



# DEUTSCHE DIGITALE KINDERUNIVERSITÄT

**DAS BILDUNGSPROJEKT DES  
GOETHE-INSTITUTS FÜR KINDER**



**GOETHE  
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>I. KINDERUNI ONLINE</b>	<b>3</b>
<b>1. Pädagogische Ansätze</b>	<b>7</b>
1.1 Frühes Fremdsprachenlernen	7
1.2 Medienkompetenz	8
1.3 CLIL-Methode	8
1.4 Gamification	9
<b>2. Struktur</b>	<b>10</b>
2.1 Fakultäten	10
2.2 „Die Sendung mit der Maus“	10
2.3 Lehrende	11
2.4 Aufgaben nach den Vorlesungen	13
2.5 Auszeichnungen	15
<b>II. KINDERUNI IN DER SCHULE</b>	<b>18</b>
<b>1. Für themenorientierten DaF-Unterricht</b>	<b>19</b>
<b>2. Für extracurricularen Unterricht</b>	<b>19</b>
<b>3. Fortbildung von Deutschlehrenden</b>	<b>20</b>
<b>III. KINDERUNI LIVE</b>	<b>21</b>
<b>PROJEKTPARTNER</b>	<b>23</b>
<b>LINKS</b>	<b>23</b>
<b>IMPRESSUM</b>	<b>24</b>

# I. KINDERUNI ONLINE



Die deutsche Digitale Kinderuniversität ist ein innovatives Projekt, das bei der Neugier der Kinder ansetzt, ihr Denken kreativ fördert und sie mit der deutschen Sprache bekannt macht. Sie bietet die Möglichkeit, unterschiedliche Wissensbereiche kennenzulernen und diese spielerisch zu erforschen. Und das Wichtigste: Die deutsche

Digitale Kinderuniversität behandelt Fragen, die für Kinder von großer Bedeutung sind.

Die zentrale Komponente der deutschen Digitalen Kinderuniversität ist eine Online-Plattform. Sie ist allen Kindern frei und kostenlos zugänglich.

### **Die Digitale Kinderuni besteht aus drei Teilen:**

#### **KINDRUNI ONLINE**

Jedes Kind kann sich zu Hause mit der Digitalen Kinderuni beschäftigen. Aber auch die Eltern können das Kind dabei begleiten und unterstützen, auf das Profil ihres Kindes zugreifen und den Lernfortschritt mitverfolgen.

themenorientierten DaF-Unterricht, CLIL-Unterricht sowie für fächerübergreifende Projekte bereitgestellt.

#### **KINDERUNI LIVE**

Neben dem digitalen Format bietet das Goethe-Institut auch Präsenzveranstaltungen der Kinderuniversität an. So können die Kinder „live“ ihr Wissen vertiefen und erweitern.

#### **KINDERUNI IN DER SCHULE**

Mit der Digitalen Kinderuni können sich Kinder – von den Lehrenden begleitet – individuell oder in Lerngruppen im Unterricht wie auch außerhalb des regulären Unterrichts Wissen und Kenntnisse aneignen. Lehrkräften werden Inhalte für



## DEUTSCHE

Fremdsprachen lassen sich am besten schon im Kindesalter lernen. Mehrsprachigkeit ist einer der grundsätzlichen Ansprüche der Gegenwart und Deutsch nach dem Englischen die bedeutendste Sprache der wissenschaftlichen Community.

## DIGITALE

Die Vorlesungen der deutschen Digitalen Kinderuniversität sind kostenlos und über die Online-Plattform des Goethe-Instituts jederzeit abrufbar.

## KINDER-

Die Kinderuni wurde für Kinder von acht bis vierzehn Jahren (3.-9. Klasse) entwickelt. Hierbei handelt es sich allerdings nur um eine Empfehlung. Die Vorlesungen sind auch für ältere Kinder und sogar für Erwachsene interessant.

## UNIVERSITÄT

Die deutsche Digitale Kinderuniversität gliedert sich in drei Fakultäten "Mensch", "Natur" und "Technik". Das Kind kann spielerisch eine universitäre Karriere durchlaufen, vom Studierenden bis zum Professor.

Die Struktur, die Inhalte, die Methoden und die pädagogischen Ansätze der deutschen Digitalen Kinderuniversität entsprechen den modernen Bildungstechnologien, die international anerkannt sind und erfolgreich eingesetzt werden.

Die Digitale Kinderuni basiert – kurz formuliert – auf dem **Prinzip des kindgerechten Lernens**. Sie soll Neugierde und Spaß am Wissen wecken. Vorlesungen und Beiträge, die interaktiv angelegt sind, wechseln sich dabei ab: Nach jeder sechs- bis zehnminütigen Folge öffnet sich für das Kind ein Bereich mit Aufgaben. Indem es sie löst, festigt das Kind das gerade erlernte Wissen. Die Aufgaben basieren nicht nur auf den Vorlesungsinhalten, sondern bringen die jungen Studierenden dazu, selbst logische Schlüsse und Parallelen zu ziehen sowie kreativ zu denken.

