



IMST – Innovationen machen Schulen Top
Kompetenzorientiertes Lernen mit digitalen Medien

W3 - WIR WISSEN WIE! - DIGIBUDDIES

ID 1449

Projektbericht

Dipl.Päd. Veronika VANECEK

Dipl.Päd. Martina PICHLER
VS 1100 Wien, Laimäckergasse 17

Pernersdorf, Juli 2015

Inhalt

1	ALLGEMEINE DATEN	5
1.1	Daten zum Projekt	5
1.2	Kontaktdaten	6
2	AUSGANGSSITUATION	6
3	ZIELE DES PROJEKTS	7
4	MODULE DES PROJEKTS	8
5	PROJEKTVERLAUF	9
6	SCHWIERIGKEITEN	9
6.1	Einhaltung des Zeitplanes	9
6.2	Schulalltag versus Projektverlauf	9
6.3	Fokussierung unserer eigenen Motivation	10
7	AUS FACHDIDAKTISCHER SICHT	10
8	ASPEKTE VON GENDER UND DIVERSITY	10
9	MIT DEM BLICK AUF DIE COMMUNITY	11
10	EVALUATION UND REFLEXION	11
11	OUTCOME	13
12	EMPFEHLUNGEN	13
13	VERBREITUNG	13
14	LITERATURVERZEICHNIS	14

ABSTRACT

IT- und Medienkompetenz sind wesentliche Bestandteile in der heutigen Bildungslandschaft, um Kindern und Jugendlichen einen bestmöglichen Start für die Teilhabe an der modernen Gesellschaft und Arbeitswelt zu ermöglichen.

In Anlehnung an die Digitalen Kompetenzen in der Volksschule (digi.komp 4), die bereits mit einer umfassenden Aufgabensammlung über das Bundesministerium für Frauen und Forschung abrufbar sind, anhand dieses Projektes befähigen meine Kollegin und ich die Kinder unserer 1. und 3. Klasse im Laufe dieses Schuljahres dazu, ihre digitalen Kompetenzen auszubauen.

Dies soll einerseits mittels gezielter Einschulung sowie Arbeitsaufträgen für die 3. Klasse, andererseits auch im Rahmen eines Buddysystems für die SchülerInnen der 1. Klasse durchgeführt werden.

Erklärung zum Urheberrecht

"Ich erkläre, dass ich die vorliegende Arbeit (= jede digitale Information, z. B. Texte, Bilder, Audio- und Video-Dateien, PDFs etc.) selbstständig angefertigt und die mit ihr unmittelbar verbundenen Tätigkeiten selbst erbracht habe. Alle ausgedruckten, ungedruckten oder dem Internet im Wortlaut oder im wesentlichen Inhalt übernommenen Formulierungen und Konzepte sind zitiert und durch Fußnoten bzw. durch andere genaue Quellenangaben gekennzeichnet. Ich bin mir bewusst, dass eine falsche Erklärung rechtliche Folgen haben wird. Diese Erklärung gilt auch für die Kurzfassung dieses Berichts sowie für eventuell vorhandene Anhänge."

1 ALLGEMEINE DATEN

1.1 Daten zum Projekt

Projekt-ID	1149				
Projekttitel (= Titel im Antrag)	W3 - Wir wissen wie! - Digibuddies				
ev. neuer Projekttitel (im Laufe des Jahres)					
Kurztitel	W3				
ev. Web-Adresse					
ProjektkoordinatorIn und Schule	Dipl.Päd. Veronika VANECEK	VS 1100 Wien, Laimäckergasse 17			
Weitere beteiligte LehrerInnen und Schulen <i>Falls Lehrende nicht direkt mit Schülern/-innen arbeiten, dann bitte mit * nach dem Familiennamen kennzeichnen.</i>	Dipl.Päd. Martina PICHLER	VS 1100 Wien, Laimäckergasse 17			
Schultyp	Volksschule				
	<input type="checkbox"/> eLSA-Schule <input type="checkbox"/> ELC-Schule <input type="checkbox"/> ENIS-Schule <input type="checkbox"/> KidZ-Schule				
Beteiligte Klassen (tatsächliche Zahlen zum Schuljahresbeginn; bitte jede Klasse separat angeben.)	<i>Klasse</i>	<i>Schulstufe</i>	<i>weiblich</i>	<i>männlich</i>	<i>Schülerzahl</i>
			<i>gesamt</i>		
	3A	3.	11	13	24
	1A	1.	10	14	24
Ende des Unterrichtsjahres bzw. der Projektphase	Juni 2015				
Beteiligung an der zentralen IMST-Begleitforschung	Lehrerbefragung <input type="checkbox"/> online <input checked="" type="checkbox"/> auf Papier Es ist keine Befragung der Schüler/-innen geplant.				
Beteiligte Fächer	Mathematik, Deutsch, Fremdsprachen, Sachunterricht, Bildnerische Erziehung				

