

Praxisbeispiel Digitalisierung

Titel:	Informatische Bildung in der Grundschule
Art:	Curriculumsentwicklung
Auftraggeber/in:	MK, Durchführung: NLQ, FB35
Dauer:	Beginn: 1.8.2018 Ende: 31.7.2019
Ausgangssituation / Problembeschreibung:	Menschen fühlen sich technischen Entwicklungen oft hilflos ausgeliefert. Auf kindgerechte Art und Weise wird schon Grundschulkindern vermittelt, was unter der Oberfläche digitaler Geräte geschieht.
Gesamtziel:	Lehrkräfte und Schulkinder gewinnen Souveränität im Umgang mit dem Internet und digitalen Geräten, indem sie spielerisch mit informatischen Fragestellungen umgehen.
Beschreibung:	Das Projekt "Informatische Bildung und Technik in der Grundschule" ist im Sachunterricht der Grundschule angesiedelt, damit möglichst viele Grundschulkindern verbindlich erreicht werden. Durch eine Spende der Calliope gGmbH können in zwei von sechs Modulen erste Programmier- und Selbstwirksamkeitserfahrungen kindgerecht erlangt werden. Die übrigen Module behandeln Themen wie "Wie funktioniert das Internet?", Datenübertragung, Verschlüsselung u.v.m spielerisch ganz ohne Einsatz digitaler Geräte.
Vision:	Bei positiver Evaluation sind informatische Inhalte selbstverständlich in den Sachkundeunterricht der Grundschule integriert und zusätzlich curricular verankert. Im Idealfall sind die Kinder motiviert, diesen Themen in der weiterführenden Schule weiter nachzugehen - idealerweise in einem Folgeprojekt. Informatik wird nicht mit "Programmieren" gleichgesetzt, sondern als interessante Wissenschaft zur Beschreibung des digitalen Raumes begriffen.
Budget und Finanzierung:	Projektstunden für medienpädagogische Beraterinnen und Berater, zwei halbe Stellen für die Projektleitung, Budget in ausreichender Höhe.