



**IMST – Innovationen Machen Schulen Top**

Kompetenzorientiertes Lernen mit digitalen Medien

# **MEDIENDSCHUNGEL 2.0**

**ID 2008**

## **Projektbericht**

Projektkoordinator/in:

Terese Bischof

Yvonne Tsang

Projektmitarbeiter/-innen:

Christina Burkert-Lueger (4a)

Marion Sternberg (4b)

Caterina Hannes, Susanne InderMaur (3a)

Vreni Ebert (3b)

Institution(en):

PVS Zwi Perez Chajes

IMST

Wien, Juli 2017

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>ALLGEMEINE DATEN</b> .....	<b>4</b>
Daten zum Projekt.....	4
Kontaktdaten.....	5
<b>AUSGANGSSITUATION</b> .....	<b>5</b>
<b>ZIELE DES PROJEKTS</b> .....	<b>6</b>
<b>MODULE DES PROJEKTS</b> .....	<b>8</b>
<b>PROJEKTVERLAUF</b> .....	<b>8</b>
<b>SCHWIERIGKEITEN</b> .....	<b>10</b>
<b>AUS FACHDIDAKTISCHER SICHT – WIRKUNGEN VON IMST</b> .....	<b>11</b>
<b>ASPEKTE VON GENDER UND DIVERSITÄT</b> .....	<b>14</b>
<b>EVALUATION UND REFLEXION</b> .....	<b>14</b>
<b>OUTCOME</b> .....	<b>17</b>
<b>EMPFEHLUNGEN</b> .....	<b>19</b>
<b>VERBREITUNG</b> .....	<b>19</b>
<b>ABBILDUNGSVERZEICHNIS</b> .....	<b>20</b>
<b>LITERATURVERZEICHNIS</b> .....	<b>20</b>

## **ABSTRACT**

Ein kritischer Umgang mit Medien soll möglichst früh vermittelt werden. Kinder von 8 bis 10 Jahren erfahren mit Workshops von *Saferinternet.at* Wesentliches über Internet, Smartphones und Co. Die Kinder legen mittels interaktiver Präsentationen zu einem individuell erarbeiteten Schwerpunkt ihren Eltern einen sorgsamem Umgang mit Medien nahe. Ein Stop Motion Clip zu eigenen Erfahrungen mit Smartphones wird erstellt. Das Animieren von Gegenständen fördert die haptische Wahrnehmung und der technische Umgang mit Tablets und passender Software steigert die digitalen Fähigkeiten. Positive wie auch negative Grundszenarien zum eigenen Umgang mit Smartphones werden in einem geschützten Rahmen dargestellt und aufgearbeitet.

### **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."

## ALLGEMEINE DATEN

### 1.1 Daten zum Projekt

Projekt-ID	2008																													
Projekttitel (= Titel im Antrag)	Medienschungel 2.0																													
ev. neuer Projekttitel (im Laufe des Jahres)	-																													
Kurztitel																														
ev. Web-Adresse																														
ProjektkoordinatorIn und Schule	Terese Bischof		PVS Zwi Perez Chajes																											
Weitere beteiligte LehrerInnen und Schulen <i>Falls Lehrende nicht direkt mit Schülern/-innen arbeiten, dann bitte mit * nach dem Familiennamen kennzeichnen.</i>	Christina Burkert-Lueger (4a) Marion Sternberg (4b) Caterina Hannes, Susanne InderMaur (3a) Vreni Ebert (3b) Yvonne Tsang (technische/künstlerische Assistenz)																													
Schultyp	PVS (Volksschule)																													
	E-Education Austria <input type="checkbox"/> E-Education-Member-Schule <input checked="" type="checkbox"/> E-Education-Expert-Schule <input type="checkbox"/> eLSA-Schule <input type="checkbox"/> ELC-Schule <input type="checkbox"/> ENIS-Schule <input type="checkbox"/> KidZ-Schule <input type="checkbox"/> IT@VS Sonstige Netzwerke <input type="checkbox"/> Ökolog <input type="checkbox"/> Pilgrim																													
Beteiligte Klassen (tatsächliche Zahlen zum Schuljahresbeginn; bitte jede Klasse separat angeben.)	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Klasse</th> <th>Schulstufe</th> <th>weiblich</th> <th>männlich</th> <th>Schülerzahl gesamt</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3a</td> <td>3</td> <td>9</td> <td>10</td> <td>19</td> </tr> <tr> <td>3b</td> <td>3</td> <td>10</td> <td>8</td> <td>18</td> </tr> <tr> <td>4a</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>10</td> <td>15</td> </tr> <tr> <td>4b</td> <td>4</td> <td>8</td> <td>12</td> <td>20</td> </tr> </tbody> </table>					Klasse	Schulstufe	weiblich	männlich	Schülerzahl gesamt	3a	3	9	10	19	3b	3	10	8	18	4a	4	5	10	15	4b	4	8	12	20
Klasse	Schulstufe	weiblich	männlich	Schülerzahl gesamt																										
3a	3	9	10	19																										
3b	3	10	8	18																										
4a	4	5	10	15																										
4b	4	8	12	20																										
Ende des Unterrichts- oder Projektjahres	29.06.17																													
Beteiligung an der zentralen IMST-Forschung In der VS entfällt die S/S-Befragung.	Lehrerbefragung:		<input checked="" type="checkbox"/> online <input type="checkbox"/> auf Papier. <input type="checkbox"/> online <input type="checkbox"/> auf Papier.																											
Beteiligte Fächer	D, SU, WE, BE																													
Angesprochene Unterrichtsthemen	Medien, Saferinternet, Schreibwerkstatt, Stop Motion, Storyboard,																													
Weitere Schlagworte	Sozialkompetenz, Teamarbeit, selbständiges Arbeiten, Umgang mit alten																													

	und neuen Medien, soziale Netzwerke, live Messenger, allgemeine Geschäftsbedingungen, projektorientierter Unterricht, Medienkompetenz
--	---

## 1.2 Kontaktdaten

<b>Beteiligte Schule(n)</b> - jeweils	PVS Zwi Perez Chajes
- Name	
- Post-Adresse	Simon-Wiesenthalgasse 3, 1020 Wien
- Web-Adresse	<a href="http://www.zpc.at">www.zpc.at</a>
- Schulkennziffer	902181
- Name des/der Direktors/in	Huberta Schwarz
<b>Kontaktperson</b>	Terese Bischof
- Name	
- E-Mail-Adresse	<a href="mailto:terese.bischof@gmail.com">terese.bischof@gmail.com</a>
- Post-Adresse (Privat oder Schule)	Löwengasse 31a/15, 1030 Wien
- Telefonnummer (Schule)	Tel.Direktorin: 01 2164046230
- Schule / Stammanstalt, <i>falls sie von der beteiligten Schule abweicht oder nicht eindeutig ist.</i>	PVS Zwi Perez Chajes

## 2 AUSGANGSSITUATION

Nachdem in den letzten Schuljahren schon Medienprojekte mit einzelnen Klassen stattgefunden haben (in den ersten beiden Jahren gemeinsam mit Yvonne Tsang in der Klasse der Projektleiterin (2013/14 3. Klasse – siehe Youtube<sup>1</sup>, 2014/15 4. Klasse), 2015/16 mit Yvonne Tsang in der damaligen 3a gemeinsam mit Klassenlehrerin Christina Burkert-Lueger – siehe IMST-Projekt ID 1857), konnte die Projektnehmerin dieses Jahr noch weitere Klassen dazugewinnen. So nahmen heuer insgesamt vier Klassen (3a, 3b, 4a und 4b) an einem Saferinternet-Workshop teil, führten zuvor über einen Zeitraum von einem Monat ein Medientagebuch und bereiteten im Rahmen des Safer Internet Days/Monats eine interaktive Präsentation für Eltern und MitschülerInnen zum Thema „sicherer Umgang mit Medien“ vor. In dieser interaktiven Präsentation wurde das Publikum teilweise in die Präsentation integriert und konnte sich mit gewissen Aktivitäten daran beteiligen. Im Folgenden eine kurze Aufstellung der einzelnen Projekte:

Seit einiger Zeit wird an der ZPC-Schule regelmäßig im Bereich der Medienerziehung gearbeitet. Im Schuljahr 2013/14 begann eine dritte Klasse Volksschule unter der Leitung von Yvonne Tsang und der Projektnehmerin, die damals Klassenlehrerin war, ein Jahresprojekt mit dem Namen „Ivanday“. Einmal die Woche für zwei Stunden wurde der Klassenraum zur „Kreativwerkstatt“ umfunktioniert. Ziel war es, die Kinder einen Stop Motion Film in Eigenregie drehen zu lassen und lediglich unterstützend zur Hand zu gehen, wenn inhaltliche, technische oder organisatorische Fragen aufkamen. Eine Geschichte wurde gemeinsam erfunden, ein Storyboard ausgearbeitet, Requisiten und Hintergründe erstellt und die Kinder bastelten aus Karton und Papier ihre Figuren, die dann auf eine Reise in den Weltraum geschickt wurden. Mit einem Tonaufnahmegerät wurden Hintergrundgeräusche aufgenommen, ein Lied komponiert (Text und Musik stammten zum Großteil von den Kindern) und in unzähligen Stunden Foto um Foto aufgenommen, um schließlich einen Film von einigen Minuten zu erhalten. Dieses Projekt

<sup>1</sup><https://www.youtube.com/watch?v=kluouxrzQhw&t=244s>

gewann schließlich im Jahr 2014 in der Kategorie U19 den Sachpreis beim Prix Ars der Ars Electronica in Linz.

