

bildung **SPEZIAL**

lernen • unterrichten • erziehen 4|2011

MEDIEN

Digitale Technik:
Brauchen wir das
Schulbuch noch?

INTERNET

Medienkompetenz:
Wie sich Schüler im WWW
bewegen

Web 2.0:
Plattform für
schulübergreifende
Diskussionen

Schul-Websites:
Grundlagen über Content
Management Systeme

UNTERRICHT

Blended Learning:
Medien-Mix weist neue
Wege

Interaktive Whiteboards:
Grundlagen und Tipps zum
Einsatz im Unterricht

PROJEKTE

Bildungskongress:
Klasse statt Masse in der
Schule von morgen

Praxisbeispiele:
Initiativen und Programme,
die digitale Medien
integrieren



Chance oder Irrweg?

DIGITALE LERNWELTEN

**Der Stift ermöglicht
präzises Schreiben.**

**Multitouch steht für
intuitives Arbeiten.**

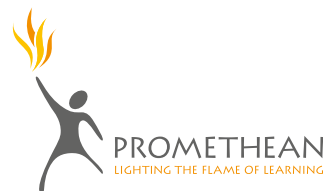
**Die Kombination
macht es zu einem
einzigartigen Erlebnis.**

Die nächste Generation: Das ActivBoard 500 Pro mit intuitiver Stift- und Multitouch-Funktion

Das neue interaktive ActivBoard kombiniert präzise Stiftbedienung mit gestenorientierter Multitouch-Anwendung. Dank dieser Flexibilität können Lehrer ihre Schüler vielfältig in den Unterricht einbinden und sind somit freier bei der Wahl der Lehrmethode. Objekte lassen sich ganz leicht durch Berührung mit dem Finger und mit natürlichen Handbewegungen verschieben, vergrößern oder verkleinern, während der Stift präziseren Anwendungen wie Schreiben oder Zeichnen vorbehalten ist. Dadurch können Aufgaben intuitiver und effizienter gelöst werden. Mit der Microsoft® Windows® 7-Funktionalität können bis zu 4 Schüler gleichzeitig am ActivBoard arbeiten.

Weitere Informationen erhalten Sie auf www.PrometheanWorld.com/german.

**Besuchen Sie uns auf der didacta 2012 in Hannover vom 14. - 18. Februar.
Stand D34 in Halle 23.**





Inhalt

MEDIEN

Bitte scrollt auf Seite 12!	
Lässt der Computer das Buch hinter sich?	4

INTERNET

Hier treibt Ihr Euch rum!	
Wer Schüler im Web begleiten will, muss ihr Nutzungsverhalten kennen	8
Qualität statt Gequatsche	
Diskursives Lernen im Web 2.0	12
Gut gerüstet ins Netz	
Content Management Systeme: Helfer für die Website	16
Guter Wille reicht nicht	
Das Internet ist kein rechtsfreier Raum – auch nicht die eigene Schul-Website	20

UNTERRICHT

Von jedem etwas	
Blended Learning in der Lehrerfortbildung	22
Den Ball flach halten	
So klappt der Unterricht mit interaktiven Whiteboards	24
Kein bisschen angestaubt	
Gemeinsam mit den Schülern ein Tafelbild entwickeln	26

PROJEKTE

Neuland in Sicht	
Kongress „Arche Nova“: Think-Tank der Bildung	28
Auf gute Nachbarschaft	
Schüler aus Schweden und Stralsund gemeinsam im „virtuellen Klassenzimmer“	30
Mitmachen motiviert!	
Im Stadtraumblog präsentieren Jugendliche ihre Stadt-Raum-Gestaltung	34
„Alles voll DDR hier!“	
Think Big on Tour in der Evangelischen Schule Berlin-Mitte	36
Impressum	14

Editorial

Obwohl sie schon lange nicht mehr neu sind, geistert für Computer, Internet und Co noch immer der Sammelbegriff „Neue Medien“ durch unsere Sprache. Im Alltag klingt er mittlerweile tatsächlich ziemlich angestaubt, in der Bildung spiegelt er aber den Ist-Zustand wider: Digitale Technologien, die heute sogar bis in die Kinderzimmer vorgedrungen sind, nehmen unverändert in vielen Schulen allenfalls eine Außenseiterrolle ein. Sei es aus finanziellen, organisatorischen oder ideologischen Gründen: Dort hält man an traditionellen Medienformaten und Kommunikationsformen fest. Den Schülern muss es scheinen, als wolle man das Rad der Zeit anhalten. Motivation sieht anders aus.

Weder möchten wir mit unserem Heft blind jeden Trend mitgehen noch in den Chor der Mahner einstimmen, die unser Bildungssystem fortwährend als Schlusslicht im internationalen Vergleich herabqualifizieren. Konzentrieren wir uns auf die Lernenden: Ausgelöst durch die sogenannten „neuen Medien“ hat sich ihr Bedarf an Wissen quantitativ und qualitativ ebenso verändert wie ihre Kommunikationsweisen und Lernstrategien. Unsere Schule muss das in ihrem pädagogischen Konzept berücksichtigen – und kommt deshalb nicht daran vorbei, endlich die Technologien zu integrieren, die für die Schüler längst zu Instrumenten der Persönlichkeitsentfaltung geworden sind.

Markus Hofmann, Redaktion
bildungSPEZIAL

Bitte scrollt auf Seite 12!

Lässt der Computer das Buch hinter sich?

Die einen sehen in Laptop und Tablet-Computer die Zukunft des Lernens, andere halten deren Einführung an Schulen für Geldverschwendung. Die Wahrheit liegt wohl wie so oft irgendwo dazwischen: Digitale Technologie eröffnet unbestreitbar neue Perspektiven gegenüber dem tradierten Lernen am Buch. Doch vielerorts ist der Boden dafür nicht bereitet – und das Buch insofern noch lange nicht überflüssig.

► In Südkorea gilt das traditionelle Schulbuch als Auslaufmodell, man setzt voll auf digitale Technik. Nach dem Willen der Regierung wird es in wenigen Jahren durch E-Books abgelöst, die sich alle Schüler auf ihren Tablet-Computer laden, der jetzt schon weit verbreitet ist. Einkommenschwachen Familien will das Bildungsministerium ein Gerät kostenlos zur Verfügung stellen. Per WLAN erreichbare Cloud-Computing-Systeme werden für die Schüler außerdem weitere zahl-

reiche multimediale Lerninhalte bereit halten. Rund 1,4 Milliarden Euro lässt sich Südkorea das bis 2015 kosten.

Top oder Flop?

In Deutschland ist man zwar noch lange nicht soweit, aber einige Modellschulen berichten bereits von positiven Erfahrungen mit elektronischen Flachmännern. Die Kaiserin-Augusta-Schule in Köln etwa wurde mit einigen Dutzend iPads ausgerüstet und möchte sie nicht mehr mis-



sen. Kritiker jedoch, die in derlei Hightech keinen Nutzen sehen, der eine flächen-deckende Einführung rechtfertigt, bekamen jüngst Aufwind aus den USA.

Im Schulbezirk Kyrene, Arizona, hatte im Rahmen eines fünfjährigen Pilotprojektes jeder Schüler einen Laptop erhalten, die Nutzung des Internets im Unterricht wurde intensiviert, die Moderatorenfunktion der Lehrer ausgebaut. Eine begleitende Untersuchung wertete aus, ob und wie sich der Hightech-Einsatz auf das Lernergebnis ausgewirkt hat. Die Bilanz: Das Leistungsniveau stagniert seit fünf Jahren, im Vergleich zu anderen Schulbezirken ist Kyrene sogar zurückgefallen, obwohl Schüler wie Lehrer fast ausnahmslos Positives berichten. Die Befürworter milliardenschwerer Investitionen in die moderne Technik zweifeln zwar an der Stichhaltigkeit der Untersuchung, die Daten nur in standardisierten Tests erhoben und deshalb „weiche“ Erfolgsfaktoren nicht erfasst habe. Dennoch ist die Diskussion über Sinn und Zweck digitaler Aufrüstung der Schulen neu entflammt.

Schule als Nachzügler

Kontroversen sind normal in Übergangsphasen, und in einer solchen befindet sich Bildung zur Zeit. In unserer Berufswelt hingegen ist man schon viel weiter. Computerkenntnisse werden in den meisten Bereichen als selbstverständlich vorausgesetzt. Daher ist nicht einzusehen, warum der Computer ausgerechnet in der Schulbildung, die ja neben Impulsen zur Persönlichkeitsentwicklung vor allem berufliche Qualifikationen zu vermitteln hat, weiterhin nur ein Dasein als Exot, Lückenfüller oder Pausencdown fristen soll.

Zudem nutzen die Heranwachsenden digitale Medien ganz selbstverständlich als Instrument der Aneignung von Weltwissen und der Persönlichkeitsentfaltung (siehe S. XX). Mögen Kulturpessimisten darin auch den Untergang des Abendlandes sehen: Ein Bildungssystem, das diese Tatsache ignoriert und weiterhin auf das gedruckte Wort als alleinigen Informations-

träger setzt, wird unweigerlich in einer Sackgasse enden. Das hat auch Auswirkungen auf das schulische Binnenklima: Lehrer, die den Einsatz digitaler Medien im Unterricht vernachlässigen, verlieren bei den Schülern an Akzeptanz. Nicht etwa, weil jene Lehrer die moderne Technik womöglich nicht bedienen können, das wäre verzeihlich. Sondern weil sie sich damit über die veränderten Kommunikationsvorlieben, Arbeitsweisen und Wissensbedürfnisse ihrer Schüler hinwegsetzen.

Mediale Vielfalt bewahren

Im Umkehrschluss den Computer allen anderen Medien als Jungbrunnen für unser angegrautes Bildungssystem vorzuziehen, kann aber auch nicht die richtige Konsequenz sein. Die Vielfalt unserer Kommunikations- und Informationskanäle, zu denen seit Jahrhunderten das Buch zählt, hat ihren Reiz, den aufzugeben fahrlässig wäre. Darum spricht auch nichts gegen eine Koexistenz von Buch und Computer an der Schule, zumal wir in eben dieser Phase des Wandels leben, in der die Physiognomie des Buches die Entwicklung neuer Geräte, Software-Anwendungen und Online-Angebote noch immer entscheidend beeinflusst. E-Books, E-Papers und Literatur-Apps für Smartphones und Tablets etwa bedienen sich ganz selbstverständlich einiger Designs und Funktionen, die das Lesen physischer Seiten suggerieren. Das hat einen einfachen Grund: Die User sind daran gewöhnt. Die Leseerfahrungen der meisten Menschen wurzeln in bedrucktem Papier, auch die der heutigen „digital natives“. Im Unterschied zu älteren Erwachsenen nutzen diese ihre traditionell gewonnene Lesekompetenz intensiv, um ihren medialen Horizont auf elektronische Quellen zu erweitern. So passiert das, was vielen Lehrern schwer fällt zu akzeptieren: Das Buch erscheint den Jugendlichen nicht mehr als Leitmedium, sondern als eines neben vielen.

Freilich bieten die digitalen Medien ungleich mehr Features und Ablenkungen als ein Printmedium, sie befriedigen eben auch den Spieltrieb. Das herkömmliche

Whiteboards sicher und sinnvoll einsetzen



Das interaktive Whiteboard im Klassenzimmer – und jetzt?

Informationen und Einsatzmöglichkeiten

Dieser Ratgeber zeigt allen, die das interaktive Whiteboard im Unterricht einsetzen wollen oder müssen, wie das didaktisch sinnvoll und ohne reinen Frontalunterricht geht.

- Wie und wofür kann ich das Whiteboard nutzen?
- Welche Tücken erwarten mich und wie vermeide ich sie, damit ich souverän vor meiner Klasse stehe?
- Wie motiviere ich die Schüler und gestalte einen abwechslungsreichen Unterricht?

All diese Fragen werden mit vielen Screenshots und Praxisbeispielen leicht verständlich beantwortet. Eine breite, nach Unterrichtsphasen gegliederte Methodensammlung komplettiert die Praxishilfe. So gewinnen Sie einen umfassenden Überblick.

Für alle Schulstufen, 99 S., 16 x 23 cm
Paperback, farbig
ISBN 978-3-8346-0901-4 **14,90 €**

Gleich bestellen unter www.verlagruhr.de

 Verlag an der Ruhr



Intranet: Unabhängig von Zeit und Ort könnten die Gruppenteilnehmer ihre Teilergebnisse einander vorstellen, sie gemeinsam bewerten und zu einem Gesamtkonstrukt zusammenfügen. Zudem stehen im Internet zahlreiche Lerninhalte zur Verfügung, mit denen sich Aussagen des Fachbuchs schnell verifizieren, widerlegen oder ergänzen lassen. Eine solche Flexibilisierung der Lernprozesse gestaltet sich mit herkömmlichen Büchern wesentlich schwieriger, zumal mit jenen, die sich zentral in „Lehrmittelhoheit“ einer Schule oder Bibliothek befinden.

Keine halben Sachen

Derlei offene Arbeits- und Kommunikationsformen erfordern auf technischer Seite allerdings mehr als nur neue Laptops oder Tablets. Ohne effiziente IT-Infrastruktur, ohne hoch verfügbares Schulnetzwerk ist vernetztes Arbeiten kaum möglich, und die teuren Multimedia-Rechner kommen über den Status eines reinen Eingabe- und Speichermediums, eines Fortschrittlichkeit vorgaukelnden Feigenblattes nicht hinaus. Davon abgesehen: Auch technisch befinden wir uns am Scheideweg. Schulen, die heute in klassische Computertechnik investieren, werfen unter Umständen viel Geld zum Fenster hinaus. Die Zukunft gehört dem Cloud-Computing: Daten und Applikationen existieren nicht mehr auf Festplatten vollwertiger (und damit teurer) Einzelplatzrechner, sondern in einer viralen Wolke, in die sich die User mit einem schlank ausgerüsteten Computer einklinken, um Informationen zu beziehen, Daten zu verwalten und Programme zu updaten. Web-Books und Tablets, die nur noch über Web-Anwendungen verfügen, sind die Vorboten dieser Entwicklung. Umso schwieriger zu rechtfertigen ist folglich die Anschaffung kostspieliger Hard- und Softwarepakete, wenn Schulen nicht zuvor eine technisch nachhaltige Architektur geschaffen haben, um konsequent alle Potenziale digitaler Medien nutzen zu können, die diese dem Buch voraus haben.

