

PIIQUE Pro

Inklusion und Interaktion in Kitas - E-Learning für Fachkräfte

HINTERGRUND DER FORSCHUNG

Die Qualität inklusiver Pädagogik hängt von der Qualifizierung pädagogischer Fachkräfte ab.¹ E-Learning-Formate bieten eine Integration von kleinen Lerneinheiten in das Berufsfeld der Frühpädagogik. So können aktuelle Wissensbestände vermittelt werden und durch eine stetige Auseinandersetzung in Handlungen überführt werden. Jedoch haben sich E-Learning-Formate noch nicht ausreichend etabliert.³ Aus diesem Grunde untersucht das Projekt Anforderungen und Möglichkeiten für eine zeitgemäße Art zu Lernen.

WISSENSCHAFT

AUSGANGSPUNKT



zum PIIQUE Plakat
Passwort: PIIQUE

Im PIIQUE-Projekt wurden Wissensbestände zur Fachkraft-Kind-Interaktion erhoben und erste Konzepte für digitale, interaktive Lernformate entwickelt.

ERARBEITUNG DER APP-INHALTE

Die wissenschaftlichen Lehrinhalte zur Fachkraft-Kind-Interaktion wurden zusammengefasst und in eine Alltagssprache überführt. Dies bildete die Grundlage für die LernSnacks in der Lern-App.

SYSTEMATISIERUNG

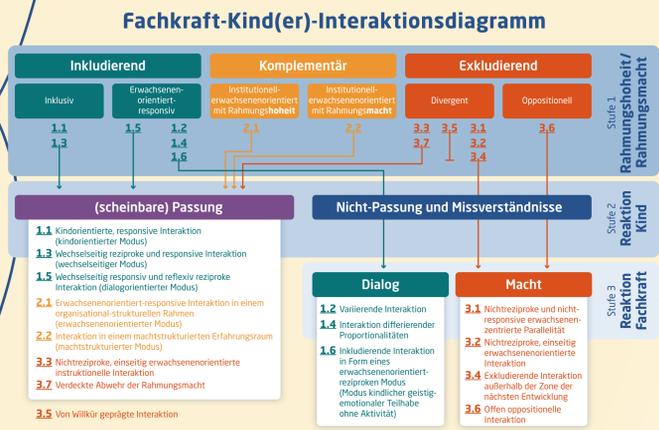
Die 15 Interaktionsmodi, die ursprünglich deduktiv im PIIQUE-Projekt festgelegt wurden, erfuhren eine Neustrukturierung. Es wurde herausgearbeitet, dass die Fachkraft die Interaktionen initiiert und die Kinder darauf reagieren. Dadurch kann der Verlauf der Interaktionen detaillierter erfasst und die Interaktionsmodi in spezifische Verläufe systematisiert werden. Diese Vorgehensweise trägt dazu bei, ein besseres Verständnis für den Verlauf der Interaktion zu erlangen.

WISSENSCHAFTL. FEEDBACK

Unter Zuhilfenahme externer wissenschaftlicher Expertise wurden die Texte in Alltagssprache einer gründlichen Überprüfung und Anpassung unterzogen, um eine fundierte und evidenzbasierte Grundlage zu gewährleisten.

1. FACHKRÄFTE-BEIRAT

Mit pädagogischen Fachkräften, den zukünftigen Nutzer:innen sowie Bildungsexpert:innen wurden die Texte auf Verständlichkeit überprüft, die App-Interaktionen evaluiert und Feedback zum visuellen Erscheinungsbild des Interfaces gegeben.



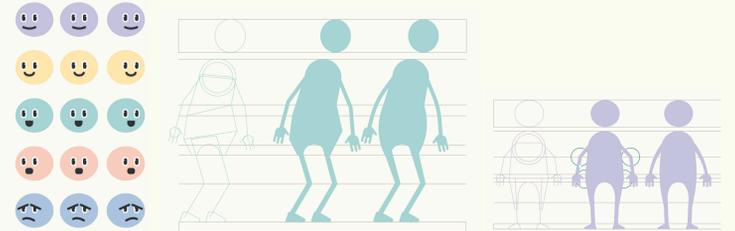
APP-INTERAKTION

Interaktionskonzepte und -elemente wurden überarbeitet, um eine intuitive Interaktion zu ermöglichen.



ILLUSTRATION

Um die Praxisbeispiele verständlicher zu machen und die Lernbereitschaft durch visuell unterstützte Inhalte zu fördern, wurde ein System aus genderneutralen Figuren und der Möglichkeit ihre Mimik schnell zu verändern.



DIDAKTISCHE AUFBEREITUNG

Das Interaktionsdiagramm wurde in Alltagssprache überführt und an die Lern-App angepasst, um dessen Teilbereiche in kleine, verständliche Lerneinheiten zu gliedern.

