



ITi - Informations-Technologie integrativ

Das Modell der CHS Wieselburg

www.hswieselburg.ac.at

- ÜBERSICHT**
- 1) Unsere Grundsätze
 - a) Der Computer als Werkzeug
 - b) Gleiche Möglichkeiten für alle
 - c) Mehrwert für die Schüler
 - d) Gelebte Interaktion
 - e) Die Welt des Web 2.0 erfordert eine Didaktik 2.0
 - 2) IT und eLearning im Unterricht
 - a) Unerlässliches Basiswissen
 - b) Schwerpunktkurse
 - 3) Das eTutorenkonzept der CHS Wieselburg
 - 4) Unsere Spuren im Internet



1. UNSERE GRUNDSÄTZE

Schluss mit dem Informatikunterricht Arbeiten am Computer als integrativer Bestandteil des Unterrichts - auch in Gegenständen, die wir - eng an den Lehrplan angelehnt - selbst ins Leben gerufen haben; aber ohne auch nur eine Stunde „Informatik“. Das war von Anbeginn das Patentrezept der Computerhauptschule Wieselburg. Wir wollten die Effizienz unseres Unterrichtens damit erhöhen. Mittlerweile ist uns das geglückt.

a - Der Computer als Werkzeug Der Computer als Werkzeug also - niemals als Selbstzweck. Im Zentrum steht das Lernen im Rahmen der Lehrpläne - effizienter gestaltet durch die ernsthafte Einbindung einer zeitgemäßen Kulturtechnik.
Erst das eLSA-Projekt verfolgt einen ähnlichen, wie wir meinen, zukunftssträchtigen Ansatz, weshalb es für uns ein logischer Schritt ist, daran mitzuwirken. Es gibt uns endlich die Gelegenheit, unseren eUnterricht - eingebunden in die neue „eLSA-Familie“ - vertiefen und verbreitern zu können. Konkret versprechen wir uns durch den Einsatz des computerunterstützten Unterrichts in von unserem Modell noch nicht ausreichend erfassten Gegenständen wesentliche Entwicklungsmöglichkeiten. Zielformulierungen und die Überprüfung des Erreichten geben uns darüber hinaus Gelegenheit, diese Bemühungen noch fundierter zu dokumentieren.

b - Gleiche Möglichkeiten für alle Jedem Schüler / jeder Schülerin sollen die gleichen Möglichkeiten zum Wissenserwerb zur Verfügung stehen. Deshalb setzen wir nicht auf Schwerpunkt- oder Notebookklassen. Stattdessen versuchen wir einen Notebookpool einzurichten und SchülerInnen, die zu Hause keinen Internetzugang haben, diesen in der Schule in den Freistunden zur Verfügung zu stellen. Darüber hinaus hat jedes Kind die Chance, im Laufe seiner Hauptschulbildung den ECDL Core zu erwerben.

c - Mehrwert für die Schüler Schule bildet für die Zukunft. Daher erachten wir es als sehr wichtig, aktuelle Kommunikationstechniken in den Unterricht mit einzubeziehen. Weder die Vermittlung von Angst vor allem Neuen noch eine ungerechtfertigte Vergötzung von Technik, sondern eine ernsthafte Auseinandersetzung mit den neuen Möglichkeiten sind dabei unser Ziel. Unterrichtseinheiten, in die der PC integriert ist,

motivieren die Kinder ungleich mehr, auch bei komplexeren und anspruchsvolleren Themen sind sie eher bereit, sich zu engagieren und Durchhaltevermögen unter Beweis zu stellen. Gleichzeitig eröffnet dieser Unterricht vielfältige Möglichkeiten zur Differenzierung. Verhaltensregeln und effektive Methoden für eine mündige Verwendung von Internet & Co geben wir ihnen ebenfalls mit auf den Weg.

siehe dazu: Blinde Kuh - Tipps für Eltern.

Literaturtip: Steven Johnson: Neue Intelligenz. KiWi 2006

d - Gelebte Interaktion Eine große Aufgabe sehen wir in der Transformation des Unterrichtsstils vom Prinzip der „geschlossenen Klassentür“ zu jenem der "gelebten Interaktion". Eine Zusammenarbeit, die über den gelegentlichen Austausch von Arbeitsblättern hinausgeht, ist unser Ziel. Moodle erachten wir als geeigneten Türöffner. Aber auch die bereits sehr weit vorangeschrittene Entwicklung herkömmlicher schuleigener Lernhilfen (Lesetraining, Rechentraining, Geometrietraining, ECDL-Training, ...) soll weiter fortgeführt werden.

e - Die Welt des Web 2.0 erfordert eine Didaktik 2.0 Wie auch im Web 2.0 sind die wesentlichen Elemente einer Didaktik 2.0 bekannt, sie erscheinen nur in neuem Gewand. Der Lehrer/die Lehrerin erweitert seine / ihre Rolle durch die des Coaches, indem er/sie sich durch Einsatz der IT dafür freispielt. Aber auch SchülerInnen lernen zusätzliche Rollen - etwa durch die Übernahme von Trainertätigkeiten. Der Fundus an bisherigen Unterrichtsmodellen soll dadurch nicht ersetzt sondern vielmehr erweitert werden. Das schließt eine reflektierte und kritische Einschätzung über die beste und erfolgbringendste Unterrichtsform - maßgeschneidert auf die jeweilige Klasse, die jeweilige Situation, das jeweilige Thema - mit ein.

