

# Themenhaus: Digitalisierung im Primarbereich

Timeslot: 11:30 – 12:15 Uhr



Prof. Dr. Thomas Irion

## Keynote

### Digitale Grundbildung in der Pandemie und danach: Was müssen Lehrpersonen und Kinder heute lernen?

**Keynote-Speaker: Prof. Dr. Thomas Irion | Webcode: DP-Key**

Schon vor der Pandemie hat sich das Zusammenleben in unserer Gesellschaft von Kindern und Erwachsenen im Zuge der Digitalisierung erheblich verändert.

Durch die Pandemie hat sich nun die gesellschaftliche Entwicklung von Kommunikationshandlungen, Bildungsprozessen, Freizeitbeschäftigungen, Wirtschaft und Berufsfeldern, kulturellen Ausdrucksformen und ethischen Herausforderungen noch einmal erheblich beschleunigt. Da diese Veränderungsprozesse auch das Aufwachsen von Kindern durchdringen und sich zudem auch neue Potenziale und Herausforderungen für das Lernen und Unterrichten in der Grundschule ergeben, ist nun zu überlegen, welche Voraussetzungen im Grundschulunterricht zu schaffen sind, um eine kindgerechte und zukunftsorientierte Grundschulbildung im 21. Jahrhundert zu gewährleisten.

Hierzu werden sowohl Herausforderungen und Möglichkeiten des digitalen Wandels für die Grundschulbildung diskutiert als auch konkrete Überlegungen und Empfehlungen zur Schulentwicklung und zum Unterricht in der Pandemie und darüber hinaus präsentiert.

#### Vita

Prof. Dr. Thomas Irion ist Erziehungswissenschaftler mit den Schwerpunkten Grundschulpädagogik, Medienbildung und Sachunterricht.

Er leitet das Zentrum für Medienbildung an der Pädagogischen Hochschule Schwäbisch Gmünd, berät als Senior Fellow der Joachim Herz Stiftung wissenschaftlichen Nachwuchs bei digitalen Grundschulprojekten im MINT-Bereich und ist im Vorstand des Grundschulverbands verantwortlich für das Ressort Digitale Grundbildung.

”

*Digitale Grundbildung in der Pandemie und danach: Was müssen Lehrpersonen und Kinder heute lernen?“*



**ZSL**  
Zentrum für Schulqualität  
und Lehrerbildung  
Baden-Württemberg

In Kooperation mit:

**LMZ**



LANDESMEDIENZENTRUM  
BADEN-WÜRTTEMBERG



Universität Stuttgart



Baden-Württemberg  
MINISTERIUM FÜR KULTUS, JUGEND UND SPORT

# Themenhaus: Digitalisierung im Primarbereich

Jeder Beitrag hat einen eigenen **Webcode**: einfach notieren und später über das Suchfeld auf der Kongress-Plattform schnell wiederfinden!

Runde 1: 12:45 - 14:15 Uhr

## Einzelbeitrag

### Zusammenhänge zwischen dem gesundheitlichen Wohlbefinden, dem Familienleben und der Nutzung digitaler Medien bei Grundschulkindern

12:45 - 13:25 Uhr | Webcode: DP-1

Unser Alltag ist an vielen Stellen digital. Digitale Geräte wie das Smartphone oder das Tablet ermöglichen dabei einen einfachen und permanenten Zugang zum World Wide Web. Die ständige Verfügbarkeit von Online-Inhalten hat aber nicht nur Auswirkungen auf das Leben von Erwachsenen. Bereits in jungen Jahren kommen Kinder wie selbstverständlich mit digitalen Technologien und dem Internet in Kontakt. Nicht umsonst werden jüngere Generation bereits als „Digital Natives“ bezeichnet. Welche Auswirkungen die Nutzung digitaler Geräte jedoch auf Kinder hat und welche Faktoren eine stark ausgeprägte Nutzung bedingen können, steht dabei im aktuellen Fokus der Forschung. Im Rahmen der AG 1 „Herausforderungen und Chancen der Digitalisierung“ des medizinisch-psychologischen Beirats wurde deshalb eine Studie entwickelt, die die Nutzung digitaler Medien bei Grundschulkindern untersucht. Dabei sind insbesondere die Zusammenhänge von gesundheitlichem Wohlbefinden, dem Familienleben und der Nutzung digitaler Medien (Internetnutzung sowie Bildschirmzeiten von Smartphone, Tablet und Co.) bei Grundschulkindern von Interesse. Die ersten Ergebnisse der Studie sollen in einem Einzelbeitrag auf dem Digitalkongress vorgestellt werden.

