



IMST – Innovationen machen Schulen Top
E-Learning & E-Teaching

PROJEKTWOCHE IM NATIONALPARK HOHE TAUERN – MIT EINSATZ VON DIGITALEN MEDIEN IN DER VORBEREITUNG, DURCHFÜHRUNG UND NACHBEREITUNG

391

Projektbericht- Kurzfassung

Mag. Ute Januschka

Golling, Juli 2011

Kurzfassung

Digitale Medien spielen im Alltag unserer Schülerinnen eine wichtige Rolle. Im Schulalltag ist das Netbook ein unverzichtbares Arbeitsmedium. Die Lernplattform Moodle wird in verschiedenen Fächern eingesetzt. Das Internet dient als Informationsquelle. Im Privatleben werden Handys und Smartphones auf verschiedenste Art und Weise und ganz selbstverständlich eingesetzt. GPS bzw. Navigationssysteme sind Teil des Alltags. Digitale Fotografie und Video werden verwendet. Soziale Netzwerke bestimmen die Kommunikation der Schülerinnen.

Von diesen Überlegungen ausgehend startete der Versuch, eine bewegungsorientierte Projektwoche im Nationalpark Hohe Tauern mit Hilfe der neuen Medien vorzubereiten, durchzuführen und nachzubereiten.

Vorbereitung:

Bei der Vorbereitung wurde auf die Lernplattform Moodle zugegriffen. Hier wurden Informationsaustausch (z. B. Informationen über das Quartier), Abstimmungen (z. B. Programmauswahl), Anmeldungen (z.B. Wahlmöglichkeiten bei Sportarten), Meinungsaustausch und Fragen, Organisatorisches (z. B. Ausrüstungsliste), etc. für alle Schülerinnen, KlassenvorständInnen und BegleitlehrerInnen ermöglicht.

Außerdem wurde in der Vorbereitung der Umgang mit unterschiedlichsten Medien erlernt (GPS, Navi, Fotoapparat, Video, Apps von Smartphones).

Im Rahmen des GIS-Day 2010 wurde Geocaching, die Schatzsuche mit Hilfe von Internet und GPS, den Schülerinnen näher gebracht. Dazu gehörte ein theoretischer Vortrag zu den technischen Grundlagen der Satellitennavigation und die praktische Anwendung am Beispiel Geocaching. Der Umgang mit dem GPS wurde vor der Projektwoche in der Schulumgebung geübt. Verschiedene Geocaches wurden gesucht. Das Aufzeichnen der zurückgelegten Tracks mit Hilfe des GPS wurde geübt.

Durchführung:

In der Projektwoche wurden die neuen Medien auf verschiedenste Art und Weise eingesetzt. Mit Hilfe des Geocachings wurde am ersten Nachmittag der Projektwoche der Ort Kaprun und die nähere Umgebung erkundet. Die Schülerinnen wanderten an diesem Nachmittag drei Stunden. Da es sich bei den GPS-Geräten um sehr einfache Modelle handelt, die allerdings für den Schuleinsatz wegen ihrer Robustheit sehr geeignet sind, fehlte zur Orientierung eine Kartenbasis. Die Lage eines Geocaches wurde nur durch einen Richtungspfeil angezeigt. Die Schülerinnen mussten sich aus diesem Grund sehr gut im und am Gelände orientieren und Bachverläufe, steile Hänge, Gebäude, etc. bei ihrer Suche berücksichtigen.

Die Möglichkeit der Routenaufzeichnung mit Hilfe eines GPS wurde an den folgenden Tagen genutzt.

Die Erstellung von virtueller Landart konnte direkt in der Projektwoche wegen des Schlechtwetters nicht gemacht werden, wurde aber in den folgenden Wochen im Schulbereich nachgeholt. Die Schülerinnen haben in der digitalen Karte von Google Maps ein Symbol eingetragen, das sich an den Straßenverläufen und Gebäuden orientieren musste und entsprechend gestaltet wurde. Ausgeführt wurde dann das „Herz von St. Josef“. Mit der Trackaufzeichnungsfunktion wurden die entsprechenden Straßen abgegangen. Der gespeicherte Track wurde dann auf Google Earth

veröffentlicht. In Google Maps wurde das Herz gestaltet und Informationen und Fotos wurden eingebunden.

Digitale Fotos und Videos wurden in Gruppen erstellt. Ein Teil der Fotos wurde direkt mit GPS-Daten gespeichert. Ein Tagebuch wurde geführt und alle Informationen rund um die Projektstage wurden gesammelt.

Nachbereitung:

In der Nachbereitungsphase wurden die gesammelten Daten und Informationen zusammengeführt, ausgewählt, bearbeitet, und präsentiert. Folgende Produkte entstanden vor allem an zwei Projekttagen am Schulschluss:

- Tagesrouten in Google-Earth mit Ortsmarkierungen und Fotos (Arbeit mit Google-Earth und Picasa)
- Das „Herz von St. Josef“ (Arbeit mit Google Maps, Google Earth, GPS)
- Präsentationen für die Eltern aus Schülerinnensicht (Arbeit mit Powerpoint und Moviemaker)
- Präsentation für die Eltern aus LehrerInnensicht (Arbeit mit Moviemaker)
- Elternabend

Das Endergebnis wurde den Eltern im Rahmen eines Elternabends am vorletzten Schultag präsentiert. Damit sollten die Eltern einen Gesamteindruck von der Projektwoche bekommen. Dieser Abend wurde auch als Dankeschön an die Eltern gesehen, die die finanzielle Last dieser Projektwoche getragen haben.

Ergebnisse:

Folgende Ergebnisse werden sich auf die folgenden Projektwochen, den Unterricht in Wirtschaftsgeographie und die Schule auswirken:

- Vorbereitung der Projektwoche auf der Lernplattform als Muster für weitere Projektwochen.
- Präsentation der Projektwoche für Elternabende, Tag der offenen Tür, ...
- Karten in Google Earth und Google Maps als praktische Beispiele für den Unterricht in Wirtschaftsgeographie
- Arbeitsaufgaben für Projektwochen mit Arbeitsteilung und Aufarbeitung nach der Projektwoche in Projekttagen am Schulschluss
- Verstärkter Einsatz von digitalen Medien im Schulalltag
- Einsatz von GPS in Bewegung und Sport und Wirtschaftsgeographie
- Elternabend zur Vorbereitung (Sinn und Zweck einer Projektwoche den Eltern näher bringen) – Elternabend zur Nachbereitung und als Dankeschön

Empfehlungen:

Die Einbindung der SchülerInnen in der Vor- und Nachbereitung einer Projektwoche bedingt eine bessere Identifikation. Der Einsatz einer Lernplattform zur Information der SchülerInnen erleichtert viele Organisationsabläufe im Vorfeld und vor Ort.

Die Information der Eltern weit über den üblichen Rahmen (Kosten und Termin) hinaus erweist sich als überaus positiv. Eine mehrtägige Schulveranstaltung verfolgt bestimmte Ziele, die auch an die Eltern kommuniziert werden sollen. Eine Präsentation für die Eltern nach der Projektwoche zeigt den Eltern nicht nur den SchülerInnenblick, sondern auch die LehrerInnensicht auf eine gemeinsam verbrachte Woche.

Der Einsatz von Technologien aus dem Alltagsleben der SchülerInnen im Rahmen einer Projektwoche kann sich sehr motivierend auswirken, wenn man den alltäglichen Nutzungen neue, kreative, spielerische und motivierende Nutzungen hinzufügt.

Digitale Medien bieten viele positive Möglichkeiten auch im Rahmen einer Projektwoche.