

DAS LERNLABORATORIUM IM AUGUST

08/2020

ÖFFNUNGSZEITEN

...

ANSPRECH- PARTNERINNEN

Lisa Ebel, MABI 4. Sem.
Laura Schlichting, PdK 7. Sem.

Isabell Roßmann, BASA 6. Sem.
Patricia Rosenbaum, PdK 4. Sem.

Prof. Dr. Michaela Reißmann

KONTAKT

lernlaboratorium@fh-erfurt.de

Digitales Lernlabor: ÖFFNUNGSZEITEN

...

RÄUME

3.E.03, 3.E.06, 3.E.08

ANSPRECH- PARTNER*INNEN:

Sarah Sippach, PdK 7. Sem.
Anton Wolf, PdK 4. Sem.
Jana Goldbach, PdK 4. Sem.

KONTAKT

digitales.lernlabor@fh-erfurt.de

LIEBE STUDIERENDE, LIEBE LEHRENDE,

ES GIBT EINE SONDERAUSGABE!

Gerade erst begonnen und schon ist es wieder vorbei – das digitale Sommersemester 2020. Es war für uns alle mit vielen Herausforderungen, aber sicher auch der ein oder anderen positiven Erkenntnis verbunden. Wir, als Team des Lernlaboratoriums, haben uns ebenfalls digital umgestellt und unsere Arbeit über Facebook und WebEx aufgebaut.

In diesem Newsletter stellen wir euch unsere Angebote des letzten Monats vor und haben nochmal alle digitalen Projekte in einer Collage zusammengefasst. Wir bedanken uns bei allen, die unsere digitalen Angebote besucht haben und wünschen euch eine schöne Sommerzeit!

Ebenso möchte ich an dieser Stelle allen Mitarbeiter*innen des Lernlaboratoriums für ihr Engagement danken und denjenigen, die im kommenden Semester nicht länger Teil des Teams sein können, eine gute Zeit und alles Gute für die Zukunft wünschen! (LE)

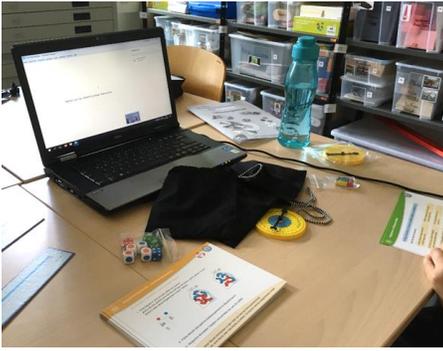
RÜCKBLICK JULI 2020...

WEBEX-ANGEBOT:

SPIELERISCH MATHEMATIK VERSTEHEN

An 01.07. haben wir passend zum Thema "Mathematik in der Grundschule" die „Wahrscheinlichkeits-Box Grundschule“ ausprobiert. Das Ziel dieses Spiels ist es, Kindern die Grundlagen der Wahrscheinlichkeit zu vermitteln, denn im Alltag begegnen die Kinder der Wahrscheinlichkeit oft unbewusst, z.B. bei Spielen mit Würfeln, bei Gewinnspielen, bei Entscheidungen oder auch bei der Ampel. Das Spiel ist für Kinder ab 7 Jahren und für 1-4 Spieler geeignet.

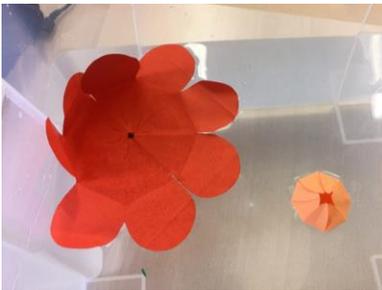
Wir haben beim Spielen bemerkt, dass die Verarbeitung der Materialien besser sein könnte, da sie zum Teil leider nur einseitig bedruckt sind und einige Würfel nicht mit den Darstellungen übereinstimmen, was den Spielfluss aus unserer Sicht ein wenig stört.