#### ReferentInnen

Jennifer Wernicke // Doktorandin / Wissenschaftliche Mitarbeiterin, Institut für Psychologie und Pädagogik, Abteilung Molekulare Psychologie, Universität Ulm  
Prof. Dr. Christian Montag // Leiter der Abteilung Molekulare Psychologie, Institut für Psychologie und Pädagogik, Universität Ulm

### MakerSpace in der Grundschule – kindgerechte Förderung von Kreativität, kritischem Denken, Kollaboration und Kommunikation (4K-Kompetenzen)

13:35 - 14:15 Uhr | Webcode: DP-8

Das Konzept des MakerSpace findet sich bisher eher in außerschulischen Bildungsangeboten, wie z. B. in Stadtbüchereien oder in der Kinder- und Jugendarbeit. MakerSpaces gelten als innovative Lernumgebungen für eigenverantwortliches und kollaboratives Arbeiten mit digitaler und analoger Technologie. Auf die Frage, was ein MakerSpace genau ist, gibt es keine eindeutige Antwort. Allgemein kann ein MakerSpace als Ermöglichungsraum charakterisiert werden, in dem Kinder beispielsweise Programmiererfahrungen sammeln, Medienprodukte erstellen oder künstlerisch und handwerklich tätig sein können. Obgleich die Maker-Idee mit bestimmten Prinzipien verbunden ist, sieht deshalb kein MakerSpace wie der andere aus. In dem Beitrag werden grundlegende Konzepte der Making-Idee, verschiedene Aufgabenformate sowie Rahmenbedingungen für einen MakerSpace in der Grundschule vorgestellt und diskutiert. Erfahrungen aus der Praxis fließen in den Beitrag ein.

#### ReferentInnen

Dr. Bernd Schüssele // Seminarschulrat, Seminar für Ausbildung und Fortbildung der Lehrkräfte Offenburg (Grundschule), ZSL Regionalstelle Freiburg

# Themenhaus: Digitalisierung im Primarbereich

Jeder Beitrag hat einen eigenen **Webcode**: einfach notieren und später über das Suchfeld auf der Kongress-Plattform schnell wiederfinden!

Runde 1: 12:45 - 14:15 Uhr

## Workshop

### Digitale Welterschließung – Zuhörförderung durch aktive Hörspielarbeit

12:45 - 14:15 Uhr | Webcode: DP-2

Ohren auf und zugehört! Wenn das nur so einfach wäre ... Sinnerfassendes Zuhören ist Voraussetzung für die Sprachentwicklung und den Schriftspracherwerb. Im Workshop werden unterschiedliche Methoden der Zuhörförderung zur Digitalen Welterschließung und Bildungsgerechtigkeit vorgestellt: Zuhör-Spiele, die Arbeit mit Hörspielen und die Produktion eines Live-Hörspiels, Methoden zum Sensibilisieren des Zuhörens und zur Förderung der Konzentration, spielerisch (aktives) Zuhören trainieren, Einsatz von Hörspielen zu ausgewählten Themen der Bildungspläne 2016, methodische Kenntnisse sowie Überblick über vorliegende Hörspiele, didaktische Planungskompetenz bei der Durchführung eines Live-Hörspiels.