Im darauffolgenden Jahr (2014/15) lag der Fokus nicht mehr auf einer rein abenteuerlichen Geschichte, die Kinder, der nun schon vierten Klasse Volksschule sollten nun kurze Informationsclips von und für Kinder zum Thema „moderne Medien“ gestalten. Zum Thema „Youtube“, „Instagram“, „Facebook“, „Youtube“ und „Handy“ allgemein wurden erneut Geschichten geschrieben und in einen Stop Motion Film verpackt. In diesem Zusammenhang wurde auch zum Thema Safer Internet gearbeitet. Was geschieht mit Bildern oder anderen persönlichen Informationen im Internet wurde anhand einiger Facebookprofile, die die Kinder schon hatten, aufgearbeitet und mit Hilfe der „sheeplive“ Comics reflektiert.

Das Jahr 2015/16 stellte eine neue Herausforderung dar. Diesmal wurde ein Medienprojekt nicht mehr mit der eigenen Klasse durchgeführt, sondern in Kooperation mit Yvonne Tsang und Christina Burkert-Lueger, der Klassenlehrerin einer damals dritten Klasse Volksschule. Schwerpunkt sollte die allgemeine Auseinandersetzung mit dem Medienbegriff sein, wieder mit dem Ziel einen eigenen Stop Motion Film zu produzieren. Theoretische und praktische Sequenzen wechselten sich ab und so wurde einerseits zum Medienbegriff recherchiert, andererseits mit praktischen Übungen aufgelockert (Pixelbild, Thaumotrop). Anschließend wurden zu einzelnen Medien

Im Schuljahr 2016/17 konnten sich nun noch weitere Klassen dazugewinnen lassen. Einerseits führte eine vierte Klasse einen Safer Internet-Workshop durch, den Marion Sternberg (Klassenlehrerin) organisierte. Andererseits befasste sich auch die Direktorin mehr mit dem Thema Medienkompetenz, aufgrund zahlreicher Diskussionen, Zeitungsartikel zum Thema und auch dem Safer Internet-Workshop wurde der Medienerziehung ein höherer Stellenwert zugeschrieben und die Leitung mobilisierte nun auch andere Klassen zum Durchführen des Safer Internet-Workshops. So nahmen insgesamt vier Klassen (3a, 3b, 4a und 4b) am Safer Internet-Workshop teil, sie führten über einen Zeitraum von einem Monat ein Medientagebuch und bereiteten im Rahmen des Safer Internet Days/Monats eine darauf aufbauende interaktive Präsentation für Eltern und MitschülerInnen zum Thema „sicherer Umgang mit Medien“ vor. Folgende Schwerpunkte haben sich unter anderem aufgrund der Medientagebücher aber auch im Zuge der Saferinternet-Workshops für die Präsentation herauskristallisiert: Das Recht am eigenen Bild, Kettenbriefe und Fake News, Computerspiele sowie Handys bzw. Smartphones. Die vierten Klassen setzten sich zudem noch weiter mit dem Thema „Handynutzung“ auseinander und produzierten in Kleingruppen im Zeitraum von einer Woche kurze Stop Motion Clips. Die diesjährige 4a hatte letztes Jahr schon Erfahrungen im Drehen von Videos sammeln können und so fungieren die Kinder teilweise als Experten, um den Kindern aus der 4b mit Rat und Tat zur Seite stehen zu können.

### 3 ZIELE DES PROJEKTS

#### **Ziele auf SchülerInnen-Ebene**

##### *Einstellung*

Dieses Projekt soll einen kritischen Umgang mit Medien und deren sinnvoller Verwendung schon möglichst früh vermitteln.

Ausdauer und Durchhaltevermögen werden auf die Probe gestellt. So soll das Selbstbewusstsein gestärkt und Empathie gefördert werden, indem die Kinder erfahren, dass vorerst schwierige Situationen gelöst werden können, vor allem, wenn man Rückhalt und Unterstützung von anderen bekommt.

##### *„Kompetenz“*

In erster Linie gilt es, einen möglichst sicheren Umgang mit neuen Medien zu fördern. Die Kinder

sollen in Bezug auf die Fragestellungen, wie Medien grundlegend verwendet werden, wofür sie eingesetzt werden und wo sich Risiken im Umgang damit verbergen, sensibilisiert und ihr Blick dafür geschärft werden.

Andererseits soll auch ein grundlegender Umgang mit Computer/Laptop und Kamera oder dem Tablet mit Webcam und einem Stop Motion Programm angebahnt werden.

Ein weiterer wichtiger Punkt ist die Teamfähigkeit und Zusammenarbeit. Hierbei gilt es, gemeinsam Problemlösestrategien zu entwickeln, Aufgaben einzuteilen oder auch gemeinsam etwas vor auszuplanen. Zudem sollen Kinder in ihrer Bereitschaft zur Teamarbeit gefördert und diese verbessert werden, indem sie sich weitgehend selbst ihre Arbeitsbereiche aussuchen können/sollen um somit mehr auf die eigenen Stärken wie auch die Stärken der KlassenkollegInnen fokussieren zu können und diese bestmöglich einzusetzen. Eigene Stärken sollen genutzt, Schwächen kompensiert werden (z.B.: Organisationstalente delegieren Aufträge, gute ZeichnerInnen erstellen Requisiten, kreative Köpfe erfinden Handlungen und Geschichten).

#### *Handlungen*

Zum Einstieg nehmen die SchülerInnen der 3. und 4. Klassen an einem Saferinternet-Workshop zum Thema „Internet, Smartphones und Co“ teil.

Für die Präsentation recherchieren die Kinder möglichst eigenständig zu den speziell ausgewählten Themen und proben ihren Auftritt.

Die vierten Klassen haben zudem eine Projektwoche, in der sie einen Stop Motion Clip erstellen. Sie sollen dabei Selbstreflexion und Selbstbewertung erproben sowie eigenständig Aufgabenbereiche definieren und Zusatzaufgaben freiwillig ausarbeiten. Teilweise entwickeln die Kinder auch eigene Belohnungsstrukturen, indem sie ihre Tätigkeiten selbst einschätzen und sich dafür belohnen dürfen.

#### **Ziele auf LehrerInnen-Ebene**

##### *Einstellung*

Eine zurücknehmende und beobachtende Einstellung ist bei diesem Projekt von wesentlicher Bedeutung. Die Lehrpersonen sind bereit, lediglich als Begleiterinnen des Projektes zu fungieren.

##### *„Kompetenz“*

Das Projektteam braucht eingehende fachliche Kompetenzen im Bereich Medienkompetenz (Hardware und Software, speziell der Umgang mit Geräten und Programmen, die verwendet werden). Weiters ist gerade für die Lehrperson ein grundlegendes Verständnis vom Medienbegriff notwendig, um auch den theoretischen Aspekt mit den Kindern adäquat aufarbeiten zu können.

Emotionale Kompetenz im Sinne von Geduld, Verständnis und Empathie für die kindliche Natur sind selbstverständlich Voraussetzung, um den Kindern keine Lösungen vorwegzunehmen, sondern ihnen beim Finden dieser genügend Freiräume einzugestehen.

Weiters sollten die Lehrpersonen möglichst flexibel sein, um Bedürfnisse der Klasse und einzelner Kinder wahrnehmen und darauf eingehen zu können.

