

Fachtagung

Gemeinsame Fortbildung für
KindergartenpädagogInnen und VolksschullehrerInnen

Forschend die Welt entdecken. Ganzheitlich lernen mit Medien

21. Oktober 2019

08:30 – 15:00 Uhr

HTLBLuVA St. Pölten

3100 St. Pölten, Waldstraße 3

■ Programm

- 08:30 Eintreffen der Teilnehmer/innen und Registrierung
- 09:00 Begrüßung und Eröffnung
- 09:20 **Mag. Josef Buchner, Pädagogische Hochschule St. Gallen**
Wisch und weg...oder das Recht des Kindes auf ganzheitliches und zeitgemäßes Lernen
Medien haben beim Lernen von Kindern schon immer eine zentrale Rolle gespielt. Gegenwärtig werden vor allem die Potentiale digitaler Medien und deren Einsatz auf der Elementar- und Primarstufe diskutiert. Dabei sollte im Sinne des ganzheitlichen Lernens stets beachtet werden, dass Lernen nicht nur mit, sondern im Zeitalter der Digitalisierung vor allem auch über Medien stattfinden sollte. Warum sich die Elementar- und Grundschulpädagogik davor nicht verschließen sollte und welche Kompetenzen Pädagoginnen und Pädagogen dafür benötigen, thematisiert dieser Vortrag.
- 10:30 Kaffeepause
- 11:00 Workshops (parallel)
- 12:30 Mittagspause
- 13:30 Workshops (parallel)

■ Workshops

- WORKSHOP 1 **Mag. Josef Buchner**
Analog UND digital: SMARTE Videoproduktion
Beim Einsatz von Medien in Kindergarten und Schule geht es nicht um ein „...entweder, oder...“, sondern um ein verbindendes UND. Dazu erlernen Sie in diesem Workshop, wie Kinder jeder Altersstufe kurze Lernvideos mit mobilen Endgeräten erstellen können. Mithilfe der Produktionsmethode „Legetechnik“ wird aufgezeigt, wie leicht sich analog UND digital verknüpfen lässt und auch haptische Lernerfahrungen nicht zu kurz kommen.
- WORKSHOP 2 **Dr. Sabine Apfler, MA BEd**
Mathematische Grundkompetenzen handlungsorientiert und spielerisch fördern
Die Entwicklung mathematischer Grundkompetenzen hat einen großen Einfluss auf spätere Mathematikleistungen. Aus diesem Grund ist es besonders wichtig, diese bereits vor dem Schuleintritt bzw. zu Beginn der Schullaufbahn handlungsorientiert und spielerisch aufzubauen und zu fördern. Die Freude am Umgang mit den verschiedenen mathematischen Teilbereichen, das Entdecken von Zusammenhängen und ein positiver Zugang zu mathematischen Themen mit Alltagsbezug stehen dabei im Vordergrund. In diesem Workshop werden Ideen, Materialien und Konzepte vorgestellt, wie dies gelingen kann und welche Unterstützung elektronische Medien bieten können.

■ Workshops

- WORKSHOP 3 **Elisabeth Grammel, MAS**
Literatur und Sprache aktiv erforschen
In diesem Workshop sammeln wir vielfältige Möglichkeiten für die Praxis der Literacy-Bildung. Lustbetontes Spielen mit Sprache ist ebenso Thema wie der Einsatz unterschiedlicher Medien und Methoden im Kontakt mit Bilderbüchern. Im Spielen mit Sprache(n) und durch abwechslungsreiche Begegnung mit Bilderbüchern erforschen und entdecken Kinder die Welt der Sprache(n).
- WORKSHOP 4 **Prof. Clemens Löcker, MA BEd**
Digitale Erfahrungen in der Stadt, im Wald und in der Blumenwiese – ein niederschwelliger Einstieg in den Einsatz von mobiler Technologie
Fingerfarben, Knetmasse und Tablets – passt das zusammen? Mit Tablets Ameisen und Asseln im Wald erforschen – ein möglicher Weg in der Naturpädagogik?
Bereits in der Elementar- und Primarstufe können mit Hilfe von mobiler Technologie spannende und lehrreiche Lernumgebungen geschaffen werden. Im Rahmen unseres Workshops werden unterschiedliche Beispiele aus Kindergarten und Volksschule gezeigt, wie durch den Einsatz mobiler Technologie, abseits von Beebots und WeDos, der Lern- und Erfahrungsraum der Kinder erweitert und der Lernertrag erhöht werden kann. Dabei werden auch Möglichkeiten aufgezeigt, wie die Kinder am Produktions- bzw. Konzeptionsprozess eines mobilen Lernszenarios aktiv mitwirken können.
- WORKSHOP 5 **Mag. Monika Pfleger**
Der unbelebten Natur auf der Spur. Physik auf der Elementar- und Primarstufe
In diesem Workshop steht die Thematik des Forschens im Mittelpunkt. Anhand zahlreicher Experimente und Fallbeispiele aus dem Alltag, soll die Begeisterungsfähigkeit der Teilnehmer/innen für Phänomene aus der unbelebten Natur geweckt werden. So gibt der Workshop Tipps und Anregungen, um das Forschen mit Kindern altersgerecht in der Praxis umsetzen zu können.
- WORKSHOP 6 **Dr. Aniljeet Baxi**
Mit dem DLE Englisch-Portal spielerisch eine neue Sprache entdecken
Dual Language Education (DLE) ist ein kostenloses, online verfügbares Englisch-Portal, das für NÖ Kindergärten und Schulen entwickelt wurde. Im Kindergarten wird mit interaktiven, Spiel- und Lernsequenzen ein erster spielerischer Kontakt mit der englischen Sprache unterstützt bzw. initiiert. Aufbauend darauf steht in der Volksschule eine weitere Sammlung an Kinderliedern, Reimen, Geschichten sowie einfachen Wörtern, Phrasen und Sätzen für die spielerische Auseinandersetzung mit der englischen Sprache zur Verfügung. Die Teilnehmenden werden Schritt für Schritt in die praktische Nutzung des DLE-Portals eingeführt, sprachdidaktische Überlegungen werden beleuchtet und Möglichkeiten zur spielerischen, ganzheitlichen Nutzung der Spiel- und Lernsequenzen im Bildungsalltag des Kindergartens und im Schulunterricht vorgestellt.

