Kann eine digitale Zeigeruhr, die dauerhaft im Klassenzimmer sichtbar ist, das Uhrzeitlernen verbessern? Hilf mit, das herauszufinden!

Das Lesen der analogen Uhr gehört zu den mathematischen Basiskompetenzen der Primarstufe – und ist zugleich eine der dauerhaft schwierigsten Fähigkeiten für viele Kinder. Besonders der **Zusammenhang zwischen Stunden- und Minutenzeiger** bereitet Lernenden erhebliche Probleme, nicht nur in der Grundschule, sondern teils bis in die Sekundarstufe hinein.

Genau hier setzt eine aktuelle **wissenschaftliche Langzeitstudie** an, zu der wir (Prof. Dr. Tobias Huhmann und Jun.-Prof. Dr. Christian Urff von der PH Weingarten) **Grundschullehrkräfte herzlich zur Teilnahme einladen**.

Die Idee der Studie

Wir suchen dafür Grundschullehrkräfte, die mit ihrer Klasse teilnehmen möchten. Die Idee ist einfach: Eine speziell entwickelte digitale Zeigeruhr läuft über mindestens ein halbes Schuljahr regelmäßig dauerhaft sichtbar „nebenbei“ im Klassenzimmer – auf dem Whiteboard, einem iPad oder einem Monitor. Sei es als Bildschirmschoner, als Timer für Arbeitsphasen oder einfach als ständig sichtbare Uhr im Hintergrund, wenn der Monitor oder Beamer nicht anderweitig genutzt wird. Dadurch können Kinder in ihrem Schulalltag die Zeigeruhr mithilfe der speziell gestalteten Uhr wahrnehmen und erfahren, ohne dass dafür eigene Unterrichtszeit notwendig ist.

Unsere zentrale Forschungsfrage dabei ist: **Verbessert diese dauerhafte, beiläufige Begegnung mit der Zeigeruhr die Fähigkeit der Kinder, Uhrzeiten abzulesen – insbesondere den so schwierigen Zusammenhang zwischen den beiden Zeigern zu verstehen?**

Was bedeutet die Teilnahme konkret?

Der Zeitaufwand für dich als Lehrkraft ist bewusst minimal gehalten:
✓ **Vor dem Untersuchungszeitraum**: Ein kurzer Test mit deiner Klasse (ca. 25-30 Minuten)
✓ **Während des Untersuchungszeitraums**: die Uhr möglichst täglich im Klassenzimmer anzuzeigen – ohne dass du diese explizit thematisieren musst – du darfst dies aber natürlich trotzdem machen.

✓ **Nach dem Untersuchungszeitraum**: Erneuter Kurztest (ca. 25-30 Minuten) und ein kurzer Fragebogen zur Nutzung

Was bekommst du?

- Die Software kostenlos (online oder als iPad-App)
- Alle Testmaterialien und Rahmendaten
- Eine kurze Einführung in die App (live oder per Videokonferenz)
- Die Möglichkeit, einen Beitrag zur Forschung im Bereich digitaler Lernmedien zu leisten
- Praktische Einblicke in die Wirkung digitaler Werkzeuge im Klassenzimmer

Die digitale Klassenzimmeruhr

Die Klassenzimmeruhr ist Teil der App **Zeit und Uhr**. Als Webversion läuft sie direkt im Browser und damit auf jedem Beamer, Whiteboard oder Monitor: **Klassenzimmeruhr direkt öffnen** (die gesamte Webapp: zeit.urff.app). Eine einseitige **Kurzanleitung zur Klassenzimmeruhr (PDF)** erklärt Aufbau der Anzeige, Werkzeugleiste, Timer, Stundenplan und die zufällig wechselnde Darstellung; ausführlicher auf der Seite zur App. Sie ist bewusst klar gestaltet und lässt sich flexibel im Unterrichtsalltag einsetzen – als permanente Klassenzimmeruhr, als Timer oder Orientierungshilfe.

Zeit und Uhr
Christian Urff, Tobias Huhmann · iPad
Im App Store laden

Interesse?

Wenn du eine Grundschulklasse leitest und mit deiner Klasse teilnehmen möchtest,

trag dich am einfachsten über das **Interessenformular** ein. Wir melden uns, senden dir die Studienunterlagen zu und vereinbaren einen Termin für den Vortest.

Zum Interessenformular
Wird geladen…

Du kannst dich natürlich auch direkt per E-Mail melden: christian.urff@ph-weingarten.de oder huhmann@ph-weingarten.de
Wir freuen uns auf deine Teilnahme und sind gespannt auf die Ergebnisse!

Gerne erläutere ich Ablauf, Ziele und Einsatzmöglichkeiten auch persönlich oder per Videokonferenz.

P.S.: Gerne kannst du diesen Aufruf auch an interessierte Kolleginnen und Kollegen weiterleiten!