##### *Handlung*

Das Projekt soll dieses Mal geblockt durchgeführt werden. Schwerpunkt ist die Begleitung bei der Fertigstellung eines Stop Motion Clips mit einer auf das Projekt abgestimmten Handlung und die damit verbundene Auseinandersetzung mit dem Internet, sozialen Netzwerken und Online-Games. Innerhalb des Projektblockes werden die einzelnen Arbeitsprozesse fächerübergreifend gestaltet. Eine Beobachtung der Klassengemeinschaft vor, während und nach dem Projekt soll gemeinsam mit der Klassenlehrerin mögliche Veränderungen der Klassendynamik sichtbar machen.

<b>Verbreitung</b>
<p><i>Lokal</i></p> <p>Ein Teil des Projektes (interaktive Präsentation) wird im speziellen Rahmen den Eltern/Verwandten und anderen SchülerInnen präsentiert. Die Filme werden den Kindern auf geeigneten Datenträgern mitgegeben oder zum Download zur Verfügung gestellt.</p>
<p><i>regional</i></p> <p>Einreichung eines Projekterfahrungsberichts beim Safer Internet Day<sup>2</sup>.</p>
<p><i>überregional</i></p> <p>gesicherte Veröffentlichung der Clips auf Youtube/Facebook.</p>

## 4 MODULE DES PROJEKTS

- 1 Medientagebuch
- 2 Saferinternet-Workshop
- 3 Interaktive Präsentation
- 4 Schreibwerkstatt
- 5 Requisiten/Vorbereitung
- 6 Dreh
- 7 Nachbesprechung
- 8 Nachbearbeitung
- 9 Präsentationen
- 10 Urkunden

## 5 PROJEKTVERLAUF

	U-Inhalt	Aktivitäten	Outcome	Zeitleiste
1	Medientagebuch	Führen eines Medientagebuchs über einen Zeitraum von 30 Tagen (Wann/Wie lange? Welches Medium? Was? Mit wem? Wo? Befindlichkeit)	Medientagebuch – Erhebung der verwendeten Medien der Kinder	November
2	Safer Internet Workshop	Einführung in das Thema moderne Medien und einem		September/

<sup>2</sup> <https://www.saferinternet.at/saferinternetday/>

		kritischen Umgang damit		November
3	Interaktive Präsentation	Kinder stellen auf spielerische Art individuell erarbeitete Schwerpunkte zu Themengebieten im Medienbereich einem Elternpublikum dar. Eltern lernen von Kindern!		31.01.17
4	Schreibwerkstatt	Ideen für die Stop Motion Verfilmung sammeln: Aus dem Erfahrungsbereich der Kinder werden positive, negative oder fragwürdige Grundszenarien zum Gebrauch mit Smartphones gesammelt und diese als kurze Szene ausgearbeitet. Zusatz: Jede Szene wird mit einem kurzen Satz beschrieben	Ideensammlung für Stop Motion Clips	4a vor den Semesterferien, 4b nach den Semesterferien
5	Requisiten/Vorbereitung	Hauptfigur/en und andere Requisiten werden von den Kindern gebastelt und gezeichnet.	Requisiten	Über die Semesterferien bzw. in den ersten Projekttagen
6	Dreh	1 Woche zu ca. 4 Stunden pro Tag	Stop Motion Clip	4a Februar 4b Mai/Juni
7	Nachbesprechung	Die Projektphase wird mit der Klasse am letzten Tag der Projektwoche besprochen. Mögliche Inhalte: Wie fanden die Kinder das Projekt (mit Begründung)? Was hat dir gefallen, was hat dir nicht gefallen? Was hätten sie oder wir anders machen können? Hast du etwas Neues gelernt? Glaubst du, dass du jetzt durch das Projekt mit deinem Smartphone anders umgehst? Wenn ja, wie? Was machst du jetzt anders?		Februar - Juni
8	Nachbearbeitung	Speichern im richtigen Format der Clips durch Yvonne und Terese		Februar – Juni/Juli

9	Präsentation vor Publikum	Die Clips werden mit einem Beamer vor Publikum gezeigt.		Mai - Juni
11	Urkunden	Urkunden für die Teilnahme (Urkunde, Zertifikat, Teilnahmebestätigung - Wertung)	Urkunden Zertifikat Teilnahmebestätigung	Juni

## 6 SCHWIERIGKEITEN

- Inhaltliche und zeitliche Organisation mehrerer Klassen: Es wurde vorerst zwar genügend Vorbereitungszeit einberaumt, seit Oktober wussten alle Beteiligten von der bevorstehenden Präsentation, doch wurde erst im Dezember mit den Vorbereitungen begonnen. Da die Projektnehmerin auch nicht immer in der Schule zur Verfügung stand, kristallisierte sich bald heraus, dass einige Lehrerinnen (in diesem Jahr nahmen nur weibliche Lehrpersonen an dem Projekt teil) doch mehr Unterstützung bei den Vorbereitungen brauchten als andere. Somit wurde die Präsentation von Ende Dezember schließlich auf Ende Jänner verschoben und von der Projektnehmerin noch etliche Zusatzstunden in die Vorbereitung, vor allem der 4. Klassen, investiert. Letztendlich war es aber eine gelungene Veranstaltung, wie von vielen Eltern aber auch Kolleginnen und der Schulleitung angemerkt wurde.
- Terminfindung sowohl für Probezeiten der Präsentation wie auch für die Projektwoche: Neben den alltäglichen Aufgaben, die für alle Beteiligten anfallen, stellte es sich als große Herausforderung heraus, gemeinsame Termine für die Vorbereitung zu finden. Da wäre zum einen eine vermehrte Anzahl an Religionsstunden pro Woche, die die Drehtage in der Projektwoche unterbrechen ließen (auf- und abbauen der Sets und Unterbrechung des Arbeitsrhythmus). Andererseits aber auch Aufgaben der Projektnehmerin, wie festgelegte Stunden, Suppliertätigkeiten oder Förderstunden, die sich nur schwer oder gar nicht verschieben ließen. Zudem kamen noch die ein oder anderen Schulveranstaltungen hinzu, für die ebenfalls vorbereitet werden musste und Arbeitszeit für das Projekt verloren ging. Demzufolge mussten einige Abstriche an inhaltlichen Punkten des Projektes getätigt werden (Gustavos Elterntipp auf der Facebook-Seite wurden verworfen, Projektwoche der 4b wurde auf 2,5 Wochen aufgeteilt, die Nachbesprechung mit den Kids fand in abgespeckter Version statt, die Präsentation der Clips wurde nicht vor einem Publikum, sondern nur vor den Kids in Kleingruppen abgehalten).
- Unterschiedliche Vorstellungen der gemeinsamen Projektarbeit mit einigen Lehrpersonen: Aufgrund der Vortätigkeiten der Projektnehmerin verließen sich manche Lehrpersonen zu sehr auf die Betreuung der Projektnehmerin. Bei der Anzahl an Klassen und unterschiedlichen Aufgabenbereichen war eine allumfassende Betreuung dieses Jahr aber nicht möglich, weswegen es dann manchmal zu Missverständnissen im Arbeitsprozess kam. Vor allem bei den Dreharbeiten in einer Klasse kam es dann zu gravierenden Zeitproblemen und die Clips konnten bis zum Ende des Schuljahres nicht ganz fertiggestellt werden.
- Tonaufnahmen: Bei beiden Gruppen ließ sich eine gewisse Unsicherheit im Umgang mit den Tonaufnahmen erkennen. In den Jahren zuvor wurden einzelne Sequenzen auf einem externen Tonaufnahmegerät gespeichert und im Nachhinein unter die Videosequenz gelegt. Diesmal konnten die Kinder gleich über die Stop Motion Studio App in Echtzeit Tonaufnahmen tätigen, dies führte aber zu einerseits teilweise sehr schnell oder umgekehrt auch sehr langsam gesprochenen Aufnahmen, andererseits wirkten die Aufnahmen teils sehr auswendig gelernt

und wenig spontan. Auch nicht immer wurde erkannt, wann die Tonaufnahme startete oder endete.

- Freeware Stop Motion Studio: Das Programm machte beim Abspeichern der Clips immer wieder Probleme, da hin und wieder im falschen Format, welches auf dem PC oder Handy nicht abspielbar war, gespeichert wurde. Aufgrund von Recherchen im Internet durch die Projektnehmerin und Yvonne Tsang war dies kein einmaliges Problem, auch andere Personen berichteten von Fehlern beim Speichern. Auf Umwegen konnten dann aber alle Clips in gängige Formate umgewandelt werden. Zuerst wurden die Clips als Projekt von den Tablets auf das Handy mittels Speicherkarte gespielt, dort dann in der „Stop Motion Studio“ App in mp4 umgewandelt und wieder als fertiger Clip auf das Tablet bzw. auch einen Laptop gespielt.

