

ProMedia Primar 3P

21. FEBRUAR 2017 - SCHW. GEMÜND

Entwicklung professioneller medienpädagogischer Kompetenzen zur Gestaltung von digital unterstützten Lernumgebungen in der Primarstufe für die drei Phasen der Lehrerbildung

Prof. Vorst

ALIGNMENT

Eines von ... 5 Telekomprojekten in D!

Fr. Prof. Brinke

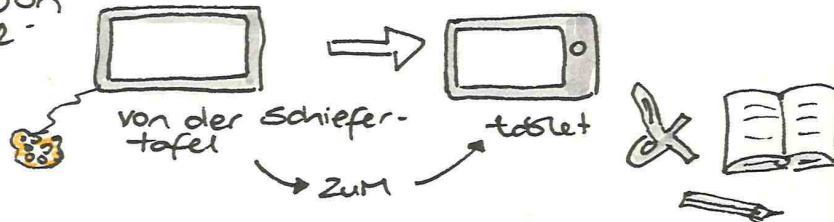
... in die Köpfe der Lebküchle Kinder!



Fr. Carbon
Klosterle-Schule

DIGITALES UNIKLASSENZIMMER

W-LAN in allen Klassenzimmern

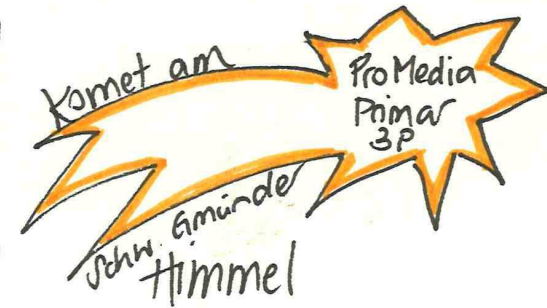


Dr. Hettlinger
KM

Lernprozesse 'interessanter' gestalten,
... bisschen Medienpädagogik reinbringen,
Kollaboratives Arbeiten
- "Ich kann mir nicht vorstellen, dass die Bildung digital würde."

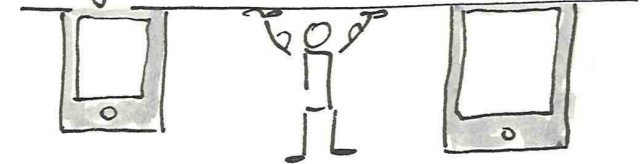


Dr. Bläse
1. Bürgermeister



140 Nationen in Schw. Gemünd

Unterstützende Funktionen der digitalen Medien



→ Kommunale Ebene nicht vergessen!

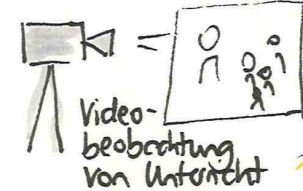


Dr. Nitsche
LMU

4 GS Uniklassenzimmer in MUC!

1 RS
1 Gy

→ seit 6 Jahren (auch Telekom gefördert!)



Es macht nichts, wenn Ziele in weiter Ferne sind. Wichtig ist, man hat welche und arbeitet an ihnen.



Prof. Inon

Das Internet verändert die Welt!



12-14 jährige
tägl. Nutzung
nach
Selbsteinschätzung



GS in der KASEGLOCKE



KMK Beschluss

+



"Digitales Lernen in der GS"

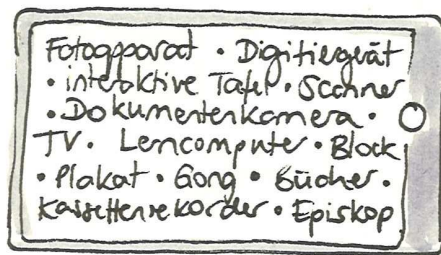
→ 6 Projekte in D!

