

# Herausforderungen in der Grundschule **digital** begegnen



Entwicklung von Unterrichtskonzepten  
zum digitalen Lernen



Einbettung in die Ausbildung von Lehrkräften  
unter Mitwirkung von Studierenden

Evaluation



## Lesen durch Hören

Durch das Anhören digitaler Hörtexte und halblautes Mitlesen der entsprechenden Textvorlage soll die Leseflüssigkeit von Grundschulkindern gefördert werden. Darüber hinaus wird die Möglichkeit eröffnet, digitale Hörtexte selbst zu produzieren, welche den Mitschülerinnen und Mitschülern online zur Verfügung gestellt werden.

## Medien produzieren & präsentieren

Das Teilprojekt fokussiert die Produktion und Gestaltung von Informationsmedien. Die Schülerinnen und Schüler wählen für ihre Zwecke geeignete Formate (z.B. Poster, Trickfilm, Flyer, digitale Präsentation usw.), lernen diese ansprechend zu gestalten und vergleichen unterschiedliche Präsentationsmedien miteinander.

## Mathematiklernen mit Apps

Das Teilprojekt ›APPSicht‹ beinhaltet die Sichtung und Auswahl fachdidaktisch begründeter Apps für den Mathematikunterricht. Im Zentrum stehen dabei deren integrative Nutzungsmöglichkeiten im Rahmen sogenannter ›substanzieller Lernumgebungen‹. Diese werden kooperativ mit Lehrkräften geplant und im Hinblick auf den spezifischen Beitrag digitaler Medien erprobt.

## Hypermediales Schreiben

Im Klassen- und schulübergreifenden Verbund schreiben und lesen die Kinder eine Internet-Fortsetzungsgeschichte. Als Autorinnen bzw. Autoren und Leserinnen bzw. Leser einer wachsenden Erzählung wird die Möglichkeit eröffnet, selbst Kreativität und Fantasie einzubringen. Außerdem wird eine handlungsorientierte Auseinandersetzung mit den Hypertext- und Internetstrukturen ermöglicht.

## Educaching

Kinder erkunden mit GIS-gestützten Programmen ihr soziales und natürliches Lebensumfeld. Raumbezogenes, historisches und technisches Lernen im Sachunterricht wird im Rahmen eines außerschulischen, handlungsorientierten Lernarrangements in sportdidaktischer Perspektive mit Aspekten der körperlichen Bewegung im Raum kombiniert.

## Computerspielschule

Kinder wechseln durch die Umsetzung einer eigenen Spieleidee von der Rolle der Spielekonsumentin bzw. des Spielekonsumenten zu Spieleprogrammiererin bzw. zum Spieleprogrammierer. Vor diesem Hintergrund werden sowohl die Grundprinzipien des Programmierens als auch ästhetische und erzählerische Gestaltungselemente spielerisch vermittelt.

## Forschendes Bewegungslernen

Bewegung, Spiel und Sport umfassen mehrere Perspektiven: Spannung, Eindruck, Ausdruck, Miteinander, Gesundheit und Leistung. Diese Mehrperspektivität soll durch den Einsatz digitaler Medien thematisiert werden. Ziel ist, eine kreative, reflexiv-konstruktiv lernende Auseinandersetzung mit Bewegung zu fördern. Die genutzten Medien werden im Hinblick darauf ausgewählt und geprüft.

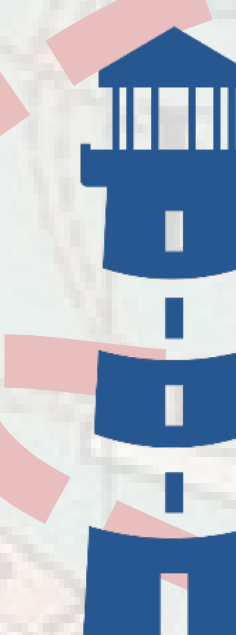
Welche spezifischen und übergreifenden Erkenntnisse für das Lernen mit digitalen Medien lassen sich aus den Teilprojekten gewinnen?

Wie kann eine produktive Mediennutzung aussehen, die zur Entwicklung von Medienkompetenz beiträgt?

Wie können digitale Medien das fachliche Lernen unterstützen?

Wie lassen sich digitale Medien für allgemeine grundschulpädagogische Aufgaben nutzen?

Grundschule  
Alter Teichweg



Schule  
Rellinger Straße

Projektteam:

Prof. Dr. Rudolf Kammerl • Prof. Dr. Günter Krauthausen  
Prof. Dr. Claus Krieger • Prof. Dr. Kerstin Michalik  
Dr. Silke Günter • Anja Schwedler • Mareike Thumel

Kontakt:

HeGruD@uni-hamburg.de



Das Vorhaben „Herausforderungen in der Grundschule digital begegnen“ wird von der Deutschen Telekom Stiftung im Rahmen des Projekts „Digitales Lernen Grundschule“ für drei Jahre (04/2016 – 12/2018) gefördert. Neben der Universität Hamburg gehören fünf weitere Hochschulen zum Projektverbund.

Deutsche Telekom Stiftung

FAKULTÄT  
FÜR ERZIEHUNGSWISSENSCHAFT

Universität Hamburg  
DER FORSCHUNG | DER LEHRE | DER BILDUNG