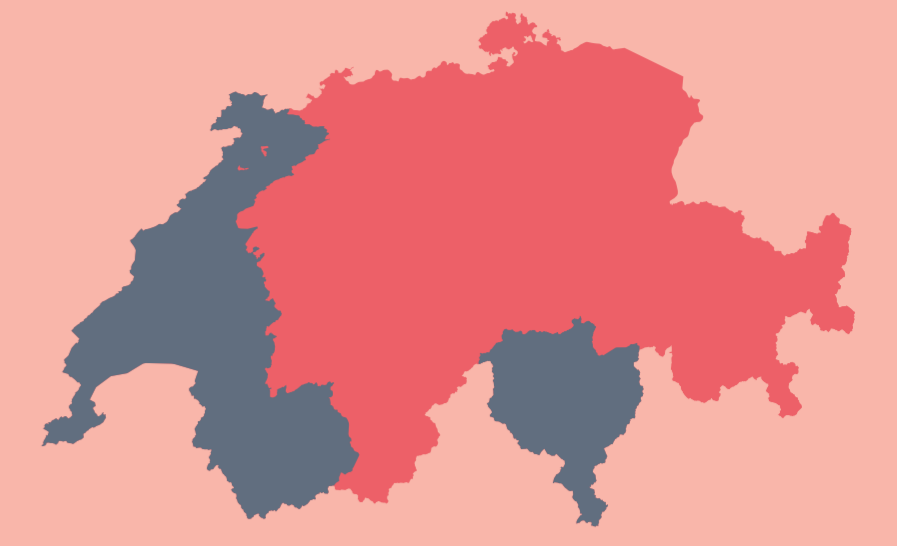


Wir spielen die Zukunft - Gendersensible Freispielimpulse für den Kindergarten zur digitalen Transformation



Franziska Vogt, Lena Hollenstein & Karine Müller

Zielsetzungen

- Freispielimpulse entwickeln**, die das Interesse an zukünftigen Berufen der digitalen Transformation bereits im Kindergartenalter wecken. Sowohl Mädchen als auch Jungen sollen die Möglichkeit erhalten, sich spielerisch mit der Bedeutung der digitalen Transformation in verschiedenen Kontexten auseinander zu setzen und sich im Freispiel als aktiv Handelnde in der digitalen Transformation zu erfahren.
- Hinweise gewinnen**, inwieweit mit den Freispielimpulsen die spielerische Auseinandersetzung mit der digitalen Transformation angestossen werden kann.

Zielgruppe

Kindergartenlehrperson und andere pädagogische **Fachlehrpersonen**, die sich für eine spielerische Umsetzung zu Thematiken der digitalen Transformation interessieren



„Die Kinder haben viele Dinge programmiert Abfalleimer, Spitzmaschine, Legoautos... oder eine Überwachungskamera und einen Massagesessel.“

„Ich fand das Thema digitale Transformation sehr spannend und auch für die Kinder war es einfach mal was anderes.“

„Es war so schön, wie die Kinder mit den Handys und Tablets gespielt und so viel kommuniziert haben.“

Aktivitäten im Rahmen des unterstützten Projekts

- Entwicklung von 10 Freispielimpulsen zu den Themen:
- Erprobung der Freispielimpulse in 15 Kindergärten von Februar 2020 – Juni 2020 (Videografie an max. 2 Halbtagen)
- Befragung der Kindergartenlehrpersonen
- Überarbeitung der Freispielimpulse basierend auf den Rückmeldungen aus der Erprobung
- Erstellung von 8 Kurzfilmen und einer Homepage inkl. Handreichung zu den Freispielimpulsen
- Erste Analysen des Videomaterials der Erprobung
- Kommunikation nach Aussen (PHSG Newsletter, Facebook, Instagram)

Forschungsperspektive

Mittels multimodaler Interaktionsanalyse (Goodwin, 2018, Montada, 2014)

Erste Ergebnisse zeigen, dass Kinder digitale Funktionen erweitern und neue technische Möglichkeiten im Spiel entwickeln, wie die folgenden zwei Beispiele verdeutlichen:

- Eine Kundin im ICT-Center möchte einen Roboter mieten, der ICT-Techniker fragt nach den benötigten Funktionen und schlägt "zum Beispiel... Boxen" vor, die Kundin erweitert um eine Funktion, die Kuchenbacken erfordern; der Techniker tut anschliessend so, als ob er den Roboter entsprechend programmiert.
- Die Inhaberin eines 3D-Drucker-Geschäfts teilt ihren Kundinnen, die ein individuelles Spielzeug bestellen, mit, dass sie sie jederzeit auf ihrem Tablet lokalisieren kann, da der Ohrring der Kundin einen Mikrochip enthält.

Umsetzung von Ergebnissen

Themen der Freispielimpulse:

ICT-Center	Roboter
3D-Drucker	Autonomes Fahren
Internet der Dinge	Polizei
Online-Shop	Lebensmittellabor

Einblick in die Kurzfilme:



Ausblick

- Übersetzung der Kurzfilme auf die anderen Landessprachen
- Analyse des Videomaterials
- Lancieren eines Forschungsprojekts
- Weiterbildungen für (angehende) Lehrpersonen
- Publikationen
- Kongressteilnahmen

