



IMST – Innovationen machen Schulen Top
Kompetenzorientiertes Lernen mit digitalen Medien

KREATIVITÄT MIT MEDIEN IM VS-UNTERRICHT

ID 2009

Projektbericht

Projektkoordinatorin:

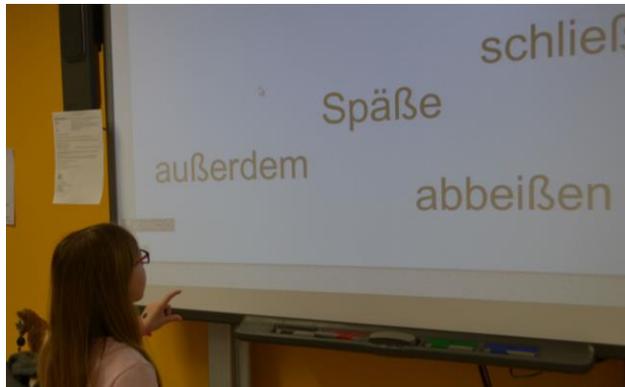
Birgit Stockhammer
VS Gallspach

Ort, Juli 2017

KURZFASSUNG

Die Kreativität im Umgang mit digitalen Medien in der Volksschule setzt – meiner Ansicht nach – zuerst Fertigkeiten in der Handhabung der einzelnen Geräte voraus. Einen Teil dieser Techniken haben die Kinder meiner Klasse in den letzten Jahren bereits kennen und lieben gelernt.

Seit dem ersten Schultag in der ersten Klasse dürfen die Kinder mit einem **SMART Board** als Klassentafel arbeiten. Das Schreiben, Schieben und Verwenden dieses Boards ist für die Kinder (jetzt in der vierten



Klasse Volksschule) Alltag. Sie haben im Laufe der letzten vier Jahre die Vorteile schätzen gelernt. Für die Mädchen und Buben ist es selbstverständlich, dass sie z.B. die aktuelle Seite des Schulbuches 1:1 am SMART Board sehen und auch darin schreiben können. Für die Begriffsklärung (viele Lernende dieser Klasse haben Deutsch als Zweitsprache) ist google / Bilder eine Selbstverständlichkeit geworden. Immer nach dem Motto „ein Bild sagt mehr als 1000 Worte“ konnten sie somit den deutschen Wortschatz schnell erweitern.

Wie sie den Umgang mit **Windows-Transformern** und **iPad** gelernt haben, findet sich in der Langfassung des Berichtes.

Auch das **Internet** wurde in den Unterricht eingebaut und gehört zum aktuellen Unterrichtsgeschehen. Hier hat sich der Schwerpunkt von der Begriffsklärung zu sachlichen Inhalten verlagert.

Für Kinder ist es nicht klar, wie die Begriffe bei der Eingabe in einer **Suchmaschine** gewählt werden sollen. Sie würden ganze Fragen hineinschreiben. Daher war das Formulieren von Suchbegriffen ein Lernthema, das sich sehr gut mit Deutsch / Grammatik verbinden lässt. In meiner Klasse haben wir definiert, dass die **Namenwörter in der Einzahl** und **Zeitwörter in der Nennform (so wie im Wörterbuch)** eingegeben werden.

Eine Erleichterung gegenüber dem Eintippen von Internetlinks ist die Verwendung von **QR-Codes**. Diese lassen sich selber (mit Hilfe von Generatoren online) erstellen.



Das „**Monsterquiz**“ ist eine beliebte, individuell anpassbare, online gegeneinander spielbare Möglichkeit der Wiederholung von Lernstoffen. Dazu werden SMART Notebook-Software, mehrere digitale Eingaberäte (Laptops, Tablets oder Smartphones) benötigt. Die Kinder haben das von mir erstellte Römer-Monsterquiz sowohl gegen den Herrn Direktor als auch gegen die Pflichtschulinspektorin gespielt (beide durften sich jeweils einen Kinderjoker wählen).