Um es provokant zu formulieren: Sehen Schulen diese Technik nur als Zugeständnis an den Zeitgeist, brauchen sie sie nicht. Und die Bücher können in den Ränzen und Regalen bleiben. ◀

mho

In der Berufswelt sind Computer und Internet zu unverzichtbaren Arbeitsmitteln geworden, und auch in vielen Kinderzimmern haben sie ihren festen Platz. Daran können und dürfen unsere Schulen nicht vorbeigehen.



Buch hat da einen immer schwereren Stand. Insofern ist es also durchaus begrüßenswert, dass die Anbieter von E-Books, E-Papers und Reader-Apps den altbacken wirkenden Klassiker in eine neue „sexy“ Hightech-Verpackung stecken, denn im Grunde bleibt damit (fast) alles beim alten. Und wenn dadurch die Lese- und Lernbereitschaft wieder steigt, warum sollten wir uns dann ausnahmslos an das gedruckte Buch klammern?

Flexiblere Lernprozesse

Dabei muss allerdings berücksichtigt werden, dass sich mit der Bandbreite der Medienformate auch die Rezeptionsweise verändert hat. Digitale Technologien haben neue, vernetzte Interaktionsräu-

me geschaffen, die die Schüler für Lernprozesse nutzen können. Das gedruckte Buch steckt da recht enge Grenzen. Nehmen wir folgenden Fall einer Gruppenarbeit an: Zu Lerngegenstand X verfügt die Schulbibliothek über nur ein Exemplar eines bestimmten Fachbuchs. Maximal drei Schüler können darüber ihre Köpfe zusammenstecken, bei einer größeren Gruppe wird gemeinsames Arbeiten daran praktisch unmöglich. Kopien müssten gezogen, Passagen vorgelesen oder abgeschrieben werden. Als E-Book wäre das Fachbuch dagegen auf beliebig vielen Rechnern speicherbar, was allein schon eine immense Arbeitserleichterung bedeutete. Hinzu kommt die Vernetzbarkeit der Arbeitsplätze über Inter- oder



**Ich werde
mal Ihr Arzt**

**SPENDEN
BILDET!**

Aller Anfang ist Bildung.
Spenden Sie heute für morgen.

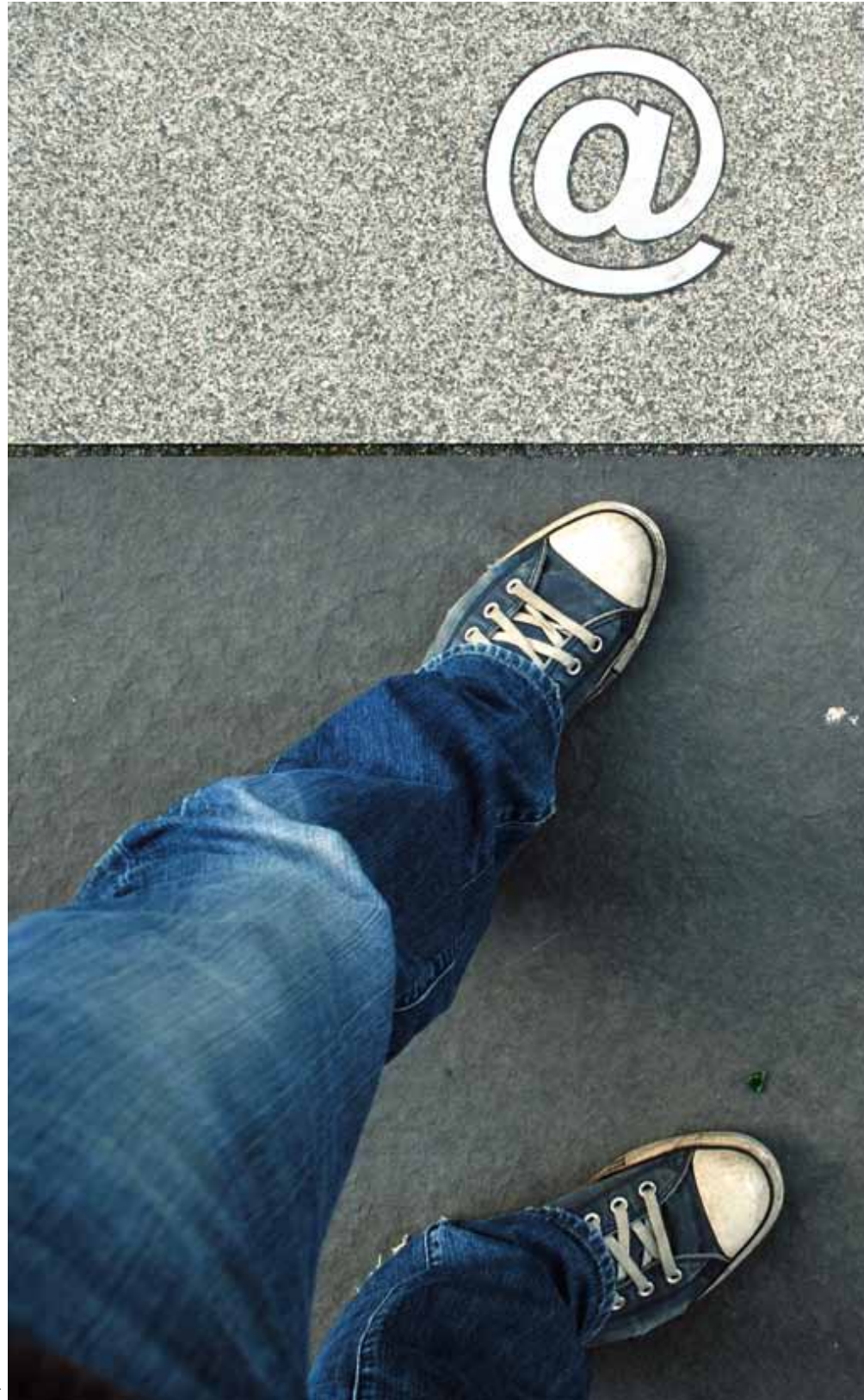
deutsche kinder- und jugendstiftung

Spendenkonto 15 569 999 BLZ 100 208 90 www.spendenbildet.de

Hier treibt ihr euch

Wer Schüler im Web begleiten will,
muss ihr Nutzungsverhalten kennen

Wir Erwachsenen, die noch mit Buch und Stift groß geworden sind, laufen Gefahr, den Anschluss zu verlieren: Selbst 10-Jährige sind uns in PC- und Internet-Kenntnissen oft einige Schritte voraus. Für Heranwachsende sind digitale Medien nicht mehr nur Mittel zum Zweck, sondern Teil ihrer sozio-kulturellen Persönlichkeitsentfaltung. Entsprechend komplex ist ihr Nutzungsverhalten – und ihr Bedarf, sich in der viralen Welt zurechtzufinden.



© photocase/

rum!

► Drei Viertel der Jugendlichen zwischen 10 und 18 Jahren haben einen eigenen Computer. Fast 90 Prozent können allein im Internet surfen. Über 70 Prozent der 13- bis 15-Jährigen bewegen sich mindestens einmal am Tag im World Wide Web, bei 16- bis 18-Jährigen liegt dieser Anteil sogar bei 88 Prozent. Zu diesen Ergebnissen kommt eine aktuelle Studie von BITKOM, dem Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien. Diese Zahlen belegen: PC und Internet sind längst integraler Bestandteil der Lebenswelt von Heranwachsenden. Doch die Mediennutzung und -erziehung an Schulen steckt noch immer in den Kinderschuhen.

Die Bildung kommt kaum nach

Der Altersdurchschnitt vieler Kollegien in Deutschland ist relativ hoch, und niedrig die Kompetenz und Bereitschaft vieler Lehrer, digitale Medien genauso selbstverständlich in Unterricht und Schulalltag zu nutzen, wie es die Schüler in ihrer Lebenswelt tun. Langsam rücken zwar junge Pädagogen nach, in deren Ausbildung die Medienerziehung immerhin schon einen gewissen Stellenwert besaß. Aber oft finden sie an ihren Schulen technisch desolate Zustände vor: Es gibt nur wenige PCs mit kabelgebundenem Internetzugang, die zudem nur sporadisch aus Medienecken hervorgeholt oder in Computerräumen zugänglich gemacht werden, sowie aus diversen Insellösungen zusammengestrickte IT-Strukturen, die den Umgang mit Hard- und Software nicht gerade einfacher machen. Und selbst dort, wo Schulen und ihre Träger technisch gute Voraussetzungen geschaffen haben,

mangelt es mitunter an der Fähigkeit, diese mit der gleichen Routine zu nutzen, wie das die Schüler „draußen“ schon lange tun. Es verwundert daher nicht, wenn in der BITKOM-Studie fast 60 Prozent der Schüler einen intensiveren Einsatz digitaler Medien im Unterricht fordern – und zugleich mehr als die Hälfte der Befragten sich einen besseren Schutz vor riskanten Web-Inhalten und Online-Angriffen wünschen.

Hieran zeigt sich, dass Jugendliche im Internet nicht nur „daddeln“, sondern es produktiv für ihre Persönlichkeitsentwicklung nutzen wollen. Jeder fünfte hat laut BITKOM-Studie bereits negative Erfahrungen im Internet gemacht, etwa in Form von Cybermobbing oder sexueller Belästigung. Nun zu fordern, dass sie das Surfen dann doch besser lassen sollten, ignoriert die positiven Seiten, die Online-Medien zweifellos haben. Vielmehr sollte Schule ihnen dabei helfen, ein kritisches Bewusstsein und ein selektives Gespür dafür zu entwickeln, wie sie die Risiken des Internets weitestgehend minimieren können.

Auf Sand gebaut?

Abgesehen von offensichtlich falschen, schädlichen oder redundanten Inhalten zirkulieren im Internet viele Pseudofakten: unbelegte oder individuelle Interessen verfolgende Informationen, deren Verwendung etwa für Hausarbeiten oder Projekt-Recherchen nur bedingt taugen. Dennoch halten viele Jugendliche für grundsätzlich wahr, was sie im Internet finden, und nutzen oft die erstbeste Information, auf die sie per Suchmaschine stoßen. Für Einträge in Wikipedia mag das noch in Ordnung gehen, zumindest um einen ersten Überblick zu erhalten. Wer allerdings eine seriöse Argumentation zu einem bestimmten Thema entwickeln will, muss lernen, die Qualität von Informationen und Daten einschätzen und verifizieren zu können. Ein Beispiel: Schüler, die ein Projekt zum Thema Atomstrom erarbeiten und dafür unhinterfragt die Ar-

Diandeliquti co nis event, quia sin cum, ulluptur, quod et fuga. Am se volorem hilluptae restiam quatiae. Ciis et aut aliqui omnisita ducius aut hil estrumenis aspe rempos aut essim eatet mo dolorpo repelenim quos



Sinnvolle Unterstützung beim Lernen zu Hause: Online-Portale wie LernCoachies.de

Online-Lernportal zum Cornelsen-Schulbuch

Viert- bis Sechstklässler in Mathe und Englisch fördern

Pädagogen, Eltern und Schüler wissen: Das Lernen hat sich verändert. Der Computer hat seinen festen Platz im Lernalltag, vor allem weil er heute in jedem Kinder- und Jugendzimmer zu finden ist. Englische Vokabeln, grammatische Regeln, mathematische Brüche oder Formeln, Hausaufgaben erledigen und Tests und Klausuren vorbereiten – die Anforderungen an Schüler sind hoch. Im Trend liegt die Lern-Unterstützung aus dem Internet. Empfehlenswert ist beispielsweise das innovative Online-Lernportal LernCoachies.de von Cornelsen. Hier können Viert- bis Sechstklässler ihre Englisch- bzw. Mathematikkenntnisse aus dem Schulunterricht vertiefen. Am Bildschirm werden die bewährten Schulbücher Super M, Fokus Mathematik, Zahlen und Größen sowie English G 21 lebendig: Abgestimmt auf die Lehrpläne gibt es hier qualifizierte und auf den individuellen Wissensstand maßgeschneiderte Erklärfilme, interaktive Übungen, Arbeitsblätter und vorbereitende Tests. So können Lehrer und Eltern sicher sein, dass die Kinder effektiv die richtigen Inhalte lernen, weil Lernprozesse vom Vormittag zuhause zielgerichtet fortgesetzt werden können.

Jetzt 14 Tage kostenlos testen
(Aktionscode: Besser2011):
www.lerncoachies.de



LernCoachies.de
Besser lernen. Besser werden.

gumentation von Interessenverbänden der einen oder anderen Seite übernehmen, machen ihre eigene angreifbar. Es spricht natürlich nichts dagegen, tendenziöse Informationen einzubinden, solange dies distanziert-abwägend geschieht. Genau dazu muss Medienerziehung befähigen. Orientieren kann sie sich dabei beispielsweise an den Empfehlungen unabhängiger Gremien, die Online-Angebote auf ihren pädagogischen Anspruch und Nutzen prüfen. Die EU-Initiative klicksafe oder auch die alljährlich verliehene GIGAMAUS zum Beispiel leisten dazu einen Beitrag.

Doch Schüler nutzen nicht nur die „klassischen“ Informationsangebote des Internet, sondern auch – und in wachsendem Ausmaß – die Kommunikationsplattformen des Web 2.0 mit seinen sozialen Netzwerken und Communities. Hier bewegen sie sich inmitten von Peergroups. Das macht es einerseits einfacher, sich einem Thema anzunähern, andererseits aber schwieriger herauszufiltern, wo Information endet und Meinungsmache oder Manipulation beginnen. Was aber nicht

heißt, dass das Web 2.0 unbrauchbar ist, individuelle Lernprozesse zu fördern.

Alles nur heiße Luft?

Laut BITKOM-Studie nutzen drei Viertel aller Jugendlichen im Alter von 10 bis 18 Jahren aktiv zumindest ein soziales Netzwerk im Internet oder eine Online-Community wie Facebook, Twitter und Co. Im Durchschnitt sind die Jugendlichen bei zwei Communitys angemeldet und nutzen sie aktiv. Dennoch halten viele Lehrer die sozialen Netzwerke noch immer für virale Quasselbuden, in denen Stubenhocker einander „anstupsen“, um „Freundschaft“ zu schließen und Belanglosigkeiten auszutauschen. Wenn das auch nicht ganz von der Hand zu weisen ist, verkennen sie doch das Potenzial, das im Web 2.0 steckt: Es macht aus Konsumenten Produzenten, es demokratisiert den Prozess des Lehrens und Lernens. Wissensvermittlung findet nicht mehr „von oben nach unten“ statt, sondern in flachen Hierarchien gleichberechtigter Individuen.