Angesprochene Unterrichtsthemen	Jahresthema „Durch´s Jahr“, alle relevanten Unterrichtsthemen für die 1. u. 3. Klasse (z.B. Wien)
Weitere Schlagworte (z. B. methodischer oder fachdidaktischer Art) für die Publikation im IMST-Wiki	Montessori, Kompetenzorientierung, Digitale Medien im Unterricht, Mehrstufigkeit, Digitale Buddies im Volksschulbereich

1.2 Kontaktdaten

Beteiligte Schule(n) - jeweils - Name	VS 1100 Wien, Laimäckergasse 17
- Post-Adresse	1100 Wien, Laimäckergasse 17
- Web-Adresse	www.schulen.wien.at/schulen/910151
- Schulkenziffer	910151
- Name des/der Direktors/in	inter.: Dipl.Päd. Helga WARISCH
Kontaktperson - Name	Dipl.Päd. Veronika VANECEK
- E-Mail-Adresse	veronika.vanecek@schule.at
- Post-Adresse (Privat oder Schule)	1020 Wien, Taborstr.8/1/13
- Telefonnummer (Schule)	01/ 6041741
- Telefonnummer (Privat!)	0676/ 3586069

2 AUSGANGSSITUATION

Meine Kollegin Martina Pichler und ich arbeiten an einer öffentlichen Volksschule der Stadt Wien im 10. Gemeindebezirk mit den allgemein bekannten suboptimalen Bedingungen im Bereich Ausstattung mit digitalen Medien. Durch Projekte in den vergangenen zwei Jahren (IMST, netidee) konnten wir einige Tablets (Android und ipads) käuflich erwerben, die wir mit Hilfe eines befreundeten Technikers mit Apps und WLAN aktuell halten können, sodass sie unseren SchülerInnen während der täglichen Freiarbeitsphasen zur Verfügung stehen. Da die meisten jetzigen DrittklässlerInnen seit der 1. Klasse mit diesen Geräten arbeiten konnten, es für sie also zu einem selbstverständlichen Arbeitsmedium geworden ist, wollten wir ihre Rolle als Partnerkinder für die neuen ErstklässlerInnen dahingehend erweitern, dass sie als Digital Buddies für diese agieren. Parallel dazu sollen sie selbst auch schulstufengerechte digitale Kompetenzen erwerben können.