#### ReferentInnen

Ulrike Buckard // GHS-Lehrerin, Gemeinschaftsschule Weilimdorf / Referentin Projekt Ohrenspezter  
Carmen Ibach // Schuldekanin, Katholisches Schuldekanatamt Biberach

### Actionbound – digitale Bildungsrouten mit Inklusionspotenzial

12:45 - 14:15 Uhr | Webcode: DP-3

Ziel des 90-minütigen Workshops ist es, Lehrkräften nach einem kurzen theoretischen Input die Gelegenheit zu bieten, selbst digitale Rallies mit der App „Actionbound“ zu erstellen und ihre Potenziale für den inklusiven Unterricht zu erkennen. Die barrierearme Gestaltung der sogenannten „Bounds“, die das Lernen mit mehreren Sinnen ermöglicht und so eine größtmögliche Teilhabe aller Lernenden bewirken kann, steht im Fokus der Einheit. Die App ist dabei nicht Selbstzweck, sondern bietet die Möglichkeit, Medium für jegliche vom Kernlehrplan vorgeschriebenen Themen zu sein. Durch die praxisnahe Vermittlung und Erarbeitung einer Beispielrallye auf Basis einer barrierearmen Kurzgeschichte soll ein direkter Einsatz der Bounds im Unterricht angeregt werden.

#### ReferentInnen

Sophie Luisa Jost // Referentin, Studentische Mitarbeiterin im Team der Forschungsstelle Jugend-Medien-Bildung  
Prof. Dr. Gudrun Marci-Boehneke // Professur für Neuere deutsche Literatur / Elementare Vermittlungs- und Aneignungsaspekte, TU Dortmund / Leitung hochschulübergreifende Forschungsstelle Jugend – Medien – Bildung  
Pia Sophie Jennert // Co-Referentin, Studentische Mitarbeiterin im Team der Forschungsstelle Jugend-Medien-Bildung

### MuxBooks im Sachunterricht: Digitale Stories zur Weinbergschnecke gestalten

12:45 - 14:15 Uhr | Webcode: DP-5

Jedes Kind kennt Schnecken und hat wohl schon eine Schnecke auf die Hand genommen, um sie genau zu beobachten. So steckt das Leben von Kindern voller Geschichten, die in den Unterricht eingebracht und naturwissenschaftliche Fragen aufwerfen können: Wie riecht und sieht eine Schnecke? Warum ist der Schleim für sie wichtig? In diesem Workshop möchte ich Tablet-Neulingen und erfahrenen Tablet-UserInnen am Beispiel der Weinbergschnecke ein neues Lehr- und Lernformat vorstellen, das ohne große Vorkenntnisse im Unterricht umsetzbar ist: Digital Storytelling mit auf Tablets oder Computern erstellten MuxBooks. Das Konzept des Digital Storytelling stammt aus dem anglo-amerikanischen Raum und wird in diesem Workshop für den Sachunterricht adaptiert. Dabei wird aufbauend auf konstruktivistischen Kernideen theoriegeleitet abgeleitet, wie alltagsweltliche Schülervorstellungen und Erklärungsversuche durch naturwissenschaftliche Erkenntnismethoden reflektiert werden können. Dabei eröffnet sich für Kinder die Lernchance, sich ihre Lebenswelt durch Selbstklärungen fachlich zu erschließen (Renkl et al. 2004).

#### ReferentInnen

Prof. Nadine Tramowsky // Juniorprofessorin, Pädagogische Hochschule Freiburg

### Das iPad als Lehrertool

12:45 - 14:15 Uhr | Webcode: DP-4

Das iPad in Lehrerhand kann den Unterrichtsalltag ungemein vereinfachen. Die Teilnehmer lernen im Workshop verschiedene Bordinhalte und Funktionen des iPads kennen. Wichtige Funktionen dabei sind: iPad als Dokumentenkamera, iPad als Tafelersatz, Spiegelung von Inhalten, Dateiaustausch u. v. m.