*"Bildung ist das, was übrig bleibt,
wenn wir vergessen, was wir
gelernt haben."
Edward Wood*

IT-integrativ Wie bereits seit dem Schuljahr 1999/2000, ist auch weiterhin die Informations- und Kommunikationstechnologie Schwerpunkt unseres schulautonomen Profils und in das Projekt eLSA integriert. Das bedeutet, dass die vorhandenen Materialien der schulautonomen Gegenstände zunehmend in Moodle implementiert werden. Den Kindern ist es dadurch möglich, auch von zu Hause auf den Vorlagenpool zugreifen zu können. Jede Schülerin, jeder Schüler erwirbt - gekoppelt an bewährte Unterrichtsgegenstände - in jedem der vier Schuljahre Grundkompetenzen in Bezug auf Neue Medien.

a - Unerlässliches Basiswissen Die verbindlichen Übungen GRAFIKWERKSTATT, SCHREIBWERKSTATT, RECHENWERKSTATT und CAD-WERKSTATT vermitteln als Bestandteil des Unterrichtsangebots ab der 1. Klasse Grundfertigkeiten und Grundverständnisse. Da sie sich als Erweiterung der Gegenstände Bildnerische Erziehung, Deutsch, Mathematik und Geometrisches Zeichnen verstehen, kommen weder PC-Know How noch Lehrplan zu kurz.

1. Klasse GRAFIKWERKSTATT

Parallel zum herkömmlichen Unterricht aus Bildnerischer Erziehung werden dem Lehrplan entsprechende Inhalte mit Hilfe von vektor- und pixelorientierten Mal- und Zeichenprogrammen vermittelt. Grundkompetenzen in Bezug auf Dateioorganisation und Programmhandling werden vermittelt.

2. Klasse SCHREIBWERKSTATT

Themen des Deutschunterrichts werden in Absprache mit dem Deutschkoordinator aufgenommen und mit Hilfe von Textverarbeitungsprogrammen dem jeweiligen Kenntnisstand entsprechend vertieft. Dabei werden Schülerinnen und Schülern die Grundlagen der elektronischen Textverarbeitung geläufig.

3. Klasse RECHENWERKSTATT

ECDL Modul 4 - Tabellenkalkulation. So wird die Mathematik auch in der Wirtschaft gehandhabt: statt Buch, Heft und Taschenrechner kommt die Tabellenkalkulation zum Einsatz. Inhalte aus dem Mathematikunterricht der 3. Klassen werden mithilfe des Computerprogramms weitgehend selbstständig bearbeitet.

3. und 4. Klasse CAD-WERKSTATT (Geometrisches Zeichnen - Computer Aided Design)

Vektororientierte Zeichenprogramme zur Erstellung präziser Zeichnungen werden den Schülerinnen und Schülern nahe gebracht. Eine Vertiefung des geometrischen Verständnisses sowie selbstständiges Arbeiten gehen Hand in Hand.

b - Schwerpunktkurse Schon ab der 1. Klasse hat jede Schülerin, jeder Schüler darüber hinaus die Möglichkeit, auszuwählen, um ihr/sein Wissen und Können ihren/seinen individuellen Neigungen entsprechend zu vertiefen. Ein breit gefächertes Angebot an unverbindlichen Übungen, die, aufeinander aufbauend, sogar die Möglichkeit zum Erwerb des ECDL beinhalten.

1. Klasse SURFSCHULE (Unverbindliche Übung - IMST-Projekt 2008)
Die in der 1. Klasse Grundverständnisse und grundlegende Fertigkeiten - sowohl, was
vermittelten eLearning und Blended Learning anbelangt, als auch in Bezug auf
Grundkompetenzen machen das ECDL-Modul 7 - vermittelt dieser Gegenstand. Ziel ist der
eLearning und Blended Erwerb einer kritischen Kompetenz im Umgang mit dem Internet,
Learning erst möglich die Schüler(innen) in die Lage versetzt, das Internet und die
Lernplattform für ihre Zwecke effizient zu nutzen.

2. Klasse PRÄSENTATIONSPROFI (Unverbindliche Übung)
ECDL Modul 6 - Präsentation. Ausgehend von einem altersgemäßen, spielerischen Zugang zur Materie, in dem die Lehrplanforderungen der Bildnerischen Erziehung (Animation,...) und aus Deutsch (Referate,...) nicht zu kurz kommen, wird die Basis für eine erfolgreiche ECDL-Prüfung gelegt.

