

Digitalisierung und Digitalität gestalten zunehmend den Alltag aller Menschen mit. Auch Kinder sind in ihrer Lebenswelt von digitalen Medien und Geräten umgeben, nutzen sie und lernen von und mit ihnen. In Kita und Grundschule stellt sich daher verstärkt die Frage, wie digitale Medien und Geräte in Lernsituationen eingebunden werden können, damit Lernen mit und über digitale Medien gelingt.

Das Fachforum „Digitale Lernräume“ des Forschungszentrums für Elementar- und Primarbildung der Pädagogischen Hochschule Weingarten widmet sich diesem vielfältigen Thema. In Workshops und einer Podiumsdiskussion können digitale Lernmöglichkeiten zu unterschiedlichen Themenbereichen und mit unterschiedlichen Medien praxisnah erfahren und diskutiert werden. Die gewonnenen Einsichten bieten Grundlage für einen nachhaltigen Theorie-Praxis-Austausch, der in einer abschließenden Podiumsdiskussion verdichtet wird.

Die Tagung richtet sich an pädagogische Fachkräfte in Kita, Hort und Grundschule, an Lehrkräfte in Grundschulen, an Studierende sowie an weitere Interessierte.

Die Teilnahme ist kostenfrei.

**Schlossbau
Kirchplatz 2
88250 Weingarten**



| | |
|-------------------|--|
| 15:45 Uhr | Ankommen und Anmeldung (Festsaal) |
| 16:00 – 16:15 Uhr | Begrüßung und thematische Einstimmung (Festsaal) |
| 16:20 – 17:50 Uhr | Workshopphase 3 x je 25 Minuten |
| 18:15 – 19:00 Uhr | Podiumsimpulse mit Diskussion (Festsaal) |





- **Prof. Dr. Thomas Irion (PH Schwäbisch Gmünd)**
Direktor des Zentrums für Medienbildung / Abteilung: Erziehungswissenschaft / Grundschulpädagogik
- **Mareike Schildknecht, B.A. Elementarbildung (Kindheitspädagogik)**
Pädagogische Fachkraft in einer Kindertageseinrichtung
- **Prof. Dr. Franziska Vogt (PH St.Gallen)**
Leiterin Institut Frühe Bildung 0 bis 3 / Co-Studienleiterin MA Early Childhood Studies

Anmeldung bitte bis 06. November 2024 über Eveeno (QRCode)

Rückfragen oder alternative Anmeldung:

Sekretariat: Frau Ulrika Seel

 seel@ph-weingarten.de

 0751 / 501-8293



Quelle: Pixabay.com



Fachforum Frühe Bildung

„Digitale Lernräume“

Fachforum des Forschungszentrums für Elementar- und Primarbildung

18. November 2024

16:00 – 19:00 Uhr



1) Digitales Lernen und Montessori-Pädagogik?

Dr. Judith Neff (PH Weingarten)

In diesem Workshop gehen wir gemeinsam der Frage nach, wie wir die Selbstständigkeit von Kindern stärken können und welche Rolle digitale Medien dabei spielen. Mit Bezug auf die Montessori-Pädagogik werden Ideen zur Vermittlung von Medienkompetenz erarbeitet. Anhand von vielfältigen Beispielen werden Möglichkeiten für eine handlungsbezogene Erschließung von realen und digitalen Lernmedien aufgezeigt.

2) Programmieren verstehen lernen

Dr. Judith Neff (PH Weingarten)

In diesem Workshop wird konkret aufgezeigt, wie das erste Programmieren für Kinder im Sinne des individuellen und unabhängigen Lernens umgesetzt werden kann. Mit Bezug auf die Montessori-Pädagogik werden Kompetenzgewinn und Einsatzmöglichkeiten von Lernmedien aus der Robotik vorgestellt. Gemeinsam programmieren wir einen Lernroboter im Handlungsfeld Bauernhof und diskutieren Lernchancen.

3) Mit dem digitalen Lesestift durch den pädagogischen Alltag

Emely Knör, Iris Wortmann, Jutta Sechtig (PH Weingarten)

Unter der Bandbreite digitaler Medien für den (früh-) pädagogischen Alltag finden sich auch zahlreiche digitale Lesestifte. Im Kontext der sprachlichen Bildung und Sprachförderung liefern sie großes Potenzial. Auf der Basis der Praxiserfahrungen aus den Qualifizierungskursen „KitaProSprache“ soll die Anwendung digitaler Lesestifte diskutiert und erprobt werden. Verknüpfungen zu weiteren Entwicklungsbereichen liefern Anregungen zum Ausprobieren in der eigenen Praxis.