#### ReferentInnen

Michael Stehle // Leiter Kreismedienzentren Hohenlohekreis

# Themenhaus: Digitalisierung im Primarbereich

Jeder Beitrag hat einen eigenen **Webcode**: einfach notieren und später über das Suchfeld auf der Kongress-Plattform schnell wiederfinden!

Runde 1: 12:45 - 14:15 Uhr

## Workshop

### Flip the Classroom: Lehren und Lernen zu Zeiten hybrider Unterrichtssettings mit Padlet?! Chancen, Herausforderungen und Grenzen

12:45 - 14:15 Uhr | Webcode: DP-6

Das hier ausgeschriebene Bildungsangebot versucht den ökonomischen Umgang mit den digitalen Tools Padlet, Youtube und PowerPoint im (Fremdsprachen-) Unterricht auszubauen, das technische Know-how zu erweitern, eine theoretische Begründung für dieses Vorgehen darzulegen und methodische Abläufe im Unterricht zu konkretisieren. Die TeilnehmerInnen vertiefen und erweitern ihre Kompetenzen bezüglich der eigenständigen Konzeption passender Videoangebote, zugeschnitten auf die jeweilige Lerngruppe und ihre Bedürfnisse, indem sie selbst kurze Sequenzen erstellen. Faktoren wie Zeitökonomie und Bedienfreundlichkeit berücksichtigend, wird das Videomaterial mit PowerPoint aufgezeichnet unter Zuhilfenahme von Audio und Webkamera. Anschließend erfolgt eine Anleitung des vorschriftsgemäßen Uploads dieser Clips auf der Plattform Youtube, mit Blick auf Urheber-, Lizenzrecht und Datenschutz. In einem abschließenden Schritt wird das kindgerechte, unentgeltliche Lernmanagementsystem Padlet, in das die Datensätze in einem geschützten Rahmen eingespeist werden können, vorgestellt und selbst erprobt.

#### ReferentInnen

Marielouise Mürle-Thür // Fachberaterin, ZSL

### Mein digitaler Schulweg – Computerspiele im Sachunterricht entwickeln

12:45 - 14:15 Uhr | Webcode: DP-7

Im Workshop wird vorgestellt, wie im Unterricht ein Computerspiel über den eigenen Schulweg vor dem Hintergrund kommunaler Beteiligungsprozesse z. B. mit der Plattform Scratch entwickelt werden kann. Für die Teilnahme sind keine technischen Kenntnisse erforderlich!

#### ReferentInnen

Vera Engelbart // Akademische Mitarbeiterin und freie medienpädagogische Referentin, DHBW Ravensburg / LMZ



**ZSL**  
Zentrum für Schulqualität  
und Lehrerbildung  
Baden-Württemberg

In Kooperation mit:

**LMZ**  LANDESMEDIENZENTRUM  
BADEN-WÜRTTEMBERG



Universität Stuttgart



Baden-Württemberg  
MINISTERIUM FÜR KULTUS, JUGEND UND SPORT

# Themenhaus: Digitalisierung im Primarbereich

Jeder Beitrag hat einen eigenen **Webcode**: einfach notieren und später über das Suchfeld auf der Kongress-Plattform schnell wiederfinden!

Runde 2: 14:30 - 16:00 Uhr

## Einzelbeitrag

### „Ich erzähle dir, was ich alles erlebt habe!“ – digitale Schülermitteilungen und weitere Einsatzmöglichkeiten der App Book Creator

15:20 - 16:00 Uhr | Webcode: DP-16

Die App Book Creator bietet eine Vielzahl an Möglichkeiten für die tägliche pädagogische Arbeit. Zum einen sollen die Bedienung der App und die Erstellung von digitalen Büchern erklärt werden. Zum anderen werden aber auch konkrete Einsatzmöglichkeiten für den Alltag aufgezeigt. Unter anderem wird die Möglichkeit eines digitalen Mitteilungs-/Erzählheftes dargestellt, welches vor allem für SchülerInnen geeignet ist, die Schwierigkeiten haben sich verbal mitzuteilen. Zudem werden auch Beispiele für die Erstellung von Comics und digitalen Anleitungen für den Koch- oder Technikunterricht vorgestellt. Auch Lerngänge oder Schullandheime können mit Hilfe dieser App nachbearbeitet werden.