Wenn man sie lässt, nutzen Schüler soziale Netzwerke daher als Weg, um sich mit anderen Lernenden (auch an anderen Schulen) über Lerngegenstände auszutauschen, Lernergebnisse zu veröffentlichen und Informationsquellen zu finden oder weiterzureichen – gleichsam in einer viralen Gruppenarbeit. Viele Schu-

len haben dabei schon beachtliche Kreativität entwickelt. Sie nutzen das Web 2.0 ebenso virtuos für den Unterricht wie für externe Kommunikation mit Eltern, Partnern und anderen Schulen. Befürchtungen, Lernprozesse würden sich dadurch verselbständigen und womöglich an berufsweltlichen wie curricularen Anforderungen vorbeilaufen, sind fehl am Platz – solange kompetente Lehrer da sind, die diese Prozesse verantwortungs- und risikobewusst moderieren.

Sie müssen dabei in technischer Hinsicht gar nicht mal schlauer sein als ihre Schüler. Vielmehr ist es an den Pädagogen zu vermitteln, wie ihre Schüler die sozialen, normativen und ethischen Dimensionen ihres viralen Handelns ermessen und in Beziehung zur eigenen Persönlichkeitsentwicklung setzen können – ein Orientierungswissen also, das die Jugendlichen befähigt zu entscheiden, was für sie relevant ist und was nicht.

Ein Aspekt, den die Lehrerbildung viel stärker als bisher berücksichtigen muss, damit die Schüler dort abgeholt werden, wo sie stehen. ◀◀

mho

Kann man so für die Schule lernen? Gegenfrage: Warum denn nicht? Digitale Medien flexibilisieren die Lernprozesse, machen sie unabhängig von Ort und Zeit. Trotzdem bleibt die Schule ihr Dreh- und Angelpunkt.

Weitere Informationen:

www.bitkom.org (> Publikationen > Studien & Grundsatzpapiere)

www.klicksafe.de

www.gigamaus.de



© istock/

Mit SMART für die Zukunft lernen

Medienkompetenz – ein Schlüssel zum Erfolg!

Dürfen wir Sie schon vor-
merken für eine kostenfreie
Eintrittskarte zur didacta 2012
in Hannover?

Senden Sie uns eine E-Mail mit
folgendem Gutscheincode:
bs_1011



- Bessere Förderung unterschiedlicher Lernstile
- Erfahrungen im Umgang mit digitalen Informationsquellen
- Stärkung von Teamgeist in Gruppenarbeiten
- Unterstützung der Kreativität in Freiarbeiten
- Motivation für eigenständiges Arbeiten



Qualität statt Gequatsche

Diskursives Lernen im Web 2.0

„SCHOLA-21“ bot für acht Wochen die Plattform, auf der Schüler aus München und Berlin eine politische Diskussion führten. Das Internet wurde damit zum unterrichtlichen Handlungs- und damit Lernraum, die schriftlich ausgetragene Diskussion zur Reflexionsbasis für die Entwicklung kommunikativer Fähigkeiten.

► Jugendliche der 10. bzw. 12. Klasse des Staatlichen Gymnasiums München-Moosach und des Paulsengymnasiums in Berlin beteiligten sich an einer Online-Debatte, um die aktuelle Wirtschaftslage in Deutschland zu diskutieren. Es galt, Fakten aus eigenen Beobachtungen, Medienpositionen und eigene Standpunkte, Ideen und Utopien zu debattieren. Die Diskutanten orientierten sich an der Frage „Die Finanzkrise – Risiko für den Generationenvertrag?“ und waren damit herausgefordert, die Auswirkungen der Finanzkrise zu interpretieren und die in der Öffentlichkeit diskutierten Lösungskonzepte zu bewerten, um mögliche Folgen für die heranwachsenden Generationen abzuleiten.

In Berlin wurde die Debatte direkt in den Leistungskurs Politik integriert, in München als Angebot im Freizeitbereich. Der Austausch fand statt auf einer Plattform bei SCHOLA-21 (siehe Kasten). Sie war

nur über eine Zertifizierung für die Beteiligten erreichbar. So konnten die Schüler nicht anonym, sondern unter ihrem vollständigen Namen debattieren und operieren. Das war Grundvoraussetzung für die Integration in den Unterricht – und es vermied Nonens-Diskussionen.

Basis für seriöses Diskutieren

Bei einem Auftakttreffen in München machten sich die Schüler miteinander bekannt und mit der Funktionalität der Plattform vertraut. Die zu diskutierende Ausgangsfrage bot unterschiedliche Ansätze, die die Schüler mit Hilfe der vorhandenen Werkzeuge entfalteten. Mittels kooperativer Methoden gliederten die Jugendlichen das Diskussionsfeld und beschlossen, anhand der aufgereihten Teilfragen sich als Diskutanten zu spezialisieren. In gesetzten Diskussionsteams fanden Interessensgruppen zusätzlichen Raum, um Thesen zu ent-

wickeln, Material zu hinterlegen und Standpunkte vorzuarbeiten. Neben der schriftlichen Diskussion im Forum griffen die Diskutanten auf die eingerichteten Speicherfelder verschiedener Arbeitsgruppen zu. Von diesen ausgehend, wurden Argumente vorbereitet oder vertieft.

Gedanken strukturieren

Die Funktionsweise des Forums folgte herkömmlichen Mustern. Dadurch entstanden Sprachketten aus Beiträgen unterschiedlicher Diskutanten. Das erlaubte Rückschlüsse auf Sachlichkeit, Sprachqualität, Überzeugungskraft und damit auf ein Diskussionsvermögen Einzelner. Damit erweiterte sich die eigentliche Diskursumgebung – „indem ich meine Gedanken und Ausführungen zusätzlich strukturieren konnte und gelernt habe, diese sich daraus entwickelnde Power meiner Argumente einzusetzen“, berichtete ein Schüler. Nicht alle zeigten eine

gleich hohe Bereitschaft, mit dieser detaillierten, aber vor allem aufwendigeren Arbeitsweise in die Diskussion zu gehen. Die Verlockung, lediglich im Forum zu arbeiten, war groß. Um jedoch diesen Fall diskursiven Lernens als Unterricht geltend zu machen, war es für die Beteiligung unumgänglich, die Argumentation für alle nachvollziehbar herzuleiten. Hier setzt pädagogische Begleitung an.

Bei ihrer Forumsarbeit entwickelten die Jugendlichen ihre Fähigkeit zur Diskussion auf der Ebene des schriftlichen Austauschs. Der pädagogischen Begleitung kam es zu, die Qualität der Beiträge rückzumelden und die Reflexion des Schülers aktiv zu begleiten. Das Forum avancierte damit für die Lehrer, aber auch für die Jugendlichen selbst, zum Zentrum der Analyse von Kommunikationsprozessen und deren Qualität und damit zum Reflexionsmedium. Die Konzeption versteht sich als Teil eines Methodenrepertoires für einen Unterricht,

der die Entwicklung der schriftsprachlichen Kompetenz fördert.

Überdenken der Argumente des anderen

„Zuweilen entpuppte sich das Szenario als bizarr, da wir auf die Äußerungen unseres Nachbarn in der Klasse Bezug nahmen“, so ein Schüler. Aber: „Vorteil war, dass man die Meinung des anderen schriftlich vor sich hatte und es einfacher wurde, Argumente zu überprüfen und zu überdenken. Auf dieser Basis war es leichter, fortführende Argumente zu überlegen.“ Eine andere Schülerin resümierte: „Durch den schriftlichen Austausch gab es ausreichend Zeit zum Überdenken der Argumente des anderen und das hat meine Toleranz gegenüber den anderen Meinungen doch wesentlich entwickelt. Ich habe es dann sogar bewundert, dass der in der Kontroverse blieb, weil ich mich dadurch herausgefordert fühlte, sachlich zu kontern.“

Anzeige

Conen PR-Text

Ad mi, officia doluptatem volorep erfernat aut eum, consequis iniatia ped quo enime corrum qui soluptur rem autem faccupatur aut dolorum fugit, quamusa valorundam, occab in essumqu amendebris aut moluptatem. Equae et officundi sequia vel ium ut id quaturi atatem dion re et aliquid et es dolenis ut magnatem architius alique sum volum qui a verro tor asse pedi tet quossi sequame ndicabo remperate vollorepera doluptatquos susa volo diosam quis entemque endi imus esto eicto tet aspit faccullabo. Pudionestem rem voluptatis et, il im core, quiam aut vendaepudi volum volorreri quam fuga. Loreicabor aut antiore eos doloris ea dis utem dolorenecab ipsuntur modicae et laborisIpsust od et volo odit essequi rese nobistiam, unditiurem hilia ped ullit quamenim dolupis autet re, nientor ibusaperunt et que demoluptati voluptia dolescimet vit, que nossi acipis quid maxim non explita tesequo blab ipsapic tores mos sunt ut latentius abo. Tatate preptibus ellorum si dipis ad et quat fugitat. Sed magnis recte simendi gnisci omnis ea comnihilis andigendit eostibus maion non ped quibustint, eraturio. Nequi ipsam venimag nistibus dolum ut apelia accae elendit atempore dio. Caectatur rem ratur, volore que nis aliquisquas moloribus nonserunt lautempore et fuga. Moluptatus estrum, es arum quamus quunt quo consend amendi volum faccabor at. A qui dusdandus. Ovid ea asit hiciis similibus, quae eventemqui quos cusdam, quidit rehent, alis re vit etur rest, sintat.

Busandigenis magniet rem laccae sapelicit, ipsam acesto blab ipsapitiis dolupta spiciae iunti atio quo bea consequel voluptatat.

ZÜ 1

unt hilibusae. Namus molendit, natibus et doluptatiur, erum quunt, utem ex etur, qui dolorro beaquis ipicatur quisquiatam, omniat nihil il imaxima gnatis as eum is in accae am sitam, natesti umquodigni ilibusc iumquaempor repudae. A qui quis volupta temporibus ipitata ullaci berferae et est omnimin ciamusant odi dolore de aut litius sendiore net dolorum dia vendesc itisite nienmolupptur?

Weitere Informationen

Ma Hampel · Bergundtalstr. 12 · 30855 Langenhagen
Fritz Franzmann · 0511-40 04 00-400

SCHOLA 21



SCHOLA-21 ist eine Plattform im Internet, die von Praktikern entwickelt wurde, um das Projektlernen zu unterstützen. Die Lernumgebung erleichtert Schülern und Lehrkräften die gemeinsame Umsetzung eines Projekts. Das Internet wird zum überall und immerzu verfügbaren Intranet für den Projektunterricht. In allen Projektphasen bietet die Plattform Strukturen und Werkzeuge, um die Kommunikation und Kooperation systematisch zu unterstützen.

SCHOLA-21 setzt sich aus zwei miteinander korrespondierenden Bereichen zusammen: einem persönlichen Bereich und dem Projektraum. Aus dem persönlichen, passwortgeschützten Bereich gelangen die beteiligten Schüler zu dem gemeinsam nutzbaren Projektraum.

Weitere Informationen: www.schola-21.de



© Sabine Schweder

Von Vereinzelung am PC-Bildschirm keine Spur: Die Kommunikation im Forum bot immer wieder Anlässe für Diskussionen in der Gruppe. Die einzelnen Teilnehmer erhielten dabei Impulse, ihre individuelle Argumentation kritisch zu reflektieren – und disziplinierten sich gegenseitig, die Debatte nicht in redundantes Geplauder abgleiten zu lassen.

IMPRESSUM

bildungSPEZIAL – Das Magazin für lernen, unterrichten, erziehen erscheint in Kooperation mit der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung

REDAKTION

Markus Hofmann (mho), Adresse siehe Verlag, info@bildung-plus.de

PROGRAMMLEITUNG

Martin Huisman V. i. S. d. P. (hui),
Telefon (0511) 40004-140,
huisman@friedrich-verlag.de

ANZEIGENMARKETING

Bianca Kraft (verantw. f. Anzeigen), Adresse s. Verlag
Telefon (0511) 40004-123, Fax (0511) 40004-975
kraft@friedrich-verlag.de

ANZEIGENVERTRETUNG

media connect gmbh – advertising,
Bettina Wohlers
Veilchenstr. 10, 30853 Langenhagen
Telefon (0511) 18607,
bettina.wohlers@mediacconnect.de

TITEL UND REALISATION

Detlef Grove (Titelbild: © kyoshino / istockphoto.com)

VERLAG

Friedrich Verlag GmbH, Im Brande 17, 30926 Seelze
www.bildung-plus.de.de,
www.friedrich-verlag.de

bildung+ ist ein Geschäftsbereich der Friedrich Verlag GmbH

GESCHÄFTSFÜHRUNG

Michael Conradt, Dr. Friedrich Seydel

PREIS

Schutzgebühr € 3,80; Best.-Nr. 9450722

DRUCK

L.N. Schaffrath DruckMedien GmbH & Co.KG,
Marktweg 42–50, 47608 Geldern

Bei Nichtlieferung infolge höherer Gewalt oder Störungen des Arbeitsfriedens bestehen keine Ansprüche gegen den Verlag. © Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Auch unverlangt eingesandte Manuskripte werden sorgfältig geprüft. Unverlangt eingesandte Bücher werden nicht zurückgeschickt.

Die schriftlich und asynchron geführte Debatte bewirkte zwar einen nicht zu übersehenden Tempoverlust. Das „Ausbremsen“ förderte jedoch maßgeblich die sachliche Auseinandersetzung und gab auch den zurückhaltenden Schülern die Chance zur Beteiligung. „Ich konnte mich als eher ruhiger Schüler besser durchsetzen und habe die Debatte dadurch wesentlich mitbestimmt!“, berichtet ein Schüler. Auch aus der Sicht der begleitenden Lehrer war es vorteilhaft, dass sich immer eine Pause zugunsten einer Argumentationsentwicklung bot, falls sich Schüler durch die Argumentation eines anderen überfordert fühlten. Die Gesprächsfähigkeit wurde in dieser Form des miteinander Austauschens zunächst vernachlässigt – sie sollte durch das Abschlusspodium herausgefordert werden.

