

### **Lernbereich III: Medien sozialpädagogischen Handelns**

#### **Lerngebiet: Gestalten**

#### **Vorbemerkung**

Alle Medienfächer haben die Aufgabe, die künftigen Erzieherinnen und Erzieher beim Aufbau eines Repertoires zu unterstützen, das für die vielfältigen Aufgaben sozialpädagogischer Arbeit, zum Beispiel zur

- Bewältigung von Alltagssituationen
- Gestaltung von Aktivitäten, Experimenten, Projekten, Festen, Vorhaben
- Unterstützung und Förderung einzelner Kinder / Jugendlicher
- Intervention in besonderen Situationen

zur Verfügung steht.

Bildnerisches Gestalten gehört zu den ältesten Gestaltungsformen und Ausdrucksmitteln in der menschlichen Gesellschaft. Das gibt uns einen Hinweis darauf, dass der Prozess, Zeichen zu setzen und diese sichtbar zu hinterlassen, ein wesentlicher Teil der Aneignung von und Auseinandersetzung mit sich und Welt ist. Die Beschäftigung mit unterschiedlichen Gestaltungsformen bietet Grundlagen zum Kulturerwerb (zum Beispiel Schriftzeichen) und zum eigenständigen Kulturschaffen (Gestaltung von Lebensräumen).

Gestaltung bietet sich darüber hinaus zur Verständigung zwischen Personen und Gruppen an, da der zwischenmenschliche Austausch nicht ausschließlich über verbale Ausdrucksformen zu leisten ist. Durch den Erfahrungsaustausch (Selbst- und Fremdwahrnehmung) und die Verknüpfung mit fachtheoretischem Wissen ermöglicht Gestaltung eine konkrete Erfassung und Umsetzung pädagogischer und psychologischer Inhalte.

Die Studierenden sollen sich während der Auseinandersetzung in diesem Lerngebiet neben spezifischen Kenntnissen grundlegende Techniken und Vorgehensweisen aneignen, die zur Gestaltung der sozialpädagogischen Arbeit eingesetzt werden können.

#### **Handlungsleitende Prinzipien**

- Anknüpfen an den Vorerfahrungen der Studierenden
- Einbeziehen selbstorganisierter Lernformen
- Berücksichtigung verschiedener Sozialformen für die Aufgabenstellungen
- Einsatz unterschiedlichster Materialien
- Verwendung verschiedenartiger Techniken
- Verknüpfung der Unterrichtsinhalte und der Aufgabenfelder
- Erfahrungen und Wissensaneignung durch kreative Prozesse
- Perspektivenwechsel von eigenen Erfahrungen auf zukünftige Bezugsgruppen

#### **Aufgabenfelder im Überblick**

1. Grundlagen für bildhaftes Gestalten
2. Gestaltungsprozesse

**Lerngebiet: Gestaltung**

<b>Aufgabenfeld: Grundlagen für bildhaftes Gestalten</b>	
<p><b>Unterrichtsinhalte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Entwicklung der Formen und Bildsprache, zum Beispiel:           <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zeichnen / Malen / Plastisches Gestalten</li> <li>• entwicklungspsychologische und kulturelle Prägung</li> </ul> </li> <li>▪ Bedeutung der Ausdrucksformen, zum Beispiel:           <ul style="list-style-type: none"> <li>• Weltaneignung</li> <li>• Weltgestaltung</li> <li>• Identitätsbildung</li> </ul> </li> <li>▪ Analyse zur Ableitung von Inhalten und Methoden, zum Beispiel:           <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entwicklungsstand</li> <li>• Lebensumfeld</li> <li>• persönlichen Interessen</li> </ul> </li> </ul>	<p><b>Kompetenzen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aufbau der Formen und Bildsprache erkennen und beschreiben</li> <li>• Zusammenhänge zwischen allgemeiner Entwicklung und Bildentwicklung beobachten und darstellen</li> <li>• einzelne Entwicklungsprozesse wertschätzen und fördern</li> <li>• soziokulturelle und entwicklungspsychologische Voraussetzungen für bildhaftes Gestalten wahrnehmen und benennen</li> </ul>
<p><b>Hinweise:</b></p> <p>Mögliche Unterrichtsgestaltungen:          Praktischer Nachvollzug einzelner Entwicklungsschritte, Vergleiche von Kinderzeichnungen und Fachliteratur, vergleichende Gruppenarbeit.</p> <p>Verknüpfungen mit anderen Lerngebieten:          Sozialpädagogische Grundlagen (Entwicklungspsychologie), Sozialpädagogische Konzepte (Situationsanalyse), Bewegungserziehung (motorische Entwicklung und Malentwicklung).</p>	

