

„Digitale Medienbildung im elementaren Bildungsbereich -
Theorie und Praxi erfolgreich verbinden“

Regina Romanek MA

Wichtige Grundlagen:

Entscheidungskriterien zum Einsatz eines digitalen Geräts:

- Technik folgt pädagogischem Ziel
- kreative Einsatzmöglichkeiten für unterschiedliche Szenarien
- digitales Medium – oder doch unplugged (ohne Gerät?)
- wertfreies nebeneinander von analogem/digitalem Angebot
- vielfältige Anwendungsbereiche / lustvolle Gestaltungsmöglichkeiten
- Selbständigkeit / Selbstbestimmtheit sollen möglich sein
- Raum zur kritischen Stellungnahme / Reflexion

Tanzerlebnisse / Zauberwelten

Ko-konstruktion - Bedürfnis zu tanzen

Impulse:

- Musikunterstützung - Boom box; Raum erweitern; Bewegung
- Chiffontücher - „Wie Ariel“
- Angebot gr. Papier - Ariel Welt malen - neues Interesse Dschungel, Teamarbeit
- Einsatz Dokumenten Kamera und Minibeamer = Anwendungsvorteil; intensives Erleben in der Gruppe möglich

Virtuell und Real:

Veränderungen in der Wahrnehmung bedingen (Sinnes)-Vorerfahrungen
- ein gewisses „satt werden können“ an Sinneseindrücken in der realen Welt
Schwerpunkt Märchen - hören, genießen, vielfältig herangehen,

dramatisieren, Video erstellen, Wiederholungen ermöglichen

Wimmelbilder / Sachrichtigkeit: digitale animiert; Thema Flughafen

(App: Meine Wimmelapp Flughafen)

ermöglicht Eindrücke nachzuvollziehen und weiter zu forschen

Unplugged Spiel: App „Wo ist das Wasser“ Kinder gestalten ein eigenes Tablet

Dimensionen / Veränderungen im Bild - Tricks verändern die Wahrnehmung

(Kind mit „Riesenschneeschaufel“) kritisch werden beim Betrachten von Bildern

Forschen

Naturerfahrungen digital gestützt erweitern den Erfahrungsbereich

Natur erleben, Entdeckungen machen, Antworten suchen,

Forschen: Der Erde - Platz

Ameisen: sehen, beobachten, fragen, Antworten in Büchern finden und diese per Mikroskop überprüfen; weiter fragen (Fressverhalten) - Zuckerstück - beobachten

Regenwürmer ähnlich - Abschluss: Aus Tortenglasur (oder roter Grütze) und Strohhalm Würmer herstellen

Unplugged:

Vielfache Vertiefung von Faktoren der Medienkompetenz

Was/wer war mir wichtig; welche Sendungen sehe ich - Medienspuren! - führten zu Gesprächen über Filmerfahrungen / Emotionen

Ausspielen im eigenen Fernseher - bietet Verarbeitungsmöglichkeiten

Gespräche über Mediennutzung/ Gewohnheiten / Lieblingsbereiche / Umgang mit Angst

Digitale Medien selbst hergestellt - Fotoapparat

Programmieren / Coding

Programmiererfahrungen von klein auf,

- bauen Hemmschwellen ab (Mädchen/Buben!)
- bedienen Phantasie und Kreativität,
- bringen Problemlösungsstrategien ins SPIEL

Didaktischer Aufbau - Bee Bot / zahlreiche Anwendungsvariationen

Ozobot - gezeichnete Codes als neue Instruktionmöglichkeiten erleben

Problem - Stopp - Abbruch - Variation mit Puzzlesteinen als Lösung

Biskottencodes als Erlebnisanreiz

Matatalab mit Spielerweiterungen: Programmieren über Extraschaltfläche fordert weiteres analytisches Herangehen

Bildungskooperation

Eltern in den Prozess hereinholen - speziell im Bereich dig. MP

Stationenbetrieb - Vorteil: Eltern können „Mäuschen spielen“; = teilhaben;

Elementarpädagogik als Bildungsverantwortung wahrnehmen (70% der Eltern wünschen sich Info von Kiga und Schule!)

Elternabend

Blog - zeitgemäß; zeitnah zu gestaltendes Medium; personalisierter Zugang; auch Videoclips möglich - in Pandemiezeit wichtiger Infotransporter

Lebenswelt der Eltern - Medien sind Teil der Berufswelt - Kinder teilhaben lassen - Mehrwert für alle: Eltern; Kinder; Pädagogik

Tricks

Das langsame Auge - was kannst du sehen - es geht schnell - was siehst du nun?

Veränderte Wahrnehmung durch veränderte Bedingungen / Reihenfolgen; Geschwindigkeit

Stop Motion: „Der Zaubertrick“

Trickfilm erstellen: Bild / Veränderung / Bild / Veränderung

Camera Obscura /Sammellinse - Lochkamera; stellt alles auf den Kopf
Besuch eines Kameramannes - Ressourcen die sich bieten nützen!
Problem: digitale Technik nachvollziehbar zu machen!
Veränderte Bildgestaltung durch Farbe; Licht; spezielle Einstellungen

Emotionen

Erst Emotionen erleben, bewusst machen, zulassen, damit umgehen;
Erfahren, dass es personale Unterschiede in der Gestimmtheit gibt
Soundmaschine - Zuordnung - Spiel der Emotionen;
Fernsehgefühle - Filmerfahrungen - was macht Stimmung / mit Tonerlebnissen ergänzen
Gefühlsampel selbst erstellen - Foto, Mimik, Selphy Drucker; Ampel

Ich und Du

Vom Ich:
Sich selbst erleben - eigene Besonderheiten; eigene Grenzen - was mach ich, was nicht;
Zum Du:
in Kontakt treten / in unterschiedlichen Variationen - Recordable Pages als Rätselmacher
Soziogramm

Programmarbeit: Rezept

Verstehen, warum das Einhalten von Abläufen manchmal sehr wichtig ist
Unplugged - „Coding“ im Alltag erleben

Team / Organisation

Aufbewahrungsmodus
Kustos / Administratorin
Hilfestellungen - Wer hat was gerade
In - House - Seminar / gemeinsam unterwegs sein; Gute Begleitung für: Didaktik, Technik

Herangehensweisen

Prüfen, testen, sich selbst auskennen, abwägen, entscheiden, einsetzen, beobachten,
Entscheidungen treffen, flexibel sein, verändern, erweitern

**Lebendig, neugierig, offen, einsatzfreudig bleiben, nach dem Prinzip:
„Neue Wege entstehen, wenn man sie geht“ / H. Ford**