

Antrag Fellowship für Innovationen in der digitalen Hochschullehre

„Kindheitspädagogik digital“

Hiermit beantrage ich ein Fellowship für Innovationen in der digitalen Hochschullehre und werde mein Vorhaben nachfolgend beschreiben und begründen.

1. Projektbeschreibung

- *Persönliche Motivation*

Seit den letzten Jahren beschäftigt mich das Thema „Digitale Medien in der Kindheitspädagogik und im kindheitspädagogischen Studium“ zunehmend immer stärker. Nach anfänglicher Skepsis bin ich zu der Auffassung gelangt, dass eine pädagogisch sinnvolle Nutzung digitaler Medien eine Aufgabe ist, der sich die Kindheitspädagogik stellen muss. Dabei geht es zum einen um die Disziplin, die ich vertrete, nämlich die Kindheitspädagogik, aber auch um die Nutzung digitaler Werkzeuge und Medien in meiner eigenen Lehre. Mein eigenes Fach und meine Lehre müssen unter diesem Fokus aus einer fachdidaktischen Perspektive heraus neu reflektiert werden.

Im Rahmen der Sozialen Arbeit (als einer Bezugsdisziplin der Kindheitspädagogik) werden drei Aufgaben im Hinblick auf die Digitalisierung diskutiert: Die Bearbeitung digitaler Ungleichheiten in den sozialpädagogischen Handlungsfeldern, die Erweiterung und Modifikation von Angeboten durch digitale Medien und die Digitalisierung der Institutionen und Organisationen (vgl. Helbig 2018, 10). Alle diese drei Aufgaben sollen ihre Berücksichtigung in dem nachfolgenden Antrag finden.

Vor einiger Zeit habe ich als interessierte Userin begonnen, mich in einem für mich mehrstufigen Verfahren der Thematik anzunähern. Zunächst habe ich mich selbst mit den digitalen Medien auseinandergesetzt und fortgebildet. Beispielsweise habe ich das E-Teach-Zertifikat der Bauhaus-Universität Weimar absolviert. Gleichzeitig habe ich mich mit erster Hardware versorgt, um persönliche Erfahrungen mit den Medien sammeln zu können. Erwähnt sei hier mein halbes Forschungsfreisemester im Sommersemester 2018, das ich nutzte, um an zwei Tagen in der Woche in einer ersten Grundschulklasse auch Erfahrungen im Umgang mit der Technik zu sammeln und zu eruieren, welchen Zugang Kinder in diesem Alter heute schon zu digitalen Medien haben. Inzwischen ist beispielsweise das I-Pad mein „treuer Begleiter“ im Schulalltag der Grundschule:

Fakultät Angewandte Sozialwissenschaften
Fachrichtung Bildung und Erziehung von Kindern

**Prof. Dr.
Michaela Rißmann**

Altonaer Str. 25
99085 Erfurt

Tel. 0361 6700 -831
Fax 0361 6700 -533

michaela.rissmann@fh-erfurt.de
www.fh-erfurt.de

Erfurt,
2018-06-28

Ich setzte es ein, um Fragen der Kinder schnell mit einem Foto oder einem Inhalt aus dem Internet zu beantworten. Auch als die Funkuhr zur Erarbeitung der Uhrzeit im Unterricht „streikte“, lud ich eine Uhrenapp herunter und wir konnten arbeiten. Für Beobachtungen und Dokumentationen setze ich digitale Technik schon länger ein. Aber die Arbeit mit iPads ist in unserer Fakultät bisher schwer möglich, sie ist noch nicht etabliert. Daher können einige Möglichkeiten der Digitalisierung der Lehre noch nicht ausgenutzt werden.

