

Modul 6.4, ggf. 7.4	Methodenorientiertes Vertiefungsmodul: Ästhetisches Projekt
Modulverantwortlich	Dipl.-Sozialpäd. (FH) Michaela Musenja Dipl.-Sozialpäd. (FH) Beate Weigle
Semesterlage	6. Semester und ggf. 7. Semester
Angebotsturnus	jeweils im Sommersemester und ggf. im Wintersemester
Workload in Stunden	237,5, davon 75 als Präsenzstudium (5 SWS) und 162,5 im Selbststudium
ECTS-Leistungspunkte	9,5
Zugehörige Veranstaltungen	Unit 1: Ästhetisches Projekt
Kurzbeschreibung	<p>„Es dreht sich in Ästhetischen Projekten als didaktischen Spielräumen darum, Rahmenbedingungen zu erkunden und zu schaffen, unter denen das Lernen des Lernens thematisch werden kann, unter denen ästhetische Bildung kognitives Begreifen herausfordern können und unter denen theoretisches Begreifen als performatives Handeln zum Zuge kommen kann (Hanke/Krokowski 2006: 24)“.</p> <p>Der Vertiefungsbereich gilt der Konzeption, Durchführung, Präsentation und Reflexion eines ästhetischen Projektes. Grundlage ist das spielpädagogisch ausgerichtete Konzept von PlayingArts und dessen Umsetzung im Kontext der Ausbildung von Sozialpädagog/-innen. Der Vertiefungsbereich zielt auf Selbstbildung in künstlerischen Medien: die Studierenden sollen angeregt werden selbsttätig eigene Themen zu entdecken, diese ästhetisch-gestalterisch umzusetzen und im Transfer in die Soziale Arbeit zu reflektieren. Im Vordergrund steht die Entfaltung eigener Fähigkeiten und Ressourcen - in Zusammenarbeit mit der Projektgruppe und Lehrenden - und die Erweiterung von Projektmanagement- und Teamkompetenzen.</p> <p>Hanke, Ulrike/Krokowski, Robert (2006) Ästhetische Projekte Bd. 1. Das eigene Ding. Eine Dokumentation ästhetischer Bildung in der Lehr- und Lernforschung an der Hochschule Neubrandenburg. Berlin u.a</p>
Inhalte	<p><i>Theoriearbeit</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Es werden Theorien und Konzepte ästhetischer Bildung vermittelt. • Das Konzept und die Prinzipien von PlayingArts werden beispielhaft am Bereich der Jugendarbeit dargestellt. • Das Konzept der ästhetischen Forschung nach Helga Kämpf-Jansen wird thematisiert. • Die Spieltheorien und die Charakteristika von Spiel werden bearbeitet (u.a. Scheuerl). <p><i>Orientierung im Berufsfeld</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Es finden exemplarische Darstellungen von sozialarbeiterischen Anwendungsbeispielen statt. <p><i>Methoden</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • In Anlehnung an das spielpädagogische Konzept von PlayingArts, wird die ästhetische Projektpraxis als etwas erfahrbar gemacht, was nicht

	<p>funktionalistisch ausgerichtet ist, sondern Möglichkeiten eröffnet, den eigenen kreativen Ressourcen auf die Spur zu kommen und diese zu aktivieren.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Es werden Spielprozesse initiiert, die im Umgang mit dem Fremden/Anderen Unterbrechungen thematisieren, in denen sich Manifestationen tradierter Lernformen, Arten und Weisen des Denkens, Wahrnehmens und Handelns auflösen und Veränderung von Selbst- und Weltverhältnissen möglich wird. • Im Anknüpfen an ästhetisch-praktische Verfahren (u.a. Darstellende Kommunikation, Spiel, Musik, Literatur, Film, Fotografie) aus den Kultur-Ästhetik-Medien-Fächern können eigene Neigungen und Orientierungen befragt, im Kennenlernen neuer ästhetischer Verfahren (u.a. Sammeln, Dekonstruktion, Recherche) Potenziale erweitert werden. • In der Wahrnehmung einer Differenz – auch im Sinne einer Unterbrechung – zu alltäglichen Denk- und Handlungsmustern, Erfahrungs- und Wissensroutinen sollen (biografische) Handlungsspielräume und die Suche nach den je eigenen Themen, Interessen und Fragen eröffnet werden. <p><i>Anwendungsbezug</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden wenden das erworbene Wissen und die praktischen Impulse bei der Umsetzung eines ästhetischen Projektes an. • Die wesentlichen Arbeitsschritte sind Konzeption, Durchführung und Präsentation des Projektes. • Das ästhetische Projekt ist themenzentriert, wird selbst verantwortet und eigenständig organisiert. • Das ästhetische Projekt umfasst Themen- und Materialsammlung, Wahl und Einsatz von Medien und Präsentation vor einer interessierten Öffentlichkeit/oder Lehrenden/Studierenden. • Die Reflexion erfolgt anhand einer schriftlichen Ausarbeitung, die den Transfer von ästhetischer Projektarbeit in die Soziale Arbeit zum Gegenstand hat.
<p>Qualifikationsziele / Kompetenzen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden sind in der Lage sich mit ihrem je eigenen Thema in einen künstlerischen Forschungsprozess zu begeben. • Die Studierenden können durch einzelne Impulse aus dem Bereich von Kunst, Kreativitätstechniken und ästhetischen Verfahren und Strategien eigene ästhetisch-gestalterische Prozess initiieren. • In der Auseinandersetzung in und mit einem Medium vermögen die Studierenden der Frage auf die Spur zu kommen, was in themenzentrierter Arbeit ihr eigener Ansatz (Hanke/Krokowski) ist und sie erfahren sich in einem ästhetisch-gestalterischen Prozess selbst. • Die Studierenden verstehen es im Anknüpfen an eigene Themen, Ressourcen und Fähigkeiten ihr individuelles ästhetisches Projekt zu entwickeln. • Die Studierenden können neben der Einzelarbeit auch die Verbindung mit den Projekten und Themen innerhalb der Gruppe in den Vordergrund stellen, im Sinne der Unterstützung und Impulsgebung. • Die Studierenden reflektieren das Ergebnis Ihrer Projektarbeit und stellen einen Transfer derselben zur Praxis der Sozialen Arbeit her.
<p>Lehr-und Lernformen</p>	<p>Seminar, entdeckendes Lernen, Gruppenarbeit, studentische Ergebnispräsentation</p>
<p>Lernzielkontrolle</p>	<p>Referat (Projektpräsentation) mit schriftlicher Ausarbeitung</p>