3 ZIELE DES PROJEKTS

<p>Ziele auf SchülerInnen-Ebene</p>
<p><i>Einstellung</i></p> <p>Der angeborenen Neugierde und dem Wissensdurst der Kinder wird Rechnung getragen und die grundsätzlich positive Einstellung der Kinder, digitale Medien als Arbeitsmaterial einzusetzen, wird in ansprechenden und altersentsprechenden Lernsettings gefördert. Die SchülerInnen können aktiv und sinnvoll mit diesen im Unterricht umgehen.</p>
<p>„Kompetenz“</p> <p>Die SchülerInnen erfahren im Laufe des Projektjahres subjektiv eine Steigerung ihrer Digitalen Kompetenz, wissen über Chancen und Gefahren im Umgang mit diesen Bescheid und nehmen aktiv an Lernprozessen teil.</p>
<p>Ziele auf LehrerInnen-Ebene</p>
<p>„Kompetenz“</p> <p>Ziel in diesem Projektjahr wäre es, auch KollegInnen aus unserer Schule befähigen zu können, digitale Medien (vermehrt) in ihren Unterricht einzubauen und Erfahrungen mit möglichen Partnerklassen auszutauschen. Zu diesem Zweck laden wir KollegInnen gezielt zu Kurzhospitationen in unsere Klassen ein. Das Projektteam selbst bildet sich regelmäßig in adäquaten Fortbildungsangeboten und nützt Vernetzungen mit KollegInnen, die in diesem Bereich arbeiten.</p>
<p><i>Handlung</i></p> <p>Oberste Priorität hat die praktische Arbeit mit den Kindern im Bereich der Kompetenzerweiterung „Digitale Medien“. Hierbei möchten wir uns mit Expertinnen und Institutionen/ Organisationen/ Netzwerken / Projekten vernetzen, um unsere Ziele bestmöglich erreichen zu können. Den Projektverlauf wollen wir mit approbierten Evaluationsmethoden beobachten, um zeitnah darauf reagieren zu können.</p>
<p>Verbreitung</p>
<p><i>lokal</i></p> <p>KollegInnen an der Schule, bei uns hospitierende Studierende der Universität Wien</p>

regional

PHs (Wien, Graz, Klagenfurt, Virtuelle PH), Unis: TU Graz, Montessorivereinigung, Studierende der PH Wien im Rahmen der Praxis, in Vorträgen und Workshops im Rahmen unserer eigenen Fortbildung während des Schuljahres

Überregional

Kooperationen und Austausch mit Expertinnen aus den Bereichen Digitale Medien und Kommunikationstechnologien

4 MODULE DES PROJEKTS

Arbeitspakete:

M1 – VORBEREITUNG

Mai - Juni 2014

Wunschthemen für das Schuljahr 2014/15 erfragen, clustern. Festlegen des Jahresthemas und der Unterthemen für die SchülerInnen im Rahmen der jährlich stattfindenden Klausur (konkret: 31.5. - 2.6. 2014)

- M2 – PLANUNG

Sommer 2014 - Weihnachten 2014

Ausarbeitung des Jahresthemas sowie der Unterthemen. Grobe Strukturierung der Arbeitsaufträge für das 1. Trimester bis Weihnachten inklusive einer ersten Fragerunde (Statusaufnahme)

- M3 – EINFÜHRUNG

1.9. - 1.11. 2014

Eingewöhnungsphase der ErstklässlerInnen. Erste eigenständige Arbeitsphase für die DrittklässlerInnen inklusive Arbeitsaufträge. Instruktion und Training der 3 für 1

- M4 – ARBEITSPHASE

1.11.2014 - Semesterferien 2015

Erste Arbeitsphase der Digibuddies mit altersentsprechender Evaluation der Lernprozesse (mit den Kindern der 1. Klasse: Smileys, kurze einfache Fragen, auch mündlich, Beobachtungen durch den L). Führen eines Projektstagebuches seitens der LL.

- M5 - SPEZIALISIERUNG / REFLEXION

Feber - Schulschluss 2015

Zweite Arbeitsphase Digibuddies mit zweiter SchülerInnenevaluation sowie Erforschung der Prozesse mittels Aktionsforschung (siehe Literaturverzeichnis: ALTRICHTER, Herbert & POSCH, Peter. Lehrer erforschen ihren Unterricht. Eine Einführung in die Methoden der Aktionsforschung.).