Im kommenden Wintersemester 2018/2019 habe ich mir das Ziel gestellt, mit Studierenden Videos zu Lehrinhalten des Seminars „Geschichte der Kindheitspädagogik“ mit einfachen Mitteln (z. B. Legetricktechnik mit Hilfe Smartphone) zu drehen und andere Studierende des 4. Semesters Pädagogik der Kindheit in die Arbeit mit Calliope Mini Computern einzuführen. Im Rahmen der diesjährigen interdisziplinären Projektwoche im Dezember 2018 plane ich, gemeinsam mit Studierenden der FHE und einer Gruppe Studierender der Fachschule SBBS „Marie Elise Kayser“ aus Erfurt ein gemeinsames Angebot zur digitalen Bildung durchzuführen. Das bedeutet: Ich bin auf dem Weg, die Möglichkeiten der Digitalisierung für meine eigene Lehrtätigkeit und Fachdisziplin auszuloten, empfinde mich aber noch als relativ am Anfang stehend. Daher möchte ich das Fellowship-Programm nutzen, um mich und das Thema weiterzuentwickeln, für Studierende nutzbar zu machen und gemeinsam mit den Studierenden weitere Erfahrungen zu sammeln.

- Anlass der Lehrinnovation

Die Studienrichtung „Bildung und Erziehung von Kindern“ an unserer Fakultät konstituiert sich aus zwei Studiengängen: dem siebensemestrigen Bachelorstudiengang „Pädagogik der Kindheit“ und dem sechssemestrigen berufsbegleitenden Vollzeit-Bachelorstudiengang „Bildung und Erziehung von Kindern“. Weiterhin gibt es an der Fakultät den Masterstudiengang „Beratung und Intervention“ mit dem Vertiefungsgebiet „Beratung in kindheitspädagogischen Handlungsfeldern“, der sich explizit an BA-AbsolventInnen der Kindheitspädagogik richtet.

Der hauptsächliche Anlass für meine Projektentwicklung ist die Erfahrung, dass Studierende der Fachrichtung „Bildung und Erziehung von Kindern“ eine weniger große Affinität zu Technik und Naturwissenschaften haben. Vor allem die jüngeren Studierenden sind zwar im privaten Leben „digital Natives“, haben aber wenig Motivation, die Technik auch im beruflichen Alltag einzusetzen. „Es besteht ein großer Unterschied zwischen dem intuitiven Bedienen von Apps oder der Kommunikation über WhatsApp und dem verantwortungsvollen Verhalten im Internet hinsichtlich Recherche, Kommunikation, dem Umgang mit der eigenen digitalen Identität oder Kollaboration“ (Nölte 2017). Aber gerade in der Kindheit liegt für Jungen und Mädchen der Zugang zu Medien und Technik (Stichwort MINT) und daher sollten zukünftige KindheitspädagogInnen in der Lage sein, Kinder hierfür Angebote zu unterbreiten und zu interessieren.

Der Frauenanteil unter den Studierenden ist groß: Unter den 108 Studierenden des Studiengangs „Pädagogik der Kindheit“ im Sommersemester 2018 waren 94 Frauen. Hier möchte

ich als weibliche Lehrende Anregungen geben, sich mit Technik und digitalen Medien auseinanderzusetzen und gleichzeitig Role Model sein. Aktuelle Studien weisen nach, dass Studierende kontinuierlich angehalten werden müssen, ihre Tablets, Smartphones u. ä. im Kontext des Studiums zu verwenden, wenn ihre Potenziale in den Studien- und beruflichen Kontext einfließen sollen (vgl. Galley u. a. 2017).

Der Umgang mit digitalen Medien und dem Thema Digitalisierung hat sich in den letzten 20 Jahren rasant geändert. Eine Welt ohne Internet, Computer, Tablett und Smartphone scheint mittlerweile nicht mehr denkbar. Die digitale Revolution hat auch Einfluss auf das heutige Bild von Kindheit, auf Wissenszugänge und Bildung. Kindheitspädagogik wirkt vor allem in den Institutionen Kindertageseinrichtungen und Schule. Hierbei handelt es sich um sekundäre Sozialisationsinstanzen, daher sind ein reflektiertes Wissen über die Nutzung und deren Grenzen von digitalen Medien bei Pädagoginnen und Pädagogen unabdingbar. Beim Umgang mit digitalen Medien handelt es sich um eine „[...] gesamtgesellschaftliche Herausforderung, die ein abgestimmtes und koordiniertes Handeln aller Akteure im Themenfeld Bildung erfordert. Das Lernen im Kontext der zunehmenden Digitalisierung von Gesellschaft und Arbeitswelt sowie das kritische Reflektieren darüber sind integrale Bestandteile des Bildungsauftrages. Damit dieser Auftrag der Bildung in der digitalen Welt gelingt, sind jetzt relevante Weichenstellungen vorzunehmen – pädagogisch, didaktisch und technisch-infrastrukturell“ (Sekretariat der KMK 2016, 51).

