

Fachtagung: Begabungen entdecken, fördern und entfalten

Veranstaltungs-Nummer: 191111BF01
Termin: 16. Oktober 2019
Leitung: Christine Holder, Pädagogisches Landesinstitut
Veranstaltungsort: Pädagogisches Landesinstitut Rheinland-Pfalz
Butenschönstraße 2
67346 Speyer

Tagungsprogramm

bis 09.30 Uhr	Ankommen, Stehcafé
09.30 Uhr	Begrüßung, Organisation, Ankündigung
09.45 Uhr	„Hochbegabung: eine Einführung“ Vortrag von Prof. Dr. Tanja Gabriele Baudson, Université du Luxembourg
10:45 Uhr	Kaffeepause
11:00 bis 12:00 Uhr	„Internationale pädagogische Konzepte zur Begabungsförderung“ Vortrag von Frau Prof. Dr. Anne Sliwka, Pädagogische Hochschule Heidelberg
12:00 Uhr	Aussprache
12:30 Uhr	Mittagspause
13:30 Uhr	Workshop Runde 1
15.00 Uhr	Kaffeepause
15:30 Uhr	Workshop Runde 2
17.00 Uhr	Ende der Tagung

Anmeldung:

Bitte melden Sie sich über Fortbildung-Online an: <http://fortbildung-online.bildung-rp.de>

PL-Nr.: [191111BF01](#)

Informationen zu den Vorträgen/Workshops und deren Einwahl finden Sie unter: <http://grundschule.bildung-rp.de>



Workshop 1

„Wie erkennen wir Hochbegabte und besondere Begabungen?“

Prof. Dr. Tanja Gabriele Baudson, Université du Luxembourg; Dr. André Scherer, Grundschule Niederbrombach

Die meisten Menschen haben ein mehr oder weniger konkretes Bild vor Augen, wenn sie den Begriff „hochbegabt“ hören. Nicht immer stimmt dieses jedoch mit der empirischen Befundlage überein. Durch falsche Vorstellungen kann es zu Fehleinschätzungen kommen, wenn es darum geht, Hochbegabte zu identifizieren. Intellektuelle Begabungen bringen ihre besonderen Herausforderungen mit sich, weil bestimmte Gruppen systematisch über- oder unterschätzt werden – und nicht zuletzt, weil wir alle Fehler bei der Beurteilung anderer Menschen machen.

Wie man diese Herausforderungen bewältigen kann, werden die Teilnehmer*innen in diesem Workshop erfahren und diskutieren, untermauert durch wissenschaftliche Befunde zu Hochbegabten und diagnostischen Kompetenzen von Lehrkräften. Einige Einblicke in die psychologische Testdiagnostik wird es außerdem geben. Denn IQ-Tests sind wichtige und hochwertige Instrumente, um intellektuelle Begabungen zu erkennen – auch, wenn sie in der schulischen Praxis oft unterschätzt werden. Die verschiedenen Informationsquellen wirken bei der Identifikation von Hochbegabten und besonderen Begabungen zusammen und können einander wirkungsvoll ergänzen.

Workshop 2

„Den Sternbildern auf der Spur“

Natalie Fischer, Haus der Astronomie Heidelberg

Das Suchen und Finden von Sternbildern in einer klaren Sternennacht gehört zu den intensivsten Naturerlebnissen überhaupt. Doch welche Sternbilder sind für Grundschulkindern geeignet? Wie finde ich sie am Nachthimmel? Und wie kann ich mit Grundschulkindern einen Beobachtungsabend durchführen? Diesen und weiteren Fragen rund um das Thema Himmelsorientierung in der Grundschule werden wir bei dem Workshop auf den Grund gehen.

Workshop 3

“Making & Coding”

Isabell Angelberger, Christian Henricke, AV-Medienzentrum Neustadt-Bad Dürkheim

„Programmieren in der Grundschule mit Calliope“ Eine Einführung in die Welt des Codens. Sie möchten erfahren, wie man einen Computer programmiert? Wir zeigen es Ihnen! Die Platine Calliope ist ein Mini-Computer. Dieser kann programmiert und anschließend zum Lernen und Experimentieren genutzt werden. Dies wird direkt



praktisch gezeigt und umgesetzt! Was sind Algorithmen? Wie schreibe ich einfache Programme mit einem Editor? Und wie bekomme ich die Programme mit dem iPad oder Computer auf den Calliope?

Workshop 4

„Sprachlich-literarische Begabungsförderung im Fach Deutsch“

Simone Neuweiler, Pädagogische Hochschule Karlsruhe

Damit sich die Fähigkeiten begabter, leistungsstarker und potenziell leistungsfähiger Schülerinnen und Schüler herausbilden und entwickeln können, „[...] ist [eine] Förderung durch die Umwelt unabdingbar.“ (Preckel/Baudson 2013, S.78) Dies gilt auch für den Deutschunterricht und dessen vier Kompetenzbereiche Lesen, Schreiben, Zuhören und Sprechen.

Der Workshop richtet sich an Deutschlehrkräfte der Primarstufe und legt den Fokus auf die Klassenstufen 3 und 4. Merkmale sprachlich-literarisch begabter Schülerinnen und Schüler sollen im Workshop in ihren verschiedenen Facetten dargestellt und besprochen werden, um anschließend anhand konkreter Aufgabenbeispiele explizit einzelne Teilbereiche des Unterrichts herauszugreifen und vertiefend zu behandeln. Der Fokus liegt hierbei auf Umsetzungsmöglichkeiten im gesamten Klassenverband und darauf bezogene Differenzierungsmöglichkeiten für leistungsstarke und potenziell leistungsfähige Schülerinnen und Schüler. Zusätzlich werden Maßnahmen der Begabungsförderung vorgestellt, die über den Regelunterricht hinausgehen.

Quelle: Preckel, F./ Baudson, T. G. (2013): HOCHBEGABUNG – Erkennen, Verstehen, Fördern. München: Verlag C.H. Beck oHG.

Workshop 5

„Aufbau und Programmierung von autonomen, mobilen Robotern“

Achim Guldner, Yasmin Juncker, Umwelt-Campus Birkenfeld, Hochschule Trier

Um den Herausforderungen der Digitalisierung zu begegnen ist eine Auseinandersetzung mit der Informatik als Werkzeug zur Lösung von Aufgaben unabdingbar. Fast alle Berufsfelder erfordern zunehmend die Beherrschung digitaler Technologien. Alles was automatisierbar ist, wird zukünftig von digitalen Systemen statt von Menschen erledigt. Daher wollen wir mit diesem Workshop eine Einführung in die Programmierung mobiler, autonomer Roboter des Herstellers „makeblock“ geben. Die Roboter basieren auf der weit verbreiteten und quelloffenen Arduino-Hardware. Erstes Ziel des Kurses ist es, sich mit den einzelnen Funktionen des Roboters wie Linienfolge- und Ultraschallsensor oder Aktoren wie LED Matrizen,



Motoren oder Lautsprechern vertraut zu machen. Anschließend wird anhand einiger Beispiele die Bewegung und Nutzerinteraktion programmiert. Gerade Anfängern erscheint es praktisch unmöglich, ein fehlerfreies Programm zu erstellen. Daher setzen wir auf eine intuitiv verständliche, grafische Programmieroberfläche. Sobald die ersten Schritte gemacht sind soll der Roboter autonom den Weg durch einen Irrgarten finden. Hier müssen die Methoden kombiniert und ein Algorithmus zum Lösen des Irrgartens implementiert werden. Dies ermöglicht einen ersten, spielerischen Zugang zu algorithmischem Denken und somit der Informatik.