Die Kinderuni **ersetzt nicht den Schulunterricht**, sondern erweitert ihn. Eines der Ziele der deutschen Digitalen Kinderuniversität ist es zu zeigen, dass es für jedes Phänomen des Alltagslebens eine wissenschaftliche Erklärung geben kann. Den eigenen Horizont zu erweitern, die Welt mit neuen Augen zu betrachten, gewonnenes Wissen im Alltag zu überprüfen – daran soll die deutsche Digitale Kinderuniversität Anteil haben.

## 1. PÄDAGOGISCHE ANSÄTZE

Die deutsche Digitale Kinderuniversität vereint mehrere pädagogische Ansätze und Methoden.

### 1.1. Frühes Fremdsprachenlernen

Fremdsprachenkenntnisse sind eine der Schlüsselqualifikationen des 21. Jahrhunderts. Je früher das Interesse, eine Fremdsprache zu lernen, beim Kind einsetzt, desto wahrscheinlicher ist es, dass es diese später ohne größere Schwierigkeiten beherrschen und unter Umständen fließend sprechen wird. Deshalb wird das Lernen in der Kinderuni vom Kennenlernen der deutschen Sprache begleitet.

Mit jeder neuen Fremdsprache erschließen sich Kinder Wissen über die Welt. Mehrsprachigkeit ist eine wichtige Voraussetzung für die Verständigung im internationalen Raum und ein Fundament für eine erfolgreiche Ausbildung im In- und Ausland.



## 1.2. Medienkompetenz

Das Online-Format vermittelt den Kindern zusätzliche Medienkompetenz. Medienkompetent zu sein bedeutet, Medien und ihre Inhalte den eigenen Zielen entsprechend sachkundig und bewusst zu nutzen.



In der Regel können Kinder im Alter von sechs bis zwölf Jahren bereits gut mit mobilen Endgeräten umgehen, die sie in erster Linie zum Spielen nutzen. Die deutsche Digitale Kinderuniversität trainiert den Umgang mit computergestützten Technologien, was deren weitere Nutzung in der Zukunft erleichtert.

## 1.3. CLIL-Methode

CLIL (Content and Language Integrated Learning) gewinnt innerhalb des Fremdsprachenlernens weltweit an Bedeutung. Viele Schulen in Mittel- und Westeuropa haben die von dieser Art des Lernens einer Fremdsprache

ausgehenden Impulse aufgegriffen und die CLIL-Methode in den Unterricht eingeführt.

Drei Argumente sind hierbei entscheidend: erstens das empirisch-experimentelle Vorgehen in vielen

Sachgebieten, insbesondere den naturwissenschaftlichen, welchem beim Prozess des Fremdsprachenerlernens ein hoher Stellenwert zukommt; zweitens das Lernen einer anderen Sprache in einem authentischen Kontext mit anwendbaren Inhalten und drittens die Möglichkeit, sprachliches Handeln an konkreten und beschreibbaren Dingen und Prozessen erfahrbar zu machen.

Darüber hinaus erhöht CLIL nicht nur die Erfolgsaussichten beim Fremdsprachenlernen, sondern entwickelt zugleich kommunikative Fertigkeiten der Lernenden.

#### **1.4. Gamification**

Gamification beschreibt den Einsatz spielerischer Elemente in nicht spielerischen Situationen. Vorlesungen an Universitäten sind nicht immer einfach und erfordern oftmals ein gewisses Maß an Konzentration. Um die Kinder nicht zu überfordern, ähnelt die deutsche Digitale Kinderuniversität vom Aufbau her einem Spiel: Die Teilnehmer sammeln „Badges“ und erreichen damit immer neue Titel – vom Studierenden über den Bachelor, Master und Doktor bis hin zum Professor.





## 2. STRUKTUR

### 2.1. Fakultäten

Die drei Fakultäten der Kinderuni entsprechen den Wissensgebieten, die Kinder in ihrem Alltagsleben umgeben: Mensch, Natur und Technik. Die Fakultät „Mensch“ beschäftigt sich mit Themen aus Medizin, Essen, Kunst und

Alltag. Die Fakultät „Natur“ erforscht die Pflanzen- und Tierwelt. „Technik“ ist die Fakultät, in der die Funktionsprozesse unterschiedlichster Geräte analysiert werden.