Auf der Grundlage des „Gemeinsamen Rahmens der Länder für die frühe Bildung in Kindertageseinrichtungen“ von 2004 hat die Jugendminister-/Kultusministerkonferenz im Punkt 3.2.4 Muische Bildung/ Umgang mit Medien formuliert: „Was den Umgang mit Medien angeht, gehört zur Medienkompetenz als dem obersten Ziel von Medienbildung auch die Fähigkeit, Medien zweckbestimmt und kreativ zu nutzen und damit eigene Werke zu erstellen“ (KMK 2004, 5). Dies wäre damit auch als Ausbildungsziel der Kindheitspädagogik zu definieren: Absolvierende sollten Kinder bei einem angemessenen Umgang mit Medien und damit auch digitaler Medien begleiten und unterstützen können. Daher sollten Sie zum einen selbst einen angemessenen Umgang mit digitalen Medien gefunden haben und andererseits wissen, welche Möglichkeiten und Angebote es für die Arbeit mit Kindern im Hinblick auf digitale Medien gibt.

- Ziele und Zielgruppen

In meinem Projekt zur „Kindheitspädagogik digital“ sollen mehrere „Bausteine“ zu einer breiteren Verankerung der Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge in der Fachrichtung „Bildung und Erziehung von Kindern“, insbesondere im Studiengang „Pädagogik der Kindheit“ führen. Insgesamt belaufen sich die von mir geplanten Projekte, Anschaffungen und Aktivitäten auf 35.369,00 EUR (plus evtl. ca. 4.000 EUR für eine Recherchereise nach Osaka/Japan, dazu unter d mehr).

a) Abteilung „digitale Medien“ im Lernlaboratorium

Seit mehreren Jahren existiert an unserer Fakultät die von mir geleitete Lernwerkstatt, das Lernlaboratorium. Dies ist ein Ort, in dem den Studierenden und Lehrenden vielfältige Materialien (Kreativmaterial, didaktisches Material, Spiele, sog. Trainermaterialien...) verfügbar gemacht werden, um forschendes Lernen anzuregen und ihnen Sicherheit im Umgang damit zu geben. Im Lernlaboratorium werden den Studierenden im Rahmen von Öffnungszeiten Gelegenheiten zur eigentätigen Erkundung gegeben und Angebote zur Vorstellung von Materialien und der pädagogischen Reflexion über Einsatzmöglichkeiten durchgeführt. Gleichzeitig finden ganze Lehrveranstaltungen oder Teile davon in den Räumen des Lernlaboratoriums statt. Für den reakkreditierten Studiengang Pädagogik der Kindheit ab Wintersemester 2018/2019 haben wir im Rahmen des Moduls BA3M1.4 ein Seminar „Bildungsräume und Lernwerkstattarbeit“ geplant, welches durch mich realisiert wird. Die Nutzung der Lernwerkstatt findet auch im Seminar zur Medienpädagogik (BA4M2.7 „Bildungsprojekt Medien“) und dem Wahlmodul BA7M2.8 „Forschen und Experimentieren mit Kindern“ statt. Darüber hinaus haben Studierende im Praktikum die Möglichkeit, mit ihren Kindergruppen in die Lernwerkstatt zu kommen, um forschende Erkundungen mit den Kindern durchzuführen. In der Lernwerkstatt sind drei studentische Hilfskräfte beschäftigt, die den Betrieb organisieren und die Öffnungszeiten sichern.

