

Schwäbisch Gmünd

Lego erobert das Klassenzimmer

[28.03.2018] Das Lernkonzept WeDo 2.0 von LEGO Education wird von der Pädagogischen Hochschule Schwäbisch Gmünd in einem eigens eingerichteten digitalen Klassenzimmer erforscht. Die Kinder bauen dabei einen Roboter und programmieren dazu eine App.

In einem von der Deutschen Telekom Stiftung geförderten digitalen Klassenzimmer erforscht das Zentrum für Medienbildung der Pädagogischen Hochschule Schwäbisch Gmünd den Einsatz digitaler Medien in der Grundschule. Eines von insgesamt acht Projekten beschäftigt sich mit dem Programmieren.

Bildungsanbieter Christiani hat hier das Lernkonzept WeDo 2.0 von LEGO Education in die Forschungsarbeit eingebracht.

Bei WeDo 2.0 bauen die Kinder nach Angaben von LEGO Education ein Robotik-Modell aus LEGO-Steinen und bewegen und steuern dieses im Anschluss mittels einer eigens programmierten, einfachen App. Das Lernkonzept verbinde so digitales und haptisches Lernen. Die Vorteile: Die Kinder kennen LEGO bereits aus ihrer täglichen Welt; der Anreiz, daraus etwas zu bauen, sei bei allen groß. Neue Elemente würden sofort und mühelos integriert. Die Motivation der Schüler sei hoch und ihr Interesse am jeweiligen Thema oft schon durch den Einsatz der Materialien geweckt. Für Lehrer gestalte sich die Vorbereitung auf den Unterricht durch die online angebotenen Leitfäden sehr einfach.

Das Programmieren der LEGO Roboter erfolgt dann anhand von Tablets.

Konzept überzeugt

„Mich hat das Konzept von LEGO Education WeDo 2.0 überzeugt und ich hoffe, dass ich diese praxisnahe und anschauliche Art des Lehrens später in meinen Unterricht einbeziehen kann“, sagt Patrick Auwärter, der an der Pädagogischen Hochschule zum Lehrer ausgebildet wird und den Einsatz von WeDo 2.0 im Unterricht im Rahmen eines Seminars getestet hat.

Axel M. Blessing, Geschäftsführung Lehre und Studium des Zentrums für Medienbildung an der Pädagogischen Hochschule Schwäbisch Gmünd, ist stolz auf das Leuchtturmprojekt des digitalen Klassenzimmers und zieht eine erste Zwischenbilanz: „In unserem Forschungsprojekt konnten die Lehramtsstudierenden erste Erfahrungen beim sinnvollen Einsatz digitaler Medien im Unterricht sammeln. Das war für alle Beteiligten überaus spannend. Langfristig sollen die Ergebnisse dazu beitragen, die Kinder besser auf die Zukunft vorzubereiten.“

Auftakt zu Größerem

Das von der Deutschen Telekom Stiftung Ende 2016 an der Klösterleschule in Schwäbisch Gmünd zu Forschungszwecken eingerichtete digitale Klassenzimmer setzt im Übrigen den Startschuss für eine einzigartige Initiative: Das Zentrum für Medienbildung begleitet und berät die Stadt Schwäbisch Gmünd damit bei ihrem umfassenden Medienentwicklungskonzept. Ziel ist es, jede der 21 Schulen vor Ort digital anzubinden und auszustatten. Dann dürfte die knapp 60.000 Einwohner starke Gemeinde östlich von Stuttgart einer der ersten Orte Deutschlands sein, dessen Schulen allesamt digital lehren und lernen.

(bs)

Stichwörter: Schul-IT, Schwäbisch Gmünd, LEGO