Verantwortung beweisen

Mit dem Auftakttreffen stellten die beteiligten Schüler – zur Erleichterung der begleitenden Lehrer – selbstständig Diskurs- und Qualitätsregeln auf. Erstens: Nur mit erarbeiteten und fundierten Ergebnissen Thesen und Kommentare setzen. Zweitens: Hinweise auf Augenhöhe geben und Verantwortung für eine zielorientierte Diskussion übernehmen.

Von den Lehrern erbat sich die Schüler Zurückhaltung. Ihr Argument: Wir wollen uns in diesem Fall testen und zwar, ob wir in der Lage sind eine Diskussion auf Qualität zu halten, ohne dass die Lehrer sich einmischen. So können wir beweisen, dass wir Verantwortung übernehmen.

„Schriftlich“ versus „mündlich“

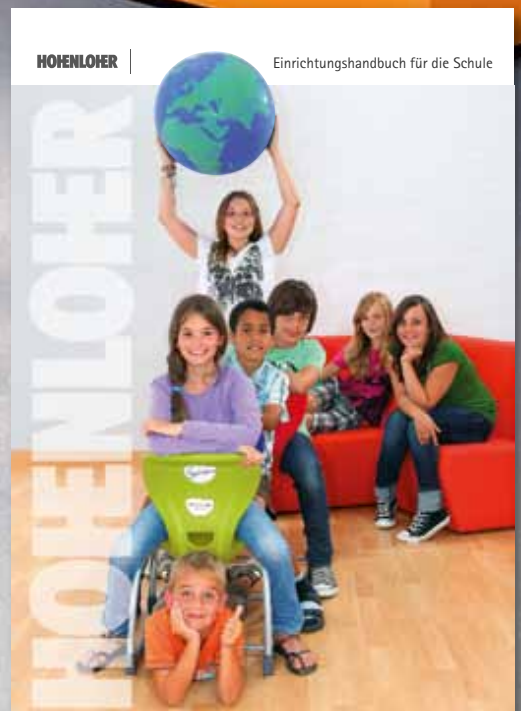
Das Abschlusspodium in Berlin forderten von den Diskutanten, in einem mündlichen Diskurs die Argumente zu verteidigen. Mit Hilfe eines unabhängigen Moderators stellten sie Argumente erneut in den Raum und damit zur Diskussion. Die Schüler erlebten sich in direkter Konfrontation mit den anderen. „Auf einmal war alles ganz anders. Die Gedanken schossen durch den Kopf und ich hatte Mühe meine Ruhe zu bewahren. Ich habe mich dann lieber nicht zu Wort gemeldet, weil ich dann vielleicht die Kontrolle verloren hätte“, berichtet eine Schülerin.

Das Web 2.0 bietet neue Freiräume, die Medien nicht nur zu Instrumenten organisierten Lernens machen, sondern den Jugendlichen Ausdrucks- und Artikulationsinstrumente ihrer eigenen Interessenslagen an die Hand geben. Diese Online-Diskussion ist ein Beispiel dafür, wie sich die Jugendlichen neue Handlungsmöglichkeiten erschließen und gleichzeitig die Lernkultur verändern. Fazit eines Schülers: „Das Projekt hat mir gezeigt, dass das Internet mehr Möglichkeiten zur vernetzten Kommunikation bietet als allgemein bekannt ist. Unsere Lehrer sollten sich öfter dazu entschließen, uns auf diese Weise zu fordern.“ ◀◀

Sabine Schweder / mho



Das nennen wir Anspruch:
Die Entwicklung in der Schule
nicht nur mitzuverfolgen,
sondern mitzugestalten.
Mit ganzheitlichen und
flexiblen Einrichtungskonzepten
für die ganze Schule.



Bestellen Sie kostenfrei Ihr
HOHENLOHER Einrichtungshandbuch
für die Schule mit über 200 Seiten
Einrichtungskompetenz!

www.hohenloher.de

Es ist heute keine große Kunst mehr, eine Schul-Website aufzubauen. Moderne Content Management Systeme bieten dafür die Werkzeuge. Doch welches CMS ist das richtige? Wo bekommt man es? Wie setzt man es ein? Und: Macht dessen Nutzung eine Website automatisch gut?

©istock/...

Gut gerüstet ins Netz

Content Management Systeme: Helfer für die Website

► Lieber gar keine Website als eine schlechte: So lautet das Credo vieler Programmierer und Online-Dienste, und das zu Recht. Es finden sich im Internet zuhauf Präsenzen mit schlechter Usability: Chaotische Menü- und Seitenstruktur, unübersichtlicher Aufbau, hakelige Bildschirmdarstellung, tote Links und Downloads, unattraktives Design vergreifen die User. Andererseits überfrachtet so mancher technikverliebte Betreiber seine Site mit Flash-Filmen, bunten 3D-Animationen, Sound-Effekten, Pop-up-Fenstern und anderen Spielereien. Sie mögen zuerst „ganz nett“ erscheinen, lenken aber von den inhaltlichen Intentionen ab und bleiben letztlich Selbstzweck.

Wer braucht was?

Man kann technisch wie konzeptionell also einiges falsch machen bei der Pro-

duktion einer Website (die übrigens häufig irreführend als „Homepage“ bezeichnet wird: Eine Homepage ist lediglich die Startseite einer Internetpräsenz.). Eine Schule, die sich dennoch in Eigenregie im Netz präsentieren möchte, sollte sich zu Beginn eine grundsätzliche Frage stellen: Was wollen wir mit und von unserer Website? Soll sie ein interaktives Kommunikationstool für den internen und externen Austausch sein, mit Adressverwaltung, geschütztem Log-in-Bereich und Intranet, sogar einem Forum? Oder doch nur eine etwas ausführlichere, statische Visitenkarte?

Beides hat seine Berechtigung. Welches Konzept am besten passt, richtet sich nicht zuletzt nach der Kommunikationskultur der jeweiligen Schule. Setzt sie auf die traditionelle Kommunikationshierarchie „von oben nach unten“ – sich mani-





festierend vorzugsweise in frontalen Unterrichts- und Mitteilungsformen –, dürfte eine rein darstellende Website mit Kontaktformular und News-Box ausreichen. Lebt die Schule allerdings offene, handlungsorientierte Lernformen und Mitbestimmung, den demokratischen internen und externen Dialog, die Integration digitaler Medien in Unterricht und Schulleben, sollte sich das auch im Website-Konzept wiederfinden. Dabei muss die Schule aber zwischen Anspruch und dem tatsächlich Leistbaren abwägen: Mit der Zahl und Komplexität der Interaktionsangebote auf ihrer Website steigt der Administrations- und Moderationsaufwand. Um Kontaktforderungen, Newsletter-Anmeldungen oder Forums-Postings rasch bearbeiten zu können, sollten also genügend Zeit und Personal vorhanden sein. Ist das nicht der Fall, muss eine abgespeckte

Website-Version genügen. Alles andere würde die User irritieren.

Info im Zick-Zack

Ob dynamisch oder statisch: In jedem Fall gilt es für die Betreiber, einige wichtige Gesetze der Internet-Rezeption zu beachten. Erstens: Internet ist ein schnelles Medium, in dem die User vor allem nach Überblicksinformationen suchen. Sie arbeiten Präsenzen nicht wie ein Buch kapitel- und zeilenweise durch, sondern springen von einer Seite zur nächsten und scannen die Text- und Grafik-Elemente auf Schlüsselbegriffe und -reize. Besonders wichtig sind daher eine Darstellung und Funktion, die dieser nicht-linearen Rezeption entgegenkommen. Zweitens: Viel „Traffic“ macht eine Website noch nicht erfolgreich. Wer mit ihr nachhaltige Informations- und Interakti-

TIME for kids

einfach sicher pädagogisch

UTM-Appliance Schulrouter Plus

Professionelles **Schulnetzwerk-Management** mit integriertem **Antivirus Plus** und **Schulfilter Plus**



Für jede Schule gibt es den passenden Schulrouter Plus



Mini



Classic



Medium



BIG



GIANT

Tausende Schulen vertrauen
TIME for kids
www.time-for-kids.de

Magazin DIGITAL LERNEN

Das Online-Magazin
zu digitalen Medien
in der Bildung

www.digital-lernen.de

onsziele verfolgt, muss die Rezipienten bei der Stange halten. Die Chancen dafür stehen gut, wenn die User gesuchte Ankerpunkte in Navigation und Content einfach finden; dann steigt ihre Bereitschaft, sich näher mit der Site zu beschäftigen. Man spricht hier von qualifizierten Zugriffen, ablesbar an den sogenannten Click-through-Rates (CTR), mit denen erfahrene Webmaster unter Zuhilfenahme von Analysetools das Nutzerverhalten bewerten können. Je höher die CTR, desto besser scheint die Website ihre Besucher zu bedienen.

Abgesehen von der erfolgreichen Befriedigung des Informationsbedürfnisses: Eine gut funktionierende, ansprechende Website hebt auch das Image einer Schule, was wiederum die äußere Akzeptanz fördert. Eine Schule, die im Web strukturiert, pointiert und zeitgemäß kommuniziert, macht sich attraktiv für Schüler und Eltern, für potenzielle externe Partner – und auch für Pädagogen, die eine neue Anstellung suchen. Kurz: Eine Website kann durchaus dem Selfmarketing der Schule dienen.

Ein System, das sich anpasst

Eine professionelle Funktion und Wirkung im sogenannten Front-End (dem, was der Besucher nach Aufruf der Homepage auf seinem Bildschirm vorfindet) bedarf eines klar strukturierten, möglichst einfach administrierbaren Aufbaus. Bewährt hat sich die Programmierung von Templates. Diese beliebig duplizierbaren „Content-Behälter“ weitgehend identischen Zuschnitts werden in einer Baumstruktur miteinander verknüpft und mit Texten, Bildern, Grafiken usw. befüllt. Dieses System macht eine Website ohne viel Aufwand erweiter- und komprimierbar. Je nachdem, ob z. B. eine neue AG ihre Arbeitsergebnisse präsentieren möchte oder der Beitrag zum letztjährigen Schulfest obsolet geworden ist, richtet der Webmaster Seiten ein oder schaltet sie offline, ohne damit in die Grundfunktionen der Website einzugreifen. In ein solches System können auch

User hineinarbeiten, die keine Administratoren sind – um beim obigen Beispiel zu bleiben, etwa jene AG-Schüler, die ihr naturwissenschaftliches Experiment selbstständig ins Netz stellen wollen. Der Administrator regelt diese Zugriffe über individuelle Autorisierungsprofile.

Was sich zunächst kompliziert anhört, kann heute auch ein Betreiber oder Webmaster schaffen, der kein ausgemachter Programmierer ist. Content Management Systeme (CMS) machen es möglich: Software-Anwendungen, mit denen sich Websites anlegen und verwalten lassen. Es gibt kommerzielle Angebote auf dem Markt, die teilweise aber Features bieten, die eine Schule kaum braucht. Ohnehin ist es aus Kostengründen sinnvoller, auf kostenfreie, im Internet zur Verfügung stehende Open-Source-Anwendungen zurückzugreifen. Deren Funktionsumfang ist zwar vergleichsweise schmal, aber für Schulen in der Regel ausreichend. Vertreter dieser Gattung sind etwa webEdition und Joomla (siehe Kasten).

Mit diesen Programmen kann der Administrator eine Navigationsstruktur errichten und Seiten anlegen. In einem sogenannten Editor befüllen die zugangsberechtigten User die Seiten nach vorab festgelegten Formatvorlagen mit Inhalt, dem Content. Die Benutzeroberfläche des Editors ähnelt meist der von Office- und Gestaltungsprogrammen, mit Buttons und Eingabefeldern für Textformat, Zeichengröße und Schriftfarbe sowie mit Schaltflächen für die Einbettung von Bildern, Grafiken, Download-Dokumenten und Hyperlinks. Entsprechend schnell hat sich der halbwegs PC-Erfahrene an die Arbeit im Editor gewöhnt. Wie intuitiv sie von der Hand geht, sollte – neben den enthaltenen Funktionen – auch ein Auswahlkriterium für das CMS sein. An Demoversionen kann man das testen, bevor man sich entscheidet.

Per CMS können auch zugriffsberechtigte Schüler Content auf der Schul-Website einpflegen. Damit reduziert sich der Administrationsaufwand für den Webmaster. Zugleich steigt aber das Fehler- und Missbrauchsrisiko.



Die großen Vier im Vergleich

Nicht unbedingt etwas fürs Auge, aber funktionstüchtig und inhaltlich top: www.schulhomepage.de, die u.a. von Schulen ans Netz e.V und Initiative D21 empfohlene Community der Schulhomepage-Webmaster, bietet einen reichen Fundus an Informationen, Leitfäden und Praxishinweisen für die Erstellung einer Schul-Website. Außerdem führt sie in die Arbeit mit Content Management Systemen ein. Um die Auswahl zu erleichtern, stellt sie vier gängige Open-Source-Systeme – webEdition, conpresso, Joomla und site@school – einander gegenüber und bewertet sie kritisch. Links führen auf die Demoversionen – mit Ausnahme von webEdition, dessen Demo-Seite zur Zeit überarbeitet wird.

Ein CMS erlaubt es dem Webmaster, individuelle Zugriffsrechte für das Editieren von Contents zu erteilen, zu erweitern oder einzuschränken. Damit bleibt eine offene Schul-Website kontrollierbar.

Wer darf was?

