|  |  |
| --- | --- |
| **Fachoberschule, Anlage C 3**  **Fach:** Sozial- und Erziehungswissenschaften  **Anforderungssituation:** 5.1 (30 - 40 UStd.)  **Handlungsfeld/Arbeits- und Geschäftsprozess(e):** 5 Gestaltung  **Lernsituation Nr.:** 5.1.1 Entwicklungsverläufe von Kindern und Handlungsoptionen (10 UStd.) | |
| Einstiegsszenario (Handlungsrahmen)  Im Rahmen einer Theater-AG werden die unterschiedlichen Entwicklungsverläufe von einzelnen Kindern vor allem im motorischen Bereich deutlich. Ebenso verdeutlicht werden bei den Kindern einzelne Lernprozesse im Bereich der Motorik deutlich. Gemeinsam entwickeln Sie mit ihren Kolleginnen und Kollegen mögliche Handlungsoptionen zur Unterstützen der Lernprozesse von Kinder in diesem Entwicklungsbereich. | Handlungsprodukt/Lernergebnis  Präsentation mit Handlungsoptionen die Praxisanleitung |
| Wesentliche Kompetenzen  Die Schülerinnen und Schüler…   * erörtern auf der Basis ihrer praktischen Erfahrungen mit theoretischen   Grundlagen die menschliche Entwicklung unter Berücksichtigung exemplarischer zentraler Aspekte im motorischen Entwicklungsbereich sowie Entwicklungsverläufe (Z 1)   * beschreiben menschliches Lernen bzw. Bildungsprozesse anhand verschiedener theoretischer Ansätze (z. B. Konditionierung, Lernen am Modell, Konstruktivismus, neurobiologische Ansätze) (Z 2) * erörtern das Verhältnis von Lern- und Bildungsprozessen auch unter Berücksichtigung digitaler Möglichkeiten (Z 3) * analysieren realistische pädagogische Situationen unter Rückgriff auf die oben erwähnten fachlichen Bezüge und mit einem mehrperspektivischen Verständnis (Z 4) * entwickeln auf der Grundlage einer ganzheitlichen Sicht der fachlichen Bezüge begründete und bedürfnisgerechte Handlungsmöglichkeiten für die Begleitung der Klientinnen und Klienten (Z 5) | Konkretisierung der Inhalte   * Grundlagen der menschlichen Entwicklung mit Fokus auf motorischen Bereich unter der Berücksichtigung von abweichenden Entwicklungsverläufen * Grundlagen der Lerntheorien: Operante Konditionierung nach B.F. Skinner und Modellernen nach A. Bandura * Erörterung von Lern- und Bildungsprozessen unter der Berücksichtigung des Einsatzes von digitalen Medien (z. B. Videografiearbeit oder Nutzen von Videoportalen mit Kindern) |
| Lern- und Arbeitstechniken   * Rollenspiel * Präsentationen * Textarbeit: Auswertung und Einsatz von Tabellen zu den Entwicklungsbereichen * Fischgräte (Texterschließungsmethode) * Lerntempoduett * Methoden des Feedbackgebens | |
| Unterrichtsmaterialien/Fundstelle z.B.   * Gelsenkirchener Entwicklungsbegleiter * Pädagogik Psychologie * Weiter Wissen: Pädagogik, Psychologie und Soziologie | |
| Organisatorische Hinweise | |