



Wir spielen die Zukunft

Franziska Vogt, Lena Hollenstein & Karine Müller

19. Januar 2021, Netzwerktreffen MINT Schweiz

PH ^{SG}
Pädagogische Hochschule
St. Gallen

 akademien der
wissenschaften schweiz

Worum geht es?

Übergreifende Ziele

- Kompetenzen für die digitale Transformation spielerisch erwerben
- Möglichst früh Interesse an zukünftigen Berufen der digitalen Transformation wecken, bei Jungen und Mädchen

Konkretes Projektziel

- Gendergerechte Freispielimpulse für den Kindergarten entwickeln, erproben, veröffentlichen



Freispielimpulse

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

Vogt, Franziska; Hollenstein, Lena & Müller, Karine (2020) Gendersensible Freispielimpulse für den Kindergarten zur digitalen Transformation - Beschreibung der Freispielimpulse. St.Gallen: Pädagogische Hochschule St.Gallen. Verfügbar unter: www.wirspielendiezukunft.ch



Digitale Transformation:

- neue Möglichkeiten Menschen, Daten und Prozess zusammenzubringen

Kompetenzen für die digitale Transformation:

- Kreativität, Innovation, Vernetzung, Fantasie → Freispiel
- Berufe der Zukunft, Fachkräftemangel → so-tun-als-ob im Rollenspiel, um in zukünftigen Tätigkeiten als aktiv Handelnde zu schlüpfen
- Digitale Transformation: Prozesse, Problemlösungen, Optionen, Möglichkeiten denken → nicht programmieren, sondern spielen, aushandeln, verbalisieren



Digitale
Trans-
formation

Gendersensibel

Gender

- soziale Kategorie, die von kulturell vermittelten Vorstellungen und Stereotypen geprägt ist

Gendersensibel

- Die Erwartung haben, dass digitale Transformation, Informatik und Technik alle gleichermassen interessiert
- Bewusst alle ansprechen ohne zu stereotypisieren
- Sicherstellen, dass aktive und technische Rollen im Verlauf der Zeit von allen gespielt werden – Ziel: sich in einem Informatikberuf eigenaktiv handelnd erleben
- Räumliche Anordnung und Ausgestaltung mit Spielrequisiten für Jungen und Mädchen-Spielzeug gestalten



**Gender-
sensibel**

Kernidee Freispielimpulse zur digitalen Transformation

- Das Projekt konzentriert sich auf das Freispiel und das ‘so-tun-als-ob’
- **Freispiel – keine geführten Lektionen**
 - Bestehende Freispielangebote mit digitaler Transformation ergänzen
 - Neue Freispielangebote öffnen
 - Einführung der Impulse durch das Mitspielen der Kindergartenlehrperson
- **So-tun-als-ob: spielen, wie die Technik erfunden, angewandt oder repariert wird – kein codieren mit Tablets/Computern/Robotern**
 - Wir spielen die Zukunft – wir wissen alle nicht, was alles noch möglich sein wird, Ideen können nicht richtig oder falsch sein
 - Spielrequisiten für das Spiel, keine funktionierende Informatik





Projektumsetzung

- 15 Kindergärten erproben die Freispielimpulse: Sehr positive Rückmeldungen
- 8 Kurzfilme zur Umsetzung
- Webseite mit Kurzfilmen, Beschreibung der Freispielimpulse und Materialien:
www.wirspielendiezukunft.ch

**VIELEN
DANK für
euer
Interesse!**

**Wir
SPIELEN
die
Zukunft**

**[www.wirspielen
diezukunft.ch](http://www.wirspielen
diezukunft.ch)**