## 7 AUS FACHDIDAKTISCHER SICHT – WIRKUNGEN VON IMST

Aufgrund des Vorgängerprojektes im letzten Schuljahr (siehe IMST-Projekt ID 1857) ist sowohl die Schulleitung wie auch andere KollegInnen auf die Relevanz von Medienerziehung in der Volksschule aufmerksam gemacht worden. Dadurch wurde von der Schulleitung der für die 3. und 4. Klassen verpflichtende Saferinternet-Workshop anberaumt. Grundsätzlich interessierten sich alle KollegInnen für das Thema und waren auch mit voller Motivation und großem Engagement dabei, doch wie in Kapitel 6 unter den ersten beiden Punkten schon angesprochen, stellte sich der Arbeitsaufwand für manche doch als eine größere Herausforderung heraus. Dennoch nahmen beide 4. Klassen noch freiwillig an dem Projektbaustein „Stop Motion Clip“ teil, der ebenfalls noch einmal viel Aufwand kostete. Sowohl die Schulleitung äußerte sich überaus positiv zum Ablauf und Ergebnis des Projektes (Anklang bei den Eltern und der Geschäftsführung, inhaltliche Vielseitigkeit), wie auch die Klassenlehrerinnen, die daran teilnahmen (Kinder waren voller Einsatz bei den Vorbereitungen und Proben dabei, unterstützten sich gegenseitig bei den einzelnen Arbeitsschritten, aber auch in emotionaler Hinsicht, konnten sich einmal in unterschiedliche Rollen einleben und austoben).

Ein wesentlicher Fokus dieses Projekts lag in der Förderung der Teamarbeit der Kinder in den einzelnen Klassen. Die Lehrpersonen nahmen hauptsächlich begleitende Rollen ein und leiteten die Kinder so zu selbständigem Arbeiten in Form von Ideenfindung und Organisation an.

In einer dritten Klasse, die für die Elternpräsentation ein Rollenspiel vorbereitete, konnte festgestellt werden, dass kreative Kinder sich sehr an der Erfindung der Geschichte beteiligten, andere sich dafür für die Besorgung von Requisiten wie Fahrräder und Hooverboards bereit erklärten, künstlerische Talente sich um die Erstellung von Plakaten kümmerten und dennoch sprachen sich nahezu alle Kinder der Klasse immer wieder untereinander ab, was es noch zu tun gäbe. Auch außerhalb der Projektzeiten wurde die Projektnehmerin von den Kindern immer wieder zu Detailfragen angesprochen. Ein wesentlicher Punkt, den die Klassenlehrerin und Caterina Hannes (eine weitere Kollegin, die in den Projektablauf sehr stark involviert war) feststellten war, dass vor allem beim Casting, der Rollenverteilung für das Stück, ein bemerkenswerter Ablauf in der Klassendynamik stattfand. Es meldeten sich mehrere Kinder für die zu vergebenden Rollen an, wobei gerade die Hauptrollen großen Anklang fanden. Die weibliche Hauptrolle war eine schwierige Entscheidung und im Einvernehmen mit Caterina Hannes und der Projektnehmerin fiel die Entscheidung auf ein Mädchen, das den Charakter sehr gut einfiel, vom schauspielerischen her aber ein anderes Mädchen nicht übertraf. Daraufhin war jene, die die Rolle nicht bekam, sehr enttäuscht. Dennoch erzählten mir die Kolleginnen einige Zeit später, dass eben dieses Mädchen für alle Kinder der Klasse ein „Glücksbringerarmband“ gebastelt hatte und dem Hauptrollenpaar immer wieder bei den Proben geholfen hatte. Auch einzelne Kinder konnten so im Rahmen des Projektes über sich hinauswachsen und mit Enttäuschungen vorbildhaft umgehen.

