

Soziale Kompetenz per Klick mit dem „Kniggs“

KinderKnigge bietet ab 2019 Benimmfit-Trainings für Kinder per eLearning-Plattform an

Die österreichische Forschungsförderungsgesellschaft FFG fördert die innovative, interaktive und gamebasierte KinderKnigge eLearning-Plattform, die Kindern auf virtuelle Weise Umgangsformen und gutes Benehmen vermitteln soll.

Am 16. April 2018 wurde zu einem spannenden Think-Tank geladen, um mit Forschungspartnern, Eltern und PrimarpädagogInnen den Auftakt der Entwicklung dieser eLearning-Plattform einzuleiten. Die TeilnehmerInnen zeigten sich vom Gesamtkonzept begeistert. Jörg Hofstätter, ovos media, ist überzeugt, dass das Konzept der Plattform erfolgsversprechend ist, da damit die Lehrinhalte spielerisch, motivierend und nachhaltig an die TeilnehmerInnen vermittelt werden können.

KinderKnigge seit 3 Jahren auf Erfolgskurs

Seit 2015 bietet die KinderKnigge GmbH erfolgreich pädagogisch fundierte Benimmfit-Trainings für Kinder zwischen fünf und zehn Jahren an. Mit Hilfe der Kunstfigur *Kniggs*, einem Steinzeitmuffel, soll achtsames Verhalten in allen Lebenslagen thematisiert und spielerisch verankert werden.

Durch eine ergänzende digitale Lernplattform entsteht nun auf Basis dieses erfolgreichen analogen Konzeptes eine hybride Methode. Diese wird auch dringend benötigt, denn „digitale Endgeräte sind in der heutigen Zeit Teil der kindlichen Lebenswelt“, sagt Natalie Denk von der Donau-Universität Krems, Zentrum für Angew. Spieleforschung. Das eLerntool setzt auf das didaktische Konzept der Gamification und soll nicht nur Kinder, sondern auch deren Eltern und vor allem PrimarpädagogInnen für den Einsatz im Unterricht ansprechen.

Mit geballter Forschungs- und Entwicklungskompetenz zum nachhaltigen Lernerfolg

Das KinderKnigge-Portfolio erhält ab Anfang 2019 somit ein „Update“, das den aktuellsten Standards des digitalen Lernens und Lehrens entspricht. Gefördert durch die FFG, wird das digitale Tool von einem vielfältigen und hochqualifizierten Forschungsteam entwickelt. Beteiligt sind die Hochschulen Donau-Universität Krems, TU Graz, Pädagogische Hochschule Wien, Private Pädagogische Hochschule der Diözese Linz, Institut Medienbildung, Virtuelle PH, das Österreichische Institut für angewandte Telekommunikation und das Games Institute Austria.

Das digitale Tool ist richtungsweisend in der EduTech-Branche. „Durch Game-Based-Learning ändert sich die Lernkultur: spielerisch zu lernen heißt auch, mit Versuch und Irrtum zu lernen. Der Prozess des Lernens rückt viel stärker in den Mittelpunkt und ist so viel besser beobacht- und beurteilbar“, so Katharina Mittlböck von der PH Wien. Ähnlich sieht dies auch Barbara Zuliani, IME-Institut: „Das spielerische Lernen ist in einem pädagogisch und didaktisch begründeten Konzept für Lehrerinnen und Lehrer eine wunderbare Möglichkeit, um Kinder beim Lernen individuell und differenziert bestmöglich zu unterstützen.“

Spielerisches Lernen „state of the art“

Spaß, Freude und Kreativität sind wichtige Anreize fürs Lernen. „Wir wollen Kinder nicht nur angemessen auf die Zukunft vorbereiten, sie sollen dabei Spaß haben, spielerisch lernen und auf Stand der neuesten Forschung ihr Wissen nachhaltig erwerben. Denn soziale und digitale Kompetenzen sind in der heutigen Zeit mit die wichtigsten Grundkompetenzen“, so Bettina Gruber, Gründerin von KinderKnigge.

Die eLearning-Plattform wird verstärkt auf die Themen Achtsamkeit und Wertschätzung mit Fokus auf interkulturelle Aspekte eingehen und zugleich die digitalen Kompetenzen der teilnehmenden Kinder nachhaltig festigen. Durch die

KinderKnigge ♥ Pressemitteilung

Teilnahme soll es zu einer Verstärkung des Lerneffekts durch Medienkonsum, aber auch durch eigene Medienproduktion kommen. Dies will schon im Kindesalter gelernt sein, denn „der Umgang mit digitalen Medien wird als vierte Kulturtechnik angesehen“, sagt Barbara Buchegger von ÖIAT. Des Weiteren werden die Inhalte auch kulturelle Aspekte und interkulturelle Unterschiede beleuchten. „Hierbei unterstützen wir gerne mit unserer Expertise“, so Renate Hauser vom Österreichischen Jugendrotkreuz. „Wir sind stolz darauf, dass wir mit diesem unglaublich kompetenten Setting an Fachleuten in und durch die Entwicklung unseres Tools begleitet werden“, meint Bettina Gruber und blickt mit großer Freude auf den Launch des Tools Ende 2018.

Mit manchen Partnern wird hier sogar schon einen Schritt weitergedacht. Stichwort „Hybridität 2.0.“ – die Verknüpfung von analog, webbasiert & Augmented Reality“, so Arkadi Jeghiazaryan von Amlogy, „und viele weitere Konzeptideen versprechen ein richtungsweisendes Tool am Bildungsmarkt.“

KEYFACTS

KinderKnigge GmbH

Rohrweihenweg 14
1220 Wien

Bettina Gruber

Geschäftsführung
akadem. geprüfte Werbefachfrau, 2-fache Mutter

Eckdaten

- Gründung KinderKnigge e.U. im Dezember 2015
- I2B Sonderpreis EPU der Wirtschaftskammer Wien
- Gründung der KinderKnigge GmbH im August 2017

Produktportfolio

- Trainings an Volksschulen in Wien, NÖ, BGLD, STMK, D und CH
- Eltern-Kind Workshops
- Pädagogen-Fortbildung an Pädagogischen Hochschulen
- Kulturformat „Multimediales Bildertheater“ NEU ab Juni 2018
- Pädagogenbox NEU ab Herbst 2018
- eLearning-Plattform NEU ab Anfang 2019

Über KinderKnigge

Achtsame Umgangsformen, wertschätzende Verhaltensspielregeln und der Fokus auf interkulturelle Aspekte sind die zentralen Themen des KinderKnigge-Programms.

Kreativ gemacht und spielerisch vermittelt, trainieren die Kids so die elementaren Aspekte des respektvollen Miteinanders in unserer Gesellschaft.

KONTAKT

Bettina Gruber | Geschäftsführung

eMail: bettina.gruber@kinderknigge.com | www.kinderknigge.com | Telefon: +43/699 11 08 11 88