5 PROJEKTVERLAUF

Mai - Juni 2014	Sommer - Weihnachten 2014	September - November 2014	November 2014 - Semesterferien 2015	Feber bis Juni 2015
M 1	M 2	M 3	M 4	M 5
VORBEREITUNG	PLANUNG	EINFÜHRUNG	ARBEITSPHASE	SPEZIALISIERUNG / REFLEXION

6 SCHWIERIGKEITEN

Dieses Schuljahr hat für das Projektteam und auch für die Stammklasse (3. Klasse) große Herausforderungen und Aufgaben gebracht: einerseits die zu erwartenden, die eine komplette 1. Klasse nun mal mitbringt, und andererseits eine wirklich starke Zunahme der Aufnahme von (hauptsächlich) syrischen Flüchtlingskinder. Auch die 3. Klasse hatte eine doch verhältnismäßig große Zahl an „Neulingen“ zu verkraften, hier war allerdings die für diesen Teil Wiens normale Fluktuation dafür verantwortlich. Die fehlende SchülerInnenanzahl auf die SchülerInnenhöchstzahl 25 wurde ebenfalls mit Kindern aus den syrischen Kriegsgebieten aufgefüllt. Bei diesen fließen zusätzlich zur Sprachbarriere die in unterschiedlichen Ausprägungen erkennbaren Traumatisierungen mit hinein.

6.1 Einhaltung des Zeitplanes

Die Eingewöhnungsphase der neuen ErstklässlerInnen erwies sich als zeitintensiver als geplant. QuereinsteigerInnen, die fast im Monatstakt sowohl in die 1. als auch in die 3. Klasse integriert werden müssen (Syrien,...), ziehen sowohl zeitliche als auch personelle Ressourcen, mit denen für das Projekt gerechnet wurde, ab, sodass die Module M 3 und M 4 weit nach hinten gelegt werden mussten.

Da wir aber dennoch wollten, dass möglichst viele Kinder mit den Tablets arbeiten können, setzten wir diese so ein, wie die „Stamm-DrittklässlerInnen“ es von den beiden IMST-Projektjahren davor bereits gewöhnt waren: Suchfunktionen für Referate, Rätselnüsse und persönliche Wissensgebiete, Fotoreportagen, kleine Interviewreihen, etc. Nach und nach konnten wir auch den meisten der „Kleinen“ einfache LernApps für die Verwendung in der Freiarbeit zeigen, die begeistert angenommen wurden.

Wir wollten das Projektziel „Digibuddies - Große zeigen Kleinen, wie's geht“ trotzdem noch in diesem Schuljahr umsetzen, mit der Einschränkung, dass diese verantwortungsvolle Funktion nicht alle SchülerInnen übernehmen können (sprachliche oder andere Gründe können ausschließende Gründe sein).

6.2 Schulalltag versus Projektverlauf

Kurz gesagt: Es verbleibt einfach viel zu wenig Realzeit, um zusätzlich zur Erfüllung der Lehrplan- und Testverpflichtungen komplexere Inhalte außerhalb der vorgegebenen Ziele intensiv zu behandeln. Die Lösung dieses Problems wäre sicher ein Ganztagschulbetrieb.

6.3 Fokussierung unserer eigenen Motivation

Streckenweise verlieren wir innerhalb dieses „Fleckerlteppichs“, genannt Schulalltag, unsere Prioritätenlinie. Aus langjähriger Team- und Projekterfahrung wissen wir, dass uns hier regelmäßige Teamsitzungen (Business Lunch) und gemeinsame private Erlebnisse sehr helfen, wieder neue Kraft und Energie, Ideen und Motivation zu schöpfen. Auch der Austausch mit außerschulischen Kontakten, die eine komplett andere Zugangsweise und einen anderen Blickwinkel auf unsere Arbeit haben, hilft in solchen Situationen sehr.

7 AUS FACHDIDAKTISCHER SICHT

Aus fachdidaktischer Sicht war in diesem Projektjahr der Aspekt der „Verbesserung der Teamarbeit der SchülerInnen“ absolut im Vordergrund. Durch unterrichtsmethodische Aktivitäten konnten wir diese Kompetenz signifikant steigern, besonders die Bearbeitung der „Rätselnüsse“ und Impulsfragen „schweißten“ die Partnerkinder - Digibuddy und Partnerkind aus der 1. Klasse - sehr zusammen, alle wollten erfolgreich sein. Bei diesen beiden Unterrichtspartikeln geht es darum, mit Hilfe des Internets oder einer App, jedenfalls mit Hilfe des Tablets, eine Aufgabe gemeinsam richtig zu lösen. Wichtig dabei war allerdings, dass die Lösung zeitnah möglich war, und die selbstständigen Arbeiten der Kinder nicht verzögerte. Die Unterrichtsform der Freiarbeit, in der beide Schulstufen vernetzt arbeiten, kam dieser Arbeitsform sehr zugute.

