

W 1.3

Lennart Goecke/Detlef Pech/Jurik Stiller

Humboldt-Universität zu Berlin

Workshop zum Einsatz von Lego WeDo 2.0 im Sachunterricht der Grundschule

Als Teil eines Promotionsprojekts zu informatischer Bildung im Sachunterricht wurde das Material Lego WeDo 2.0 aus sachunterrichtsdidaktischer Perspektive untersucht sowie im Unterricht erprobt. Das Forschungsvorhaben untersucht dabei das Algorithmusverständnis von Grundschüler_innen. Erste Daten zum Umgang von Berliner Grundschüler_innen mit dem Material ermöglichen auch eine Evaluation des didaktischen Potenzials.

Hierbei ist wesentlich, dass Lego WeDo 2.0 sich laut Hersteller eignet, „einen lebendigen und handlungsorientierten Sachunterricht“ umzusetzen, sowie „durch Anfassen und Ausprobieren technische, physikalische und biologische Grundlagen sowie die elementare Logik des Programmierens“ zu erlernen (<https://education.lego.com/de-de/products/lego-education-wedo2-0-pakete-16-sch-ler/5004949>, zuletzt abgerufen: 29.09.2016).

Damit lässt sich das Material sowohl in Hinblick auf Informatik in der Grundschule, als auch zum Erlernen naturwissenschaftlicher Grundlagen einsetzen. Insofern kann es als Beispiel für einen didaktischen Mehrwert durch den Einsatz digitaler Medien stehen, da Lern- und Erkenntnisprozesse von Grundschüler_innen durch die Verbindung aus Anfassbarem und dem Benutzen von Tablets stattfinden.

Der Workshop fußt auf diesen Erkenntnissen und bietet Praktiker_innen und Forscher_innen Gelegenheit, den Umgang mit Lego WeDo zu erproben sowie den Mehrwert aus verschiedenen didaktischen Perspektiven zu reflektieren. Die Teilnehmer_innen erhalten dabei sowohl didaktische Hinweise für den Ersteinsatz in der Grundschule als auch für naturwissenschaftliches Lernen im Sachunterricht. Dabei wird stets auch der Nutzen von Programmieren in der Grundschule erläutert.