

Digitale Ateliers im Kindergarten

Annäherung an das Digitale

**Pier Cesare Rivoltella, Dozent an der Katholischen Universität Mailand,
schreibt:**

"Die Zukunft der Bildung hängt nicht von technologischen und innovativen Werkzeugen und Geräten ab, sondern von unseren Fähigkeiten und Erfahrungen zum Start von Innovationsprozessen, die uns zur Konstruktion und Dekonstruktion von Bedeutungen führen." Die Werkzeuge gibt es, aber die pädagogischen und didaktischen Mittel liegen in unseren Händen, und indem wir verschiedene und kreative Erfahrungen schaffen, können wir etwas bewirken, indem wir eine tiefergehende Frage beantworten: Welche Rolle spielt die Schule in der heutigen Gesellschaft? „Wirklich innovativ ist man, wenn die Gesellschaft auf die heutigen Kulturen (und multikulturellen Kontexte) eingeht, um die Zukunft zu interpretieren. Die Innovation besteht darin, Kindern die Schlüssel zu ihrer Kultur in die Hand zu geben", die sich zunehmend mit den Strukturen, Mustern und Zeichen des Digitalen auseinandersetzt.

Übersetzung aus: Pier Cesare Rivoltella, *Il futuro entra in classe, Apprendere nel tempo della Rete. Percorsi per imparare il futuro*
il 17 novembre 2018 Pontificia Facoltà
Auxilium di Roma

Die Gestaltung von digitalen Lernerfahrungen braucht ein **bisschen Neugier und Spielfreude.**



Neugier

Neugier hilft uns, zu forschen, Fragen zu stellen, in der Ungewissheit zu verweilen: Traditionell entstehen die besten Ideen, wenn man nicht nach ihnen sucht, und in der Welt der Technik ist es möglich, überall Anregungen für digitales Denken und Handeln zu finden.

- Wie funktioniert eine bestimmte Technologie?
- Was kann man mit ihr machen?
- Kann ich sie nutzen?

Spielfreude

Wir müssen spielerisch vorgehen, damit die Freude, die Technik hervorruft und vermitteln kann, nicht gebremst wird. Es ist wichtig, dass wir Spaß haben und uns wohlfühlen, wenn neue digitale Lernräume (unsere Ateliers) zum ersten Mal ausprobiert werden.

Wir müssen eine Verschulung vermeiden, die alles vereinheitlicht. Inhalte sind oft langweilig und nur zum "Lernen" da, aber nie zum Entdecken. Den Unterschied machen die Pädagogen*innen, die "atelieristas", die Künstler*innen, denen wir den Gestaltungs- und das Experimentier-prozess anvertrauen.

**Das Digitale kann über
vielfältige Wege in
Bildungsangebote einbezogen
werden:**

Als Werkzeug

Zum Beispiel, wenn wir Interaktion und digitale Gestaltung fördern. Ein mit Kindern gedrehtes Video ist eine bewährte Methode, aber die Kombination mit neuer Technik, wie einem QR-Code-Generator, kann neue Wege eröffnen:

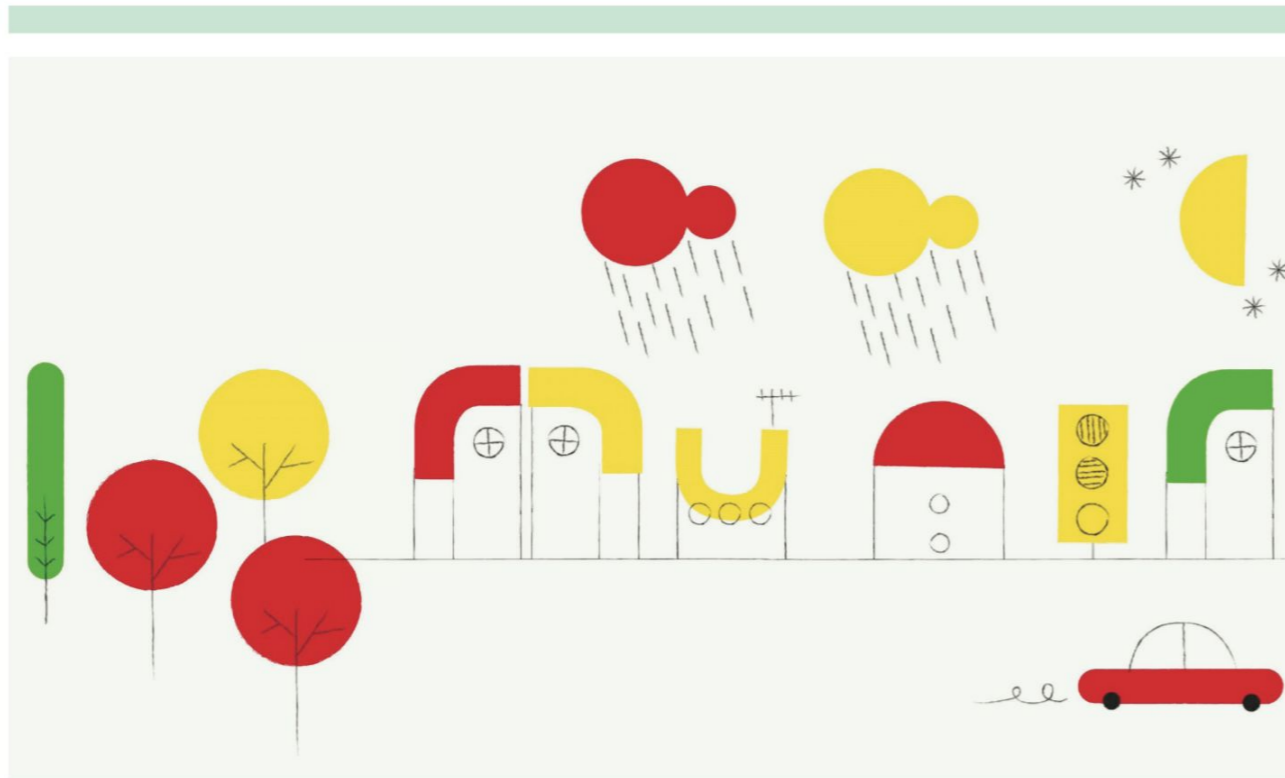
***Was kann ich in der unleserlichen Schrift
eines QR-Codes verstecken?***

[#Activity proposal 1: “Meet my soft toy”](#)



Künstlerische und kreative Apps, mit denen verschiedene Erlebnisfelder erkundet werden, sind ein guter Ausgangspunkt:

Oh!



Diese App ist sehr empfehlenswert, weil sie Kindern ermöglicht, geometrische Formen selbst zu erforschen. Die Auswahl von Gestaltungselementen ist interessant für die Vorschule (und Grundschule), wo mit unterschiedlichen geometrischen Formen gearbeitet wird und Kinder zu eigenen Bildern und Zeichnungen inspiriert werden.

Die App wurde von Louis Rigaud und Anouck Boisrobert entwickelt und auf der Buchmesse in Bologna mit dem **Bologna Ragazzi Digital Award** ausgezeichnet.

IOS



Android



Wie kann die App eingesetzt werden?

[#Activity proposal 2: Shapes and Word Games](#)

Als Material

Technik selbst ist ein Material, mit dem man arbeiten und gestalten kann. Wir alle haben mit Symbolen experimentiert, die verschiedene Werkzeuge erzeugen können: Oft waren es Bleistifte und schwarze Farben, mit verschiedenen Bewegungen des Handgelenks, der Hand, des Ellbogens. Doch wie oft haben wir dieses Zusammenspiel von Symbol und Bewegung auf den technischen Bereich übertragen?

- *Was passiert, wenn wir das Licht ausschalten und ein Tablet schwenken und drehen?*
- *Oder es als Projektor oder Leuchttisch benutzen?*
- *Oder als Teil eines Puzzles oder einer Zeichnung?*



Als Inhalt

Wir leben in einer Informationsgesellschaft, die den Menschen vor neue Fragen stellt: Wie interpretieren wir die Realität, wie kommunizieren wir, wie beschreiben wir uns selbst? Die Technik selbst ist etwas, das reflektiert und zum Nachdenken gebracht werden muss.



Verschiedene Erfahrung ermöglichen ist der Königsweg. Dieser Weg sollte bereits im Kindergarten eingeschlagen werden.

Als Behälter

Es gibt Apps, die mit Elementen der Realität und Fantasie spielen, um die analoge Welt in ein technisches Gerät zu "importieren".