Hiermit wird auch bereits auf zweiten wesentlichen Aspekt aus fachdidaktischer Sicht verwiesen: „durch die digitalen Medien konnte die Individualisierung des Unterrichts erleichtert werden“. Da die Aufgaben am Beginn einer Schulwoche bekanntgegeben wurden, konnten sich die Tandems ohne Zeitstress an die Bearbeitung und Lösung derselben machen. Jede SchülerIn / jeder Schüler kann und darf ihr/sein eigenes Tempo dabei entdecken und leben.

8 ASPEKTE VON GENDER UND DIVERSITY

Da wir bereits seit zwei Jahren den Einsatz von Tablets in beiden Klassen als Unterrichtsmittel und Arbeitsgerät einsetzen, können wir unsere Beobachtungen hinsichtlich Gender und Diversity ganz klar formulieren:

Bettina Jansen-Schulz und Conni Kastel (2004) untersuchten Gender und Neue Medien in der Grundschule in Deutschland und kamen zu der Erkenntnis, dass Technik- und Computerkompetenz nicht nur abhängig vom Geschlecht, sondern auch vom Milieu des Kindes und der Unterrichtssituation sind. Unseren Beobachtungen zufolge waren keine relevanten Unterschiede festzustellen, was aber durchaus daran liegen könnte, dass meine Kollegin und ich von Anfang an versuchten, mit geeigneten Maßnahmen wie Tandems beim Computergebrauch, plakative Gleichbehandlung bei Meldungen der Kinder, Expertenauswahl und dergleichen, dagegen zu steuern.

Im täglichen Tun in der Volksschule erscheint es uns wichtig, geschlechterspezifische Rollenklischees nicht zu thematisieren. Mädchen und Buben zeigen prinzipiell ein gleichermaßen hohes Maß an Produktinteresse, an zielorientiertem Vorgehen, Expertentum und Erfahrung. Allerdings unterscheiden sie sich deutlich in einigen Bereichen:

Mädchen erkennen und akzeptieren ihre Fehler eher am Computer, gehen eher planvoll am Bildschirm vor, zeigen eher kreative Potenziale am Computer und zeigen auch eher Dominanzverhalten am Computer als Buben. Diese wiederum sind eher bereit zur Korrektur ihrer Fehler und zeigen eher eine (scheinbare) Sicherheit im Umgang mit dem Computer, insbesondere bei Adventuregames.

Auch hier zeigten unsere Beobachtungen eher Unterschiede in den Persönlichkeiten der einzelnen SchülerInnen als die oben zitierten geschlechterspezifischen Unterschiede im Umgang mit dem Computer.

Explizit am Tablet war zu erkennen, dass Buben eher zu Action- und ReaktionsApps tendieren, Mädchen präferieren SocialMedia-, Musik- und LifestyleApps. Beide Geschlechter verwenden die Möglichkeiten des Internets, um Informationen jeglicher Art zu erhalten, zu verarbeiten und zu vernetzen.

9 MIT DEM BLICK AUF DIE COMMUNITY

Nach den bisherigen Erfahrungen – inzwischen ist dies mein drittes IMST-Jahr, ist es eine absolute Bereicherung, sich in einem innovativen, wertschätzenden und kompetenten Umfeld wie der IMST-Community, aber auch in anderen Initiativen (voXmi, kreativinnovativ2020, SQA-Netzwerk u.a.), austauschen zu können, sich Anregungen zu holen und natürlich auch seine eigene Sichtweisen und good-practise-Modelle einem interessierten Publikum darlegen zu können.