Die verschiedenen Spielvarianten sind recht zeitintensiv und bedürfen unserer Meinung nach einer Begleitung, die für Erwachsene möglicherweise schnell langweilig wird. Obwohl das Spiel ab 7 Jahren empfohlen wird, benötigen Kinder Kenntnisse in Multiplikation und Division und auch räumliches Denken wird vorausgesetzt.

Die Wahrscheinlichkeits-Box lässt sich sicherlich ab der 3. Klasse im Rahmen des Mathematik-Unterrichts gut einsetzen, z.B. in Projektwochen oder Freiarbeiten. Für die Freizeit können wir uns das Spiel eher schlecht vorstellen, da oftmals die reine Mathematik-Vermittlung im Vordergrund steht. (PR)

WEBEX-ANGEBOT: WASSER MARSCH



Passend zum Sommer haben wir uns am 08.07. mit dem Phänomen "Wasser" auseinandergesetzt. Zuerst haben wir Sterne und Blumen gefaltet, die auf dem Wasser schwimmend aufgehen. Das war faszinierend und hat viel Spaß gemacht. Dieses Experiment ist auch schon für jüngere Kinder interessant zu beobachten. Anschließend haben wir einen "Wasser-Vulkan" ausprobiert. Auch das sah sehr beeindruckend aus, erfordert für Kinder allerdings etwas Hilfe (Umgang mit kochendem Wasser). Somit ist dieses Experiment nicht dazu geeignet, es Kinder selbst durchführen zu lassen, jedoch können sie beim Zusehen den Vorgang sehr gut nachvollziehen. Beide Experimente lassen sich z.B. in eine Projekt- oder Themenwoche integrieren, die im Sommer auch draußen durchgeführt werden kann. Außerdem werden für beide Experimente nicht viele Materialien benötigt, die vermutlich sowieso vorhanden sind. (PR)



WEBEX-ANGEBOT: LEGESPIEL PIXEL



Am Mittwoch, den 15.07.20, haben wir mit euch über WebEx das analoge „Legespiel Pixel“ ausprobiert, das Kindern vermitteln möchte, wie digitale Bilder entstehen und aufgebaut sind. Die Spieler*innen können dabei selbst Bilder kreieren, indem sie anhand eines vorgegebenen Binärcodes die richtigen „Pixel“, die in Form kleiner Holzsteinchen in verschiedenen Farben dargestellt werden, aneinander legen.

Wir denken, dass Kindern schnell klar werden wird, dass ein Bild - je schärfer es sein soll - immer mehr Pixel benötigt und sind zu dem Schluss gekommen, dass das Spiel die Thematik durchaus gut veranschaulicht! Allerdings verlangt das Legen der Bilder viel Geduld und sollte daher unserer Meinung nach am besten von einer Pädagogin bzw. einem Pädagogen begleitet werden. (IR)

WEBEX-ANGEBOT: TRAUMREISEN GESTALTEN

Am 22.07.20 haben wir an unserem letzten Angebot in diesem Semester mithilfe einer Traumreise ins Land der Phantasie begeben. „In Traumreisen, auch Phantasiereisen genannt, werden stark bildbetone Erlebnisse beschrieben [...]“ (Friebel 2013, 5).

Bei unserer Traumreise befanden wir uns auf einer Insel. Ein solches Thema ist sehr typisch, denn gerade Natur eigne sich besonders, um Entspannung zu bewirken und gleichzeitig Kraft auszustrahlen (vgl. Friebel 2013, 8). Das Tolle an Traumreisen ist auch, dass sie sich für Kinder jeden Alters eignen. Als Erzähler*in muss man sich aber um eine sehr ruhige und langsame Stimme bemühen, um eine möglichst entspannende Stimmung erzeugen zu können. (IR) (Quelle: Friebel, Volker (2013). Traumreisen für Kinder. Zur Entspannung, Konzentration, Ich-Stärke und Kreativität. Münster.)



DAS DIGITALE SOMMERSEMESTER 2020 IM ÜBERBLICK



#STAYHOME #SOCIALDISTANCING

EUER LERNLAB-TEAM