



Grundsätzliches

Spielend erforschen wir Menschen die Welt und gestalten unsere Wirklichkeit. *Spielpädagogisches Handeln* bedeutet die Inszenierung und Begleitung von Möglichkeiten zu Entfaltung der eigenen Potentiale und der eigenen Persönlichkeit.

Ziele der Ausbildung sind, die Teilnehmer*innen in ihrer personalen und fachlichen Verantwortlichkeit, in ihrem konzeptionellen Arbeiten und in der Prozessbegleitung zu stärken und zu tiefen. Die individuelle Entwicklung der Teilnehmer*innen in ihrer spielpädagogischen Handlungsfähigkeit ist ein wesentlicher Bestandteil der Ausbildung.

Die *Voraussetzungen* zur Zusatzausbildung sind nicht an bestimmte Vorqualifizierungen gebunden. Alle spielinteressierte Erwachsenen sind eingeladen, es gibt keine Einschränkung auf Handelnde in pädagogischen Arbeitszusammenhängen. Alle Erwachsenen, die sich mit Spiel und deren Qualitäten auseinandersetzen und ihr Wissen in das jeweilige Praxisfeld einbinden möchten, sind eingeladen.

Die *Spielpädagogik – Ausbildung* ist somit offen für alle Menschen, die Spielpädagogik als professionelles Instrumentarium zur Erweiterung ihrer beruflichen Handlungsfähigkeit einsetzen wollen.

Die Spielpädagogik – Ausbildung **umfasst** 160 Unterrichtsstunden an *sieben viertägigen Modulen*, jeweils Donnerstag 10.30 bis Sonntag 15.30 und eine praktische Projektarbeit. Sie endet mit einer kollegialen Begutachtung zur eingereichten Projektarbeit. Voraussetzung zum Erhalt eines *Zertifikats* ist die kontinuierliche Teilnahme an den Modulen und die Präsentation eines durchgeführten spielpädagogischen Projektes.

Die *Inhalte* der Module beziehen sich auf wissenschaftliche Erkenntnisse unterschiedlicher Fachdisziplinen. Durch kritische Auseinandersetzungen und praxisbezogenen Anwendungen können neue Einsichten und erweiterte pädagogische Handlungszusammenhänge gewonnen werden. Die Teilnehmer*innen entwickeln auf Grundlage theoretischer Modelle eigene Denkkonstruktionen und entfalten ein persönliches Kaleidoskop des Wissens.

In der Spielpädagogik- Ausbildung werden unterschiedlichste *Modelle* vorgestellt und mittels geschickter und spielfreudiger Bearbeitungen sowohl individuell als auch in Gruppen bearbeitet und erfasst. Keines der Modelle erhebt den Anspruch der Wahrheit, jedes Modell soll kritisch befragt werden. Ein Verständnis von den Aufgaben der Pädagogik und der Pädagog*innen sowie einem inne liegenden Menschenbild schwingt immer mit und wird konsequent zur Disposition gestellt.

Die Module stehen in einem *inneren Zusammenhang*, die Bearbeitungsformen sind grundsätzlich in einem spielenden, erforschenden Charakter. Gemeinsame Spielregeln werden mit den Teilnehmenden vereinbart, das kollegiale Miteinander erhält ebenso viel Raum wie die individuellen Aneignungsprozesse. Der Zusammenhang wird durch die selbst definierte Arbeit in *Gruppentreffen* in den Praxisphasen stets aufrechterhalten. Die Teilnahme an den Modulen und den Gruppentreffen wird vorausgesetzt.

Bereichert werden alle Module durch Spielpädagog* innen aus früheren Ausbildungsgruppen, die mit ihrem lebens- und praxisbezogenen Erfahrungsschatz eine eigene Zeit erhalten.

Die *Referent*innen* verstehen sich als Impulsgebende eines gemeinsamen Prozesses. Sie inszenieren Möglichkeiten zu Auseinandersetzungen und bieten ausreichende Gelegenheiten für eigene Erkundungen mit den pädagogischen Themen. Sie erschaffen klare Strukturen für eine dynamische und reflektierte Ausbildung und stellen in allen Modulen fachliche Ausarbeitungen und Prozessdokumentationen zur Verfügung.