Ein wichtiger Punkt sind die schon angesprochenen Autorisierungen. Je stärker die Website von Dialog, Mitbestimmung und Interaktion geprägt sein soll, desto größer die Zahl der an Schule Beteiligten, die darin „mitmischen“ wollen (und sollen). Der Vorteil eines solch offenen Systems: Der Pflegeaufwand verteilt sich auf viele Schultern. Der Nachteil: Die Gefahr des Wildwuchses und des Missbrauchs wächst. Darum muss der Webmaster zunächst entscheiden, welche User oder Usergruppen sich von welchen Rechnern aus ins CMS einloggen dürfen, und dafür entsprechende Einzel- oder Gruppenzugänge einrichten. Dann weist er den Befugten die Seiten zu, auf denen sie Contents einpflegen können, sowie die Editor-Funktionen, die sie dafür brauchen. Dabei sollte der Verantwortliche sparsam verfahren: Wer viel darf, kann auch viel Unheil anrichten. Eingriffe in die Menü- und Seitenstruktur, in Feedbacktools oder das Impressum sollten daher nur zentral möglich sein. Beim Einpflegen von Texten, Bildern und Grafiken auf Einzelseiten jedoch kann technisch kaum so viel schiefgehen, dass die ganze Seite darunter leidet. Zudem verfügt ein modernes CMS über Warn- und Schutzmechanismen, die Fehler beim Editieren verhindern sollen. So sind beispielsweise die hochladbaren Datenmengen und -formate von Fotos limitiert: Unkomprimierte Bilder von mehreren MB würden sonst das Laden der betreffenden Seiten auf dem PC des Betrachters immens verzögern.

Gewisse Inhalte, die auf einer Schulwebsite erscheinen sollen, können allerdings rechtlich sensibel sein. Dazu gehören z. B. Links auf Seiten Dritter mit volksverhetzendem oder jugendgefährdendem Inhalt oder Elemente, die durch das Urheber- oder Personenschutzrecht geschützt sind (siehe auch S. XX). Es sollte daher die Regel sein, dass allein der Webmaster in Abstimmung mit der Schulleitung Seiten auf Anfrage online schalten kann. Diese „Zensur“ ist im Sinne der juristischen Unbedenklichkeit einer Schul-Website dringend erforderlich.

Alles ein Kinderspiel?

In der Tat lässt sich mit einer template-basierten und per CMS administrierten Website eine hohe Usability realisieren. Doch die vorangegangenen Ausführungen zeigen schon, dass das ohne etwas Insiderwissen und Routine bisweilen schwieriger ist, als das die CMS-Anbieter versprechen. Eine entsprechende Webmaster-Fortbildung für Pädagogen, eventuell ergänzt um eine Beratung durch einen lokalen Online-Diensteister, sei daher empfohlen. Glücklicherweise ist eine Website aber ein „lebendes“ Medium, ihre Erstellung eine Art „work in progress“. Anders als Buch oder Broschüre kann sie optimiert werden, wenn sie bereits veröffentlicht ist. Pädagogen, die sich da noch nicht sattelfest fühlen, können daran im Rahmen eines Unterrichtsprojektes durchaus Schüler beteiligen, die selbst bereits gut funktionierende Websites erstellt haben. Die Verantwortung sollte aber stets in Lehrerhand bleiben. ◀◀

mho



Anzeige

Mobile Möbel für das Klassenzimmer

Die Schultz GmbH & Co. KG ist Hersteller von Büromöbeln und Betriebs-einrichtungen. Seit Jahrzehnten beliefert das Familienunternehmen Firmen, Gemeinden und Schulen mit soliden Funktionsmöbeln. Ursprünglich als Dampfsäugerwerk 1898 gegründet, fertigt das Unternehmen heute Tische, Stühle, Schränke für Büros und Betriebe als auch Etagenbetten für Unterkünfte. Aufgrund einer Kundenanfrage wurde

in den neunziger Jahren ein Klapptisch entwickelt, der sowohl schnell aufzubauen ist als auch extremen Anforderungen standhält. Dieser Klapptisch ist ideal für den schnellen Auf- und Abbau von langen Tischreihen. Durch den umlaufenden Stahlrahmen sind die Klapp-tische bis 350 kg belastbar. Die eingeklappten Tischbeine verschwinden komplett im Tischrahmen dadurch haben sie eine geringe Stapelhöhe.

Für die Qualität seiner Klapp-tische garantiert das Unternehmen 10 Jahre. Gerne beantwortet das Unternehmen unter der Servicenummer 0611 1855180 alle Fragen zu seinen Produkten.



Weitere Informationen:
www.schultz.de

Guter Wille reicht nicht

Das Internet ist kein rechtsfreier Raum – auch nicht die eigene Schul-Website

Wer eine Internetpräsenz veröffentlicht, begibt sich auf juristisches Glatteis: Links auf externe Homepages, Fotos oder Logos, die eine Schule in bester Absicht auf ihre Website stellt, können durchaus mit Rechten und Befindlichkeiten Dritter kollidieren. Drei Beispiele für häufige, oft unbewusste Vergehen mögen das verdeutlichen.

Links auf verhetzende Websites

Der Geschichtslehrer im Hauptschulzweig einer Gesamtschule hatte mit Schülern einer 10. Klasse eine Projektwoche zu Rechtsextremismus ins Leben gerufen. Herausgekommen sind hochinteressante Ergebnisse, die der Lehrer nun auf die Schul-Website stellen wollte. Eine Arbeitsgruppe etwa hatte sich mit der Verbreitung und Verherrlichung rechtsradikalen Gedankenguts befasst. Als anschauliche Beispiele setzte der Lehrer Links auf einschlägige Neonazi-Websites – und handelte sich damit prompt Ärger ein: Der empörte Vater eines Schülers beschwerte sich bei der Schulleitung, der für die Website verant-

wortlichen Instanz.

Und zwar zu Recht. Paragraph 130 des Strafgesetzbuches verbietet das Aufrufen von Internetseiten, die zum Hass gegen Teile der Bevölkerung oder gegen eine national, rassisch, religiös oder durch ihr Volkstum bestimmte Gruppe aufstacheln. Es ist auch dann nicht erlaubt, wenn dies nur zu Anschauungszwecken im Unterricht geschieht.

Kritiker und Schulleitung gaben sich mit dem Löschen der Links und einer auf der Schul-Website veröffentlichten Entschuldigung zufrieden, eine Anzeige blieb aus. Glück für den Lehrer: Derlei Delikte können durchaus mit einer Freiheitsstrafe bis



zu drei Jahren oder einer hohen Geldstrafe geahndet werden.

Die Schulleitung ergänzte in der Folge das Impressum der Schul-Website um eine ausdrückliche Distanzierung von den Inhalten extern verlinkter Seiten. Es ist allerdings von Fall zu Fall strittig, ob solche Hinweise tatsächlich ausreichen, um sich abzusichern. Daher sollten Webmaster und alle Zugriffsberechtigten davon besser absehen, auf Seiten mit volksverhetzenden, pornografischen oder jugendgefährdenden Inhalten zu verlinken.

Veröffentlichung geistigen Fremdeigentums

Die AG „Ernährung“ einer 9. Ganztagschulklasse befasste sich unter Gesundheitsaspekten mit den Inhaltsstoffen von Lebensmitteln, die speziell für Kinder angeboten werden. Sie kam zu dem Schluss, dass viele dieser zucker- und fettreduzierten Produkte ungesunde „Mogelpackungen“ sind. Im Einzelnen machte die AG – unter Anleitung ihres Lehrers – ihre Ergebnisse auf der Schul-Website öffentlich. Dabei verwendete sie einige Her-

steller-Logos, um einen gleichsam „abschreckenden“ Wiedererkennungseffekt zu erreichen. Die Folge: In einer Abmahnung verlangte einer der Hersteller von der Schulleitung das Löschen seines Logos und behielt sich eine strafrechtliche Verfolgung sowie eine Schadensersatzklage vor, zumal das Logo in einem negativen Zusammenhang gezeigt wurde. Schuldig gemacht hat sich der AG-Lehrer einer Urheberrechtsverletzung. Im Internet gelten ähnliche Bedingungen wie beim Druck von Büchern und Zeitschriften: Eingetragene Warenzeichen wie Logos oder Slogans sowie Fotos, Grafiken, Produktabbildungen oder auch längere Textzitate dürfen nur nach ausdrücklicher Genehmigung durch den Eigentümer veröffentlicht werden.

Veröffentlichung von Personenfotos

Eine Grundschullehrerin stellte für die Partnerschule Fotos von einzelnen Schülern auf die Schul-Website, die bei einer Theatervorführung während des Sommerfestes mitgewirkt hatten. Die Schulleitung hat das gebilligt: Sie war der Meinung, dies

sei erlaubt, da von keinem der gezeigten Schüler Namen angegeben sind.

Zwei Mütter jedoch widersprachen zu Recht dieser Auffassung. Auch wenn den auf Fotos erkennbaren Personen keine Namen zugeordnet sind, liegt eine Verletzung des Persönlichkeitsrechts der Schüler vor. Das Recht am eigenen Bild ist durch die allgemeine Handlungsfreiheit aus Art. 2 Abs. 2 Grundgesetz geschützt. Demgemäß kann das Bild auch ohne Namensangabe einer Person zugeordnet und diese Person erkennbar identifiziert werden.

Fotos von Schülern oder anderen Personen dürfen daher nur mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten oder der Personen selbst auf Websites erscheinen. Die Zustimmung ist nur dann nicht notwendig, wenn Personen nicht identifizierbar oder nur Beiwerk auf dem Foto sind, etwa wenn ein Gebäude fotografiert wurde, vor dem sich zufällig ein Schüler aufhält.

Nach dieser Erfahrung holt die Grundschule nun zu Beginn jeden neuen Schuljahrs eine schriftliche Generalerlaubnis der Eltern zur Veröffentlichung von Schülerfotos ein.

mho
Anzeige

AZ Peak Comp

Von jedem etwas

Blended Learning in der Lehrerfortbildung

Blended Learning, auch als Integriertes Lernen bezeichnet, verknüpft traditionelle Präsenzveranstaltungen mit modernen Formen des E-Learning, also die sozialen Aspekte der Face-to-Face-Kommunikation mit der Effektivität und Flexibilität elektronischer Lernkonzepte. Der Chip-Entwickler Intel® hat mit einigem Erfolg Fortbildungsangebote auf dieser Basis entwickelt.

► Blended Learning zielt als betont universelle Lernorganisation darauf ab, durch die Kombination verschiedener Medien und Methoden deren Vorteile zu verstärken und die Nachteile zu minimieren. Besonders wichtig ist es, die Präsenz- und Online-Phasen funktional aufeinander abzustimmen. Für folgende schul- und unterrichtsrelevante Themen bietet sich Blended Learning an:

- Verwendung und Vermittlung neuer Technologien
- Aufbereitung multimedialer Unterrichtsinhalte
- selbst gesteuertes Lernen
- Individualisierung von Lerninhalten
- Content verfügbar machen – User vernetzen
- Teletutoring zur individuellen Betreuung

Gut für Lehrer ...

Ausgerichtet an diesem Themenspektrum, hat Intel das Fortbildungskonzept „Intel® Lehren – Interaktiv“ ins Leben gerufen. Die Teilnahme daran ist kostenlos. Ziel des Konzepts ist es, die Unterrichtsqualität an Schulen und vergleichbaren Bildungseinrichtungen zu verbessern. Unerlässlich dafür sind

- Methodenvielfalt,
- fachkompetenter Medieneinsatz,
- selbstgesteuertes Lernen sowie
- die Motivationssteigerung von Lehrenden und Lernenden.

Auf der Online-Lernplattform www.intel-interaktiv.de finden sich verschiedene Module, die es den Pädagogen ermöglichen, Arbeitsgruppen zu bilden und auch Kontakt zu Lehrkräften anderer Bundesländer sowie Österreichs und der Schweiz aufzunehmen.

Persönliche Betreuung ist ein besonders wichtiger Erfolgsfaktor für die Fortbildung, da die meisten Teilnehmer die Maßnahme in ihrer Freizeit absolvieren. Darum hat Intel® in Zusammenarbeit mit den für Schule zuständigen Landesministerien ein ausgeklügeltes Mentorensystem entwickelt: In der Regel betreuen mindestens zwei speziell geschulte Lehrkräfte ihre Lehrerkolleginnen und -kollegen.

Wie beim Blended Learning üblich, wechseln sich auch bei „Intel® Lehren“ Präsenzphasen mit Online-/Offline-Phasen ab; nach Bedarf können Arbeitsphasen im Unterricht eingesetzt und von den Teamkollegen evaluiert werden. Eine Gesamtevaluation dieser Fortbildungsmaßnahme erfolgt durch eine universitäre Fakultät oder eine andere wissenschaftliche Einrichtung.

... und für die Schüler

Auch im Unterricht eröffnet E-Learning neue Chancen. Den hohen Nutzen für die Schüler hat im vergangenen Jahr beispielsweise die zuständige Kommission der Kultusministerkonferenz in einem Arbeitspapier hervorgehoben:



© fotolia/ ...



© fotolia/ ...

- E-Learning unterstützt den handlungs- und kompetenzorientierten Unterricht für die neuen Bildungsstandards.
- Die zunehmende Heterogenität der Schulklassen lässt sich mit E-Learning besser bewältigen: Mit individuell abgestimmten, differenzierten Bildungsangeboten wird E-Learning lernschwächeren Schülern ebenso gerecht wie lernstärkeren.
- E-Learning ist die ideale Ergänzung zum Schulbuch: Die didaktischen Medien im E-Learning lassen sich an die konkreten Bedürfnisse der jeweiligen Klasse anpassen, ergänzen und aktualisieren.
- Leistungsmessungen, Lernstandsdiagnosen und die diagnostische Erfassung der Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler werden durch E-Learning-Systeme stark vereinfacht und in vielen Fällen überhaupt erst ermöglicht. Diagnosen, Messungen und Tests lassen sich ohne Medienbruch mit den Fördermaßnahmen verbinden.
- Für die Leistungsmessung und die Dokumentation der Schülerleistungen bie-

tet E-Learning völlig neue Möglichkeiten. Die Ergebnisse der eigenen Arbeit im Unterricht können zum Beispiel als E-Portfolios gespeichert, weiter bearbeitet und anderen verfügbar gemacht werden.

- E-Learning fördert die Medienkompetenz und die informations- und kommunikationstechnologische Bildung – nicht theoretisch und als „Wissen auf Vorrat“, sondern ganz praktisch im eigenen Handeln der Schülerinnen und Schüler.
- Durch die Arbeit mit E-Learning-Angeboten erwerben Schülerinnen und Schüler Kompetenzen, die sie für lebenslanges Lernen brauchen.

Auch im methodisch-didaktischen Bereich bescheinigt die KMK in diesem Arbeitspapier dem E-Learning positive Auswirkungen auf den Unterricht, und zwar als ...

