

## Herausforderungen in der Grundschule digital begegnen

### Projektidee

Als die Schule für alle steht gerade die Grundschule vor der Herausforderung, Kinder mit heterogenen Voraussetzungen in Lerngruppen zu unterrichten. Digitale Medien können sie dabei unterstützen, sind aber im Rahmen schulischer Medienbildung auch Gegenstand von Bildungsprozessen. Im Mittelpunkt des Hamburger Konzepts zum digitalen Lernen an der Grundschule stehen sieben teils fächerübergreifende Unterrichtsprojekte zum digitalen Lernen, die mit den Partnergrundschulen Schule Rellinger Str. sowie der Grund- und Stadtteilschule Alter Teichweg entwickelt werden. Dabei wird ein breites Spektrum des Grundschulcurriculums abgedeckt, das sich über den Mathematik-, Deutsch-, Sach- und Sportunterricht sowie die Medienbildung und informatische Bildung erstreckt. Die Unterrichtsprojekte orientieren sich an den aktuellen Empfehlungen zur Arbeit an der Grundschule (vgl. KMK 2015, Grundschulverband 2015) und sind eingebettet in die Lehrerbildung sowie die Lehrerbildungsforschung an der Universität Hamburg. In hochschulübergreifender Zusammenarbeit mit den vier weiteren geförderten Hochschulen in diesem Bereich sollen die Projektergebnisse für die Lehrerbildung und die Grundschulen nutzbar gemacht werden.

### Konzeptideen

**Lesen durch Hören** (Deutsch; Klasse 1, 2, 3, 4): Mittels des Anhörens digitaler Hörbücher bzw. Hörtexte und halblauten Mitlesens der entsprechenden Textvorlage soll die Leseflüssigkeit gefördert und die Möglichkeit eröffnet werden, solche Hörtexte selbst zu produzieren und Mitschülerinnen und Mitschülern online zur Verfügung zu stellen.

**Medien produzieren und gestalten** (Deutsch, Sachunterricht, Kunst; Klasse 3, 4): Die Erstellung und Präsentation von Postern und computergestützten Präsentationen wird zum Ausgangspunkt gewählt, vielfältige Dimensionen der Informationskompetenz von Schülerinnen und Schülern zu fördern.

**Forschendes Mathematiklernen mit integrativem Einsatz von Tablet-Apps** (Mathematik; Klasse 1, 2, 3, 4): Hierzu werden (konzeptionell-theoretisch wie praxisorientiert-konkretisiert) Handlungsleitlinien entwickelt und erprobt. Grundlage sind fachdidaktisch empfehlenswerte Apps zu inhaltlichen Gelenkstellen des Mathematikunterrichts. Es werden Gütekriterien herausgearbeitet und im Rahmen eines integrativen Tablet-Einsatzes exemplarisch erprobt und dokumentiert.

**Educaching** (Sachunterricht, Sport; Klasse 1, 2, 3, 4): Die für den Sachunterricht zentrale Erkundung und Gestaltung des unmittelbaren lebensweltlichen Sozial- und Nahraums der Kinder verbindet sich hier in sportdidaktischer Perspektive mit Aspekten der Bewegung im außerschulischen Raum. Educaching vereint damit die Vermittlung medienbezogener Kompetenzen mit einem fächerverbindenden, multiperspektivischen, nach den Grundsätzen des Forschenden Lernens gestalteten Unterricht.

### **Forschendes Bewegungslernen mit integrativem Einsatz von Tablet-Apps**

(Sport; Klasse 3, 4): Durch den Einsatz digitaler Medien soll die Mehrperspektivität (Spannung, Eindruck, Ausdruck, Miteinander, Gesundheit, Leistung) von Bewegung, Spiel und Sport thematisiert werden. Video/Foto-Apps, aber auch Schrittzähler werden daraufhin ausgewählt und geprüft, ob und wie mit ihnen eine kreative und reflexiv-konstruktiv lernende Auseinandersetzung mit Bewegung gefördert werden kann.

**Computerspielschule** (Informatik; Klasse 4, 5, 6): Kinder wechseln durch die Umsetzung einer eigenen Spieleidee von der Rolle des Spielekonsumenten zum Spieleprogrammierer (aktivierende Medienarbeit). Vor diesem Hintergrund werden die Grundprinzipien der Programmierung spielerisch vermittelt.

**Hypermediales Schreiben im Netz** (Deutsch, Informatik; Klasse 3, 4): Im Klassen- und schulübergreifenden Verbund schreiben und lesen die Kinder eine Internet-Fortsetzungsgeschichte. Als Autoren und Leser einer wachsenden Erzählung wird die Möglichkeit eröffnet, selbst Kreativität und Phantasie einzubringen und es wird eine handlungsorientierte Auseinandersetzung mit den Hypertext- und Internetstrukturen ermöglicht.

## Projektleitung

Prof. Dr. Rudolf Kammerl (Medienpädagogik)

## Projektgruppe

Prof. Dr. Günter Krauthausen (Didaktik der Mathematik, der Informatik und des mathematischen Anfangsunterrichts)

Prof. Dr. Claus Krieger (Bewegung, Spiel und Sport)

Prof. Dr. Kerstin Michalik (Didaktik des Sachunterrichts)

Dr. Silke Günther (Medienpädagogik und Deutschdidaktik)

N.N. (Didaktik der Informatik)

**Kontakt:** [Rudolf.Kammerl@uni-hamburg.de](mailto:Rudolf.Kammerl@uni-hamburg.de)

---

## Über das Projekt „Digitales Lernen Grundschule“ der Deutsche Telekom Stiftung

Viele Grundschullehrkräfte benötigen mehr Unterstützung, wenn es darum geht, guten Unterricht mit digitalen Medien zu machen. Dafür müssen sie entsprechend fort-, vor allem aber anders ausgebildet werden. Daher unterstützt die Deutsche Telekom Stiftung die Pädagogischen Hochschulen Ludwigsburg und Schwäbisch-Gmünd sowie die Universitäten Bremen, Hamburg und Potsdam, die alle im Rahmen einer Ausschreibung ausgewählt wurden: Sie entwickeln und erproben bis 2018 Konzepte für den produktiven Einsatz digitaler Medien im Grundschulunterricht.