Außerdem haben die Kinder der Parallelklasse klassenübergreifend in Kleingruppen gespielt. Die SU-Inhalte „Römer“ werden sie noch lange wissen!



Das Thema „Inklusion / Binnendifferenzierung mit elektronischen Medien“ praktiziere ich täglich im Unterricht. Dazu muss man wissen, dass es sich im Laufe des Schuljahres ergeben hat, dass ich nun alle drei – in diesem Alter möglichen – Lehrpläne in meiner Klasse vertreten habe! Außerdem gibt es eine Sinnesbeeinträchtigung sowie fünf unterschiedliche Muttersprachen in dieser Klasse.

Bei den **digi.komp4** handelt es sich um Inhalte, die Kinder (laut Bundesministerium und education group) am Ende der vierten Schulstufe (in Zukunft) haben sollen.

Nachdem die Kinder sich viele digitale Fertigkeiten erworben haben, können sie diese nun beim kreativen Finden von Lösungen – mit digitaler Unterstützung – umsetzen. Das beginnt beim Ansehen von kurzen Online-Videos z.B. zum Thema „Blutkreislauf“, beim Beantworten von Fragen wie „Wie hoch ist der Dachstein?“ bis hin zum Einstudieren (in Partnerarbeit) von Musikreferaten in Form von einem neuen Lied, welches sie der Klasse vorstellen – inkl. Sound aus dem Internet.

Auch bei den Hausübungen gab es digitale Lösungen ebenso wie bei der Unterschrift einer wichtigen Elterninformation oder beim Finden von Musikstücken für den Faschingsdienstag.

ASPEKTE VON GENDER UND DIVERSITÄT

Um allen Lernenden Basisfertigkeiten im Umgang mit digitalen Medien zu ermöglichen, waren die Einführungen bzw. Arbeitsaufträge immer für alle gleich. Die Mädchen und Buben haben dann jeweils individuell entschieden, wie sie vorgehen werden bzw. in welchen Gruppen- oder Einzelkonstellationen bzw. mit welcher Hardware sie arbeiten. Hier war hauptsächlich das vorhandene Angebot für die Entscheidungsfindung ausschlaggebend. Bis auf das Integrationskind mit dem Lehrplan für erhöhten Förderbedarf haben alle diese Fertigkeiten geschafft. Dafür hat dieses Kind andere Fähigkeiten mit technischen Geräten erworben.

Ebenso für das hochbegabte Kind fanden sich durch die Binnendifferenzierung mit digitalen Medien immer wieder Anreize, die ihm Spaß bereitet haben.

Auch, dass ich als Frau mit technischen Medien arbeite ist für die SchülerInnen eine Selbstverständlichkeit geworden. Der tägliche Unterricht hat ihnen gezeigt, dass Frauen Technik ebenso verwenden. Das trifft auf das gesamte Lehrpersonal an der VS Gallspach zu, da wir alle mit SMART Boards arbeiten!

EMPFEHLUNGEN

- ☺ *Grundsätzlich ist es sicher besser, wenn innerhalb einer Klasse möglichst einheitliche digitale Medien eingesetzt werden können, da dann die Handhabung gleich ist. In der Volksschule ist aber das Budget ein ständiges Thema und meistens müssen wir mit dem arbeiten, was wir zur Verfügung haben. In meiner Klasse klappen auch die unterschiedlichen Medien, da sie die Kinder über einen langen Zeitraum nach und nach kennengelernt haben.*
- ☺ *Grundsätzlich gilt immer „Keine Angst vor Technik in der Schule!“ Die Mädchen und Buben schätzen den Einsatz und lassen sich damit auch zu eher unbeliebten Themen wie Grammatik und so weiter leichter überreden.*
- ☺ *Der Einsatz digitaler Medien kann bereits mit einem Gerät beginnen. Ein Tablett oder ein ebook-reader als Arbeitsgerät im Unterricht bieten einen guten Start, sind erschwinglich und motivieren sehr.*