■ Workshops

WORKSHOP 7 **Eva Haslinger, MSc**

Erste Programmiererfahrungen mit Bee-Bots und Blue-Bots sammeln.

Pädagogisch und didaktisch sinnvolle Einsatzszenarien der Programmierbienen erproben.

Ihr Kindergarten / Ihre Volksschule hat eine Bee-Bot-Ausstattung bekommen und Sie wissen nicht, wie Sie diese sinnvoll in Ihre pädagogische Arbeit integrieren? In diesem Workshop werden verschiedene Ideen für den spielerischen Umgang mit den Roboterbienen präsentiert. Sowohl Kindergarten- als auch Volksschulkinder bedienen die Roboterbienen intuitiv und lernen spielerisch einfaches Codieren und Programmieren. Die kleinen Roboter werden mit den Richtungstasten bedient oder mit Hilfe eines Tac-Tile-Readers gesteuert. Probieren Sie in diesem Seminar zahlreiche Einsatzmöglichkeiten der Bienen aus. Sie werden sehen, dass Ihnen das Arbeiten mit den Bee-Bots oder Blue-Bots genauso viel Spaß macht wie den Kindern.

WORKSHOP 8 **Karin Tengler, BEd MA**

Spielerisches Programmieren mit BeeBots & Co

Digitale Medien, Coding und Roboter haben schon längst Einzug in unserer Gesellschaft gehalten und diese Entwicklung wird rasant weitergehen. Spielerisches Programmieren einfacher Roboter bietet den Kindern die Möglichkeit, erste Erfahrungen damit zu sammeln und dadurch eine Einführung und Förderung des problemorientierten Denkens schon ab der Elementarstufe zu erhalten. Durch das einfache visuelle Programmieren erlernen Kinder spielerisch, Strukturen zu entwickeln und Wege zu finden. Kinder lieben das Arbeiten mit den kleinen Robotern. Dieser Workshop bietet einfache Anwendungsbeispiele und Ideen für die Praxis und Sie lernen neben den BeeBots auch noch andere programmierbare Tools, wie z.B. Ozobots, Lego Coding Express, etc. kennen.

Informationen zur Anreise:

- Es wird die Anreise mit dem Zug empfohlen – der Veranstaltungsort ist nur 3 Gehminuten vom Hauptbahnhof St. Pölten entfernt.
- Im Falle einer Anreise mit PKW:
 - Bitte bilden Sie Fahrgemeinschaften.
 - In der Umgebung des Veranstaltungsortes finden sich nur eingeschränkte Parkmöglichkeiten, die z.T. kostenpflichtig sind.
Zum Beispiel: *P&R am ÖBB-Hauptbahnhof St. Pölten, Hermann-Winger-Gasse 14* (4 Gehminuten entfernt) oder
Tiefgarage Promenade, Bräuhausgasse 3, 3100 St. Pölten (6 Gehminuten entfernt)

Diese Tagung entstand in enger Zusammenarbeit zwischen Amt der NÖ Landesregierung (Abteilung Kindergärten), Bildungsdirektion Niederösterreich und PH NÖ.