Allein schon die Tatsache, sich außerhalb der eingefahrenen, „verschulten“ Trampelpfade zu bewegen, die eigene Arbeit mit approbierten wissenschaftlichen Methoden zu analysieren, evaluieren, reflektieren und durchaus auch zu revolutionieren, macht den Aufwand, sich an ein Projekt zu wagen, mehr als wett.

Leider ist es im heutigen österreichischen Regelschulwesen immer noch nicht selbstverständlich, dass Projekt- und Öffentlichkeitsarbeit, welcher Art auch immer, mit außerschulischen Institutionen als Normalfall angesehen wird, und so ist es jedes Mal ein Hürdenlauf, an Startups und Workshops teilnehmen zu dürfen.

Wenn man es allerdings einmal geschafft hat, ist es eine wahre Wohltat, wie viel positive Energie, echtes Interesse, gewinnbringende und zielführende Anregungen und Tipps man erhält. Selbst wenn ich frustriert und kraftlos ankomme, laden sich meine Batterien innerhalb kürzester Zeit in diesem kraftvollen Umfeld wieder auf und ich sehe wieder Wege und Möglichkeiten.

Zur Problematik der Vernetzung kann ich nur sagen, dass es meiner Ansicht eigentlich genügend Möglichkeiten, sowohl real als auch virtuell gibt, nur werden sie leider recht ineffizient genutzt, vor allem die virtuellen (auch von mir...). Das ist sehr schade, nur leider meiner Meinung nach kaum lösbar, da Zeit eine endliche Größe ist. Vielleicht sollte man den Herbstworkshop später ansetzen, nach dem Startup im September ist der Novembertermin für mich einfach nicht realistisch einzuhalten, da ich zu diesem Zeitpunkt auf keinen Fall eine Abwesenheitsurkunde seitens meiner Schulleitung erhalte. Außerdem ist bis dahin im Projektverlauf einfach noch zu wenig passiert.

10 EVALUATION UND REFLEXION

Zu evaluierende Ziele:

- # Einstellung der SchülerInnen in Bezug auf Kompetenzen, Verminderung von eventuellen Ängsten bei gleichzeitiger Steigerung des Selbstwertgefühls
- # Rollenbild des DigiBuddies der DrittklässlerInnen: Wie sehe ich mich selbst in meiner Rolle, meinen jüngeren MitschülerInnen etwas zu erklären, näherzubringen, auf Regeln zu achten, ihre Lernfortschritte zu beobachten, ihnen Tipps zu geben, usw.
- # Kompetenzzugewinn im Rahmen der DigiKomp4 bei den DrittklässlerInnen

- # Basiskompetenzen und grundsätzliche positive Einstellung zu digitalen Medien als Arbeitsmaterial bei den ErstklässlerInnen und QuereinsteigerInnen beider Schulstufen
- # Kompetenzsteigerung und Steigerung der subjektiv erlebbaren Sicherheit im Umgang mit digitalen Medien bei uns beiden als Lehrerinnenteam

Methoden und Darstellung der Evaluierung:

- + Methoden der Aktionsforschung: schriftliche Befragungen sowohl der SchülerInnen als auch der beteiligten Lehrerinnen, Feedbackrunden, Beobachtungsprotokolle, Gesprächsprotokolle
- + Einbeziehen von „critical friends“
- + Führen eines Projekttagbuches und Verwendung desselben in unseren Teamsitzungen
- + Stichproben-Interviews
- + Schriftliche Auswertungen der Aktionsforschungsmethoden für den IMST-Endbericht

Bereits gesetzte Aktivitäten:

- * Vorab-Einstellungs-Erhebung mittels Fragebogen der DrittklässlerInnen in Bezug auf Verwendung der Tablets und ihre Rolle als Digi Buddies
- * Führen eines Projekttagbuches seitens der Lehrerinnen
- * Stichproben- und Blitzinterviews
- * Beobachtungsprotokolle

Ausgewählte Methoden der Aktionsforschung:

- * **Feedback-Runde:** Die SchülerInnen werden nach einer Unterrichtssequenz aufgefordert, etwas Positives und etwas Negatives auf einen Zettel aufzuschreiben. Diese werden von uns LehrerInnen zum Anlass genommen, unseren Unterricht dahingehend zu reflektieren und zu analysieren.
- * **SchülerInnenfragebogen:** Mittels eines SchülerInnenfragebogens lassen sich genauere Einstellungen der SchülerInnen erfragen. Dies setzt voraus, dass die Lehrperson einen Fragebogen entwirft, mit dem das erfragt wird, was sie wissen will. Bei Ankreuztests ist die Auswertung recht einfach, wir ergänzen diese allerdings immer auch um freie Antwortmöglichkeiten, was die Auswertung zwar erschwert, weil die Antworten erst kategorisiert werden müssen, andererseits auch einen breiteren Einblick in die Denkvorgänge der SchülerInnen ermöglicht.
- * **Das Gespräch:** Diese Methode wählen wir meist als Ergänzung zur schriftlichen Befragung, falls uns noch etwas unklar erscheint beziehungsweise als Alternative zur schriftlichen Befragung der ErstklässlerInnen, da diese (noch) nicht schriftlich möglich ist. Das *Gespräch* ist deutlich abzugrenzen vom *Interview*, welches in unseren Augen eher standardisiert und zudem sehr zeitintensiv ist.
- * **Das Beobachtungsprotokoll:** Diese Methode sind wir von der Evaluation in der Montessoripädagogik bereits gewohnt; sie hat sich sehr bewährt, allerdings würden wir zur zufriedenstellenden Variante um einiges mehr Zeit- und Personalressourcen benötigen, da sich die beobachtende Lehrperson komplett aus dem Unterrichtsgeschehen ausklinken sollte.

11 OUTCOME

- Impulsfragen - Sammlung LL (K3 > K1)
- Rätselnüsse - Sammlung / Digi Komp - Beispiele LL / KK
- Einsatz der Broschüre „Wir und die Medien“ (Sailer Verlag) für jedes Kind der 3. Klasse - Medienerziehung
- Auswertung der beiden schriftlichen Umfragen
- Blitzinterviews (während der Arbeitsphasen, stichwortartige Aufzeichnungen)
- Beobachtungsprotokolle
- Aktionsforschungsprotokolle

12 EMPFEHLUNGEN

Gerade bei Projekten, die mehrstufig und multilingual/ multikulturell geführt werden, erscheint es mir wichtig, darauf zu achten, von vornherein den Zeitplan auf etwaige Verzögerungen und erschwerte Rahmenbedingungen (QuereinsteigerInnenbetreuung, sprachliche Intensivkurse,...) zu weiten, um von vornherein Frustrationen und Zeitdruck hinten halten zu können.

Das Führen eines Projektstagebuches von Projektbeginn an ist sehr zu empfehlen, da in diesem auch kurze, subjektive, selbstkritische und enthusiastische Bemerkungen möglich sind, die bei Reflexionen zwischendurch und bei der Schlussreflexion äußerst hilfreich sein können.

Das Zurateziehen und Vernetzen mit außerschulischen ExpertInnen und BeraterInnen ist sowohl für die direkte Arbeit mit den SchülerInnen als auch für die Weiterbildung der LehrerInnen dringend vonnöten, um eine gewisse Professionalität erreichen zu können.

13 VERBREITUNG

Es war dem Projektteam möglich, auf schulinternen Konferenzen und Schulforen sowie im Rahmen des Entwicklungsplans (SQA) dieses zukunftssträchtige Projekt, in dem Volksschulkinder anderen/jüngeren Volksschulkindern wichtige Lerninhalte niederschwellig näherbringen, vorzustellen. Zudem waren wir in ständigem Austausch mit ProjektleiterInnen im digitalen Bereich, wobei sich diese Projekte größtenteils mit Kompetenzzuwächsen im Volksschulbereich beschäftigen.