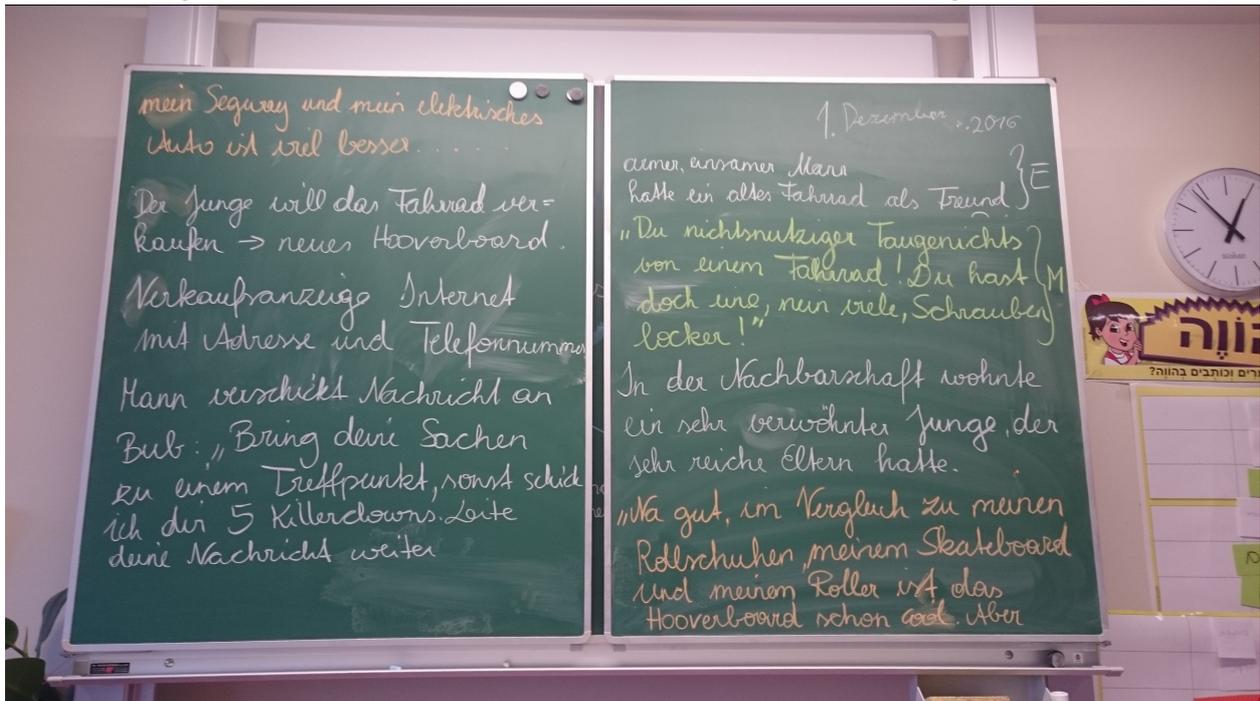


Abbildung 2: Gemeinsames Erarbeiten des Drehbuches der 3a

Abbildung 1: Erste organisatorische Arbeiten am Theaterstück der 3a

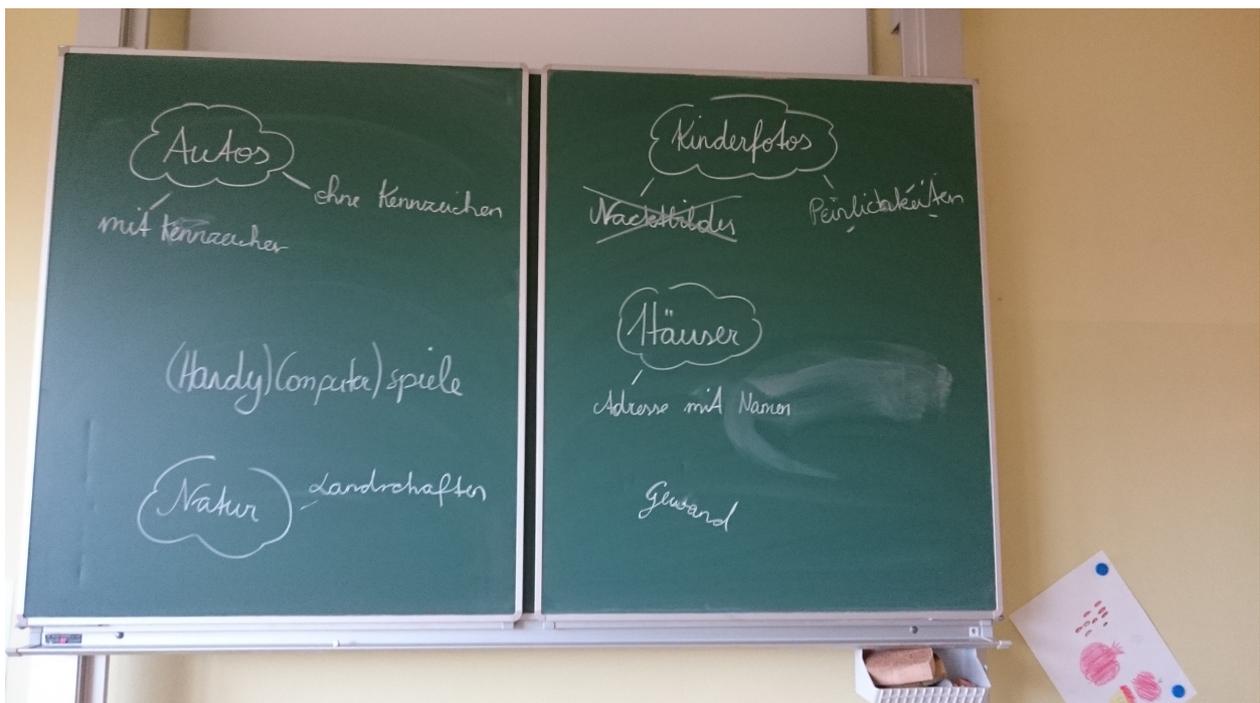


Abbildung 3: Brainstorming zum "Recht am eigenen Bild" 3b

In der anderen dritten Klasse war freies Arbeiten im Unterricht nichts Neues für die Kinder, sie sind es gewohnt, in Workshops, die sie selbst organisieren und planen, sich gegenseitig Dinge beizubringen oder vor anderen zu präsentieren. Dennoch war es nicht immer für alle leicht, eine Struktur und Verständlichkeit in den Ablauf zu bringen. Im Rahmen des Projektes übten sich die Kinder in konstruktiver Kritik. Hier gab es auch einen Zwischenfall in der „Klassen-WhatsApp-Gruppe“, in der ein Kind von einigen anderen gekränkt wurde. Die Klasse beschloss damit, zur Klassenlehrerin zu gehen, diese trug den Vorfall bei der Direktion vor, doch als ein klärendes Gespräch mit der Klasse geführt werden wollte, teilte diese geschlossen mit, sie hätten das Problem bereits gelöst und es wäre alles geklärt. Auch das betroffene Kind äußerte sich positiv über den Ausgang der Geschichte.

In den beiden vierten Klassen war auffällig, dass Teamarbeit bei der Vorbereitung der Präsentation nicht so ausgeprägt war, wie bei den dritten Klassen. Die älteren Kinder verließen sich mehr auf die Leitung durch die Lehrpersonen und arbeiteten weniger selbständig daran.



Abbildung 4: Generalprobe für die Präsentation zum Thema "Computerspiele" 4a

Dafür konnte sich vor allem in der einen vierten Klasse, die schon einmal ein Drehprojekt durchgeführt hatte, beim Drehen eine weitaus selbständigere Arbeitshaltung als im Vorjahr feststellen lassen. Die meiste Zeit arbeiteten die Kinder in ihren Kleingruppen, mit kleineren oder größeren Auseinandersetzungen, doch ohne Lehrpersonen darin integrieren zu wollen. Zudem muss aber gesagt werden, dass vier Kinder im Vorfeld aufgrund disziplinärer Probleme von der Klassenlehrerin in Rücksprache mit der Projektnehmerin ausgeschlossen wurden. Drei dieser Kinder fragten dann am ersten bzw. nach dem ersten Projekttag nach, ob sie doch mitmachen dürfen. Auch hier wurde im Einvernehmen beschlossen, dass sie sich beteiligen können, wenn es keine weiteren disziplinären Schwierigkeiten geben würde. Alle drei waren für die Klasse eine wertvolle Bereicherung und Unterstützung während des Prozesses.

In der anderen vierten Klasse waren aufgrund der höheren SchülerInnenanzahl mehr kleinere Gruppen damit beschäftigt, Clips zu drehen. Hier herrschte teilweise noch jene Unklarheit zur Zusammenarbeit wie im Vorjahr in der anderen Klasse – kleinere Streitereien wurden nicht versucht, selbst zu lösen, sondern an die Lehrperson getragen. Manche Kinder nahmen sich zurück und überließen die Arbeit anderen engagierten KollegInnen, was wiederum dazu führte, dass sich diese überfordert fühlten. Auch nach einigen Projekttagen konnten sich viele Kinder noch nicht damit anfreunden, sich während der Projektzeit effizient zu beschäftigen. Insofern schafften es auch nicht alle Gruppen, ihren Clip fertigzustellen oder zu vertonen.

Für die Projektnehmerin war das Projekt in diesem Jahr wesentlich aufwendiger als die vergangenen Jahre, da durch die vielen unterschiedlichen Aspekte und mehr involvierte Personen mehr Struktur, Kommunikation und Koordination mit allen Beteiligten erforderlich gewesen wäre. Durch gesteigerten Einsatz von einigen KollegInnen und auch Erfahrungen aus dem Vorjahr konnten aber viele Hindernisse abgefangen werden, allerdings waren auch einige Entwicklungen nicht ganz so reibungslos und Unklarheiten hinderten den Ablauf ebenfalls.

## 8 ASPEKTE VON GENDER UND DIVERSITÄT

Im Volksschulalter wird das Thema im Vorhinein nicht direkt angesprochen. Es werden grundsätzliche Gruppendynamiken beobachtet und im Projektteam besprochen.

Auffällige Situationen werden aufgegriffen und gemeinsam mit den Kindern geklärt.

Gruppenkonstellationen sollen in erster Linie den Kindern überlassen werden, es wird nicht vorgegeben, die Gruppen geschlechtsheterogen zu bilden. In erster Linie sollen die Kinder überlegen, mit wem sie gut zusammenarbeiten können und wie sie zu einem guten Ergebnis kommen. Dazu ist es wichtig, sich auch in angemessener Art und Weise kritisieren zu können und Veränderungs- oder Verbesserungsvorschläge einbringen und annehmen zu können.

Funktioniert die Zusammenarbeit in einer Gruppe bei der Schreibwerkstatt nicht, hat diese am ersten Tag der Projektwoche noch einmal die Gelegenheit, sich zu beweisen. Verbessert sich die Arbeitshaltung auch dann noch nicht, behalten sich die Projektleiterinnen vor, Gruppen nach eigenem Ermessen zu bilden. Dieses Vorgehen wird den Kindern im Vorhinein erklärt. Somit soll schon im Vorfeld eine reflektierte Auswahl der GruppenpartnerInnen stattfinden bzw. die Kinder dabei mit Fragen unterstützt werden.

Mögliche Fragen:

Mit wem kannst du gut zusammenarbeiten?

Von wem kannst du Veränderungs- oder Verbesserungsvorschläge annehmen?

Mit wem kannst du dir die Arbeit gut einteilen?

Wer bringt andere Talente als du in die Gruppe mit hinein?

Die Projektleiterinnen erwähnen zu Beginn, dass die Kinder sich bei den unterschiedlichen Aufgaben abwechseln sollen. Jedes Kind soll alles einmal zumindest ausprobiert haben, sei es die Bedienung des Tablets, das Animieren der Gegenstände oder die Herstellung der Requisiten.

Sollten während des Arbeitsprozesses Rollenklischees oder Beleidigungen auftreten, werden die Hintergründe gemeinsam mit der Klasse aufgearbeitet und gemeinsam Lösungsvorschläge für den jeweiligen Konflikt gesucht. Dadurch verlieren sie effektive Arbeitszeit und möglicherweise werden die Kinder darauf sensibilisiert, Konflikte anders zu regeln oder Verhaltensmuster anders aufzulösen.

## 9 EVALUATION UND REFLEXION

- Kritischer Umgang mit modernen Medien:

Das Führen der Medientagebücher wurde den Kindern auf freiwilliger Basis überlassen, besondere Kontinuität wurde allerdings mit einem Büchergutschein belohnt. Hierbei ging es nicht um den Medienkonsum allgemein, sondern um das regelmäßige Eintragen ob und wenn ja, welche Medien konsumiert wurden. Auch ein Eintrag mit „Heute habe ich nichts gemacht“, „Heute war ich im Park“, „Heute habe ich keine Medien verwendet“ ist so zu werten wie ein Eintrag mit ein oder mehreren

verschiedenen verwendeten Medien. Bei der Auswertung wurde vor allem darauf geachtet, welche Medien die Kinder wann, wie lange und wofür verwendeten. In weiterer Folge galt es herauszufinden, ob Medien eher alleine oder in Gesellschaft und mit wem konsumiert werden. Ein letzter Punkt ist, herauszufinden, wie sich die Kinder beim Konsum von Medien gefühlt haben. Das kann in Bezug auf körperliche oder geistig-emotionale Auswirkungen betrachtet werden. Da für manche Kinder das Führen des Medientagebuches über einen Zeitraum von 30 Tagen eine teilweise anstrengende Herausforderung war, kann allein mit der Auswertung jedoch keine Gültigkeit über die Ergebnisse getroffen werden. Bei einigen Medientagebüchern hatte es den Anschein, als hätten die Kinder in einem Durchlauf alle Tage eingetragen (ob das nachgetragen oder schon vorab eingetragen war, kann nicht genau beurteilt werden). Innerhalb dieser 30 Tage wurde mit den Kindern entweder im gesamten Klassenplenum oder in persönlichen Einzelgesprächen kurz über die Tagebuchführung reflektiert, um einen besseren Eindruck über die Einstellung der Kinder dazu zu bekommen. Auch beim Saferinternet-Workshop wurden die ersten Auswertungen der Tagebücher, die zu dem Zeitpunkt aber erst ca. zwei Wochen andauerten, aufgegriffen und die Spezialisierung des Workshops wurde teilweise darauf zugeschnitten.