4) Digitale Bildung im Kindergarten mit Fantasie- und Rollenspiel

Prof. Dr. Franziska Vogt (PH St.Gallen, CH)

Im Workshop beschäftigen wir uns mit gendersensiblen Freispielimpulsen für den Kindergarten zur digitalen Transformation und diskutieren das Potenzial des So-tun-als-ob für die digitale Bildung, ganz ohne funktionierende Geräte.

5) Bee-Bot – Spielend Programmieren lernen

Max Miehle (PH Weingarten)

Bee-Bot ist ein kinderfreundlicher, programmierbarer Roboter, ideal für den Einstieg in die Welt des algorithmischen Denkens. Durch seine einfache Bedienung lernen Kinder, Sequenzen zu planen und auszuführen. Perfekt für interaktives Lernen fördert Bee-Bot kritisches Denken und Problemlösefähigkeiten in spielerischer Art und Weise.

6) Comic-Life App: Visuelle Geschichten selbst erzählen

Max Miehle (PH Weingarten)

Comic Life 3 im Bildungs- und Elementarbereich bereichert den Bildungsalltag vom Elementarbereich bis zur Grundschule. Die App ermöglicht es mit einfachen Mitteln, visuelle Geschichten zu erstellen, die den Lernstoff lebendig machen.

Es können schnell eigene Fotos und Zeichnungen in Comics umgewandelt werden, was besonders im visuellen Lernen unterstützt. Die intuitive Benutzeroberfläche mit vielfältigen Vorlagen und Gestaltungsoptionen fördert die Kreativität bei Projekten, Storyboards und Präsentationen. Verfügbar für iOS, Mac und Windows, ist Comic Life 3 ideal für kreative Bildungszwecke.

7) (Mehrsprachige) Digitale Bilderbücher

Dr. Mascha Wanke (PH Weingarten)

„Lesen ist ein grenzenloses Abenteuer der Kindheit“ erkennt Astrid Lindgren treffend. Wie faszinieren Sie in Ihrem professionellen Umfeld Kinder für Bücher? Entdecken Sie in diesem Workshop die Potenziale digitaler Bücher für den sprachförderlichen Einsatz im Kita- und Grundschulbereich. Hierzu erarbeiten Sie praxisnah Anwendungsmöglichkeiten der Bilderbuch-App Polyilino im Dialog mit ein- und mehrsprachigen Kindern.

8) Förderung exekutiver Funktionen mit der App Hirnschmalz

Gloria Liebsch & Michaela Celeryn (PH Weingarten)

Wie können sich Kinder Abläufe merken, ihre Reaktionen kontrollieren oder sich flexibel auf verändernde Anforderungen einstellen? Diese Fähigkeiten werden als exekutive Funktionen bezeichnet, die sich im Kindesalter entwickeln und eine wichtige Voraussetzung für spätere Lernprozesse darstellen.

Im Workshop wird anhand der App Hirnschmalz eine digitale Form der Förderung exekutiver Funktionen im Kindergarten- und Grundschulalter vorgestellt. Die Teilnehmer:innen haben die Möglichkeit, die App selbst auszuprobieren und erhalten erste Einblicke in die Förderung exekutiver Funktionen mithilfe eines digitalen Tools.

9) LearningApps: Digitale Freiarbeitsmaterialien herstellen

Michael Gauder (Bildungszentrum St. Konrad, RV)

Mit Hilfe von LearningApps können ziemlich schnell und einfach digitale Lernangebote hergestellt werden. Der eigenen Kreativität sind dabei kaum Grenzen gesetzt. Neben den gängigen Aufgabentypen, wie z.B. Zuordnungsübungen oder Kreuzworträtseln gibt es noch rund zwanzig weitere Aufgabenformate. Auch Audio- und Videoinhalte kann man einfach in seine Aufgaben einbauen. Die erstellten Lernangebote können von den Kindern privat oder im Unterricht genutzt werden. Die Angebote können auf der Plattform auch veröffentlicht und so anderen Lehrpersonen zugänglich gemacht werden.

10) Stop-Motion-Filme

Manuela Hauck (Bildungszentrum St. Konrad, RV)

Ein Stop-Motion-Film besteht, ähnlich wie ein Daumenkino, aus vielen Bildern, die sich nur minimal voneinander unterscheiden. Schnell hintereinander abgespielt, ergibt sich eine fließende Bewegung. Beim Produzieren eines solchen Films erfahren Kinder wie Erwachsene, wie viel Arbeit und Geduld dafür nötig sind und dass ein Großteil des Prozesses im fertigen Film später nicht zu sehen ist.