In sieben Schritten



* In Modul 1 – Spuren suchen

...erfährt das Ankommen und Dasein in einer neuen Ausbildungsgruppe die erste Aufmerksamkeit. *Spielregeln* werden als notwendiges Instrument eingeführt, erste Modelle zeigen die Ausrichtung der Ausbildung. Mit dem *Seerosenmodell*, den *anthropologischen Grundkategorien*, die Differenzierung von *Person-Sache-Prozess* und der spielpädagogischen Grundannahme von *Impuls und Eigenbewegung* werden Wurzeln der Ausbildung in Dialog gebracht. Das *Menschenbild* wird anhand eines Modelles von R. Largo und dessen Verständnis von *Grundbedürfnissen* und *Kompetenzen* ausgelegt. In der *Denk.Bar* kann weiteres Wissen angeeignet werden, in diesem Modul wird das konstruktivistische Denken von *H. von Foerster* beleuchtet.

* In Modul 2 – vom Sinn der Sinne

...zeigt sich die spielpädagogische Überzeugung, dass Menschen als *Ausgangspunkt eigenes Handelns* sinnliche Wesen sind. So erhalten die *Qualitäten der Sinne* eine besondere Aufmerksamkeit und das Lebenswerk von *H. Kükkelhaus*, das *Erfahrungsfeld der Sinne*, bekommt ausführlich Raum. Das pädagogische Verständnis von *H. Rosa* und die *Eindrucksbildung* sind in diesem Modul folgerichtig zu Bearbeitung. Die Wirkung von *Raum* auf den Menschen kann ausführlich erforscht werden, die Umsetzung von Wahrnehmungen in einen künstlerischen und konstruktiven Raum wird durch die Arbeit von *A. Goldsworthy* gekennzeichnet.

* In Modul 3 – wahr genommen

...lenkt die Blickrichtung auf die Gewissheit, dass wir Menschen *wahrnehmungsgelitet* sind und die Wahrnehmungen den Lebensweg leiten. So erfahren die *Stolpersteine* eine ausführliche Bearbeitungsform in Dialoggruppen. Angereichert wird den spielpädagogischen Handlungsperspektiven die Auseinandersetzung mit der Pädagogik von *P. Freire*. In Pro- und Reflexionsgruppen werden verschiedene Aufgaben gelöst und die Teilnehmer*innen erfahren die besondere Art der Würdigung durch *gutachterliche Rückmeldungen*. Der These, dass Andersdenkende zumeist anders denken, als oft gedacht wird, kann bei den *Phänomenen der Wahrnehmung* gefolgt werden.

* In Modul 4 – eine Rolle spielen

...bleibt der innere Zusammenhang bestehen. Nach den *spielpädagogischen Grundüberzeugungen* und den Auseinandersetzungen mit dem Menschen als *sinnliches Wesen* mit individuellen *Wahrnehmungen* sind in diesem Modul die *Vielfalt der Rollen* und deren *Eigenwilligkeiten* im Mittelpunkt. Das Model von *C.G. Jung* und deren möglichen Hilfestellungen für Arbeitsprozesse erhält ein besonderes Gewicht, die Thesen zur *Moralentwicklung* von *Kohlberg* und *Gilligan* werden betrachtet, die potentielle Verwandlung eines *randdynamischen Modelles* nach *Schindler* zu einem gelungene *spielpädagogischen Gruppenmodell* stehen im Blickpunkt. Das *Spielfeld der Projektarbeit* und einzelnen *Projektmanagements- Methoden* finden einen Raum, ebenso kann das eigene *Projekt zur Zertifizierung* in den Mittelpunkt gestellt werden.

* In Modul 5 – Kunst der Begegnung

...ist der Folgeschritt vom Betrachten des einzelnen Menschen in seiner Vielfalt an Bedürfnissen und Rollen hin zur Begegnung und dem Dialog mit Anderen konsequent. Weitere Modelle der Kommunikation werden eingeführt, mit dem *Gesprächskarussell*, dem *Bilddiktat* und den *Gesprächsrollen* grundlegende Situationen aus Gesprächen diskutiert. Die Theorie von *P. Watzlawick* zur Kommunikation wird ausführlich beleuchtet. Die *Digitalisierung* der Kommunikation erfährt eine breite Erörterung, in dem das eigene pädagogische Verhalten konsequent eingebettet ist. Die Grundlagen der Arbeiten von *J. Butler* werden vermittelt und pädagogisch bearbeitet. Die *Musik* als wesentliches Kommunikationsinstrument erfährt eine ebenso tiefe pädagogische Bearbeitung, die Rückbindungen an spielpädagogische Aufgaben sind garantiert.

* In Modul 6 – tu was!