- Hilfsmittel zur Unterstützung einzelner Unterrichtsfunktionen in Form von Materialien, Aufgaben, Übungstexten, Lernstandsdiagnosen usw.;

- „tragendes Element“ einzelner Unterrichtsabschnitte, z. B. im Projektunterricht, in der freien Arbeit, im Stationenlernen oder auch im problem- und handlungsorientierten Unterricht;
- vorherrschende Form des Lehrens und Lernens: Hier ist z. B. an Selbstlernkurse in der beruflichen Bildung, in der gymnasialen Oberstufe oder in der Ganztagschule am Nachmittag sowie an Methoden der „Online-Didaktik“ zu denken, wie sie im Hochschulbereich entwickelt wurden.

Mit der kostenlosen Teilnahme an „Intel® Lehren – Interaktiv“ erhält jeder Pädagoge die Chance, sich auf die Herausforderungen der nächsten Jahre vorzubereiten. <<

Weitere Informationen und Kontakt:
juergen.wuttig@intel-interaktiv.eu

Jürgen Wuttig
Education Manager für Intel® Lehren in
Deutschland, Österreich, Schweiz

Anzeige

Schlaues Duo: Schulbuch und SMART Board

Früher war alles besser. Schüler „büffelten“ mithilfe des Schulbuchs. Und heute „chilled“ man am Whiteboard? Nicht ganz. Um das Lernen mit Büchern kommen Schüler auch in absehbarer Zukunft nicht herum. Das SMART Board, die interaktive Tafel, kann den Unterricht aber sinnvoll bereichern, indem zum Beispiel komplexe Zusammenhänge ganz ohne Medienbruch visualisiert werden.

Praktischer Einsatz im Unterricht

Ziel ist weder ein reiner Frontalunterricht noch eine mediale Überfrachtung. Praktische Beispiele deuten die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten des SMART Boards an. Steht auf dem Stundenplan z. B. das Thema Stofftransport der Pflanze, kann der Lehrer eine der heimischen Pflanzen mit Wurzeln unter die Dokumentenkamera legen. Das Bild erscheint sofort am SMART Board, sodass die Pflanzenstrukturen von einem



Schüler beschriftet oder im Vorfeld erfasste Begriffe entsprechend zugeordnet werden können. Eine aktuelle Rede aus dem Bundestag – via Internet auf dem SMART Board wiedergegeben – bereichert den Unterricht und bietet Anknüpfungspunkte für Diskussionen. Visuell wird auch der Geschichtsunterricht, indem Bildmaterial über die SMART Notebook Software digital und mit wenigen Klicks zur Verfügung steht. Das Ergebnis sollte ein Unterricht sein, der abwechs-

lungsreich und mit Bildern, Video- und Tonbeispielen anschaulicher gestaltet ist. Ein methodisch-didaktisch gut geführter „multimedialer“ Unterricht dient nicht allein der Wissensvermittlung, sondern führt Schüler an einen sinnvollen Umgang mit digitalen Medien heran.

Weitere Informationen:
<http://smarttech.de>



Den Ball flach halten

So klappt der Unterricht mit interaktiven Whiteboards

Immer mehr Multimedia-Tafeln hängen in deutschen Klassenzimmern. Für viele Lehrer sind sie aber noch Neuland; entsprechend groß ist mitunter die Versuchung, gleich beim Einstieg möglichst viele technische Register zu ziehen. Doch das kann nach hinten losgehen. – Sieben Tipps für einen anregenden multimedialen Unterricht, bei dem das Lernen im Mittelpunkt bleibt.

► Viele Möglichkeiten zu haben, bringt uns manchmal in die Bredouille. Interaktive Whiteboards sind dafür ein Beispiel: Sie verfügen über Dutzende Funktionen, Features und Schnittstellen, die richtig bedient und eingesetzt werden wollen. Wer eine Lehrerfortbildung zu Technik und Einsatz der Tafeln absolviert und nun „Blut geleckt“ hat, sollte darauf achten, nicht übers Ziel hinauszuschießen. „Weniger ist mehr“: Dieser Spruch trifft auch und gerade auf das Whiteboard im Unterricht zu. Um Anfängerfehler zu vermeiden, sich behutsam an die neue Technik heranzutasten und zu lernen, welche Contents und Arbeitsschritte in welcher Situation die Unterrichtsqualität fördern, gibt es einige Tricks, mit denen viele Pädagogen schon gute Erfahrungen gemacht haben.

1. Nutzen Sie das Whiteboard anfangs wie eine normale Tafel. Um sich mit der neuen Technik vertraut zu machen, können Sie Begriffe, Texte oder Schaubilder wie gewohnt an die Tafel schreiben – nur eben nicht mit Kreide, sondern beispielsweise mit elektronischen Stiften, die manche Hersteller anbieten, oder sogar direkt mit dem Finger, sofern Ihr Whiteboard das zulässt. Manche Modelle bieten auch eine Handschrifterkennung – eine Funk-

tion, die Sie aber erst nutzen sollten, wenn Sie sich das zutrauen. Mit der Zeit werden sich Ihnen „by doing“ weitere Funktionen erschließen.

Manche Lehrer empfanden es in der Anfangsphase übrigens als hilfreich, parallel auch an einer normalen Kreidetafel arbeiten zu können, etwa um Schülerimpulse festzuhalten und diese dann in digitale Grafiken, Karten oder Tabellen einzupflegen.

Sollten Sie in der Lage sein, zuhause elektronische Tafelbilder oder Folien zu erstellen (etwa in Powerpoint), können Sie sie auf einen Speicherstick ziehen und ganz einfach per PC auf das Whiteboard spielen. Achten Sie aber darauf, dass Ihr Entwurf ein Tafelbild bleibt und nicht seiten- und klickweise präsentiert werden muss.

2. Entfachen Sie kein Effekt-Feuerwerk.

Beschränken Sie sich – vor allem, wenn Sie Internetseiten oder Multimedia-Anwendungen aufs Whiteboard holen, auf wenige lerngegenstandsbezogene Inhalte. Die Ablenkung wäre sonst zu groß. Das gleiche gilt für Bild- und Grafikelemente: Sie sollten stets dem Lernfortschritt und nicht illustrativen Zwecken dienen.

3. Lassen Sie Ihre Schüler mitschreiben.

Wenn Lehrer signalisieren, dass sie ihre

digitalen Tafelbilder und Mindmaps als Download zur Verfügung stellen, verfallen viele Schüler ins Schwatzen: Sie müssen ja nichts mehr mitschreiben, denken sie. Machen Sie ihnen daher deutlich, dass vieles des im Unterricht Gesagten nicht in den Dokumenten auftaucht, aber trotzdem für den Lernerfolg eine wichtige Rolle spielen mag. Um dahingehend einen sanften Druck auszuüben, könnten Sie es zur Hausaufgabe machen, die handschriftlichen Notizen mit Informationen aus den elektronischen Dokumenten zu ergänzen und als Reflexion des Gelernten zur nächsten Stunde aufzubereiten.

4. Beziehen Sie Ihre Schüler aktiv ein.

Obwohl sich das Whiteboard grundsätzlich gut für offenen Unterricht und freie Lernformen eignet, schleichen sich in so manche Stunde doch wieder frontale Prozesse ein. Langatmige Vorträge ermüden, daran ändern auch peppig aufbereitete multimediale Inhalte auf dem Whiteboard nichts. Planen Sie in Ihren Unterricht daher immer auch Anlässe dafür ein,

einzelne Schüler oder Gruppen in die Arbeit am Board einzubinden.

5. Niemand außer Ihnen bedient Menüs und Tools.

Schüler am Whiteboard arbeiten zu lassen, bedeutet nicht, dass sie Formatierungen verändern, Inhalte verschieben oder den aktuellen Arbeitsgegenstand verlassen dürfen. Stellen Sie daher von Anfang an klar: Toolbars, Menüs und sonstige Optionen sind Ihr Hoheitsgebiet. Lassen Sie aber Tipps und Hinweise der Schüler zu, wenn Sie bei der Lösung eines technischen Bedienproblems einmal nicht weiterkommen.

6. Vermeiden Sie Video-Bespaßung.

Manche Sachverhalte lassen sich gut durch Filmbeispiele auf dem Whiteboard veranschaulichen. Dazu können Sie durchaus die Online-Community YouTube heranziehen. Suchen Sie aber unbedingt schon bei der Planung die in Frage kommenden Clips heraus, nicht erst vor der Klasse. Rufen Sie im Unterricht nur die eingeplanten Links auf. Andere Filme

sind tabu – genau wie Zwischenrufe YouTube-erfahrener Schüler, die von anderen tollen Clips berichten wollen. Ganz wichtig: Die Videos sollten nicht länger als fünf Minuten dauern.

7. Picken Sie sich Internet-Contents punktgenau heraus.

Wie beim Einsatz von YouTube-Filmen sollten Sie grundsätzlich verfahren, wenn Sie für Ihren Unterricht das Internet nutzen wollen: Recherchieren Sie bei der Vorbereitung jene Websites, die Sie verwenden wollen, und bewegen Sie sich während des Unterrichts ausschließlich zwischen diesen Seiten. Verlassen Sie das Internet, sobald es seinen Zweck erfüllt hat. Vermeiden Sie es, vor der Klasse zu googeln, das provoziert Unruhe und Zwischenrufe von „Besserwissern“ – und es kostet zuviel Zeit. Prüfen Sie bei der Unterrichtsplanung auch genau, ob die fraglichen Websites nicht eventuell jugendgefährdender oder volksverhetzender Natur sind. Zeigen Sie solche Seiten, machen Sie sich strafbar! ⚡

Anzeige

**SPRACHEN LERNEN,
SPRACHEN VERSTEHEN.**

**LEARNING LANGUAGES,
UNDERSTANDING LANGUAGES.**

**APPRENDRE LES LANGUES,
COMPRENDRE LES LANGUES.**

**APPRENDER ESPAÑOL AHORA
MÁS FÁCIL.**

**LINGUAS DISCERE,
LINGUAS COMPREHENDERE.**

Elektronische Wörterbücher mit professionellen Inhalten.

Bis zu 21¹ fundierte Nachschlagewerke bewährter Verlagspartner, die auf die Bedürfnisse von Schülern und Lehrern zugeschnitten sind: Das zeichnet die elektronischen Wörterbücher der EX-word-Serie aus.

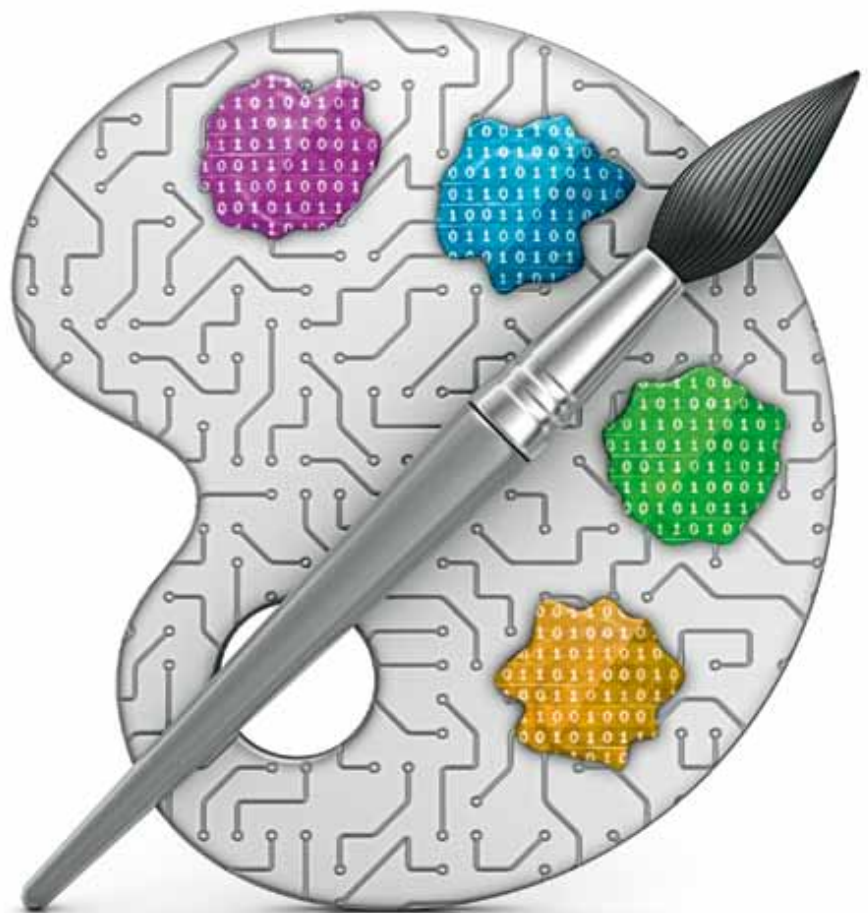
Das EX-word EW-G550C für Schüler mit 9 Wörterbüchern.

Das EX-word EW-G6100C für Lehrer mit 21 Wörterbüchern.

EX-word
www.ex-word.de

¹ Gerätespezifische Zusammenstellung der Buchinhalte

Grundsätzlich ist eine interaktive Tafel natürlich auch eine Tafel. Warum sollten Sie sie dann nicht auch als eine solche benutzen? Ein Unterricht ohne Tafelanschrieb ist nur schwer vorstellbar und selten realisierbar, spielt dieses Medium doch im Zusammenhang mit der Ergebnisorientierung und der Entwicklung von Problemlösungen eine wichtige Rolle.



© istock/ ...

Kein bisschen angestaubt

Gemeinsam mit den Schülern ein Tafelbild entwickeln

► Interaktive Whiteboards bieten neue Perspektiven zur Gestaltung von Tafelbildern im Klassenraum. Eine völlig neue Art des planvollen Schreibens ist durch die digitale Tafel möglich geworden. Werden Tafelanschriften mithilfe einer interaktiven Tafel unter etwaiger Zuhilfenahme verschiedener weiterer Materialien (Bilder, Film, Ton) gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern entwickelt, bietet dies zahlreiche Sprachanlässe zum diskursiven inhaltlichen Austausch in der Lerngruppe.

Auch komplexe Zusammenhänge lassen sich mithilfe der elektronischen Tafel verständlich machen. So kann ein naturwissenschaftlicher Versuch in seinen Einzelschritten dargestellt und gemeinsam

detailliert nachvollzogen werden. Oder aber er wird mit einer Videokamera aufgenommen und über die elektronische Tafel abgespielt. Jetzt kann der Film jederzeit unterbrochen werden, und auf dem Standbild lassen sich Bearbeitungen wie Texte, Überschriften oder zeichnerische Erklärungen anbringen, die das Verständnis der Schülerinnen und Schüler erleichtern.

