



IMST – Innovationen machen Schulen Top
Kompetenzorientiertes Lernen mit digitalen Medien

**SCHÜLER/INNEN DER NMSI & JUNIOR HIGH SCHOOL
ARBEITEN GEMEINSAM MIT SCHÜLER/INNEN EINER VS – GEPS
UNTER VERWENDUNG EINER INTERAKTIVEN LERNPLATTFORM**

ID 1575

Projektkurzbericht

BEd Reinhard Böhm

Maanika Nayak

Jonathan James

Lisette Waldenberger

Jonathan Byrne

NMSi & JHS Konstanziagasse 50, 1220 Wien

VS Schüttaustraße 42, 1220 Wien

Wien, Juli 2015

KURZFASSUNG

In diesem IMST-Projekt arbeiteten die NMSi & JHS Konstanziagasse mit der ÖVS Schüttaustraße über eine Moodle-Lernplattform zusammen. Beide Schulen sind bilinguale Schulen (GlobalEducationPrimarySchool und JuniorHighSchool), weshalb hier die Arbeitssprache Englisch im Vordergrund stand.

NMSi & JHS Konstanziagasse 50 1220 Wien Klasse: 1A (8 Mädchen, 16 Buben)	ÖVS (GEPS) Schüttaustraße 42, 1220 Wien Klasse: 4VBS (16 Mädchen, 9 Buben)
--	--

Die Lernplattform verfolgte eine Vernetzung der folgenden Unterrichtsfächer, wobei die Lerninhalte zwischen den beiden Schulen abgesprochen wurden. Folgende Themenbereiche wurden vernetzt:

Informatik: Lernplattform, Internet, Sicherheit im Internet, Hardware, Software, Speichern von Dateien, Dateiverwaltung.

Geografie und Wirtschaftskunde: Bezirk, Stadt Wien, Österreich, Europa, Flüsse und Städte.

Biologie und Umweltkunde: Der Mensch, Tiere, Umweltschutz.

Sachunterricht: Gemeinschaft, Zeit, Raum, Natur, Wirtschaft, Technik.

Fremdsprachen: Arbeitssprache Englisch, Arbeitsaufträge und Dictionary auf der Moodle-Plattform werden laufend erweitert und angepasst.

Projektablauf:

Vor Beginn des Projektes ist es erforderlich eine Moodle-Lerninstanz anzufordern. Dies geschah in diesem Projekt über EduMoodle. Die Startseite der EduMoodle-Instanz musste soweit vorbereitet werden, dass Aufträge in dem Moodle-Kurs eingetragen werden konnten. Außerdem wurden vom Projektleiter alle Schülerinnen- und Schülerkennungen angelegt. Hierbei ist zu beachten, dass die Eingabe einer E-Mailadresse verpflichtend ist, jedoch nicht alle Schülerinnen und Schüler in diesem Alter eine E-Mailadresse haben. Dieses Problem konnte umgangen werden. Außerdem ist es für die beteiligten Lehrkräfte notwendig sich vor Beginn des Projektes über die Vorgangsweise und die Themen abzustimmen.

Am Beginn des Projektes sollten sich die Kinder mit dem Zugang zur Lernplattform vertraut machen. Es wurde die Logindaten bekanntgegeben und begonnen wurde mit einfachen Lernspielen (Hangman, Snakes and Ladders), bei denen die Eingabe von Englischvokabeln erforderlich war.

In weiterer Folge arbeiteten die Kinder ihre individuellen Steckbriefe aus und luden ihn in ein Forum der Lernplattform. Auch eine Beschreibung ihrer Native-Speaker-Lehrkräfte wurde erstellt und nächstes Ziel war die Anfertigung eines Briefes an eine Schülerin oder einen Schüler der anderen Schule. Die Kinder hatten hierbei die Möglichkeit gleichsam eine Brieffreundschaft zu einem Kind aus der anderen Schule aufzubauen. Als Programm zum Schreiben des Briefes wurde MS-Word verwendet.

Um im Bereich Informatik Grundwissen zu vermitteln wurden auch komplette Arbeitsabläufe verlangt (Ausdrucken eines Dokumentes, Arbeitsblatt ausfüllen, Einscannen des Arbeitsblattes und Upload auf die Lernplattform). Hierbei erhielten die Kinder je nach Erfordernis Unterstützung durch die Lehrkräfte. Natürlich war es auch die Aufgabe der Lehrkräfte den Schülerinnen und Schülern ein entsprechendes Feedback auf der Lernplattform zu schreiben.

Besondere Freude bereitete es den Schülerinnen und Schülern miteinander über die Lernplattform zu kommunizieren. Sie entdeckten selbst, dass sie einander Nachrichten schreiben können und sie hiermit eine einfache Form eines Chat nutzen können. Auch die Rückmeldung durch die Peergroup wurde ermöglicht, obwohl hier im Vorfeld festgelegt werden muss, dass die diversen Rückmeldungen wertschätzend sein sollen.

Eine besondere Form des Lernspieles wurde mit dem Thema „Über Hunde und Wölfe“ erreicht. Hier arbeiteten die Kinder in Partnerarbeit eine PowerPoint-Präsentation aus, in der auch Fragen für die anderen Kinder eingearbeitet waren, wobei über interaktive Schaltflächen die Antworten auf ihre Richtigkeit überprüft werden konnte.