Damit Studierende in ihren späteren Berufsalltag an der Frage der Bearbeitung digitaler Ungleichheiten arbeiten und den Kindern eine Teilhabe an der digitalen Gesellschaft ermöglichen können, möchte ich sie mit digitalen Werkzeugen und Spielen vertraut machen, die im Rahmen der kindheitspädagogischen Arbeit Anwendung finden könnten. Dabei sollen solche Fragen diskutiert werden, wie: Welche Möglichkeiten gibt es und was ist ethisch vertretbar? Welche Tools, Geräte und Apps usw. sind für die Kinder geeignet? Diese ganz praktische Auseinandersetzung soll den Studierenden eine fachlich angemessene Positionierung zum Thema Digitalisierung ermöglichen. Bisher sind in diesem Rahmen zwei Tendenzen zu beobachten: Es gibt Praktikerinnen und Praktiker, die digitale Medien in der kindheitspädagogischen Arbeit einsetzen, und es gibt WissenschaftlerInnen und PraktikerInnen, die die Nutzung digitaler Medien bei Kindern unter 12 Jahren vehement ablehnen. Exemplarisch genannt seien hier: Antje Bostelmann und Michael Fink („Digital Genial“) auf der einen Seite und Manfred Spitzer („Digitale Demenz“) auf der anderen. Aber die digitalen Medien sind Teil der Lebenswelt, die Kinder wachsen mit ihnen auf und Institutionen der Kindheitspädagogik können diese Lebenswelt nicht einfach ignorieren, sondern sollten einen Beitrag zum verantwortungsvollen Umgang mit den Medien leisten.

Um das Vorhaben zu realisieren, soll im Rahmen der hier beantragten Förderung ein Fundus an Medien und Technik angeschafft und die Arbeit von zwei weiteren studentischen bzw. wissenschaftlichen Hilfskräften in der Lernwerkstatt finanziert werden. Diese beiden Hilfskräfte arbeiten im Sinne von e-TutorInnen in der Lernwerkstatt, kümmern sich um die Medien und begleiten Studierende und Lehrende bei ihren Erkundungen der Materialien, Apps und Medien, sowie führen Veranstaltungen zur Vorstellung der Medien in erster Linie für die Studierenden der Pädagogik der Kindheit, der „Bildung und Erziehung von Kindern“ (das ist der

berufsbegleitende Studiengang), aber auch für interessierte Lehrende und Studierende des BA Studiengangs Soziale Arbeit, durch. Am 22.06.2018 erhielt ich die Zusage aus der Bauhaus-Universität, dass das dortige E-Lab drei meiner Studierenden im kommenden Wintersemester zu e-TutorInnen ausbilden wird. Diese Ressource könnte dann im Jahr 2019 genutzt werden.

b) Konzeption eines Moduls zur Online-Praxisbegleitung

Im Rahmen der vielfältigen Praxisphasen, die die Studierenden der Pädagogik der Kindheit absolvieren, spielt die Praxisbegleitung eine besondere Rolle, zumal am Ende des Studiums eine staatliche Anerkennung als Kindheitspädagoge/-pädagogin vergeben wird. Besonders im Hinblick auf das Orientierungspraktikum und das Praxissemester regen wir die Studierenden immer wieder an, dieses auch im Ausland zu absolvieren. Auch Studierende, die ihr Praktikum in anderen Bundesländern absolvieren und nicht zu den regelmäßigen Praxisbegleitlehrveranstaltungen anreisen können, sind davon betroffen. In diesen Fällen ist es schwierig, die notwendige Praxisbegleitung (Umfang 4 SWS) zu realisieren. Bisher gab es eher sporadische Versuche mittels Videochat und E-Mail-Kontakt sowie vereinzelt Telefongesprächen, die notwendige Begleitung des Praktikums zu gewährleisten. Ziel wäre es, die Qualität der Online-Begleitung zu verbessern und durch die Erarbeitung eines digital aufbereiteten Lehrangebots zu vereinheitlichen. Meist habe ich diese Praxisbegleitungen für den Studiengang Pädagogik der Kindheit geleistet, aber auch andere Lehrende waren involviert. In der Fakultät gibt es dazu kein abgestimmtes Vorgehen und keine einheitliche Umgangsweise für dieses Lernen im Kontext der Digitalisierung. Daher möchte ich ein Moodle-gestütztes Modul zur Online-Praxisbegleitung entwickeln. Es geht dabei um die Integration verschiedener synchroner und asynchroner Kommunikationswerkzeuge, um zielgerichtete Arbeitsaufträge, die mittels Studienportfolio (das führen die Studierenden ohnehin) dokumentiert werden. Dabei könnten sowohl One-to-one- als auch Many-to-many-Lehrsituationen via Moodle stattfinden¹, je nachdem, wie viele Studierende ihr Praktikum fern von der FHE absolvieren. Im Sommersemester 2019, wenn das nächste Praxissemester läuft, könnte eine zielgerichtete Informationssammlung und Recherche hinsichtlich einer Online-Begleitung erfolgen. Dazu wären Lehrende und Studierende zu befragen, die einen solche Betreuung realisieren oder realisiert haben. Im Wintersemester 2019/2020 stünde dann die Konzeptionsphase an und ab dem Sommersemester 2020 könnte das Modul zum Einsatz kommen. Notwendig wäre eine wissenschaftliche Hilfskraft, die an der Recherche mitwirkt. Denkbar wäre es, jemanden aus dem Kreis der Studierenden im Masterstudiengang „Beratung und Intervention“, Vertiefungsgebiet „Beratung in kindheitspädagogischen Handlungsfeldern“ zu gewinnen, der bzw. die ihr im Studium zu bearbeitendes Forschungsprojekt genau auf den Teil der Recherche ausrichtet. Damit wäre dann auch noch eine Verzahnung mit dem Masterstudiengang gegeben.