Da sich in allen Klassen das Smartphone bereits als eines der meist verwendeten und vor allem auch unterschiedlichst eingesetzten Medien herauskristallisiert hat, wurde der Fokus für die Clipgestaltung schließlich auf dieses gesetzt.

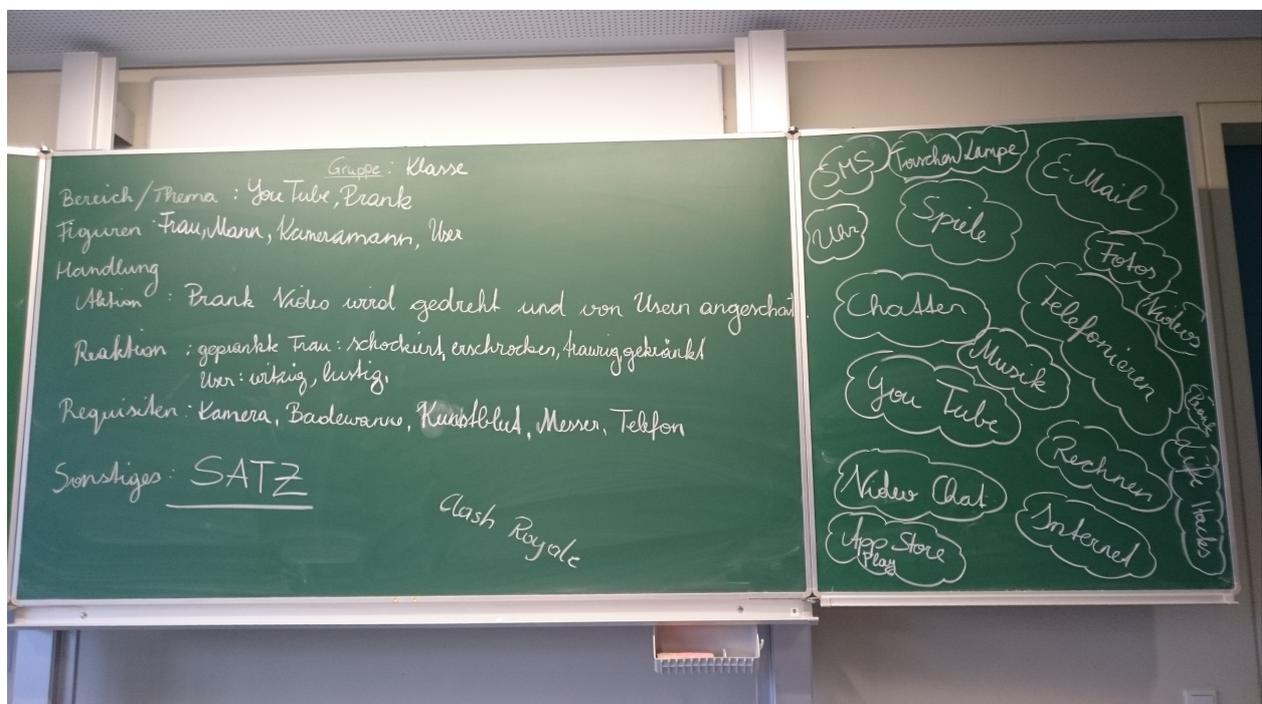


Abbildung 5: Brainstorming "Medien" und Anleitung Schreibwerkstatt 4a

Zur Evaluierung wurden zu Beginn des Projektverlaufs alle beteiligten Klassen zum Medienbegriff befragt. Ein Brainstorming, welches auf der Tafel festgehalten wurde (siehe Abb. 5), gab Aufschluss darüber, was die Kinder damit verbinden.

Weiters war geplant, dass die 4. Klassen ein Kahoot-Quiz zum Thema Umgang mit dem Smartphone erstellen sollten, welches die 3. Klassen bearbeiten konnten. Es sollte auf beiden Seiten das Verständnis dieses Themenbereiches evaluiert werden, da sowohl logische und sinnhafte Fragestellung wie auch Beantwortung der Fragen eine Auseinandersetzung und das Verständnis der Materie voraussetzt. Dies wurde aber einerseits aus Zeit- andererseits aufgrund von Personalmangel nicht mehr durchgeführt.

Ebenso wurde die Präsentation vor Eltern aus Zeitgründen nicht mehr gehalten. Die Clips wurden in den Kleingruppen anderen KlassenkollegInnen gezeigt und im Anschluss vor der ganzen Klasse

Feedbackrunden gegeben. Dies förderte einerseits den Fokus auf Sinnhaftigkeit der Clips wie auch Rücksichtnahme im Geben und Annehmenkönnen von Feedbacks.

- Teamarbeit soll gefördert werden:

Die Lehrpersonen beobachteten vor allem während der Projektstage die Gruppendynamik in der Klasse. Beobachtungen wurden anschließend in der Projektgruppe besprochen, um auf Gemeinsamkeiten oder Unterschiede in der Wahrnehmung aufmerksam zu werden. Hierbei sollten Protokolle hilfreich sein, um das Augenmerk auf Wesentliches zu lenken und den Beobachterinnen einen Rahmen zu geben. Letztendlich wurden von der Projektnehmerin aber Notizen geführt und diese mit den Klassenlehrerinnen besprochen. In der einen 4. Klasse, in der die Qualität der Teamarbeit seit dem letzten Projektjahr merklich gestiegen war, blieb mehr Zeit für kreative Inputs der Projektnehmerin. Die Klassenlehrerin war vor allem zu Beginn der Projektwoche immer wieder verhindert, um so Vergleiche besprechen zu können, doch gegen Ende der Woche konnte festgestellt werden, dass die Kinder wesentlich weniger Hilfestellung und Unterstützung von Lehrpersonen benötigten als im Jahr davor.

In der anderen 4. Klasse war die Projektnehmerin zu einem Großteil allein während der Projektzeit, da die Klassenlehrerin noch weitere interne Aufgaben zu erledigen hatte. Aus diesem Grund blieb für eine detaillierte Beobachtung mit anschließendem Vergleich nicht genug Zeit. Die Kinder waren zu einem erheblichen Anteil noch auf Hilfestellungen in der Entwicklung von Geschichten, der Herstellung von Requisiten und der Bedienung der Tablets angewiesen. Mit Ende der Projektphase konnten immerhin schon die Sets (Stativ, Tablet, Requisiten, Hintergründe) selbst aufgebaut und eingestellt werden und in einigen Gruppen funktionierte die Handhabung des Programmes schon recht selbständig.

Durch die vorerst selbst gewählte Gruppeneinteilung der Kinder unter speziellen Bedingungen (Wer kann mit wem gut arbeiten? Von wem glauben die Kinder, können sie gut Kritik annehmen? Wer kann welche Aufgaben gut übernehmen, wie können sie diese gut aufteilen?) sollen diese sensibilisiert werden, ihre Gruppen nicht nur nach Freundschaften zu bilden. Funktionierten die Gruppeneinteilungen, konnten diese auch bei den Drehtagen beibehalten werden, gab es Probleme, aus welchen Gründen auch immer, behielten sich die Projektleiterinnen vor, die Gruppen nach eigenem Ermessen neu zu bilden oder auch aufzulösen. Wichtig ist, dass den Kindern ein transparenter Zugang ermöglicht wird und diese auch genau wissen, warum eine Gruppe jetzt nicht gemeinsam arbeiten kann oder darf. Grundsätzlich ist hier aber festzuhalten, dass die Kinder meist selbst kamen und darum baten, eine Änderung in der Gruppenkonstellation vorzunehmen.