#### ReferentInnen

Christian Bixenmann // Sonderschullehrer, Helene-Schoettle-Schule Stuttgart  
Timo Wiersdorf // Fachlehrer SBBZ mit dem Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung

### Einsatz der SESAM-Mediathek in der Grundschule

14:30 - 15:10 Uhr | Webcode: DP-9

Über die SESAM-Mediathek stehen Lehrkräften in Baden-Württemberg viele Materialien zum Einsatz im Unterricht zur Verfügung. Die Präsentation zeigt aus dem Blickwinkel des Grundschulunterrichts, wie diese Materialien gesucht und verwendet werden können.

#### ReferentInnen

Jana Böhm // Medienpädagogische Beraterin, Abteilung 1 Pädagogik, Referat 14 LMZ BW



**ZSL**  
Zentrum für Schulqualität  
und Lehrerbildung  
Baden-Württemberg

In Kooperation mit:

**LMZ**  LANDESMEDIENZENTRUM  
BADEN-WÜRTTEMBERG



Universität Stuttgart



Baden-Württemberg  
MINISTERIUM FÜR KULTUS, JUGEND UND SPORT

# Themenhaus: Digitalisierung im Primarbereich

Jeder Beitrag hat einen eigenen **Webcode**: einfach notieren und später über das Suchfeld auf der Kongress-Plattform schnell wiederfinden!

Runde 2: 14:30 - 16:00 Uhr

## Workshop

### Digilog: Integrierte Lernszenarien für die Grundschule

14:30 - 16:00 Uhr | Webcode: DP-10

Digital oder analog? Das sollten keine Gegensätze sein. Unterricht, der Schülerinnen und Schüler stark für unsere digitalisierte Welt machen möchte, muss beide Zugänge in integrierten Lernszenarien vereinen. Im Workshop werden zwei bis drei digitale Anwendungen zu Themen aus dem Sachunterricht (z. B. Energiebildung) vorgestellt und Lernszenarien aufgezeigt, diskutiert und entwickelt, wie diese Anwendungen im Sinne des forschenden Lernens in den Unterricht eingebettet werden können.

#### ReferentInnen

Anne Lehmann // Projektleiterin, Stiftung Haus der kleinen Forscher  
Andrea Emmerich // Referentin für kollaboratives Arbeiten, Stiftung „Haus der kleinen Forscher“

### Design Thinking in der Grundschule

14:30 - 16:00 Uhr | Webcode: DP-11

Das Projekt „Design Thinking in der Grundschule“ verschränkt Medienbildung mit dem systematischen Innovationsansatz der Design-Thinking-Methode. Damit werden neue Möglichkeiten für Lehrende und Lernende geschaffen. Um alle Interessierten an den Ideen teilhaben zu lassen, werden Unterrichtsmaterialien entwickelt und erprobt, die nach Abschluss des Projektes allen Grundschullehrkräften zur Verfügung stehen. In diesem Forum erhalten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer einen Einblick in die Methode des Design Thinkings. Die Projektmitglieder, bestehend aus Design Thinking Coaches, Grundschullehrkräften und Pädagogischen Referentinnen und Referenten, informieren des Weiteren über den Verlauf des Projektes und stehen für Fragen und einen Austausch zur Verfügung.

