



IMST – Innovationen machen Schulen Top

E-Learning & E-Teaching. Digitale Medien – Plattformen - Netzwerke

INTERAKTIVES KLASSENZIMMER

ID 534

Projektkurzbericht

Stephan Nausner & Marina Pernik

Volksschule Murfeld - Graz

Graz, Juli 2012

Ausgangssituation

Da ich erst seit dem Schuljahr 2010/11 eine Anstellung als Klassenlehrer erhalten habe, stellt für mich jeder Tag eine neue Erfahrung dar. Glücklicherweise steht mir eine sehr erfahrene Kollegin zur Seite, die mich bei der täglichen Arbeit und natürlich auch bei diversen ambitionierten Projekten (Beschaffung des Smartboards, IMST-Projekt) tatkräftig unterstützt. Neue Medien stellen heutzutage eine gute Unterstützung beim Vermitteln von Inhalten dar. Außerdem sehen wir es als eine notwendige Aufgabe den Kindern schon früh einen verantwortungsvollen Umgang zu vermitteln.

Unsere Schule ist dafür jedoch denkbar schlecht ausgestattet. In den meisten Klassen gibt es nur einen Computerarbeitsplatz (in unserer durch viel Einsatz mittlerweile zwei, mittels eines Laptops zuweilen auch einen dritten). Im Kollegium gibt es zu unserem Vorhaben geteilte Meinungen, von ablehnenden bis hin zu befürwortenden Haltungen ist alles vertreten. Von Seiten der Klasseneltern erfahren wir eine breite Zustimmung. Der Grundtenor lautet wohl: Kinder müssen auf die technologisierte Welt vorbereitet werden.

Outcome

Hat es zu Beginn unseres Projektes noch so ausgesehen, als gäbe es keine Möglichkeit Erfahrungswerte an KollegInnen in der eigenen Schule weiterzureichen. So hat sich dies nun mehr geändert, da neben unserer Klasse eine weitere mit einem SMARTboard ausgestattet wird. Neben dieser erfreulichen Entwicklung in unserer Schule, ist es uns von Anfang an wichtig gewesen die erstellten Stundenbilder auch anderen Schulen zugänglich zu machen. Aus diesem Grund haben wir ausgewählte, besonders gut gelungene Stundenentwürfe auf die Homepage <http://exchange.smarttech.de> hochgeladen.

Alles in allem sind wir mit unserem Ergebnis zufrieden. Wir haben innerhalb des laufenden Schuljahres ein völlig neues Medium kennen und nutzen gelernt. Mittlerweile haben schon weit über 100 Zugriffe auf unsere Produkte stattgefunden.

Empfehlungen

Empfehlenswert ist es sich zunächst ein Bild von den momentanen Kompetenzen der einzelnen Kinder in Bezug auf ihre EDV-Kenntnisse zu verschaffen. Arbeiten sie regelmäßig oder selten mit einem Computer? Welche Programme haben sie schon verwendet? Recht schnell wird sich dabei herauskristalisieren wer ein „Händchen“ (im wahrsten Sinne des Wortes) für das SMARTboard hat. Diese KennerInnen können zur Unterstützung unerfahrener SchülerInnen herangezogen werden. Das einzige Problem, das unserer Erfahrung nach auftauchen kann, ist, dass sie sich sehr in den Mittelpunkt drängen und so andere um selbsttätige Erfahrungen bringen. Wir haben daraufhin zusätzliche Schulungsstunden für schwächere Kinder eingeführt, um diese mit den grundlegenden Funktionen des Whiteboards vertraut zu machen.

Die Nutzen eines interaktiven Whiteboards sind zum Teil schon genannt worden. Trotzdem möchte ich abschließend noch einige anführen:

- Multisensorische Aufgaben können bearbeitet werden (taktile, auditive, visuelle, aber auch grob- und feinmotorische Übungen).
- Inklusion, da jedes Kind auf dem Whiteboard schreiben kann (leichter als auf einer Kreidetafel).
- Möglichkeit um eine Klassendiskussion anzuregen, z.B. durch ein Bild oder einen Film.
- Sammeln von Inhalten, z.B. in Form eines Brainstormings oder einer Mindmap.
- Präsentation von SchülerInnenvorträgen, z.B. von Referaten aber auch Gruppenarbeiten.
- Das Zeigen von Filmen mit der Möglichkeit zur direkten schriftlichen Kommentierung, z.B. Übungen zur Radfahrprüfung.

- Veranschaulichung komplexer Inhalte bzw. Aufschlüsselung eben dieser.
- Motivierende Arbeitsaufträge, z.B. „drag and drop“-Aktivitäten.
- Wiederholungsaufgaben im Zuge eines Tagesplanes, z.B. Rechenspiele am Whiteboard.
- Das Betrachten von Internetseiten innerhalb einer Gruppe.
- Die digitale Aufzeichnung eines Tafelbildes und die damit verbundene Wiederaufrufbarkeit.
- Gemeinschaftliches Arbeiten und Problem lösen, z.B. durch Einbinden der SchülerInnen in einen Lehrvortrag.

Unseren Unterricht wurde durch die Verwendung des SMARTboards sehr bereichert. Wir können den Einsatz des SMARTboards wirklich befürworten.