...wird die gesellschaftspolitische Bedeutung spielpädagogischen Handelns explizit beleuchtet. Die *UN- Kinderrechte* und das *Manifest für das Recht der Kinder auf Spiel* erfahren eine gemeinsame Bearbeitung, die philosophischen Ausführung „*Rettet das Spiel*“ von *C. Quarch* können kritisch betrachtet werden. Die Aufforderung zum pädagogischen Handeln wird durch die Bearbeitung der Arbeiten von *C. Varela* und *H. Arendt* verstärkt. Als Instrument der *Positionierung* kann das *Puppenspiel* genutzt werden. Im eigenen Handwerk entstehen Puppen, die im besten Sinne für *die Kinder/ Menschenrechte* lauthals sprechen.

* In Modul 7 – Zeichen setzen, Spuren hinterlassen

...erfährt das praktische Handeln der Teilnehmer*innen eine besondere Würdigung. Die *Projektarbeiten*, einzeln oder in Gruppen, wurden verschriftlicht – die Arbeiten werden in diesem Modul von allen gemeinsam durch eine *systematische Zertifizierung begutachtet* und gewürdigt. Zum Abschluss der Ausbildung wird noch einmal konzentriert die Achtsamkeit auf jede/n Teilnehmenden gelegt, durch die Modelle „*mir selbst auf der Spur*“ und „*im Dialog mit*“ kann eine vertiefte *Reflexion* zum gesamten Ausbildungsprozess eingenommen werden. Die feierliche *Übergabe der Zertifikate* wird spiefreudig mit geladenen Gästen gefeiert.



Formales in Übersicht

Anmeldung

Erfolgt schriftlich bei:

Stadtjugendausschuss e.V. Karlsruhe – Mobile Spielaktion – Pforzheimerstr. 35 – 76227 Karlsruhe

Tagungsort ist die Jugendfreizeit- und Bildungsstätte Baerenthal - 2, Place Robert Schuman, F-57230 Baerenthal, www.jfbs-baerenthal.org

Voraussetzungen zum Erhalt des Zertifikates sind

- die Teilnahme an allen Ausbildungseinheiten (bei einer Abwesenheitsquote von mehr als sieben Seminartagen muss die Fehlzeit im nachfolgenden Kurs nachgeholt werden)
 - die Durchführung eines Praxisprojektes
 - die Erstellung eines Projektberichtes oder (in Ausnahmefällen) einer Hausarbeit aus dem Themenbereich der Spielpädagogik
 - die Teilnahme an kollegialer Entwicklungsarbeit zwischen den Modulen
- Die Zulassung zur berufsbegleitenden Zusatzqualifikation erfolgt nach dieser Anmeldung durch eine schriftliche Bestätigung.

Kosten

Die Zusatzqualifikation kostet pro Kurseinheit entweder 413, -- oder 446, -- €.

Der Betrag setzt sich aus den Fortbildungsgebühren (290, -- €) und den Kosten für Unterbringung und Vollverpflegung zusammen.

Mögliche Unterbringung:

Doppelzimmer im Pavillon + Vollpension mit Bettwäsche pro Tag 156, --€.

Dreibettzimmer im Bungalow + Vollpension ohne Bettwäsche pro Tag 123, --€.

Vor Beginn eines Moduls wird den Teilnehmer*innen eine Rechnung zugeschickt. Der Betrag ist umgehend auf das angegebene Konto zu überweisen. Den Teilnehmer*innen entstehen keine weiteren Kosten. *Individuelle Finanzierungswege (z.B. Ratenzahlungen)* sind möglich.

Vorzeitiges Beenden

Der / die Teilnehmer*in verpflichtet sich mit dieser schriftlichen Anmeldung zur Teilnahme an der gesamten Zusatzqualifikation. Bei einer vorzeitigen Beendigung fallen Stornierungskosten in Höhe von 400,-€ (eine Moduleinheit + Bearbeitungsgebühren) an. Sollte es zu einem vorzeitigen Beenden der Fortbildung kommen, werden keine geleisteten Gebühren zurückgezahlt.

Für Streitigkeiten, die sich aus dem Vertrag oder über das Bestehen eines solchen Vertrages ergeben, ist der Gerichtsstand Karlsruhe zuständig.

Widerrufsrecht

Der Vertrag kann innerhalb von zwei Wochen widerrufen werden.

Stadtjugendausschuss e.V. Karlsruhe
Mobile Spielaktion
Pforzheimer Straße 35
76227 Karlsruhe
Tel. 0721 47638-87
Fax 0721 47638-92
www.spielpaedagogik.eu