### 2.2. „Die Sendung mit der Maus“

Die Inhalte der Vorlesungen stammen aus der bekannten deutschen TV-Sendung „Die Sendung mit der Maus“, die schon seit vielen Jahren in Deutschland läuft und zu den Favoriten im deutschen Kinderfernsehen gehört.



Der Moderator Christoph und seine Kollegen veranschaulichen, wie die Welt sich strukturiert und funktioniert. Die Maus ist zusammen mit ihren Kollegen, dem Elefanten und der Ente, die Hauptfigur der kurzen Zeichentrickfilme, durch die Christophs Beiträge ergänzt werden.

„Die Sendung mit der Maus“ wird vom Westdeutschen Rundfunk (WDR) in Köln produziert und wurde dem Goethe-Institut für das Vorhaben der deutschen Digitalen Kinderuniversität zur Verfügung gestellt.

## 2.3. Lehrende

Die erstrangige Figur ist der zerstreute wie geniale **Professor Einstein**.



Unterstützt wird er von seiner wissenschaftlichen Mitarbeiterin **Sophie Schlau**.

**JOWO** ist eine der begnadeten Erfindungen Einsteins und wurde nach Johann Wolfgang von Goethe benannt. JOWO ist sein Spitzname, denn mit richtigem Namen heißt der kleine Roboter JOWOGO.



Der Moderator **Christoph** aus der „Sendung mit der Maus“ übernimmt in der Digitalen Kinderuniversität die Aufgabe des Feldforschers.

## 2.4. Aufgaben nach den Vorlesungen

Die deutsche Digitale Kinderuniversität soll sowohl Kinder ohne Deutschkenntnisse als auch Kinder mit Grundkenntnissen des Deutschen ansprechen. In diesem Zusammenhang wird die CLIL-Methode in unterschiedlicher Form angewandt.

Für junge Studierende, die noch kein Wort Deutsch sprechen oder verstehen, sind die Vorlesungen in russischer Sprache, wobei einzelne Wörter auf Deutsch eingestreut werden. Diese muss man mit dem

Mausklick „fangen“, um den Zugang zu den Aufgaben zu öffnen.

Wenn das Kind bereits ein wenig Deutsch versteht und auch spricht, werden die Dialoge in Deutsch präsentiert. Es ist möglich, russische und deutsche Untertitel zum besseren Verständnis einzublenden. Wie in der russischen Version lernen die Teilnehmenden auch hier neue Wörter, die bereits einem höheren Niveau zuzuordnen sind. Es folgen weitere Übungen, die das Erlernete festigen.



Wenn man mehr als die Hälfte der deutschen Wörter „gefangen“ hat, bekommt man Sternchen und Häckchen und darf mit den Aufgaben

fortfahren. Eine Aufgabe gilt als gelöst, wenn 2/3 der Antworten richtig sind.

	<b>STUDIERENDE OHNE DEUTSCH- KENNTNISSE</b>	<b>STUDIERENDE MIT GRUND- KENNTNISSEN DES DEUTSCHEN</b>
<b>Vorlesung</b>	In griechischer Sprache + 10 deutsche Wörter	Auf Deutsch mit deutschen Untertiteln  + 10 deutsche Wörter
<b>Inhaltsbezogene Aufgaben</b>	Drei Aufgaben in griechischer Sprache unter Verwendung der erlernten deutschen Wörter	Drei Aufgaben in deutscher Sprache
<b>Sprachwissen</b>	Eine Bonus-Aufgabe, während der die neuen Wörter gefestigt werden	



## 2.5. Auszeichnungen



Für die Lösung der Aufgaben können die Studierenden sich je vier Badges verdienen. Ein Badge wird für die ersten drei Aufgaben verliehen, der zweite Badge für die Bonusaufgabe.

Wenn die Aufgaben zusätzlich noch auf Deutsch gelöst werden, kann man zwei zusätzliche Badges erwerben. Um die Karriereleiter aufzusteigen, müssen die Aufgaben aber nicht zwingend auf Deutsch

gelöst werden. Es handelt sich hierbei nur um einen kleinen Bonus für diejenigen, die bereits Deutsch lernen.

Der Menüpunkt „Meine Auszeichnungen“ in der oberen Leiste bietet eine Übersicht von bereits gesammelten Badges (farbig) an, und Badges, die noch gesammelt werden können (grau).

Die „Karriereleiter“ der Kinderuniversität sieht folgendermaßen aus:



Wenn die erste Vorlesung erfolgreich abgeschlossen wurde und die Badges gesammelt wurden, können die Studierenden ihre Kinderuni-Karriere

vorantreiben: vom Studenten bis zum Bachelor, Master, Doktor, Juniorprofessor und zum höchsten Karriereschritt, Professor.





