IMST – Innovationen Machen Schulen Top

Kompetenzorientiertes Lernen mit digitalen Medien

SANDBOX IT – LERNEN-WISSEN-KÖNNEN MIT ALLEN SINNEN

ID 1984

Projektkurzbericht

Projektkoordinator/in:

OStR. Mag. Vera KADLEC, MA

Projektmitarbeiter/-innen:

Mag. Jochen REICHERT

Wien, Juli 2017

KURZFASSUNG

1 AUSGANGSSITUATION

Die Unverbindliche Übung Informatik erfreut sich großer Beliebtheit und wird - wie alle Unverbindlichen Übungen - am Nachmittag in einem der EDV-Säle der Schule von zwei Lehrkräften abgehalten, wobei immer nach einer Stunde ein LehrerInnen-Wechsel stattfindet. Trotzdem entspricht die Unterrichtsmethode den Gegebenheiten eines Team-Teachings.

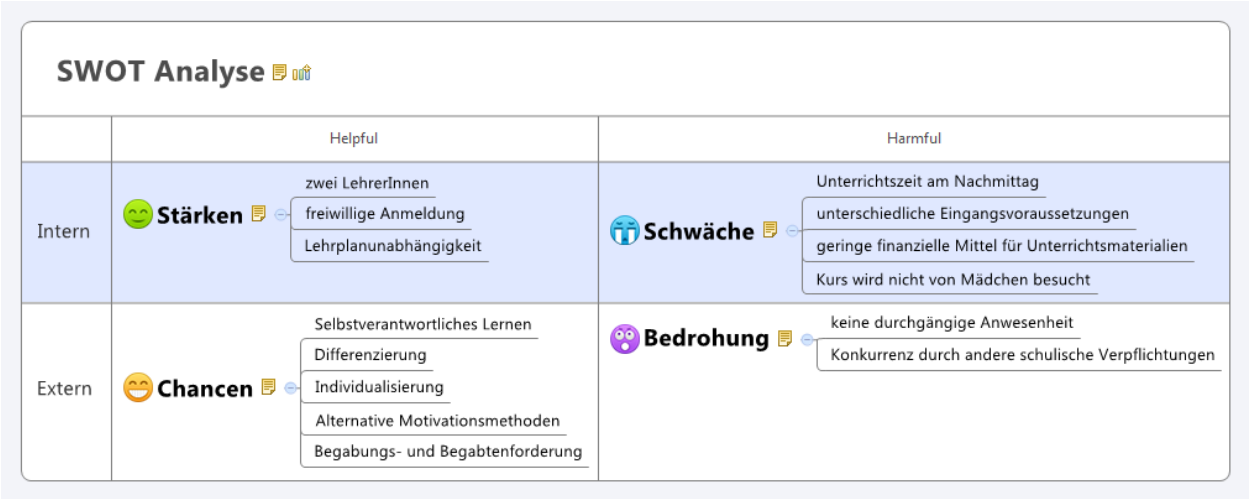

Abbildung 1: SWOT-Analyse (KADLEC, 2017)

2 PROJEKTZIELE

Im aktuellen Projekt wird im Rahmen der Unverbindlichen Übung Informatik in der Unterstufe den SchülerInnen die Möglichkeit gegeben werden, Strukturen und Gesetzmäßigkeiten informatischen Denkens zu erfahren und zu erforschen.

Begleitet mit einem Kurs auf der Lernplattform www3.lernplattform.schule.at/grg5 können die SchülerInnen je nach ihren Bedürfnissen und Kompetenzen die Geheimnisse der Informatik altersadäquat anhand unterschiedlicher Materialien und Aufgaben handlungsorientiert und spielerisch gemeinsam und individuell erkunden.

3 PROJEKTMODULE

Das Projekt gliedert sich in 5 Hauptmodule

- Lernplattform

  Dieses Modul umfasst in erster Linie Kursdesign, -inhalt und -struktur mit dem Ziel, einen Masterkurs zu entwickeln, der individuell für alle Unterrichtsgegenstände anpassbar ist und gleichzeitig von der Usability optimal ausgelegt ist.

- Lerndesign

  Im Focus dieses Moduls steht das didaktische Design mit den Schwerpunkten Selbstverantwortliches Lernen, Motivation sowie das Aufgabendesign.

- Unterrichtsformen

  Blended Learning in einem abgeänderten Team-Teaching-Szenario, in dem dem Coaching und den unterschiedlichen Lerntypen genügend Raum gelassen wird.

- Kompetenzen

  Hier gilt es, die Kompetenzen, besonders in Hinblick auf Matura und das Verfassen einer Vorwissenschaftlichen Arbeit, zu fördern und zu fordern, wobei großes Augenmerk auf die unterschiedlichen Begabungstypen sowie die Begabungs- und Begabtenförderung gelegt wird.

- Gender und Diversity

  Diversitäten und ihre vielfältigen Erscheinungsformen zu erkennen und zu nutzen ist Inhalt dieses Moduls. Der Differenzierung und Individualisierung wird hier Raum gegeben.

4 THEORETISCHER HINTERGRUND

Folgende wissenschaftliche Grundlagen fließen in das Projekt ein:

- Kompetenzmodelle (Bloom's Taxonomy, Bloom's Revised Taxonomy, Bloom's Digital Taxonomy, Webb's DOC, Kompetenzmodell der Österreichischen Bildungsstandards)
- Rückwärtiges Lerndesign
- Selbstverantwortliches Lernen - Selbstbestimmtes Lernen (SBL)
- Selbstbestimmungstheorie nach Deci & Ryan
- Begabungs- und Begabtenförderung
- Differenzierung und Individualisierung
- SOLO-Taxonomy
- Lerntypen nach GREGORC und HERMAN

5 ERREICHTE ZIELE

Folgende Ziele wurden erreicht:

- SchülerInnen empfinden das Lernen nicht als lästiges Übel sondern als selbstverantwortliches Tun
- SchülerInnen erkennen wo ihre Stärken und Schwächen liegen
- SchülerInnen können mit ihren Stärken und Schwächen im geschützten Raum des Unterrichts umgehen
- SchülerInnen können ihre sozialen und personellen Kompetenzen erleben, trainieren und erweitern
- SchülerInnen erlangen Konzeptwissen
- SchülerInnen lernen mit allen Sinnen
- LehrerInnen unterstützen sich gegenseitig in Form des Team-Teachings und lernen voneinander
- LehrerInnen erweitern ihre Kompetenzen sowohl in fachlicher als auch in persönlicher Hinsicht
- LehrerInnen haben genügend Spielraum, sich einzubringen
- LehrerInnen können ihre Rolle flexibel von der Wissensvermittlung zum Coaching wechseln
- LehrerInnen lernen mit dem Dilemma zwischen der BewerterInnen- und der Coaching-Rolle umzugehen