¹ Vielfältige Anregungen finden sich auf www.e-teaching.org

c) Integration der 360-Grad-Videographie in den Studiengang „Pädagogik der Kindheit“

Das Thema der Videographie spielt im Themenbereich „Beobachtung und Dokumentation“ in der Kindheitspädagogik eine große Rolle, daher soll in mehreren Schritten die Videographie, insbesondere die 360-Grad-Videographie implementiert werden. 360-Grad-Kameras, bisher im pädagogischen Kontext kaum verwendet, könnten als digitale Medien den zukünftigen Arbeitsalltag der KindheitspädagogInnen bereichern. Hier werde ich mit der Berufsschule „Marie Elise Kayser“ aus Erfurt kooperieren, dort sammeln die Lehrkräfte im Rahmen der ErzieherInnenausbildung Erfahrungen mit der Technik.

Im Studiengang „Pädagogik der Kindheit“ gibt es im Modul BA2M3.2 die Lehrveranstaltung „Kindheitspädagogische Diagnostik“ und im Modul BA3M1.4 eine Lehrveranstaltung „Analyse von pädagogischen Alltagssituationen“. In beiden Modulen könnten die ersten Einsätze videographischer Methoden und eine Einführung in die 360°-Videographie erfolgen, um dann im Praxissemester die Studierenden zu befähigen, diese moderne Dokumentationsmethode ethisch angemessen und sachgerecht in den beruflichen Alltag einzusetzen. Mit dem Einsatz der Technik wird zum einen das Thema der 360-Grad-Videographie thematisiert, als auch die Videoanalyse, die bei 360-Grad-Videos noch andere Schritte erfordert als die herkömmliche Videoanalyse. Dabei soll es vor allem um die selbstreflexive Auseinandersetzung mit dem Medium und der eigenen professionellen Tätigkeit (die Studierenden sollen im Praktikum in erster Linie sich selbst filmen) gehen. Durch die reflexive Auseinandersetzung mit dem eigenen Handeln kann die Qualität der Reflexionen und der Professionalität gesteigert werden. Mittels Videoschnitt-Apps können die Aufnahmen durch die Studierenden bearbeitet, geschnitten und für den Einsatz in den Praxisbegleitveranstaltungen aufbereitet werden. Hier wäre wiederum der Einsatz einer Studentischen Hilfskraft (ggf. BA FH) zur Begleitung der Prozesse und Pflege der Technik erforderlich. Außerdem müsste entsprechende Hardware beschafft werden.