In der vierten Klasse, die schon Projekterfahrung hatte, blieben die Gruppen weitestgehend bestehen, so, wie sie sich zum Entwickeln der Geschichte gebildet hatten. Lediglich die drei Kinder, die nachträglich noch in das Projektgeschehen hinzukamen, teilten sich in neue Gruppen ein und wechselten auch nach Bedarf.

In der Klasse ohne Projekterfahrung ergaben sich schon zu Drehbeginn unterschiedliche Gruppenzusammenstellungen. Auch im weiteren Verlauf kamen immer wieder Wünsche nach Änderungen auf, da manche Kinder kein Engagement zeigten oder den Arbeitsprozess durch Streitereien blockierten. Eine Gruppe wurde nach dem vierten Projekttermin, an dem immer noch keine Geschichte und Requisiten feststanden, komplett aufgelöst. Diese wurden dann entweder zur Unterstützung für andere Kinder eingesetzt oder holten Stoff des regulären Unterrichts nach. Bis auf diese Gruppe, bestehend aus zwei Buben, kann bei den anderen Kindern ein Zuwachs an Teamfähigkeit, Konfliktlösungskompetenz und Problemlösestrategien innerhalb des Projektrahmens beobachtet werden.

- Aufmerksamkeit auf Medienerziehung in der Volksschule fokussieren und das Interesse bei anderen Personen wecken:

Durch den Miteinbezug von gleichzeitig vier Klassen, wobei eine zweite Klasse bei der Präsentation ebenfalls anwesend war, konnten gleichermaßen auch mehrere Eltern und KollegInnen erreicht werden. Durch die vielen positiven Rückmeldungen wurde von der Schulleitung schon angemerkt, sich nun

vermehrt mit dem Thema Medienerziehung auseinanderzusetzen. Eine Kollegin veranlasste noch die Leihgabe von Tablets für alle Klassen (ConnectedKids: Digitale Schule ist mehr als 0 und 1) und für nächstes Jahr ist die Anschaffung von 2-3 Smartboards geplant. Die Vorbesprechungen fanden bereits statt und ein Einschulungstermin ist für die letzte Ferienwoche anberaumt.

## 10 OUTCOME

- Medientagebuch (Vorlage im Anhang)
  - Medientagebuchanalyse
- QR-Codes: Beschreibungen der Themenschwerpunkte der Präsentationen (Ausarbeitungen der Kinder im Anhang)
- Fragebogen zu den Themenschwerpunkten der Präsentationen (Vorlage im Anhang)
  - Fragebogenanalyse
- Vorlage Schreibwerkstatt (Vorlage im Anhang)
- Stop Motion Clips: gelistete Veröffentlichung auf Youtube (Clips im Anhang)



Abbildung 6: Drehtag 4a

- Storyboards und Requisiten



Abbildung 7: Storyboard und Hintergrundbilder 4b



Abbildung 8: Hintergrundbilder 4b

- Evaluierungsbogen Lehrpersonen (Vorlage im Anhang)
- Urkunden (Vorlage im Anhang)

## 11 EMPFEHLUNGEN

Eine Empfehlung, die wohl für alle größeren und länger andauernden Projekte gilt, ist die, einen strukturierten Zeitplan zu erstellen, der einerseits noch Puffer übrig lässt, um auch wirklich mit allem Wesentlichen fertig zu werden, andererseits aber auch für die schnelleren Kinder genug Beschäftigung bereit hält, um keine Langeweile aufkommen zu lassen.

Weiters empfiehlt es sich, die genauen Aufgabenbereiche der einzelnen Lehrpersonen schon im Vorhinein abzuklären und gegebenenfalls zu notieren. Gerade, wenn ProjektnehmerInnen im Medienbereich versiert sind, verleitet es oft dazu, diesen die volle Verantwortung für das Gelingen des Projektes zu übertragen. Vor allem für die Klassendynamik ist es aber von Vorteil, wenn die Klassenlehrerin genauso in das Projekt involviert ist und der Ablauf gemeinsam bekannt ist.

Gerade bei der Präsentation der vierten Klassen kam es so öfters zu Missverständnissen, was die Projektnehmerin mit den Kindern vereinbarte und die Kinder an die Klassenlehrerin weitergaben. Auch bei der anderen vierten Klasse gab es inhaltliche Unstimmigkeiten, was vor Eltern präsentiert werden sollte, hierbei ist ein schriftliches Festhalten inhaltlicher Punkte sicher von Vorteil.

Im technischen Bereich ist eine Auseinandersetzung mit der Hard- und Software vor Projektbeginn sinnvoll. Einerseits können gewisse Probleme schon im Vorhinein behoben oder zumindest nach alternativen Lösungswegen gesucht werden. Andererseits ist es auch für eine klare Erklärung von Vorteil, genau zu wissen, welche Möglichkeiten mit dem Programm und den Tablets machbar sind und wo die Grenzen liegen.

Ein wichtiger Schritt zum Gelingen eines solchen Projektes ist, die Kinder bei Laune zu halten. Keine Leerläufe auftreten zu lassen, genügend Beschäftigung, aber keine Überforderung aufkommen zu lassen, einen respektvollen wertschätzenden Umgang mit den Schülern und Schülerinnen zu wahren. Regeln können verstanden und eingehalten werden, wenn diese transparent erklärt werden. Verstöße dagegen müssen dann in den seltensten Fällen von den Lehrpersonen angesprochen werden, das erledigen meist die KlassenkollegInnen untereinander oder die Kinder, die dagegen verstoßen haben, ziehen selbst die Konsequenz (z.B. Herumtoben und Ballspielen ist in der Klasse verboten, solange Projektzeit ist. Stative und Tablets laufen Gefahr umgestoßen zu werden).

Ebenso sinnvoll ist es, alles zu dokumentieren, was im Rahmen des Projektes stattfindet, das können Teamgespräche, Gespräche mit Kindern oder der Schulleitung sein, aber auch Beobachtungen bei inhaltlichen, sozialen oder emotionalen Gegebenheiten.

## 12 VERBREITUNG

In erster Linie ist die große Präsentation vor Eltern, Verwandten, anderen KollegInnen und der Schulleitung zu erwähnen. Nahezu 2 Stunden war die Aufmerksamkeit ungebrochen beim Thema „Saferinternet, Umgang mit modernen Medien“.

Weiters bekommen die Kinder ihre Clips zur freien Verwendung (auf einem USB-Stick oder mit der Möglichkeit zum Download). Die Clips finden sich dann ebenso auf Youtube, allerdings gelistet, also nur für diejenigen abrufbar, die auch den Link dazu erhalten haben.

Die Präsentation der Clips vor breiterem Publikum wurde aufgrund von Zeitmangel und da einige Videos nicht ganz fertig wurden aufgehoben.

Weiters findet sich ein Artikel zum Medienprojekt im Jahresbericht der Schule.

- E-Lecture     Lehrerfortbildung/Schilf     IMST-Tag (März)     Startup bei der IMST-Tagung (Sept.)
- E-Education-Tagung     E-Education-Netzwerk     IMST-Netzwerktag

## 13 ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abbildung 1: Erste organisatorische Arbeiten am Theaterstück der 3a.....	11
Abbildung 2: Gemeinsames Erarbeiten des Drehbuches der 3a.....	12
Abbildung 3: Brainstoming zum "Recht am eigenen Bild" 3b.....	12
Abbildung 4: Generalprobe für die Präsentation zum Thema "Computerspiele" 4a.....	13
Abbildung 5: Brainstorming "Medien" und Anleitung Schreibwerkstatt 4a.....	15
Abbildung 6: Drehtag 4a.....	17
Abbildung 7: Storyboard und Hintergrundbilder 4b.....	18
Abbildung 8: Hintergrundbilder 4b.....	18

## 14 LITERATURVERZEICHNIS

Saferinternet: [www.saferinternet.at](http://www.saferinternet.at) (zuletzt abgerufen am 12.09.2017) – Digitale Spiele, Datenschutz, Handy und Smartphone, Safer Internet Day

Handy: <http://kiwithek.kidsweb.at/index.php/Handy> (zuletzt abgerufen am 12.09.2017)

Smartphones und Gesundheitsschäden: Du böses Handy!: <http://www.faz.net/aktuell/stil/leib-seele/smartphones-und-gesundheitsschaeden-du-boeses-handy-12784725.html> (zuletzt abgerufen am 12.09.2017)