Mit "**Andar per boschi**" können Nutzer*innen Bäume im Garten, Häuser in der Stadt oder Landschaften von Kunstwerken fotografieren und visuelle und akustische Animationen erstellen, die bei Berührung des Bildschirms reagieren.

Nutzer*innen haben die Möglichkeit, eigene Bilder und Videoanimation zu entwerfen, ohne dabei die Realität aus den Augen zu verlieren: ob die Bäume nun gezeichnet, abgepaust, fotografiert oder gemalt werden... die Materialität des Baumes tritt in einen Dialog mit den digitalen Animationen der App.



IOS

Android



Wie kann die App eingesetzt werden?

[#Activity proposal 3 Forest Walk](#)

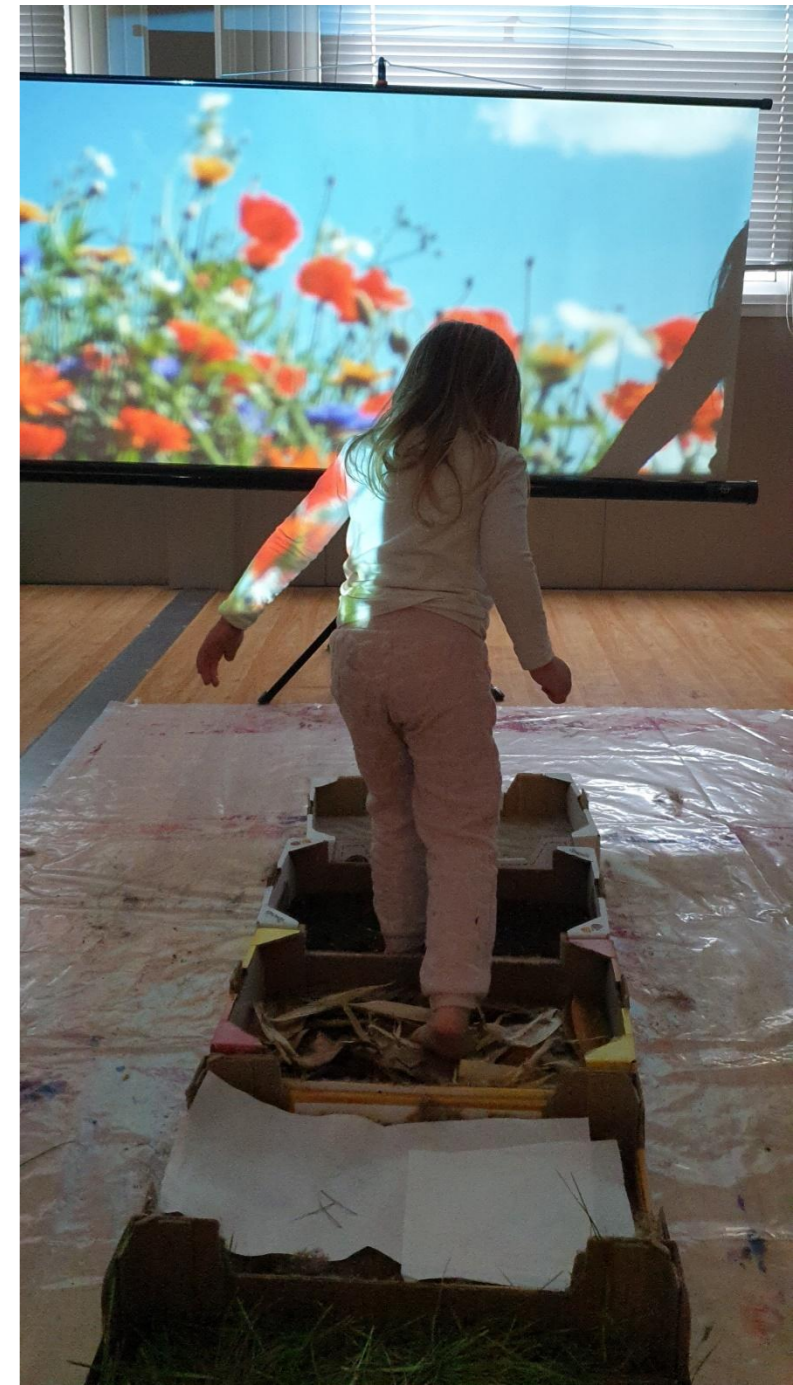
Als Erfahrung

Es bedeutet, Dinge zu tun, die uns das analoge System nicht erlaubt. Mit seltenen Ausnahmen. Z .B. auf dem Mond spazieren gehen, Zellstrukturen erkennen, wie eine Biene die Welt sehen ... in diesem Fall ermöglicht das Digitale neue Erfahrungen. Es ist notwendig, Kinder dazu zu bringen, "Erfahrungen zu sammeln", wie Alfredo Manzi sagt.