Mit dem angestrebten Projekt wird an den „Kompetenzen in der digitalen Welt“ der Studierenden gearbeitet, damit sie so auf die pädagogische Arbeit mit Kindern bis zum Ende der Grundschulzeit vorbereitet sind. Besonderes Augenmerk wird dabei auf die Kompetenzen „Produzieren und Präsentieren“, „Schützen und sicher Agieren“, „Problemlösen und Handeln“ und „Analysieren und Reflektieren“ gelegt (Sekretariat der KMK 2017, 11-13) gelegt.

d) Nachtrag: *Der Blick über den Tellerrand*

Im Verlauf der Antragserarbeitung erhielt ich eine Vor-Anfrage aus der Stadt Gotha. Das Schul- und Jugendamt (Herr Brand) möchte mich gern in die fachliche Kooperation der Fachkräfte von Kindertageseinrichtungen der Stadt Gotha mit der Stadt Osaka (Japan) einbeziehen und hat angefragt, ob ich im Mai 2019 mit zu einem Fachaustausch nach Osaka kommen würde, für ca. 1 Woche. Das wäre eine gute Gelegenheit, zu recherchieren, wie das Thema der digitalen Bildung dort realisiert und diskutiert wird, da Kindertageseinrichtungen und eine Ausbildungsstätte (UCC) besucht werden. Japan ist bekanntlich in der Anwendung

digitaler Medien auch in der Bildung deutlich weiter als wir. In der finanziellen Planung ist dieser Gedanke noch nicht aufgenommen, aber falls ich mit der Gesamtsumme von 40.000 EUR gefördert werde und es im Rahmen der Sachkosten finanzierbar wäre, könnte ich die Kosten des Aufenthaltes davon bestreiten.

2. Beurteilung von Erfolg und Risiken

Um eine Überlastung und zu große Arbeitsverdichtung in bestimmten Monaten zu vermeiden, sind die Arbeitsschritte im Projekt über das ganze Jahr 2019 verteilt. Da es sich um realistische Schritte zur Weiterentwicklung eines bereits laufenden Prozesses im Hinblick auf die Digitalisierung der Lehre und der Kindheitspädagogik als Disziplin handelt, kann das Projekt m. E. erfolgreich umgesetzt werden. Durch die Ankündigung der von mir geplanten Aktivitäten hinsichtlich der Digitalisierung der Lehre für das Wintersemester 2018/2019 (Handy-Videoprojekt und Calliope Mini) wurde bereits das Interesse der Studierenden für die Auseinandersetzung geweckt, wie Rückmeldungen an mich zeigen. Insofern werden die hier vorgeschlagenen Entwicklungen auf Resonanz bei den Studierenden treffen. Die gefundenen nächsten Schritte sind meines Erachtens angemessen und stellen keine Überforderung der Beteiligten dar.

Ein Risiko ist es, wenn nicht ausreichend studentische Hilfskräfte gefunden werden können, die sich die Mitarbeit an den Maßnahmen vorstellen können. Zwei studentische Hilfskräfte, die im Wintersemester 2018/2019 von mir als e-Tutorinnen eingesetzt werden, könnten durch das Projekt die Arbeit fortsetzen, die studentischen Hilfskräfte (ggf. aus dem Masterstudiengang) müssten erst gefunden werden.

Weiterhin könnte es passieren, dass die Studierenden die Angebote zu den digitalen Medien für Kinder in der Lernwerkstatt nicht nutzen, weil sie nicht verpflichtend sind. Daher sollten die Studierenden persönlich von den AkteurInnen der Lernwerkstatt angesprochen und zu den Veranstaltungen eingeladen werden. Derzeit werden die offenen Angebote der Lernwerkstatt zunehmend stärker genutzt, so dass dieses Risiko als gering eingeschätzt wird. Eine kontinuierliche Einbindung der Lernwerkstattarbeit in meine reguläre Lehre wird auch dazu beitragen, dass die Studierenden die Lernwerkstatt nutzen. Für die Selbststudienzeit werden die Studierenden durch mich Aufträge erhalten, die sie zur Nutzung der Möglichkeiten, also zur Erkundung der digitalen Spiele und Medien, anhalten.

3. Verstetigung der Lehrinnovation

Die Anschaffung der digitalen Medien für das Lernlaboratorium ist ein Beitrag zu der bereits bestehenden Lernwerkstatt. Hierfür fördert die Fakultät derzeit dauerhaft drei studentische Hilfskräfte, deren Arbeitszeit mit steigender Nutzung sukzessive ausgeweitet wurde und wird.

