

**Informatische Bildung**  
**Digital Storytelling**  
**Trickfilm**  
**Aktive Medienarbeit**  
**Computational Thinking**  
**Neue Formen des Lernens**  
**Handlungsorientierung**

Medienkritik  
 Grundschulpädagogik  
 Medien-AG

Gaming  
 Geogames  
 Tablet



### Projektleitung

Prof. Dr. Horst Niesyto  
niesyto@ph-ludwigsburg.de

### Projektkoordination

Dipl. Soz.-Päd. Robert Rymes  
rymes@ph-ludwigsburg.de

Dr. Katrin Schlör  
schloer@ph-ludwigsburg.de

Pädagogische Hochschule Ludwigsburg  
 Institut für Erziehungswissenschaft  
 Abteilung Medienpädagogik  
 Reuteallee 46; 71634 Ludwigsburg  
 Telefon: 07141/140-945  
 www.dileg-SL.de

### Projektgruppe

M.A. Benjamin Ade-Thurow  
 Daniel Autenrieth  
 Dr. Petra Baisch  
 Prof. Dr. Christine Bescherer  
 Jun.-Prof. Dr. Jan M. Boelmann  
 Dipl.-Math. Andreas Fest  
 Dr. Ulrich Iberer  
 Prof. Dr. Peter Imort  
 Dr. Thorsten Junge  
 Prof. Dr. Jörg-U. Keßler  
 Dipl.-Soz. Anja Kürzinger  
 Dipl.-Päd. Anja Marquardt  
 Prof. Dr. Sanna Pohlmann-Rother  
 Prof. Dr. Steffen Schaal  
 Dr. Jan-René Schluchter  
 M.A. Daniel Trüby

Kai Wiemers (Konrektor Rosensteinschule)



**dileg-SL**

Digitales Lernen Grundschule  
Stuttgart/Ludwigsburg



## Projektskizze

In dem Projekt „Digitales Lernen Grundschule – Stuttgart/Ludwigsburg“ erstellen Studierende der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg im Rahmen von Hochschulseminaren verschiedene Konzepte für eine produktive Nutzung digitaler Medien im Grundschulunterricht. Diese werden an der Projektschule, der Rosensteinschule Stuttgart, erprobt und mit Unterrichtsvideografie sowie qualitativen Methoden evaluiert. Das Projekt wird durch die Deutsche Telekom Stiftung gefördert.

## Leitgedanken

- Lebens- und medienweltliche Erfahrungen der Schülerinnen und Schüler ernst nehmen
- Aktiv-produktive, kreative und kritische Nutzung von Medien fördern
- Gezielte Förderung visueller, auditiver und audiovisueller Ausdrucksformen
- Grundlagen informatischen Denkens auf spielerische Weise aneignen



Mehr Infos auf  
[www.dileg-SL.de](http://www.dileg-SL.de)

## Teilprojekt-Konzeptionen

### Fachspezifisch-orientierte Konzepte:

- Natur und Kultur ‚erspielen‘ – Geogames gestalten im Sachunterricht der Klassenstufe 4
- Gaming im Sportunterricht – virtuelle Bewegungsräume schaffen reale Bewegungsanlässe
- Mathematik und informatische Bildung
- Digitales Lernen im Grundschul-Englischunterricht

### Interdisziplinär-orientierte Konzepte:

- Intermediales Geschichtenverstehen und Digital Storytelling
- Neue Formen des digitalen Lernens – fächerübergreifender Unterricht mit dem iPad
- Trickfilm in der Grundschule
- Lebens.Lern.Raum Rosensteinschule – Medien-AGs im Rahmen des Ganztagsangebots

Begleitende Fort- und Weiterbildungsangebote für Lehrkräfte



## Evaluation

Im Vordergrund stehen folgende Leitfragen:

- Wie werden fach- und unterrichtsbezogene sowie lebens- und medienweltliche Themen in die aktiv-produktive Gestaltung mit digitalen Medien einbezogen?
- Inwieweit gelingt es, kritisch-reflexive Aspekte in die Gestaltung mit digitalen Medien altersangemessen zu integrieren?



- Inwieweit werden den Kindern Freiräume gewährt, ihre Lernprozesse selbst zu gestalten?
- Welche Professionalisierungsprozesse ergeben sich bei Studierenden durch das Projekt?
- Was sind nachhaltige Impulse aus dem Projekt für die Grundschul-lehrerbildung?