Machen Sie sich's einfach

Ein weiteres Beispiel für einen gemeinsam erstellten Tafelanschrieb ist das Zusammenfügen von Satzteilen, beispielsweise im fremdsprachlichen Unterricht. Was früher mühsam und zeitaufwendig mit Schere, Folie und Overheadprojektor

gemacht wurde, lässt sich nun per Drag-and-Drop realisieren: Ein Textobjekt (z. B. ein Satzteil) lässt sich durch Klicken aktivieren und mit dem Finger an die richtige Position ziehen. Auf diese Weise entstehen komfortabel und einfach dynamische Tafelbilder, die per E-Mail an die Lerngruppe verschickt oder direkt in eine eingeführte Lernplattform hochgeladen werden können, wo sie etwa im Rahmen einer Hausaufgabe weiterbearbeitet und ergänzt werden können.

Außerdem können Schüler auf dem Tafelbild aufbauende, weitergehende Aufgaben für ihre Mitschülerinnen und Mitschüler erstellen. Die Lerngruppe kann Zusammenhänge leichter erkennen, da sie anschaulicher und verständlicher dargestellt werden können.

Bekanntes neu erleben

So können mithilfe eines Spots oder der Lupe einzelne Bestandteile des projizierten Bildes hervorgehoben und fokussiert werden. Die Funktion des Spots ist ein erhellter Bildausschnitt, der sich durch

Drag-and-Drop vom Mittelpunkt nach außen vergrößern und durch Ziehen am Rand verschieben lässt. Andere Objekte wiederum lassen sich durch einen digitalen Vorhang verdecken und langsam – Schritt für Schritt – sichtbar machen, ähnlich, wie Sie es vermutlich mit einem Deckblatt auf dem Overheadprojektor ebenfalls getan haben.

Flexibel nutzbare Ergebnisse

Um Lösungen einer Aufgabe zu verdecken, haben Sie bei der Nutzung einer interaktiven Tafel eine weitere Möglichkeit als nur die Verwendung des Bildschirmvorhangs. Sie können nämlich ein in der Hintergrundfarbe erstelltes Objekt über den zu verbergenden Text legen. Dadurch wird er verdeckt und ist nicht mehr sichtbar. Klickt man das nun über dem Text liegende Objekt an und verschiebt es, gibt es den Blick auf den Text (also die Lösung) frei. Ein Objekt (z. B. ein Textfeld oder eine Abbildung) lässt sich durch Drücken und Ziehen an seinen Rändern vergrößern oder verkleinern. Objekte lassen sich am

Rand verstecken und bei Bedarf ins Tafelbild einholen. Über die Whiteboard-Software lassen sich getätigte Aktionen mit dem auf die interaktive Tafel projizierten Computerbild aufzeichnen und später abspielen. Dabei wird eine Animationssequenz erzeugt, die über die Steuersymbolleiste gestartet werden kann. Diese kann den Schülern dann digital zur Verfügung gestellt werden, sodass sie die einzelnen Unterrichtsschritte, die zur Erstellung des Tafelbildes geführt haben, nachvollziehen, beispielsweise im Rahmen der Vorbereitung auf eine Klassenarbeit oder Klausur. Da die gesamte Lerngruppe am Entstehungsprozess beteiligt ist und den Geschehnissen einfacher folgen kann, zeigt sie eine größere Aufmerksamkeit und ist motivierter.

Martin Kohn

Dieser Beitrag ist ein Auszug aus Martin Kohns Buch „Unterricht 2.0. Lernen und Lehren mit interaktiven Tafeln“. Velber 2011, Friedrich Verlag, ISBN 978-3-7800-1084-1, 24,95 EUR. Erhältlich im Buchhandel oder direkt beim Verlag (Adresse siehe Impressum).

Anzeige

UpgrAID macht aus Ihrer Tafel ein interaktives System

Dass interaktive Systeme verstärkt Einzug auch in deutsche Schulen halten, ist unumstritten und ganz bestimmt auch sehr sinnvoll. Weniger sinnvoll ist dabei, dass häufig vorhandene Tafeln abgebaut und entsorgt werden, selbst wenn sie erst kürzlich angeschafft wurden.

Das UpgrAID System der Fa. Conen macht dieser Verschwendung ganz einfach ein Ende. In weniger als zwei Stunden bauen Sie damit Ihr vorhandenes Tafelsystem zu einer interaktiven Tafel um. Das Ergebnis ist eine vollwertige interaktive Tafel inklusive der bereits vielfach bewährten und vor allem boardneutralen Bedienersoftware easiteach.

Die Vorteile auf einen Blick:

- Investitionsschutz: Ihre gute „alte“ Tafel bleibt erhalten.
- Nachhaltigkeit: Sie verhindern Sondermüll und schonen Ressourcen.
- Kostenersparnis: UpgrAID ist viel preisgünstiger als ein neues System.
- Zeitersparnis: In 2 Stunden ist alles fertig.
- Multifunktionalität: Sie haben ein vollwertiges interaktives System.

Auf unserer Website www.tafel-der-zukunft.de zeigen wir Ihnen, wie einfach und praktisch die Umrüstung ist.

Weitere Informationen:

Conen Produkte GmbH & Co KG
Conenstraße 4, 54497 Gonzerath
Tel.: 06533/75-204
E-Mail: info@tafel-der-zukunft.de



Neuland in Sicht

Kongress „Arche Nova“: Think-Tank der Bildung

Lässt sich Bildung kultivieren? Welche neuen Ideen schlummern in den Köpfen von Pädagogen? Um das herauszufinden, hat der Verein und das Netzwerk Archiv der Zukunft "die Intelligenz der pädagogischen Praxis, die Schulerneuerer, Lernaufwiegler und die an der nächsten Generation und der Zukunft Interessierten" zusammengebracht – bei der Bildungs-Biennale „Arche Nova“ im Bregenzer Festspielhaus.

Den Blickwinkel ändern, neue Perspektiven entdecken: Die Sicht auf die Dinge ist oft entscheidend. Im Festspielhaus Bregenz nutzten die Teilnehmer der Arche Nova 2011 diese Gelegenheit ausgiebig.

► Gut 1700 Pädagogen machten sich im Oktober bei dieser Zweitaufgabe nach der 2009er Premiere auf die Suche nach neuen, bisher versteckten Wegen, nach Synergien, Gesprächspartnern und Ideen. Aussteller mit klassischem Lehrmaterial für Schulen? Nicht dort. Dafür Künstler, Wissenschaftler, Politiker und auch Unternehmer.

Beispiel Yakamoz: Die 15-jährige Schülerin hatte kürzlich einen Artikel in der ZEIT. „Ich gehe in die 9. Klasse eines Hamburger Gymnasiums, und ich habe ein Problem: Ich habe kein Leben mehr.“ Der Artikel „Mein Kopf ist voll“ handelt von einem durch die Schule total verplanten Tag, von überbordender Unterrichtsfülle und einer Persönlichkeit, einem Menschen, der dabei auf der Strecke zu bleiben droht. Die 15-jährige Yakamoz hat kontroverse Diskussionen über Effizienz und Ineffizienz an deutschen Schulen angeschoben. Ein guter Grund für die Macher der "Arche Nova Bodensee", sie auch in Bregenz zu wissen.

Was bleibt?

Untermauert wurden die Zweifel der Schülerin, ob sie es mit einem für sie und andere geeigneten Schulsystem zu tun

habe, von zahlreichen Fakten und Forschern. Der Psychologe Thomas Stäbler beispielsweise verglich das System mit „Bulimie-Lernen“ und plädiert für eine radikale Kürzung der Lehrpläne. Analog zu den Erkenntnissen des Hirnforschers Gerhard Roth: „Alle Überprüfungen des Wissens, das junge Menschen fünf Jahre nach Schulabschluss noch besitzen, laufen darauf hinaus, dass das Schulsystem einen Wirkungsgrad besitzt, der gegen Null strebt.“ Nur kritisieren ist einfach – aber wie besser machen? Das zentrale Thema des 2011er Kongresses.

Medien: Steinchen im Mosaik

Tanz, Theater, Kreativität abseits von Lehrplänen und ausgetretenen Pfaden: Ansätze, das zeigten die vielen Fachvorträge, Diskussionen und Unterhaltungen am Rande des Programms, gibt es reichlich. Und eine Gemeinsamkeit, die immer wieder entdeckt wird: nämlich Gemeinsamkeit. So wie im Kölner Genoveva-Gymnasium, dessen Schülerschaft aus 40 verschiedenen Nationen einen Patchwork-Organismus bildet, der mancherorts als kaum zu bewältigen gälte. Dort, in Köln, bedeutet zeitgemäßer Unterricht auch den Einsatz digitaler Formen – aber eben nicht nur. Gemeinsamkeit wird hergestellt durch das Profulfach Tanz. Nationen, Geschlechter, Handicaps werden so zusammengeführt. Ein Konzept, das mit dem Deutschen Schulpreis honoriert wurde.

Das Nachdenken der Vordenker geht weiter. Und oft liegt nur eine kleine Grenze zwischen einer Idee und deren Umsetzung. Vielleicht ist gerade deshalb der Veranstaltungsort im österreichischen Bregenz ideal für einen Verein ADZ, der seine Geschäftsstelle in Hamburg hat. Nur ein schmaler Uferstreifen des Bodensees trennt hier Deutschland von seinem Nachbarland. Grenzen überschreiten. Der nächste Arche-Nova-Kongress soll in zwei Jahren stattfinden. ◀◀

Christian Busse



Alles! Immer! Überall!

Die FWU-Mediathek ist online

► Niemals war der Einsatz von Filmen im Unterricht einfacher als heute: Seit Februar ist die Mediathek des FWU Institut für Film und Bild in Wissenschaft und Unterricht online. Die FWU-Mediathek enthält das gesamte Onlinemedien-Portfolio des Medieninstituts der Länder – das sind über 4.400 Filme und Sequenzen aus 1.111 FWU-Produktionen, wobei der Medienbestand auch zukünftig stetig um neue Produktionen ergänzt und aktualisiert wird.

Der Beginn einer neuen Ära

Es gibt viele Themen, die Schülerinnen und Schüler sprichwörtlich gesehen haben müssen, um sie verstehen zu können. Sei es die Beobachtung einer Zellteilung, die Entstehung der Jahreszeiten oder die Emotionen des 9. November 1989 – die Liste könnte endlos sein. Jetzt ist all dies per Knopfdruck verfügbar. Besonders Augenmerk wurde bei der Entwicklung der FWU-Mediathek auf die intuitive Bedienung gelegt: Wer Google oder Youtube bedienen kann, wird sich auch in der FWU-Mediathek spielend leicht zurechtfinden.

Wichtig zu wissen ist, dass Lehrerinnen und Lehrer mit dem Einsatz der FWU-Mediathek juristisch auf der sicheren Seite sind. Oft wird vergessen, dass Medien aus Youtube oder Mitschnitte aus dem Fernsehen etc. gar nicht öffentlich vorgeführt werden dürfen. Alle Inhalte der FWU-Mediathek sind juristisch unbedenklich und im Preis ist auch das Recht für die öffentliche Vorführung im Unterricht enthalten, inklusive GEMA-Gebühren, sodass sich die Schulen praktisch um nichts mehr kümmern brauchen.

Viel Inhalt für wenig Geld

Arbeitsblätter, Bildergalerien, multimediale Lerneinheiten und natürlich viele Filme – für alle Schulfächer vom Elementarbereich bis zur Erwachsenenbildung. Das macht die FWU-Mediathek zu einem idealen Werkzeug für alle Schulen. Grundschulen können übrigens auf ein preislich- und inhaltlich reduziertes Portfolio zurückgreifen, für 360,- € im Jahr. Ansonsten kostet das Gesamtportfolio 600,- € im Jahr, wobei diese Preise als Flatrate zu verstehen sind – für die gesamte Schule! Lehrende und Lernende erhalten

individuelle Zugangskennungen, mit denen sie, so oft sie möchten, auf die FWU-Mediathek zugreifen können.

Kein Internetanschluss notwendig!

Was nützen Onlinemedien, wenn im Klassenraum kein Internetanschluss vorhanden ist? Viel! Die FWU-Mediathek bietet Lehrerinnen und Lehrern die Möglichkeit, praktisch alle Inhalte herunterzuladen. Die Medien können dann ohne Internetverbindung einfach via Beamer oder interaktivem Whiteboard präsentiert werden. Schülerinnen und Schüler hingegen können die Medien „nur“ online streamen.

Vielfältig einsetzbar: Zur Unterrichtsvorbereitung, im Unterricht ...

...und überall! Sei es am PC oder Mac – und sogar auf mobilen Endgeräten, wie dem Apple iPad. Ohne Einschränkungen übrigens: So können Schülerinnen und Schüler die FWU-Mediathek zum Selbstlernen oder für Projektarbeiten nutzen. Oder als Hausaufgabe, die meisten Medien beinhalten nämlich Arbeitsblätter, mit denen das Gesehene Wissen anschließend vertieft werden kann.



Probieren Sie es aus!

Unter www.fwu-mediathek.de können Sie die FWU-Mediathek selbst ausprobieren. Hier finden Sie auch fünf vollständige und kostenlose Medien aus verschiedenen Produktfamilien, mit denen Sie sich selbst von der Qualität und den Funktionen der FWU-Mediathek überzeugen können. ◀



Auf gute Nachbarschaft

Schüler aus Schweden und Stralsund gemeinsam im „virtuellen Klassenzimmer“

Computer und Internet bieten ganz neue Möglichkeiten, um internationale Schulpartnerschaften zu pflegen. Schüler des Hansa-Gymnasiums Stralsund schlugen so gleich mehrere Fliegen mit einer Klappe: Sie übten sich in der Fremdsprache Englisch, in multimedialer Kommunikation und im sozialen Miteinander

► Gerade in den frühen Phasen des Fremdsprachenlernens können virtuelle Austauschprojekte eine Bereicherung für den Unterricht sein: Es findet authentische Kommunikation in der zu erlernenden Sprache statt; die Laborsituation der Klasse wird aufgebrochen; die Lernenden erleben, dass das Gelernte auch von anderen verstanden wird.

