓ Arbeitsgruppenphasen in Chat-Räumen oder Breakouträume, drei/vier SuS werden als Lerntrio/-quartett definiert, arbeiten im Chatroom oder im Breakoutraum zusammen.

Die Schule sollte grundsätzlich den SuS ermöglichen, zu bestimmten Themengebieten entsprechende Materialien auszuleihen.

Zudem kann die Lehrkraft über das jeweils verwendete System der Schulplattform eine Materialsammlung bzw. einen Kursordner anlegen. Je nach Vereinbarungen können LK und SuS Unterrichtsmaterialien (Texte, Berichte, Links ...) dort hinterlegen und für die Lerngruppe zugänglich machen.

Handlungsphasen der Lerngruppe		Methoden, Medien Hinweise zu Online-Tools für die Arbeit im Distanzunterricht
Informieren	<ul style="list-style-type: none">• Ausgangssituation beschreiben, Interessen der Jugendlichen strukturieren, Problematik benennen• Abgleich mit den eigenen bisherigen (Praxis-)Erfahrungen	Textanalyse und Mindmap Videokonferenzsystem Murmelrunde (Breakoutrooms)
Planen	<ul style="list-style-type: none">• Konkrete Handlungsziele für die Einheit formulieren	Tafelbild und Protokoll Kollaborativer Online-Editor/ Textverarbeitungsprogramm
Entscheiden	<ul style="list-style-type: none">• Festlegen des Handlungsergebnisses (Präsentationen)• Zeit- und Arbeitsplan erstellen	Arbeits- und Zeitplan am Smartboard/ an der digitalen Tafel/ kollaborativer Online-Editor / Textverarbeitungsprogramm

<p>Durchführen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recherche nach digitalen Medien wie Apps, Tablets, Spielekonsolen, Fitnesstrackern etc. zum Thema Bewegung und Gesundheit und deren Einsatzmöglichkeiten • Fachtexte z.B. • zum Einsatz und zur Beurteilung von Mediennutzung • Gesetzliche Grundlagen zum Thema Digitalisierung • Bedeutung von Bewegung, Gesundheit und Medien • Ziele und Anforderungen für die Nutzung der entsprechenden Medien durch Jugendliche • Jugend, Bewegung und Identität • Texte zur kritischen Beurteilung der Grenzen • Recherche nach digitalen Medien wie Apps, Spielekonsolen, Fitnesstrackern etc. zum Thema Bewegung und Gesundheit • Download und Erproben der Einsatzmöglichkeiten • Bewertung der Apps, Spielekonsolen, Fitnesstrackern Bezug auf Bewegungsanlässe beurteilen • In einer Kleingruppe den Einsatz von digitalen Medien, Bewegung, Gesundheit planen und auf der Grundlage beschreiben 	<p>PC Internetrecherche</p> <p>Fachtextanalyse Textstrukturierung mit kollaborativem Online-Editor/ Textverarbeitungsprogramm</p> <p>Spickzettelmethode</p> <p>Kleingruppenarbeit in Breakoutrooms des jeweiligen Konferenzprogramms</p> <p>Selbsttest</p> <p>PCs/ Tablets/ Smartphones</p> <p>Bewertungsbogen (Anlage 1)</p> <p>Digitale Präsentation</p>
<p>Kontrollieren</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungs- und Gesundheitsaktivität mit Hilfe des jeweiligen digitalen Mediums vorstellen, bewerten und mit der Teilgruppe oder mit einer Jugendgruppe (Lernortkooperation) durchführen und kontrollieren 	<p>über die Bildschirmfreigabe im jeweiligen Konferenzprogramm / alternativ können die Präsentationen auch besprochen und über das schuleigene Lernmanagementsystem oder eine digitale Pinnwand geteilt werden.</p> <p>Bewertungsbogen</p>
<p>Reflektieren</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kriterien gestützte Rückmeldung an die jeweilige Planungsgruppe 	<p>Plenum</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Formulierung von Stärken und Entwicklungspotenzialen der Bewegungsaktivität, der Apps oder Programme • Auswertung und Evaluation der Bewertungsbögen • Ggf. Formulieren von Qualitätskriterien (Checkliste) • Reflexion des Lernwegs 	Auswertungszielscheibe alternativ eignen sich verschiedene Auswertungs-Tools
--	---	---

Schulische Entscheidungen

Die Abfolge der Lernsituationen im Modul 5 „Professionelle Gestaltung von Bildungsprozessen I“ trifft das Bildungsgangteam.

Für die Bearbeitung dieser Lernsituation ist die Erprobung und Nutzung verschiedener digitaler Medien wie Apps, Tablets, Spielekonsolen, Fitnessstrackern etc. zum Thema Bewegung und Gesundheit erforderlich. Die Schule sollte dies durch die Möglichkeit der Ausleihe oder Vergabe entsprechender Rechte/ Nutzungsmöglichkeiten unterstützen.

