



## **Maßnahme D: Bildungsforscher unterwegs – Wir wollen es wissen.**

### **Kurzbeschreibung / Inhalte:**

Dieses Format bietet vier unterschiedliche Ausführungen:

1. Kinder setzen digitale Rallyes zur Stadtteilerkundung ein.
2. Die Teilnehmer/innen erstellen mit medialen Elementen Kinderstadtteilpläne.
3. Alternativ gestalten Kinder Geocache-Parcours unter spiel-, lern-, erfahrungs- und erlebnisorientierten Gesichtspunkten.
4. Kinder entwickeln Suchspiele mit QR-Codes und Räselelementen. Die Teilnehmenden gehen beispielsweise auf Entdeckerreise in Gärten. Dabei erfahren sie, welche regionalen Lebensmittel angebaut werden können und pflanzen ihren eigenen Nutzgarten.

### **Pädagogische Ziele:**

Kinder erkunden ihre Wohnumgebung mit digitalen spielpädagogischen Methoden. Sie finden heraus, welche liebenswerten, interessanten Orte es in ihrem Stadtteil gibt, und sie bewerten diese Orte nach ihren Kriterien. Sie machen ihre Bewertungen für andere Kinder öffentlich. Themen sind so vielfältig wie das, was es im Stadtteil gibt: Tiere, Menschen, Orte, Kurioses und Seltsames, Bemerkenswertes und Spektakuläres – jeweils aus Kindersicht.

Kinder lernen sichere Bereiche kennen, in denen sie sich forschend und entdeckend aufhalten können: SEAB Bereiche = sichere Spiel-, Erlebnis-, Aufenthalts- und Bildungspotenziale für Freizeit- und Lebensqualitäten für 4- bis 15-Jährige. Sie veröffentlichen diese Orte über Rallyes und über das Internet.

Zusätzlich verändern sie ihre Umgebung, indem sie von ihnen gewünschte Änderungen in die Realität umsetzen, zum Beispiel den Anbau eines eigenen Nutzgartens im halböffentlichen Bereich.

### **Methoden:**

Es werden einfache digitale Suchspiele eingesetzt und mit Kindern gestaltet. Vom Zugang her gibt es niedrigschwellige digitale Spielformen wie Fotorallyes, Spiel- und Orientierungsspiele mit GPS-Geräten und Kompass sowie Spieleformen zur Erstellung von digitalen Kinderstadtteilplänen. Dabei lassen sich – wie oben beschrieben – beispielsweise einfache Umgestaltungen vornehmen wie die Aussaat von Sonnenblumen oder Kresse im öffentlichen Bereich oder die Anlage eines Nutzgartens im halböffentlichen Bereich.

### **Ergebnisse:**

digitale Kinderstadtteilpläne, GPS-Touren von Kindern für Kinder, QR-Code-Rallyes und QR-Code-(??)Rätsel, Nutzgärten in öffentlichen und halböffentlichen Räumen

### **Angestrebte Kompetenzen:**

- Fähigkeit, sich den unmittelbaren Lebensraum (Quartier) bewusst zu erschließen
- Fähigkeit, sich Neuem/Fremdem zu öffnen
- Kennenlernen der Werte und Wichtigkeiten des anderen durch die Interaktion mit Gleichaltrigen

„bildungsLandschaften im Wohnumfeld spielend erforschen, gestalten und aneignen“ ist ein Projekt von Spielmobile e.V. im Rahmen von „Bündnisse für Bildung“ gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung.





- Fähigkeit, Wertigkeiten und Wichtigkeiten differenzieren zu können, nötigenfalls Entscheidungen durch Konsensaushandlungsprozesse treffen zu können
- Verbesserung von Artikulationsfähigkeiten
- Fähigkeit, sich medial auszudrücken, mitzuteilen, zu orientieren
- Erlernen neuer visueller und sprachlicher Kommunikationsformen
- Fähigkeit, das Erarbeitete Gleichaltrigen zur Verfügung zu stellen
- Erweiterung der Medienkompetenz
- Fähigkeit, Ideen aus der fiktiven Welt in die Realität umzusetzen

#### **Didaktisches Material:**

Entweder lassen sich Bildungsboxen aus den Vorjahren einsetzen oder die LZE besorgen sich neues Material.

#### **Format:**

- Bindung der Zielgruppe über den Aufbau eines Spannungsbogens im Ablauf
- abstempelbarer Stadtentdecker-Pass für die Kinder; Schirmmützen o. Ä. als „Ausweis“/Gruppenzugehörigkeitssymbol

#### **Anzahl / Qualifikation MA:**

42 teilnehmende Kinder werden wie folgt kalkuliert (Betreuungsschlüssel 1:6):

- 3 pädagogische Fachkräfte
- 4 Sonstige Honorarkräfte
- 2 ehrenamtliche Personen

„bildungsLandschaften im Wohnumfeld spielend erforschen, gestalten und aneignen“ ist ein Projekt von Spielmobile e.V. im Rahmen von „Bündnisse für Bildung“ gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung.





**Vorkalkulatorische Beispielrechnung:**

Was Anzahl	Personen	Tage	Std	Std gesamt	Honorar	Summe
<b>Pädagogische Fachkraft</b>						
1 Pädagogische Fachkraft an 5 Tagen						
1*5*8h=40	1	5	8	40	48,00 €	1.920,00 €
<b>Fachkraft für Medien, Spiel, Sport usw.</b>						
1 Fachkraft an 5 Tagen						
1*5*8h=40	1	5	8	40	48,00 €	1.920,00 €
<b>Fachkraft für jeweilige Sachkompetenz</b> Fachfrau/Fachmann im handwerklichen oder künstlerischen Bereich						
1 Fachkraft für jeweilige Sachkompetenz an 5 Tagen						
1*5*3h=15	1	5	3	15	36,00 €	540,00 €
<b>Sonstige Honorarkräfte</b> Erzieher/innen und Sozialarbeiter/innen in Ausbildung, Studierende, pädagogisch geschulte und erfahrene Personen						
Sonstige Honorarkräfte an den 5 Aktionstagen:	4	5	8	160	20,00 €	3.200,00 €
4*5*8h=160						
<b>Ehrenamtliche</b> ehemalige Kinder und Jugendliche, Rentner/innen, und freiwillig engagierte Personen						
2 Ehrenamtliche an den 5 Aktionstagen	2	5	8	80	5,00 €	400,00 €
2*5*4h=40						
<b>Sonstige Kosten</b>						
Sonstige Kosten (inkl. Verbrauchsmaterial) Filme, Bastel- und Spielmaterial, Transportkosten						520,00 €

„bildungsLandschaften im Wohnumfeld spielend erforschen, gestalten und aneignen“ ist ein Projekt von Spielmobile e.V. im Rahmen von „Bündnisse für Bildung“ gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung.





Dokumentation, Print, Flyer, Ankündigung für die Veranstaltung						600,00 €
Verpflegungspauschale je Kind für Getränke und Obst	42 Kinder	5			4 €	840,00 €
<b>Summe für eine Woche</b>						<b>9940,00 €</b>

In den acht Stunden/Tag ist der Auf- und Abbau für die mobilen Aktionen eingeschlossen.

„bildungsLandschaften im Wohnumfeld spielend erforschen, gestalten und aneignen“ ist ein Projekt von Spielmobile e.V. im Rahmen von „Bündnisse für Bildung“ gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung.