(Uni Bremen, Uni Htt, LMU München, Uni Potsdam, Ptt Ludwigsburg)

Lernen mit mobilen Technologien

→ "Technik soll sich einschmiegen"

→ Kommunikation steht im Vordergrund



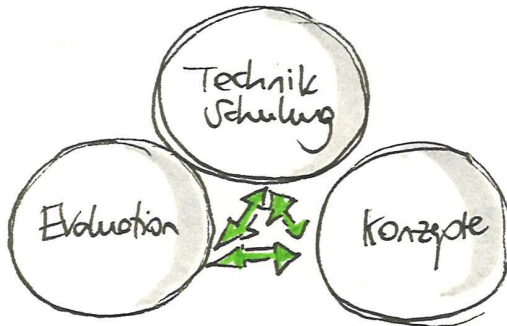
EINSATZ MÖGLICH - KEITEN VON TABLETS

Typischer Projekt Ablauf

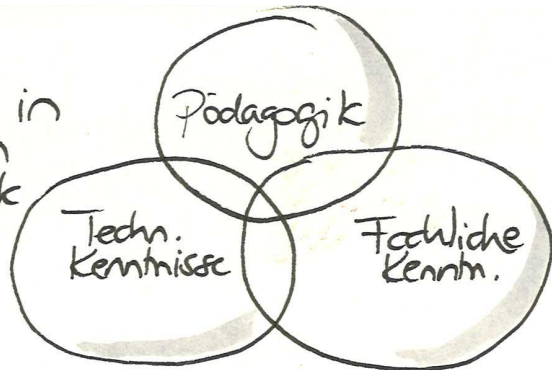
entwickeln

erproben

analysieren, reflektieren (VIDEOS)



→ GS in den Blick nehmen



Prof. Lub Kasper

"Auf Entdeckungstour mit mobile devices in naturwissenschaftlichen Sachunterricht" (TP 1)

→ messen & entdecken!

- ✓ Schall & Knall...
Lautstärke - Geräusche - Schallgeschwindigkeit
- ✓ Licht & Sehen...
Spiegeln - Stop Motion Technik - Anleitungen erstellen
- ✓ Licht & Sehen...
Sonnenbeobachtung → Longzeit-experimente

Prof. H. Hauke

"Unterrichtsfilmproduktion mit dem Tablet" (TP 2)

- erklären mit dem Video
- Erklärfilme produzieren

 Lesezeichen: Intermediale Schnittstellen in der Lernwerkstatt für ästhet. Forschung und Bildliterarität (TP 4)

- ✓ Visual Literacy
- ✓ Texte verstehen

- ✓ Erzählen
- ✓ produktiv-handlungsorientierte Selbsttätigkeit

- ✓ interdisziplinäre Tätigkeit

➔ KUNST & DEUTSCH



Bild-Text-Inszenierungen

 Prof. Schmid: Situierter Englischunterricht mit Touch-Technologien in der GS

➔ Computer Assisted Language Learning (CALL)

➔ Aufgabenorientiertes Lernen TBLT (Nunan 2006)

 Prof. A. Rauch: Schaltlogik als Schnittstelle von Informatik & Technik im Sachunterricht: von haptischen Schaltungen zu digitaler Robotik

- ✓ Fähigkeit zum Problemlösen
 - ✓ kreatives Denken
 - ✓ kommunizieren
- } Fähigkeiten der Zukunft

➔ Caliope - mit Tablets programmieren

E
Eingabe

✓
Verarbeitung

A
Ausgabe



Mensch → Logikblöcke → Sphero → Caliope
ärger dich nicht 4.0.

... Orientiert an den SuS ... je nur 1 Variable

... auch fuchrende Lehrkräfte im Blick!
... minimaler Materialeinsatz!

 Dr. Blessing: Spielerisch programmieren lernen in der GS

- Lego WeDo 2.0 !
- Programmierung in Scratch
- Makey Makey, Bananenklavier

➔ Fundamentale Ideen der Informatik wie z.B. Algorithmen

➔ kreativer & spielerischer Umgang mit den Materialien

 Prof. Aichl: Entwicklung von Beratungskonzepten für Schüler:innen und Eltern zum Thema Medienbildung

© Schwerpunkt Kindermedienschutz

--- © Wibke Tiedmann