PRAXISBEISPIELE AUS DEM BERUFSFELD

Das Thema der Fachkraft-Kind-Interaktion wurde in der Lern-App mit realen, anonymisierten Praxisbeispielen veranschaulicht. Die Beispiele wurden mittels eines „Arbeitsheftes“ zusammengetragen.



DIDAKTISCHER KURSAUFBAU

Die Inhalte wurden in kurze Lerneinheiten überführt, auch LernSnacks genannt. Hierbei wurde darauf geachtet, ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Theorie-, Übungs- und Reflexionsphasen zu gewährleisten.

2. FACHKRÄFTE-BEIRAT

Pädagogische Fachkräfte wurden eingeladen, unseren Lern-App-Prototypen zu evaluieren. Ziel war es, das inhaltliche Verständnis, das Nutzungsverhalten, das visuelle Erscheinungsbild sowie die zeitliche Inanspruchnahme zu testen. Die Teilnehmenden konnten sich dabei selbstständig über Smartphones durch die Lern-App navigieren.

GEBRAUCHS-AUSWERTUNG

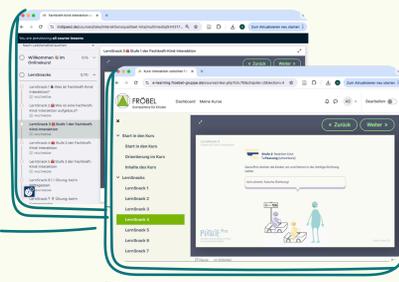
Durch die Datenerhebung im H5P-Onlinekurs werden die Bearbeitungs-geschwindigkeit der Inhalte, Abbruchraten und individuelle Rückmeldungen der Teilnehmenden überprüft.

Diese Angaben dienen der Überarbeitung und Verbesserung der didaktischen Lerneinheiten sowie der App-Interaktion, einschließlich weiterer geplanter Lernthemen.

Zusätzlich wird abgefragt, inwieweit Fachkräfte die Impulse unmittelbar in ihre praktische Arbeit integrieren wollen. Dies trägt zur Professionalisierung der Fachkräfte bei.

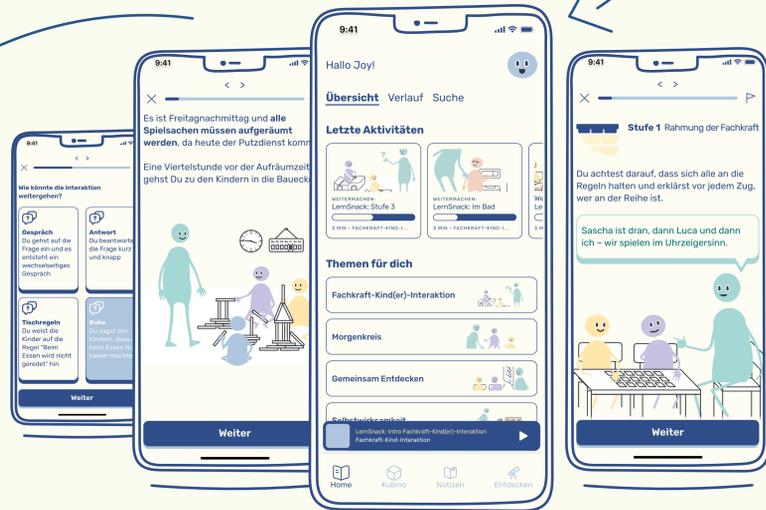
E-LEARNING MIT H5P

Für die E-Learning-Plattformen der Kooperationspartner:innen wurden die Lerninhalte in H5P aufbereitet. Somit wird ein Zugang zu wissenschaftlichen Inhalten über branchenüblichen Formaten ermöglicht.



LERN-APP KLIICKDUMMY

Auf Grundlage der Ergebnisse wurde ein Lern-App Prototyp entwickelt. Diese digitale Anwendung erfüllt die evaluierte Anforderung eines kurzweiligen, unterhaltsamen und nichtlinearen Lernens und kann individuell von Fachkräften genutzt werden. Durch dieses selbstständige Weiterbildungsformat soll das professionelle Handeln der Fachkräfte verbessert und ein Diskurs zu neuen wissenschaftlichen Erkenntnissen in der Praxis eröffnet werden.



BERUFSFELD

1) Brunner, J. (2018): Professionalität in der Frühpädagogik. Perspektiven pädagogischer Fachkräfte im Kontext einer inklusiven Bildung. Wiesbaden: Springer VS.
 2) Buschle, C. & König, A. (2018): E-Learning und Blended Learning-Angebote: Möglichkeiten beruflicher Weiterbildung für Kita-Fachkräfte. Medienpädagogik Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung 30(1), 50-72.