## BEILAGE

MATERIAL → Material.rar

- 1.1. Vorlage Medientagebuch mit wem zum Ankreuzen
- 1.2. Vorlage Medientagebuch ohne Ankreuzen
- 2. QR-Codes: Beschreibungen der Themenschwerpunkte der Präsentationen
- 3. Fragebogen zu den Themenschwerpunkten der Präsentationen
- 4. Vorlage Schreibwerkstatt
- 5. Evaluierungsbogen Lehrpersonen
- 6.1. Urkunde
- 6.2. Zertifikat
- 6.3. Teilnahmebestätigung

CLIPS →

**4a Clips.rar**

- 4a Autounfall
- 4a Falschmeldung
- 4a Flohmarkt
- 4a Gruseliger Traum
- 4a Musik Schule AKG

**4b Clips. rar**

- 4b Falschmeldung
- 4b Gute Kettenbriefe
- 4b Kettenbrief
- 4b Safer Internet
- 4b The Graffiti Man

## Qualifizierung zur/als E-Education-Expertenschule im Rahmen eines IMST-Projektes:

### Badges für alle Schultypen

#	Titel des Badges	Verweis auf den <i>IMST-Projektbericht</i> auf Seite Nr.	Erfolgt im Schuljahr 2016/17	Punkte	Summe
<b>Einsatz digitaler Medien im Unterricht</b>					
1	Schulweite Nutzung einer Lernplattform		<input type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein	10	
2	Schulweite Nutzung eines E-Portfolio-Systems		<input type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein	10	
3	Durchgeführter Einsatz eines digi.komp-Beispiels oder eines eTapas		<input type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein # der Beispiele:	2 pro Einsatz	
4	Absolvieren des digi.check 4, 8 oder 12 durch alle Schüler/innen der Schulstufe		<input type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein # dr Klassen	5 pro Klasse	
5	Anbieten einer ECDL- / ECDL-advanced- / High-Level-Zertifikatsprüfung (z. B. Cisco, SAP)		<input type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein	5 pro Zertifikat	
6	Durchgeführte Safer-Internet-Aktivität		<input type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein	5 pro Einsatz	
7	Teilnahme der Schule am Safer Internet Day mit einer schulweiten Aktivität		<input type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein	10	
<b>Entwickeln und Erproben von E-Learning-Szenarien</b>					
8	Erstellung eines OER-Materials (Online-Lehrmittel, eTapas, digi.komp-Beispiel)		<input type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein # der OER-Materialien:	5 pro Erstellung	
9	Erproben eines OER-Materials mit Feedback (Online-Lehrmittel, eTapas, digi.komp-Beispiel)		<input type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein # der OER-Materialien:	5 pro Erprobung	
<b>Einsatz innovativer Lerntechnologien</b>					
10	Einsatz innovativer Lerntechnologie (z. B. Game based Learning, Robotik, Coding, Kodu, Minecraft, Genius Hour, Steam, Augmented/Virtual Reality, 3D-Druck)		<input type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein # des Einsatzes:	5 pro Einsatz	
<b>Einsatz innovativer und inklusiver Lehrmethoden</b>					
11	Einsatz innovativer Lehrmethode (z. B. Flipped Classroom, Adaptive Lernsoftware, Making, Soziale Medien)		<input type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein # des Einsatzes:	5 pro Einsatz	
12	Einsatz gendersensibler Didaktik / reflexiver Koedukation, um bei der Vermittlung digitaler und informatischer Kompetenzen Buben und Mädchen gleichermaßen zu erreichen.		<input type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein # des Einsatzes:	5 pro Einsatz	
<b>Schulübergreifende Kooperation</b>					

#	Titel des Badges	Verweis auf den <b>IMST-Projektbericht</b> auf Seite Nr.	Erfolgt im Schuljahr 2016/17	Punkte	Summe
13	Durchgeführte Aktivität mit einer Partnerschule (für beide Schulen)		<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein # des Einsatzes:	10 pro Aktivität	
14	Teilnahme an SCHÜLF einer Partnerschule		<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein # der Schülfs:	5 pro SCHÜLF	
15	Organisation und Durchführung einer SCHÜLF mit Partnerschule(n)		<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein # der Schülfs:	10 pro SCHÜLF	
16	Anwerben einer neuen eEducation-Austria-Member.Schule		<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein # der Schulen:	10 pro Werbung	
<b>Schulentwicklung</b>					
	Schaffung eines schulautonomen Informatikschwerpunkts				
17	• bis 2 WoStd. pro Schultyp		<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	6	
18	• von 3 bis 4 WoStd. pro Schultyp		<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	10	
19	• von 5 bis 6 WoStd. pro Schultyp		<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	14	
20	• mehr als 6 WoStd. pro Schultyp		<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	18	
21	Anbieten einer Unverbindlichen Übung / eines Freigegegenstandes zu einem E-Learning-Thema		<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein # der Fächer:	5 pro Fach	
22	Existenz eines E-Learning Teams		<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	10	
23	Ausarbeitung einer E-Learning Strategie für den Schulstandort		<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	20	
24	Verankerung von E-Learning im Schulprofil		<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	15	
25	Nutzung von E-Learning als Thema in der Schulqualitätsentwicklung (SQA, QIBB)		<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	15	
26	Ausrichten einer pädagogischen Konferenz zu E-Learning		<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein # der Schulen:	10 pro Konferenz	
27	Abhalten einer SCHILF für den gesamten Lehrkörper		<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein # der Schilfs:	10 pro SCHILF	
28	Teilnahme an nationalen / internationalen Veranstaltungen / Tagungen		<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein # der Veranstaltungen:	10 pro Veranstaltung	
29	Info-Veranstaltung für Eltern		<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein # der Veranstaltungen:	10 pro Veranstaltung	

#	Titel des Badges	Verweis auf den <b>IMST-Projektbericht</b> auf Seite Nr.	Erfolgt im Schuljahr 2016/17	Punkte	Summe
30	Aktivität zur Förderung von Geschlechtergerechtigkeit und Genderbewusstsein im Zusammenhang mit dem Erwerb von digitalen / informatischen Kompetenzen (z. B. Fortbildungsveranstaltung, geschlechtergerechte Gestaltung der Schul-Website, Setzen spezieller Angebote für Mädchen, etc.)		<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein # der Aktivitäten bzw. Veranstaltungen:	10 pro Veranstaltung bzw. pro Aktivität	
<b>Erwerb digitaler Kompetenzen</b>					
31	Maßnahme um Junglehrer/innen im ersten Dienstjahr digital fit zu machen		<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein # der Maßnahmen:	10 pro Maßnahme	
32	Teilnahme an Online-Veranstaltungen, z. B. Online-Seminare, LV an PH, MOOC		<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein # der Veranstaltungen:	5 pro Veranstaltung	
33	Absolvierung des digitalen Kompetenzchecks digi.check P durch Lehrpersonen		<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	10	
34	Absolvierung des digitalen Kompetenzchecks digi.check 4, 8 oder 12 durch Lehrpersonen		<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	10	
35	Zusatzqualifikation: Modulprüfung von ECDL bzw. ECDL advanced oder High Level Zertifikat durch Lehrpersonen		<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein # der Zertifikate:	10 pro Zertifikat	
<b>Aktive Verbreitung von E-Learning in der Bildungslandschaft</b>					
36	Berichterstattung über E-Learning-Aktivitäten über soziale Medien oder im Web		<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein # der Berichte:	3 pro Bericht	
37	Lehrerinnen oder Lehrer der Schule referieren bei nationalen oder internationalen E-Learning Tagungen		<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein # der Referate:	10 pro Referat	
38	Veranstalten eines regionalen / nationalen / internationalen Netzwerktreffens im Bereich IT / E-Learning		<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein # der Treffen:	10 pro Treffen	
39	Teilnahme an nationalen / internationalen Wettbewerben im Bereich IT / E-Learning (z. B. Biber der Informatik, Coding Week)		<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein # der Wettbewerbe:	10 pro Wettbewerb	
40	Teilnahme an Landesnetzwerktreffen mit Direktor/innen und Schulkoordinator/innen		<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein # der Treffen:	5 pro Treffen	
<b>Sonderbadges</b>					
41	Öffentliche Veranstaltung zur Darstellung und Kommunikation der eigenen Leistungen im Bereich E-Education (z. B. „eEducation-Zertifizierungsfeier“)		<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	50	
42	Open Badge (E-Learning Aktivität, die nicht in der Liste erscheint und selbst definiert wird)		<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein		

**Summe der Punkte laut obiger Liste (IST):** .....

**Schule:** .....

**Schultyp:** .....

**Zu erreichende Punkte:**

Anzahl der Schulklassen		
	* 5 =	
		+ 25
	<b>Summe SOLL</b>	
		<i>max. 150</i>