## II. KINDERUNI IN DER SCHULE

Die Digitale Kinderuni kann für das schulische Lernen in verschiedenen Kontexten und Anwendungsbereichen verwendet werden. Die einzelnen Vorlesungen können im Unterricht passend zum Thema oder je nach Interesse der Lernenden außerhalb des Unterrichts oder in Verbindung mit anderen Fächern bearbeitet werden.

## 1. FÜR THEMENORIENTIERTEN DAF-UNTERRICHT

---

Die einzelnen Vorlesungen der Digitalen Kinderuni liefern Bausteine für den DaF-Unterricht. Das Ziel dabei ist Sprachenlernen im Rahmen von themenorientiertem Deutschunterricht. Die Deutschlehrkraft (eventuell mit einer Fachlehrkraft) kann das Thema der Vorlesung in den Unterricht integrieren, es erweitern und vertiefen.

Didaktische Materialien zu jeder Vorlesung finden Sie unter der Rubrik *Für Lehrende* im linken Menüfeld. Sprachkenntnisse mindestens auf dem Niveau A1+/A2 sind erforderlich.

## 2. FÜR EXTRACURRICULAREN UNTERRICHT

---

Die Kinderuni kann an Schulen als extracurriculares Angebot in der 3. und 4. Klassen eingesetzt werden – dafür bieten wir ein fertiges Programm. Das Programm bereitet die Grundschüler\*innen auf den MINT-Unterricht in der Hauptschule vor und motiviert sie gleichzeitig zum Deutschlernen.

Wir bieten den teilnehmenden Lehrer\*innen und Schulen auch folgende Lernmaterialien zu jeder Sitzung an: Leitfaden, Anlagen, und Skript. Das Programm wurde im Schuljahr 2018/2019 an 50 Schulen in 16 Regionen Russlands erfolgreich pilotiert.





### 3. FORTBILDUNG VON DEUTSCHLEHRENDEN

Im Rahmen des Projekts werden Webinare und Fortbildungsseminare für Deutschlehrende im Rahmen des Multiplikatorenprogramms des Goethe-Instituts Athen (auf Anfrage) angeboten. Folgen Sie unseren Nachrichten im Newsletter und sozialen Netzwerken des Goethe-Instituts.

### III. KINDERUNI LIVE

Neben dem digitalen Format bietet die Kinderuni auch verschiedene Präsenzveranstaltungen an und nimmt an Partnerveranstaltungen teil. So können die Kinder ihr Wissen live vertiefen und erweitern.



## MATERIALIEN FÜR VERANSTALTUNGEN

Wenn Sie über unser Projekt erzählen möchten – zum Beispiel, indem sie die Präsentation der deutschen Digitalen Kinderuniversität als eigene Veranstaltung durchführen oder ins Programm Ihrer Veranstaltung aufnehmen, können Sie die Informationsmaterialien nutzen, die auf der Projektwebsite zum Herunterladen bereitstehen.

## KINDERUNI IM KOFFER

Das Programm stellt eine Sammlung von themenorientierten Aktivitäten für Kinder vor, die mit dem Kinderuni-Koffer durchgeführt werden können – einem mobilen Labor mit Ausstattung und Materialien für spannende Experimente.

Die Experimente sind mit Entdeckungen, Erfindungen und Forschung der hervorragenden deutschen Wissenschaftler verbunden und entsprechen den drei Fakultäten der deutschen Digitalen Kinderuniversität: Mensch, Natur und Technik.

## LINKS

Lernplattform der Digitalen Kinderuni  
**kinderuni.goethe.de**

**Informationsseite des Projekts**  
[goethe.de/ins/gr/de/spr/unt/gku.html](https://goethe.de/ins/gr/de/spr/unt/gku.html)

## Soziale Medien



Goethe-Institut Athen

## PROJEKTPARTNER

**Goethe-Institut Thessaloniki**  
[goethe.de/thessaloniki](https://goethe.de/thessaloniki)

**Goethe Zentrum Patras**  
[goethezentrum-patras.gr](https://goethezentrum-patras.gr)

**Goethe Zentrum Chania**  
[goethezentrum-chania.gr](https://goethezentrum-chania.gr)

## **IMPRESSUM**

### **GOETHE-INSTITUT ATHEN**

Omirou 14-16  
106 72 Athen  
Tel. +30 210 3661000  
info-athen@goethe.de

### **Kontakt**

Iliana Kikidou  
Beauftragte für  
Bildungskooperation Deutsch  
Goethe-Institut Athen  
Tel.: +30 210 3661046  
Fax: +30 210 3643518  
Iliana.Kikidou@goethe.de

### **Realisierung**

KIDS interactive GmbH  
Die Agentur für junge Medien  
Erfurt.

## **BILDNACHWEIS**

Die Bildrechte für alle Fotos liegen beim Goethe-Institut.