**Lerngebiet: Gestaltung**

<b>Aufgabenfeld: Gestaltungsprozesse</b>	
<p><b>Unterrichtsinhalte</b></p> <p><b>Bedingungen und Voraussetzungen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Rahmenbedingungen           <ul style="list-style-type: none"> <li>• Raum, Zeit, Ort</li> <li>• Arbeitsplatz, Ausstattung</li> <li>• Zielgruppen</li> </ul> </li> <li>▪ Vielfalt von Materialien, zum Beispiel           <ul style="list-style-type: none"> <li>• Holz</li> <li>• Gips</li> <li>• Papier / Karton</li> <li>• Draht</li> <li>• Ton und andere formbare Materialien</li> <li>• Naturmaterialien</li> <li>• Leder</li> <li>• Textilien</li> <li>• Gebrauchsgegenstände</li> </ul> </li> <li>▪ Beschaffenheit, Beschaffung</li> <li>▪ Verwendung, Bearbeitungsweisen zum Beispiel           <ul style="list-style-type: none"> <li>• Falten</li> <li>• Kleben</li> <li>• Reißen</li> <li>• Schneiden</li> <li>• Sägen</li> <li>• Feilen / Schleifen</li> <li>• Modellieren</li> <li>• Verbinden</li> </ul> </li> <li>▪ Lagerung, Entsorgung</li> <li>▪ Sicherheit           <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sicherheitsvorschriften und Sicherheitsmaßnahmen im Umgang mit Material und bei Anwendung von Techniken</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Ziele</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Zugänge, zum Beispiel:           <ul style="list-style-type: none"> <li>• teilnehmerbezogen (prozessorientiert)</li> <li>• technikbezogen</li> <li>• ziel- oder objektbezogen</li> </ul> </li> </ul>	<p><b>Kompetenzen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rahmenbedingungen für Gestaltungsprozesse kennen und situationsbezogen verändern</li> <li>• verschiedenartige Materialien in ihrer Beschaffenheit und Verwendbarkeit handhaben und zielgerichtet und zielgruppenorientiert einsetzen</li> <li>• Problemstellungen erkennen und Lösungen entdecken und realisieren</li> <li>• Sicherheitsvorschriften beachten und einhalten</li> <li>• verschiedene Zugangsmöglichkeiten unterscheiden und auswählen</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Zielbestimmung           <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kenntnisse</li> <li>• Erfahrungen</li> <li>• Fähigkeiten / Fertigkeiten</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Methodische Ansätze</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Gestaltung durch experimentelles Erfassen           <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spiel und Experiment</li> <li>• Entdecken und Forschen</li> <li>• Entwerfen und Gestalten</li> <li>• Reflexion von Prozess und Arbeitsform</li> </ul> </li> <li>▪ Gestaltung durch konkrete Vorgaben           <ul style="list-style-type: none"> <li>• Materialvorgabe und gezielte Technik</li> <li>• Themenvorgabe und Zielvorgabe</li> <li>• Reflexion des Verfahrens und der Arbeitsform</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Auswertung</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Vergleich der methodischen Ansätze           <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vor- und Nachteile der Verfahren</li> <li>• Vergleich der kreativen Prozesse</li> <li>• Schwierigkeiten in der Anwendung</li> </ul> </li> <li>▪ Deutung und Bewertung           <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prozessgeschehen</li> <li>• Ergebnis (Objekt)</li> <li>• Zielerreichung (Fertigkeiten, Wissen)</li> </ul> </li> <li>▪ Präsentation           <ul style="list-style-type: none"> <li>• von Prozessen und Produkten</li> <li>• von Methoden und Techniken</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zielgruppenorientiert und situationsangemessene Ziele unterscheiden und bestimmen</li> <li>• für unterschiedlichste Erfahrungen Möglichkeiten (Rahmenbedingungen, Materialien, Techniken) anbieten</li> <li>• Zielgruppen zu neuartigen Erfahrungen ermutigen</li> <li>• Kenntnisse und Fertigkeiten für den spezifischen Einsatz von Materialien und Techniken zielgruppenbezogen vermitteln</li> <li>• unkonventionelle Gestaltungsergebnisse wertschätzen</li> <li>• methodische Ansätze kritisch bewerten und gewählte Wege begründen</li> <li>• zwischen unterschiedlichen Motivationsmöglichkeiten wählen und situationsbezogen anwenden</li> <li>• Möglichkeiten zur Wertschätzung des bildnerischen Ausdrucks kennen und anwenden</li> <li>• mit Bewertungskriterien kritisch umgehen</li> <li>• Möglichkeiten der Präsentation auswählen und anwenden</li> </ul>
<p><b>Hinweise:</b>        Mögliche Unterrichtsgestaltungen        Kunstwerkstatt, Stationenlernen, Gestaltungsräume außerhalb der Unterrichtsräume entdecken.</p> <p>Verknüpfungen von Unterrichtsinhalten        Zum Beispiel: Erfahrungsraum „Spielplatz“ : „Ich mach was mit Sand“        Weltaneignung und Weltgestaltung, räumliches Erfassen, Identitätsbildung, Materialbeschaffenheit und -beschaffung, unterschiedliche Zugänge zur Aneignung von Techniken und Kenntnissen, Vergleich der Erfahrungen, unterschiedliche Präsentationsmöglichkeiten von Prozessen und Produkten.</p>	