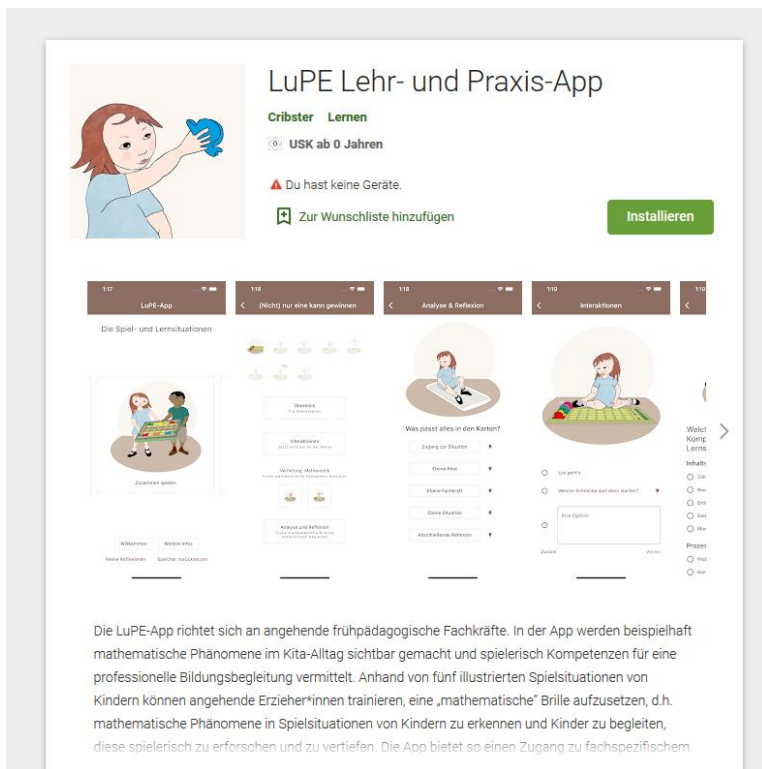


Hinweise zur LuPE-App



Die **LuPE-App** entstand in Ergänzung zu den beiden Handreichungen im Projekt LuPE – *Lehr- und Praxisentwicklung in der Erzieherinnenausbildung*. Das Projekt LuPE wurde von der Deutsche Telekom Stiftung initiiert und finanziert und lief von 2014 bis 2020.

Die LuPE-App richtet sich primär an angehende frühpädagogische Fachkräfte in der Ausbildung, kann aber auch von den Fachlehrer*innen in den Unterricht an den Fachschulen, Fachakademien und Berufskollegs für Sozialpädagogik integriert werden.

Spielerisch und in ihrem eigenen Tempo können Fachschüler*innen in der LuPE-App Kompetenzen für eine professionelle Bildungsbegleitung von Kindern im Bereich der frühen alltagsintegrierten mathematischen Bildung aufbauen. Am Beispiel von fünf illustrierten Spiel- und Lernsituationen von zwei Kindern werden die User*innen aufgefordert, zugrundeliegende mathematische Phänomene in Alltagssituationen in den Kitas zu erkennen. Sie können sich in die Rolle einer Fachkraft begeben, um auf der Basis einer feinfühligsten und kognitiv aktivierenden Gesprächsführung Kinder in der Entdeckung mathematischer Zusammenhänge zu begleiten. In diesem Schritt erhalten sie sowohl Beispiele für Interaktionen, aus denen sie auswählen können als auch die Möglichkeit, eigene Interaktionsbeiträge zu formulieren. Abschließend können die User*innen entlang von Analyse- und Reflexionsfragen zu den Spiel- und Lernsituationen ihre eigene Rolle als Fachkraft reflektieren. Die App enthält zudem weiterführende Informationen zum Projekt LuPE, zum Bereich früher alltagsintegrierter mathematischer Bildung, zu Merkmalen gelingender Gesprächsführung zwischen frühpädagogischen Fachkräften und Kindern in der Kita sowie zur Analyse und Reflexion von Bildungsgelegenheiten.

Die User*innen der LuPE-App können die eigenen notierten Beiträge und Reflexionen in einem eigenen Dokument in der App speichern und über Screenshots mit anderen teilen.

Dadurch wird es möglich, die eigenen Lernerfahrungen im Austausch im Fachunterricht aufzugreifen und eigenständige Lernphasen mit kooperativem Lernen im Unterricht zu verbinden.

Die LuPE-App ist kostenlos. Sie entspricht aktuellen Datenschutzkonzepten (entsprechend Vorgaben aus § 13 TMG e und DSGVO). Es werden keine persönlichen Informationen der User*innen gespeichert oder weitergegeben. Sie kann auf Smartphones und Tablets installiert werden.

Hier geht's zur App

Apple: <https://itunes.apple.com/de/app/id1532785171>

Google: <https://play.google.com/store/apps/details?id=biz.cribster.lupe>