3. Klasse WORD (Unverbindliche Übung)
ECDL Modul 3 - Textverarbeitung. Aufbauend auf die Kenntnisse aus der Schreibwerkstatt bringt dieser Kurs den Teilnehmerinnen und Teilnehmern alle Raffinessen eines Textverarbeitungsprogramms nahe. Vom gelungenen Layout bis zum Serienbrief beherrschen sie am Ende alles, was ihnen für eine erfolgreiche ECDL-Prüfung abverlangt wird.

INTERNETPROFI (Unverbindliche Übung)
ECDL Modul 7 - Internet. Ziel ist der mündige Internet-Benutzer. Information, Suchdienste, Kommunikation mit Hilfe des Internet, Allgemeines über das World Wide Web, E-mails etc. stehen ebenso auf dem Programm wie das Erstellen einer eigenen Homepage und

die Einführung in das Webdesign. Theoretisches Basiswissen ist nicht nur zum besseren Verständnis unerlässlich, sondern auch im Hinblick auf die ECDL-Prüfung.

4. Klasse DATENBANKEN (Unverbindliche Übung)

ECDL Modul 5 - Datenbank. Alles, was man über Datenbanken wissen muss, wie man sie anlegt, wie man sie verwaltet, wie man Nutzen daraus zieht, ist Inhalt dieser unverbindlichen Übung. Der Umgang mit Datenbanken ist im betrieblichen und privaten Bereich weitgehend verbreitet. In diesem Modul lernen die Schüler, wie Datenbanken angelegt, verwaltet, geändert und für effiziente Auswertung genutzt werden können. Der Besuch dieses Kurses ermöglicht das Ablegen der Prüfung für das Modul 5 des ECDL.

IT-GRUNDLAGEN (Unverbindliche Übung)

ECDL Modul 1 und 2 - IT-Grundlagen und Betriebssysteme. Der ECDL in der Zielgeraden: Ausgehend von Informationen über Hardware und Software sowie der Geschichte des PC bis hin zu Fertigkeiten, die es erlauben, auch in den Tiefen der Betriebssysteme Wartungsarbeiten zu erledigen, erhält das Wissen der Schülerinnen und Schüler den allerletzten Schliff, um auch bei den noch ausstehenden beiden Prüfungen zu glänzen.

3. und 4. Klasse PROGRAMMIEREN (Unverbindliche Übung)

Der Schwerpunkt dieser Übung liegt in einer ersten Einführung in die Logik des Programmierens. Der Unterschied zwischen zeilenorientierter und objektorientierter Programmierung wird mithilfe von "Karol the Robot" und "Scratch" erarbeitet, ein spielerischer Einstieg ist damit gegeben. Die weitere Umsetzung von lokal lauffähigen und browserfähigen Applikationen erfolgt mit Visual Studio .net.

TRICKFILMPROFI

Trickfilme am Computer, Stop Motion, Fotografieren, Scanner, Nachbearbeiten von Fotos, Filmen, Animationen, ...

3. DAS E-TUTOREN-KONZEPT

IT - in jeden Unterricht integriert Damit allen LehrerInnen auf möglichst effiziente Weise der Einsatz von eLearning im Unterricht näher gebracht werden kann, haben wir ein schulinternes eTutoring Konzept entwickelt. Die Tutoren haben die Aufgabe, zuerst die Stunde zu planen, dann gemeinsam mit dem Kollegen / der Kollegin durch zu besprechen. Schließlich wird die Stunde gemeinsam gehalten, dabei ist auch ein Aufteilen der Klasse auf zwei Gruppen oder ein Rotationsbetrieb möglich.

Lernplattform mit „moodle“ Eine Drehscheibe für all diese Aktivitäten, die gleichzeitig die Bemühungen auf diesem Gebiet dokumentiert, ist die Lernplattform Moodle, die nach den Erfahrungen, welche mit dem vorjährigen IMST-Projekt „Begabungsförderung online“ gewonnen wurden, im Zuge des völligen Relaunches der Website komplett neu gestaltet wurde. Die Kurse umfassen mittlerweile jeden Gegenstand, selbst Musik und Religion.

Vorteile:

- .) LehrerInnen lernen von LehrerInnen.
- .) Training on the job.
- .) Die Schülergruppen sind überschaubarer, es kann gezielter auf den einzelnen Schüler / die einzelne Schülerin eingegangen werden.
- .) War Lehrerdasein früher oft Einzelkämpfertum, ist dieses Konzept ein Türöffner. Es wird tatsächlich mehr über Inhalte, Ziele Didaktik und Evaluation gesprochen.

4. UNSERE SPUREN IM NETZ

- Stundenbilder** www.gemeinsamlernen.at
- eLISA-academy** www.e-lisa-academy.at
-> Newsletter Dezember 2006 und Oktober 2005
- Teachersnews** www.teachersnews.at/artikel/schulformen/hauptschule/003882.php
- IMST** imst3plus.uni-klu.ac.at/materialien
- ARS Electronica ARCHIV:** ARS Electronica ARCHIV: www.aec.at
- eSchola** eschola.eduhi.at/2002/inhalt_gewinner.htm
- eLSA TV** elsa.schule.at/elsa-tv/3elsa-tv.htm
(ohne Anspruch auf Vollständigkeit)