Was uns zu der Frage führt: Welche Art von Erfahrung gibt es? In der analogen Welt kann Regen im Gesicht eine Erfahrung sein, in der digitalen Welt ein Spaziergang in der Tiefsee.

Digitale Technik ermöglicht es, neue Umgebungen für den Unterricht und neue Erfahrungen zu schaffen. Wir brauchen nur ein Tablet, ein Kabel zum Anschluss an den Projektor, eine weiße Wand... und wir können Kinder mit Musik interagieren lassen, Körpereinsatz ermöglichen, mit Schatten, Silhouetten, Objekten spielen. Vom freien Spiel zum inszenierten Spiel wird die Projektion, die eine Wand verwandelt, zum Hintergrund und Ort, an dem neue Erzählungen und Aktionen stattfinden können.

Bild aus "Good Practice Italy":
Unser Blick auf die Natur



**Sich von Künstlern
inspirieren lassen:**



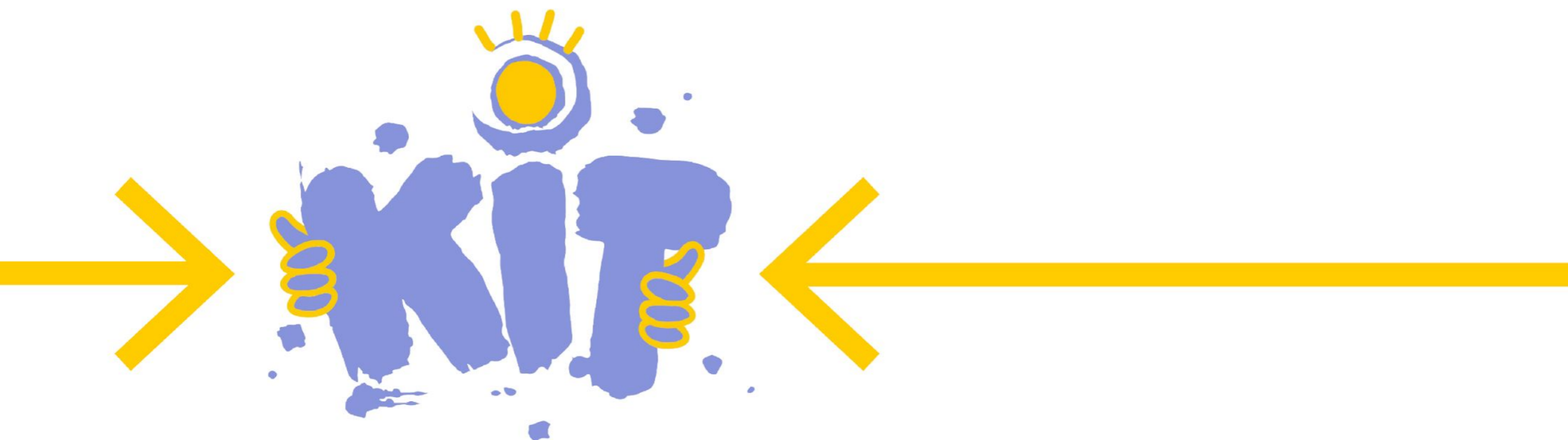
Joan Jonas THEY COME TO US WITHOUT A WORD





Joan Jonas – BMW Tate Live: Performance Room

<https://www.youtube.com/watch?v=exARgsB0pkM&t=497s>



PARTNERS



Zaffiria
CENTRO PER L'EDUCAZIONE AI MEDIA

média
ANIMATION

JFF
JFF – Institut für
Medienpädagogik

**LA
FABU
LERIE**
Tiers lieu culturel
& fabrique numérique



Agrupamento de Escolas
de Santo António, Barreiro – Portugal



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The contents of this publication are the sole
responsibility of the author and can in no way be taken
to reflect the views of the European Commission.