#### ReferentInnen

Chloe Günther // Design Thinking Coach, Mindshift.One  
Anke Leucht-Dobler // Pädagogin, Referentin im Bereich Medienbildung für die Grundschule, Landesmedienzentrum-Baden Württemberg

### Mit digitalen Medien das räumliche Vorstellungsvermögen fördern? Geometrie-Apps im Mathematikunterricht der Grundschule

14:30 - 16:00 Uhr | Webcode: DP-13

Die Anzahl der Apps für Grundschulkindern, die zur Förderung von Raumvorstellungsvermögen beitragen sollen, ist groß. Doch ist das auf einem Bildschirm überhaupt möglich? Ist es sinnvoll, digitale Medien zur Entwicklung und Förderung von Raumvorstellung zu nutzen und falls ja, wie lassen sich digitale Medien sinnvoll in einen handlungsorientierten Geometrieunterricht integrieren? Am Beispiel verschiedener Apps zur Förderung des räumlichen Vorstellungsvermögens sollen diese Fragen diskutiert werden. Außerdem werden gemeinsam Kriterien dafür entwickelt, wie digitale Medien zielorientiert in Lehr-Lernarrangements im Geometrieunterricht eingesetzt werden können. Für den Workshop benötigen Sie ein iPad und folgende Apps: Geoboard, Shapes, KlippKlapp, Klötzchen, One-TouchDrawing, tangram!, Isometriepapier.

#### ReferentInnen

Stefan Eigel // Bereichsleiter Medienbildung am Seminar für Ausbildung und Fortbildung der Lehrkräfte Lörrach, ZSL Regionalstelle Freiburg

# Themenhaus: Digitalisierung im Primarbereich

Jeder Beitrag hat einen eigenen **Webcode**: einfach notieren und später über das Suchfeld auf der Kongress-Plattform schnell wiederfinden!

Runde 2: 14:30 - 16:00 Uhr

## Workshop

### Moodle in der Grundschule

14:30 - 16:00 Uhr | Webcode: DP-15

Die Pandemie hat uns vor ganz neue Herausforderungen gestellt. Sie ermöglichte uns unter Einbeziehung digitaler Medien, Schule und Unterricht neu zu denken und auszuprobieren. In diesem Forum blicken wir auf grundschulgerechte Moodle-Beispiele, welche uns in der Zeit den Fernlernens eine große Unterstützung waren, und uns damit eine Basis für erfolgreiche Lehr-Lernprozesse boten. Wir möchten daneben einen Blick auf das aktuelle Schuljahr werfen und überlegen, welche Möglichkeiten es im Regelbetrieb an Grundschulen gibt, die Lernplattform auch weiterhin zu nutzen, sowie die Erfahrungen und Errungenschaften reflektieren, die wir im Bereich der Medienbildung gemacht haben.

#### ReferentInnen

Sebastian Eisele // Medienpädagogischer Berater, Abteilung 1 Pädagogik, Referat 14 LMZ BW

### Programmieren in der Grundschule

14:30 - 16:00 Uhr | Webcode: DP-14

Der Workshop bietet eine Einführung in das Themenfeld „Programmieren“. Am Beispiel von Lernrobotern, dem Mikrocontroller Calliope mini und der Programmiersprache Scratch wird aufgezeigt, wie informatische Grundlagen bereits in der Primarstufe mit viel Spaß vermittelt werden können. Wer möchte, schlüpft gleich selbst in die Rolle der Programmiererin oder des Programmierers und entwickelt unter Anleitung eine Mini-Anwendung mit Scratch.

#### ReferentInnen

Janina Wiegand // Medienpädagogische Referentin, Abteilung 1 Pädagogik, Referat 13 LMZ BW



**ZSL**  
Zentrum für Schulqualität  
und Lehrerbildung  
Baden-Württemberg

In Kooperation mit:

**LMZ**  LANDESMEDIENZENTRUM  
BADEN-WÜRTTEMBERG



Universität Stuttgart



Baden-Württemberg  
MINISTERIUM FÜR KULTUS, JUGEND UND SPORT