Anforderungen an die Lernumgebung: Räume mit PC mit Internetanschluss, Möglichkeit zur Exkursion ggf. Nutzung von Bewegungsräumen in und die Apps, Tablets, Spielekonsolen, Fitnessstrackern zu erproben und anschließend auch digital auswerten zu können.

Die Grundsätze zur Leistungsbewertung erfolgen den schulischen Vorgaben/ Beschluss der AbteilungsTeams.

Literatur und Literaturhinweise

- Deutsches Jugendinstitut (2016): Datenbank: Apps für Kinder – Bewertungskriterien Unter: <https://www.dji.de/en/about-us/projects/projekte/digitale-medien-in-der-lebenswelt-von-klein-und-vorschulkindern/datenbank-apps-bewertungskriterien.html> (Zugriff: 01.10.2019)
- Gaßmann, Johanna (2014): Empfehlungen zur Bewertung von Apps. Unter: <https://www.flyacts.com/3-empfehlungen-zur-bewertung-von-apps> (Zugriff: 01.10.2019)
- Lampert, Dr. Claudia (o.J.). Hans-Bredow-Institut für Medienforschung und Fachkräfteportal der Kinder- und Jugendhilfe: Online-Umfrage: Wie nutzen Jugendliche Gesundheits-Apps? Unter: <https://www.jugendhilfeportal.de/fokus/gesundheit/artikel/online-umfrage-wie-nutzen-jugendliche-gesundheits-apps/> (Zugriff: 20.11.2019)
- Lampert, C.; Voß, M. (2018): Gesundheitsbezogene Apps für Kinder – Ergebnisse des Projekts HealthApps4Kids. Hamburg: Hans-Bredow-Institut (Arbeitspapiere des Hans-Bredow-Instituts Nr. 43)
- Ludwig-Maximilians-Universität. Fakultät für Psychologie und Pädagogik. Department Pädagogik und Rehabilitation (2017): App-Bewertungsraster Unter: <http://www.edu.lmu.de/tiu/aktuelles/bewertungsraster1/appbewertung-mit-erklaerung.pdf> (Zugriff: 01.10.2019)
- Porsch, Torsten; Pieschl, Stephanie (2014): Neue Medien und deren Schatten: Mediennutzung, Medienwirkung und Medienkompetenz. Göttingen: Hogrefe
- SIN – Studio im Netz (1997-2019): Der Umgang mit Daten – kindgerecht erklärt. Unter: <https://www.studioimnetz.de/projekte/watchingyou/daten-kindgerecht-erklaert/> (Zugriff: 01.11.2019)
- Smiley e.V.- Verein zur Förderung der Medienkompetenz e.V. (2018) Unter: <https://smiley-ev.de/> (20.12.2019)
- Spitzer, Manfred (2012): Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer
- Treumann, Klaus Peter et.al (2007): Medienhandeln Jugendlicher: Mediennutzung und Medienkompetenz. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2018): JIM-Studie 2018. Jugend. Information. Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- 19-Jähriger

Anlage

Schul- logo	Modul 5.4: Professionelle Gestaltung von Bildungsprozessen II	Datum:	Klasse:
		Lehrkraft:	

Bewertungsbogen für Apps

Name der App		
Bewertungs- Kriterien		
Anschaffungskosten/ Preis <ul style="list-style-type: none"> • muss erworben werden • Abonnement erforderlich • Anschaffung gratis 		
Nutzerfreundlichkeit <ul style="list-style-type: none"> • Leicht/ schwer zu bedienen • Nutzerhinweise vorhanden • Tutorial erforderlich • Verständl. Menüführung 		
Inhalt <ul style="list-style-type: none"> • vielfältige Informationen zum Thema • welche Lernbereiche werden angesprochen • Welche Ziele • Herausforderungs- / Schwierigkeitsgrad 		
Zielgruppe <ul style="list-style-type: none"> • für vielfältige Zielgruppen geeignet • für Jugendliche geeignet • Ausschluss bestimmter Personengruppen 		
Individualisierung <ul style="list-style-type: none"> • Möglichkeit zur Individualisierung • Anpassung/Gestaltung der Nutzeroberfläche • Import von weiteren Daten • Verknüpfung mit anderen Apps 		
Motivation <ul style="list-style-type: none"> • Anknüpfung an die Lebenswelt von Jugendlichen • Möglichkeiten für Belohnungen/ Auszeichnungen • Vernetzung mit anderen • Anfeuern durch andere Nutzer • Teilen der Erfolge möglich 		
Individuelle Notizen		
& Note		