- | | | | |
|---|--|---|---|
| <input type="checkbox"/> E-Lecture | <input checked="" type="checkbox"/> Lehrerfortbildung/Schilf | <input checked="" type="checkbox"/> IMST-Tag (März) | <input checked="" type="checkbox"/> Startup bei der IMST-Tagung (Sept.) |
| <input type="checkbox"/> E-Education-Tagung | <input type="checkbox"/> E-Learning-Didaktik-Tagung | <input type="checkbox"/> KidZ-Symposium | <input type="checkbox"/> E-Learning meets Learndesign |
| <input type="checkbox"/> eLSA-Netzwerk | <input type="checkbox"/> ELC-Netzwerk | <input type="checkbox"/> ENIS-Netzwerk | <input type="checkbox"/> KidZ-Netzwerk |

14 LITERATURVERZEICHNIS

ALTRICHTER, Herbert & POSCH, Peter (1998). *Lehrer erforschen ihren Unterricht. Eine Einführung in die Methoden der Aktionsforschung*. Dritte erw. Aufl. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.

AMMER, Jens (2013). *Aktionsforschung zur Verbesserung des eigenen Unterrichts*. In: *Erziehung und Unterricht*, 163. Jahrgang (3-4 2013), 257 - 260.

MONTESSORI, Maria (1967). *Grundgedanken der Montessoripädagogik*. Freiburg, Basel, Wien. Herder.

ECKERT; Ela; WALDSCHMIDT, Ingeborg (Hg.)(2007). *Kosmische Erzählungen in der Montessori-Pädagogik*. Berlin. LIT Verlag.

JANSEN-SCHULZ, Bettina & KASTEL, Conni (2004). *Gender und Neue Medien in der Grundschule*. https://www.schule.at/fileadmin/DAM/Gegenstandsportale/Gender_und_Bildung/Dateien/ii_4_jansen.pdf (zuletzt abgerufen am 1. Juli 2015).

MONTESSORI, Maria (1989). *Erziehung für eine neue Welt*. Freiburg, Basel, Wien. Herder.

MONTESSORI, Maria (1989). *Kinder sind anders*. München. dtv.

WILD, Rebeca (1992). *Erziehung zum Sein*. Heidelberg. Arbor Verlag.

WILD, Rebeca (2001). *Lebensqualität für Kinder und andere Menschen*. Weinheim und Basel. Beltz.

INGRISCH, Lotte (2006). *Die neue Schmetterlingsschule*. München. Langenmüller.

BERG, Horst Klaus (2002). *Maria Montessori – Mit Kindern das Leben suchen*. Freiburg, Basel, Wien. Herder.

WIECHMANN, Jürgen (Hrsg.)(1999). *Zwölf Unterrichtsmethoden. Vielfalt für die Praxis*. Weinheim und Basel. Beltz.

HÜTHER, Gerald (2012). *Jedes Kind ist hochbegabt: Die angeborenen Talente unserer Kinder und was wir aus ihnen machen*. München: Albrecht Knaus Verlag.

BERGER, Regina, GRANZER, Dietlinde, LOOSS, Wolfgang & WAAK, Sebastian (2013). *warum fragt ihr nicht einfach uns? Mit Schülerfeedback lernwirksam unterrichten*. Weinheim und Basel: Beltz Verlag.

WIECHMANN, Jürgen, Hrsg (2011). *Zwölf Unterrichtsmethoden – Vielfalt für die Praxis*. Weinheim und Basel: Beltz Verlag.

ZINNER, Michael (2013). *Bilden. Machen. Blühen*. In: *Erziehung und Unterricht*, 163.Jhg. (S. 318 – 326). Wien: öbv.

BAUMGARTNER, Peter & HERBER, Erich (2013). *Höhere Lernqualität durch interaktive Medien? – Eine kritische Reflexion*. In: *Erziehung und Unterricht*, 163.Jhg. (S. 327 – 335). Wien: öbv.

BEILAGE

- * Impulsfragen.docx: Impulsfragen- Beispiele LL - KK 3 □ KK1
- * Auswertung_der_bieden_Frageboegen.docx: Auswertung der beiden schriftlichen Umfragen
- * Beobachtungsprotokolle
- * Fragebogen_Aktionsforschung_LL.docx: Aktionsforschungsprotokolle