Ich strebe als Fernziel an, einen Arbeitsplatz für eine wissenschaftliche Mitarbeiterin im Lernlaboratorium für die Lernwerkstattarbeit zu etablieren. Das ist aber ein längerer Prozess, der erst beendet werden kann, wenn die Lernwerkstatt ein noch festerer Bestandteil der Ausbildung in der Studienrichtung „Bildung und Erziehung von Kindern“ und in der Fakultät insgesamt geworden ist.

Das zu entwickelnde Online-Modul für die Praxisbegleitung kann dauerhaft verwendet werden, ebenso die Erkenntnisse und Technik für die 360-Grad-Videographie. Die Auseinandersetzung mit der 360-Grad-Videographie stellt einen innovativen Ansatz in der Pädagogik dar, hier kann somit auch Entwicklungsarbeit geleistet werden. Das Modulhandbuch des Studiengangs „Pädagogik der Kindheit“ lässt sich nach Auswertung der Erfahrungen um die neuen Aspekte erweitern. Das Thema „digitale Medienbildung“ könnte – neben den bereits vorn beschriebenen Einsatzmöglichkeiten - zukünftig im 7. Semester zur Vertiefung als Wahlmodul angeboten werden, diese Möglichkeit besteht bereits jetzt im Modulkatalog, welcher ab Wintersemester 2018/2019 gelten wird.

Die Erfahrungen, die die Studierenden im Rahmen der Lernwerkstattarbeit mit den digitalen Medien und Spielen machen, werden dokumentiert und stehen für weitere wissenschaftliche Auseinandersetzungen zur Verfügung. Darüber kann in der Fakultät wissenschaftliche Expertise im Hinblick auf das digitale Lernen und die digitale Medienbildung entwickelt werden.

Perspektivisch wünsche ich mir für die FHE den Einsatz von e-TutorInnen für die Arbeit mit der Lernplattform Moodle und andere Herausforderungen der digitalen Medien, die sowohl Studierende als auch Lehrende bei der Nutzung beraten und begleiten. Mit meinem Projekt, das wesentlich durch studentische Hilfskräfte getragen wird, kann erprobt und erkundet werden, wie dies in unserer Fakultät realisiert werden könnte. Dies ließe sich auf die gesamte Hochschule übertragen. Erste Anregungen dazu habe ich in der Kommission „Studium und Lehre“ gegeben. Die Kommission wird sich im kommenden Semester mit dem Thema befassen und VertreterInnen des E-Lab der Bauhausuniversität Weimar einladen. Insofern trage ich bereits jetzt schon zur Weiterentwicklung der Thematik Digitalisierung in der Hochschule bei und werde dies – angereichert durch eigene Erfahrungen – noch zielgerichteter tun können.

4. Übertragbarkeit

Die geplanten Aktivitäten betrachte ich als Vorarbeit für weitergehende Überlegungen und Verankerungen in anderen Studiengängen. In meiner Funktion als Studiendekanin möchte ich beispielgebend für das Kollegium in der Auseinandersetzung mit digitalen Medien sein, denn hier gibt es in unserer Fakultät noch einen erheblichen Entwicklungsbedarf. Die Lernwerkstatt soll zukünftig auch stärker als bisher für den BA-Studiengang Soziale Arbeit nutzbar gemacht werden, das geschieht bisher eher sporadisch auf Initiative einzelner Lehrkräfte. Das Online-Modul zur Praxisbegleitung könnte nach erfolgreicher Testung auch für

den BA Soziale Arbeit genutzt werden und nach einiger Anpassung auch für das Praxissemester im MA „Internationale Soziale Arbeit“ zum Einsatz kommen.

Die Studierenden führen im Rahmen ihres Studiums ein Studienportfolio. Die Erfahrungen, die die Studierenden mit den digitalen Medien und Spielen sowie der 360°-Videographie machen, sollen zum einen als Erfahrungsberichte im Lernlaboratorium, aber auch zur (selbst-)reflexiven Aufarbeitung im Studienportfolio festgehalten werden. So würde sich neben den persönlichen Erkenntnissen auch ein Wissens- und Erfahrungsfundus aufbauen, der für pädagogische und wissenschaftliche Erkundungen und Forschungen nutzbar wäre. Darüber hinaus könnten so neue Ideen für Produktentwicklungen entstehen. Meine Kooperation mit der Firma Wehrfritz/Haba Education könnte hierfür genutzt werden.

