

Medien in Schule und OG gemeinsam denken

Schule und OG gemeinsam denken - ein Ansatz, der sich auch im digitalen Bereich abbilden kann und sollte. Die Verzahnung von unterrichtlichen Themen mit Angeboten im Nachmittag kann die Partizipation, Kreativität, Teamfähigkeit sowie individuelle Potentiale von Kindern sinnvoll fördern.

In Veranstaltungen, die als Zielgruppe gemeinsame Tandems aus Schule und Ganztage im Blick haben, werden wir Inhalte erproben, die sich durch eine Verknüpfung gegenseitig bereichern können.

Nach einem Impuls werden praxisnahe Möglichkeiten vorgestellt und erprobt. Getrennte und gemeinsame Arbeitsphasen der Lehrkräfte und OG-Fachkräfte wechseln sich ab. Ziel des anschließenden Austausches in den Tandems sind erste konzeptionelle Ideen für die pädagogische Umsetzung des Themas im Unterricht, in Projekten oder AGs sowie Absprachen für die gemeinsame Zusammenarbeit. Die Themen sind einzeln zu buchen.

Folgende Themen werden angeboten:

- | | |
|-----------------------|---|
| 1. Robotik: | 15.11.23 von 11:00-16:00 Uhr (Anmeldeschluss: 01.11.23) |
| 2. Filmwerkstatt: | 20.03.24 von 11:00-16:00 Uhr (Anmeldeschluss: 06.03.24) |
| 3. Spielorientierung: | 24.04.24 von 11:00-16:00 Uhr (Anmeldeschluss: 10.04.24) |

Adressaten:

Tandems (Lehrkraft + OG-Fachkraft) aus Grund- und Förderschulen, Schule für Kranke

Moderation:

Team Medienberatung vor Ort BR MS, Medienpädagogin des Medienzentrums Steinfurt

Ort:

EduLab (Medienzentrum Kreis Steinfurt)

Anmeldungen an: medienzentrum@kreis-steinfurt.de

Bitte melden Sie sich als Tandem mit folgenden Angaben per Mail an:

- Thema
- Vorname & Name der Lehrkraft und der OGS-Fachkraft
- Schule
- Schulnummer

Die TN-Anzahl ist begrenzt, die Anmeldungen werden nach Eingang berücksichtigt.

Beschreibung der Angebote auf Seite 2.

Angebot 1: Robotik

Informatik und Algorithmen mit Robotern aktiv erkunden



Algorithmen in der Grundschule? Roboter und Programmierumgebungen in Kinderhand? All dies kann kreativ, forschend und spielerisch im Unterricht und im Nachmittagsangebot stattfinden. Wie aber können Kinder, Lehrpersonen und Fachkräfte im Ganztags einen niederschweligen Zugang zu diesem Bereich finden?

Einfach zu bedienende Roboter wie der Bluebot stellen hier einen aktiven Zugang dar. Der Bodenroboter ermöglicht die Steuerung und Programmierung auf unterschiedlichen Kompetenzstufen. Das direkte Eingeben von Wegen über Tasten hilft Kindern zunächst das räumliche Vorstellungsvermögen und vorausschauendes logisches Denken zu entwickeln. Nach dieser „greifbaren“ Möglichkeit erfährt das algorithmische Denken eine Erweiterung durch die Steuerung des Roboters per App. Vorausschauend werden Sequenzen entwickelt und auf den Bluebot übertragen. Schließlich können im Rahmen einer Blocklyumgebung auch komplexere Programmierungen erfolgen.

Für Kinder aller Altersstufen eröffnen sich sowohl fachlich angebundene sowie spielorientierte Möglichkeiten, die die Kreativität und den Erfindergeist der Kinder fördern.

Im EduLab erproben Sie den Roboter mit unterschiedlichen Materialien (Matten, Aufsätze, Apps) und konkreten Aufgaben. Wir tauschen uns über mögliche Einsatzszenarien in den jeweiligen Arbeitskontexten aus. Im Tandem diskutieren Sie, welche Schwerpunkte im Vor- und Nachmittag gesetzt werden können. Auch andere Robotersystemen können im EduLab erprobt und im Medienzentrum ausgeliehen werden.

Angebot 2: Filmwerkstatt

Kreativ und produktiv mit Greenscreen, StopMotion und Co



Faszination Film – das zieht bei Groß und Klein! Wir möchten diese Faszination mit der Veranstaltung „Filmwerkstatt“ aufgreifen. Geschichten erzählen, Wissen erarbeiten, Dokumentationen teilen, ... - probieren wir gemeinsam unterschiedliche Möglichkeiten der Videoarbeit mit dem iPad und Apps wie Greenscreen, StopMotion oder Clips aus.

Angebot 3: Spielorientierung

Digitale, spielorientierte Elemente in Unterricht und OG



Spielerische Ansätze sind im Kontext von Unterricht und Ganztags vielfältig etabliert. Digitale Medien bieten hier neue Möglichkeiten: Spiele programmieren, Interaktive, spielerische Lernbausteine gestalten, Quizze erstellen, spielerischer Umgang mit digitalen und elektronischen Materialien, Escape Räume gestalten...