5. Persönlicher Gewinn

Mir ist es wichtig, in meiner Lehre immer aktuelle Entwicklungen aufzugreifen. Das Fellowship-Programm gäbe mir die Möglichkeit, genau dies im Hinblick auf das Thema Digitalisierung zu erreichen und so den Studierenden Impulse zur eigenen Auseinandersetzung und Entwicklung zu geben. Darüber hinaus ist die Thematik bisher kaum im Rahmen meiner Fachdisziplin diskutiert, so dass ich fachliche Debatten anregen und Entwicklungen fördern kann.

Der fachliche Austausch mit anderen Lehrenden, die sich mit dem Thema Digitalisierung in der Hochschullehre auseinandersetzen, wird weitere Anregungen für die methodische Gestaltung des Einsatzes ergeben. Diskussionen über die Grenzen des eigenen Fachgebietes hinaus helfen den eigenen Horizont zu erweitern und geben oft Inspirationen für fachliche Debatten oder Innovationen innerhalb des eigenen Fachgebietes. Unter dieser Hinsicht freue ich mich auf etwaige Kontakte zu anderen Fellows im Rahmen des Programms.

6. Einbindung in die Hochschule

In unserer Hochschule gibt es eine Best-Practice-Plattform für FHE-Lehrkonzepte (<https://fherfurt.de/zfq/lehrkonzepte/>). Auf dieser könnten die gemachten Erfahrungen vorgestellt werden. Außerdem wäre es möglich, für den regelmäßig stattfindenden „Tag der Lehre“ einen Beitrag anzumelden, um das Vorhaben hochschulweit zu publizieren. Im Rahmen der Kommission Studium und Lehre sollte über das Projekt berichtet werden.

In meiner Funktion als Studiendekanin bin ich in der Hochschule gut vernetzt und arbeite aktiv in der Kommission Studium und Lehre mit.

Quellen:

- Galley, Kathrin; Mühlich, Isabell; Bettinger, Patrick; Mayrberger, Kerstin (2017): Tablets im Studienalltag: Veränderung von Lernumgebungen und Verschiebung von Grenzen? Ergebnisse der UniPAD-Vertiefungsstudie. In: Kerstin Mayrberger, Johannes Fromme, Petra Grell und Theo Hug (Hg.): Jahrbuch Medienpädagogik 13. Vernetzt und entgrenzt - Gestaltung von Lernumgebungen mit digitalen Medien. Wiesbaden: Springer VS, S. 181–194
- Helbig, Christian (2018): Legitimationsdruck in einer Kultur der Digitalität. In: *Sozial Extra* 42 (3), S. 8–11.
- Jugendministerkonferenz; Kultusministerkonferenz (2004): Gemeinsamer Rahmen der Länder für die frühe Bildung in Kindertageseinrichtungen. (Beschluss der Jugendministerkonferenz vom 13./14.05.2004/ Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 03./04.06.2004). Online verfügbar unter http://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2004/2004_06_04-Fruehe-Bildung-Kitas.pdf, zuletzt geprüft am 20.06.2018
- Nölte, Björn (2017): Meinung: Lernen in der digitalen Gesellschaft. Hg. v. Bundeszentrale für politische Bildung. Online verfügbar unter <https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/245316/meinung-lernen-in-der-digitalen-gesellschaft>, zuletzt geprüft am 20.06.2018
- Sekretariat der Kultusministerkonferenz (Hg.) (2016): Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz. Online verfügbar unter https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2016/Bildung_digitale_Welt_Webversion.pdf, zuletzt geprüft am 21.06.2018
- Sekretariat der Kultusministerkonferenz (Hg.) (2017): Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz (neu). Online verfügbar unter https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2017/Strategie_neu_2017_datum_1.pdf, zuletzt geprüft am 25.06.2019