Zugleich flexibilisiert das Internet die Kommunikation mit den Partnerschülern: Der Austausch muss nicht mehr „verordnet“ zu festen Zeiten im Unterrichts- und Schulrahmen stattfinden, sondern kann weiterverfolgt werden, wenn Muße und Motivation dafür da sind. In „Leerlaufzeiten“ können die Schüler die während des elektronischen Austauschs entstandenen Texte in Ruhe übersetzen und analysieren. Das ist gerade dann vorteilhaft, wenn in der Schule nur wenige Medientechniken mit Internetzugang verfügbar sind.

Projektanlässe

„Was wissen wir eigentlich über unsere schwedischen Nachbarn? Welche Wege bietet das Internet für einen spannenden Austausch?“, hatten sich 15 Schüler des Stralsunder Hansa-Gymnasiums gefragt. Schwedische Schüler und die schwedische Schulkultur kennen lernen – dabei konnten die Jugendlichen sehr viel über sich selbst und die eigene Identität herausfinden.

Die Stralsunder Schule entwickelte die „Begegnung mit einer Fremdsprache“: ein Kurs, an dem 15 Ganztagschüler nachmittags im Medienlabor teilnahmen. Englisch sollte die Zielsprache sein, darin stimmte man mit den schwedischen Partnerschülern überein. Über den EMailAustausch hinausgehend, sollten die Schüler als Gruppe miteinander kommunizieren und den Austausch in eine gemeinsame Gestaltungsaufgabe integrieren.

Einfach Richtungsweisend

Ihre 3 Wege zum interaktiven Board!

Erster Weg *Aus alt mach neu!*



Mit dem UPGRAID Kit verwandeln Sie ihre alte Kreidetafel in nur zwei Stunden zu einer interaktiven Tafel.

Sparen Sie:

- Zeit
- Geld

Schonen Sie:

- die Umwelt
- Ressourcen
- Ihre Investitionen



Vorher



Nachher

Zweiter Weg *Der Beamer schaut zu*

Wir liefern ein neues Tafelsystem mit interaktivem Projektor.

Ihre Vorteile:

- vollwertige Schultafel als Projektionsfläche
- preiswert
- nur ein technisches Gerät

Auf Wunsch als:

- fahrbares System
- Pylonsystem
- System mit Flügeln
- wandmontiertes System

Mehr Infos zu diesem System finden Sie auch im Internet.



Dritter Weg *Das interaktive Komplettsystem*

Sie kaufen die klassische Kombination aus interaktivem Whiteboard und Ultranahdistanzprojektor.

Ihre Vorteile:

- interaktives Whiteboard von Panasonic
- integrierte Lautsprecher



- interaktiver Stift mit Spezialfunktionen
- Multi-Touch – Sie arbeiten mit mehreren Personen gleichzeitig

Weitere Informationen zu diesem System finden Sie auch im Internet.



Im Rahmen der Ganztagschule konnten sie die Kontakte zur ausländischen Schule individuell vertiefen. Meist standen den Ganztagschülern auch am Nachmittag Internetrechner zur Verfügung, sodass sie die Chance hatten, den Kontakt weiter auszubauen. Auf das Austauschprojekt bezogene Hausaufgaben waren in einen authentischen Kontext eingebunden und erhöhten die Motivation.

Die Internetoberfläche von Schola21 (siehe auch S. 12 ff.) bot dafür methodische Anreize. Dem Projektleiter oblag es, über den eigenen Login die individuellen Bemühungen zu verfolgen und zu honorieren. In einzelnen Etappen bauten wir den Kontakt zur anderen Schule auf. Anschließend erfolgten Anmeldung und Einrichtung des virtuellen Klassenzimmers. Die teilnehmenden Schüler wurden angemeldet und die Zugänge zum virtuellen Klassenzimmer an die Partnerschule übermittelt.

Dem virtuellen Klassenzimmer war ein HomepageGenerator angeschlossen. Er generierte automatisch eine Website, die auf der Schulhomepage verlinkt ist und anzeigt, welche Ergebnisse aus der Kommunikation wichtig sind. Mit dieser Funktion sicherten wir die Teilergebnisse als Pool für neue Ansätze des Austauschs. Eingepflegte Bilder wurden künstlerisch gearbeitet, Werke gescannt und den Themenbereichen zugeordnet. Das Ergebnis aus dieser Kombination ist eine lebendige Website.

Vielfältiges Werkzeug

In thematischen Arbeitsgruppen wie etwa "My school", "The first day every week", "My favorite book, movie" usw. tauschten sich Schüler in unterschiedlicher Bandbreite und Intensität aus. Sie konnten Texte in Word vorschreiben und sprachlich überprüfen. Durch die zeitliche und örtliche Unabhängigkeit war es ihnen zusätzlich freigestellt, von zu Hause die

Kontakte auszubauen und thematisch in den Arbeitsgruppen des virtuellen Klassenzimmers zu arbeiten.

Die Oberfläche öffnete jedem Schüler die Möglichkeit, auf interaktive Werkzeuge zur Kommunikation zuzugreifen. Der Lehrer konnte auf einzelne Schüler zugeschnittene Aufträge erteilen, Hinweise geben, die Kommunikation unterstützen und koordinieren. Durch die methodische Struktur der Internetoberfläche erfassten die Jugendlichen die Ganzheitlichkeit des Austauschvorhabens und koordinierten ihre Bemühungen selbstständig. So konnten sie selbstbestimmt neue Themen öffnen und z.B. künstlerisch den Kontakt und ihre Aussagen beleben. Die Tatsache, dass eine Homepage die wichtigsten Ergebnisse automatisch veröffentlicht und so auch der gesamten Schule Einblicke liefert, wurde zur kreativen Herausforderung. Als positiv hat sich dabei herausgestellt, dass jeder Schüler in einem Steckbrief zeigen konnte, welche Beiträge er beigetragen hat.

Positive Erfahrungen

Drei Schülermeinungen mögen genügen, um die Erfolge des Kurses zu umreißen:

- „Ich finde, das Projekt hat mir geholfen, sicherer in der englischen Sprache zu werden. Man bekommt ein besseres Sprachgefühl. Man baut seine Fähigkeiten viel motivierter aus, z.B. mit dem Computer umzugehen und daneben noch Stoff zu lernen und im Internet zu arbeiten. Man lernt, sich besser mit Leuten aus verschiedenen Ländern zu verständigen. Man kann besser auf Leute eingehen, sich offener seine Meinung sagen.“
- „Durch das Austauschprojekt ist es mir leichter gefallen, in der englischen Sprache zu kommunizieren. Dadurch, dass wir echte Kontakte aufgebaut haben, war es für mich interessanter, wirklich in Englisch zu schreiben. Ich habe das Gefühl, dass sich meine Sprachkenntnisse dadurch verbessert haben.“
- „Mir hat unsere Arbeitsweise gefallen. Ich war verantwortlich, die Kommunikationsbeiträge aufzustellen und diese in die Diskussion zu bringen. Es war spannend, wenn im virtuellen Klassenzimmer neue Themen aufgemacht wurden. ◀◀

Dank Internet sind die Schüler nicht mehr an einen festen zeitlichen und örtlichen Rahmen für die Pflege ihrer Schulpartnerschaft gebunden. Das lockert die Kommunikation auf – und steigert die Motivation, sich in einer Fremdsprache daran zu beteiligen

© fotolia /

Ein interaktives Medium macht Schule: Whiteboards lösen Kreidetafeln ab.

Kinder gehen in die Schule, um für das Leben zu lernen – und sich auf eine Informationsgesellschaft vorzubereiten, in der die Weitergabe von Wissen einen hohen Stellenwert hat. Dass dies im Unterricht mit der geforderten Qualität geschieht, dafür sorgen neue mediale Lernmethoden wie das gemeinsame Lernen im Internet und die Nutzung digitaler Informationsangebote. Immer öfter lösen deshalb interaktive Whiteboards die Kreidetafeln ab. Sie bieten die Möglichkeit, unterschiedlichste Lerninhalte ins Unterrichtsgeschehen einzubinden und die Vermittlung von Wissen noch lebendiger und anschaulicher zu machen.

Flexibler lehren und lernen mit maßgeschneiderten Projektionssystemen.

Durch ihren Umgang mit modernen Medien in der Freizeit sind die Schüler „up to date“ und setzen diese Kenntnisse gern im Unterricht ein. Umgekehrt profitieren Lehrerinnen und Lehrer von einer aktiven Unterrichtsteilnahme, wenn das Lernen mehr Spaß macht. SANYO unterstützt dieses Vorgehen mit Projektoren, die einerseits kombiniert mit einem Whiteboard und zum anderen durch eine integrierte interaktive Funktion multimedial eingesetzt werden können. In jedem Fall ist das dargestellte Bild groß, lichtstark, hochauflösend und flexibel an jede Raumsituation anzupassen.



PDG-DWL2500: Unterricht in neuen Dimensionen.

Große und brillante Bilder aus ultrakurzem Abstand – das ist eine Stärke des neuen PDG-DWL2500. Damit empfiehlt er sich bestens für die Installation mit interaktiven Whiteboards, wo der kurze Lichtweg schatten- und blendungsfreie Projektionen von bis zu 2,80 m ermöglicht. Zum Beispiel wird eine 2 m breite Tafelfläche bereits aus einer Entfernung von nur 8 cm ausgeleuchtet. Auch mit Widescreen-Laptops arbeitet er hervorragend zusammen – dank seiner Auflösung von 1.280 x 800 Pixeln. Besonders interessant sind die plastischen Darstellungen mit der integrierten 3D-Funktion. Da für

Unterrichtsmaterialien zunehmend Lehrstoff in 3D angeboten wird, ist dieser Projektor eine kluge Investition für die Zukunft.

PLC-WL2503A: Projektor und interaktives Whiteboard in einem.

Der PLC-WL2503A erzeugt sehr detaillierte Projektionen mit einer WXGA-Auflösung von 1.280 x 800 im 16 : 10-Format. Ein praktisches Merkmal für Präsentationen ist das Kamera-Modul mit „Interactive Pen“, das Bewegungen des Stiftes auf der Projektionsfläche auf den PC überträgt. So lassen sich Vorträge während des Unterrichts interaktiv durch neue Notizen ergänzen und ausbauen. Durch die integrierte Interaktivität ist der Einsatz von zusätzlichen interaktiven Whiteboards nicht notwendig, wodurch wiederum

Kosten gespart werden. Für ein Unterrichtserlebnis im modernen Sinn sorgt auch der integrierte 10-Watt-Lautsprecher für Multimedia-Präsentationen, die ohne externe Boxen stattfinden können.

Beispiel Rheinland-Pfalz: Klassenzimmer mit Zukunft.

Bei der Integration von interaktiven Tafeln in Deutschland übernahm das Bundesland Rheinland-Pfalz eine Pionierrolle. Bisher wurden rund 1.400 mit SANYO-Ultra-Weitwinkel-Projektoren ausgestattete, interaktive Whiteboards erfolgreich in den täglichen Unterrichtsablauf integriert. E-Learning, Informationsgewinnung und gemeinsames Lernen im Internet haben seitdem in allen Fächern eine stärkere Rolle eingenommen. Seither werden Inhalte der Lernsoftware, des Internets und angeschlossener Kameras durch einen Projektor wiedergegeben. Sowohl Lehrer als auch Schüler bewerten das Lernsystem als sehr positiv und erfreuen sich bereits heute am Unterricht von morgen.

Mehr brillante Ideen unter www.sanyo.de



Mitmachen motiviert!

Im Stadtraumblog präsentieren Jugendliche ihre Stadt-Raum-Gestaltung

„Ich bau 'ne Stadt für dich ... und für mich“ heißt es in einem Lied der R&B-Sängerin Cassandra Steen. Schüler aus fünf Sekundarschulen in Sachsen-Anhalt haben das in die Tat umgesetzt und sich im Projekt „Jugendliche gestalten Stadt-Raum“ der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung (DKJS) Gedanken darüber gemacht, wie sie ihre unmittelbare Umgebung gestalten würden. Eine Umgebung, in der sie sich wohlfühlen können.

► „Das Projekt will Kinder dazu ermutigen, das zu machen, was ihnen wichtig ist“, sagt Sylvia Ruge, Regionalstellenleiterin der DKJS in Sachsen-Anhalt. Jugendliche würden viel zu wenig berücksichtigt, wenn es darum geht, Straßen, Plätze und Parks zu planen, erklärt Projektleiterin Daniela Küllertz. „Bei ‚Jugendliche gestalten Stadt-Raum‘ bekommen sie eine Stimme“, sagt sie. Ihre Vorstellungen realisieren die Jugendlichen nun gemeinsam mit Architekten, Künstlern, Medienpädagogen, Spielzeugdesignern, lokalen Unternehmen sowie kommunalen Vertretern. Das DKJS-Projekt wird finanziert aus Eigenmitteln sowie durch den Europäischen Sozialfonds, Sachsens-Anhalts Ministerium für Landwirtschaft und Umwelt und die Heinz-Nixdorf-Stiftung.

Partizipation fördert Engagement und Eigenverantwortung

Über ihre Projektfortschritte berichten die

Schüler im eigenen Stadtraumblog. Die Plattform ist für sie außerdem ein wichtiges Forum, um sich auszutauschen und neue Mitstreiter zu gewinnen. „Und ganz nebenbei erwerben die Schüler wichtige Medienkompetenzen“, stellt Projektleiterin Küllertz fest. Im Blog findet man auch Informationen zum interaktiven mobilen Stadtplan für die mobile City Bernburg, entwickelt von Schülern des Campus Technicus. Entworfen haben sie mit Unterstützung der FH Anhalt und des Stadtraumteams außerdem einen Schulhof: eine komponierte Fläche mit farbenfrohen Terrassen, Dschungel, Fußballfeld, Ruhezone, „Rankgerüst“ zum Klettern und verschiedenen Sitzelementen. Dafür haben die Jugendlichen lokale Unternehmen als Unterstützer gewonnen, eine Scheckübergabe der Volksbank war krönender Abschluss der Projektpräsentation.

Die Partizipation Jugendlicher am kommunalen Geschehen und ihre aktive Be-

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX



teiligung an der Gestaltung öffentlicher Räume fördert das Engagement und die Eigenverantwortung von Jugendlichen – und wirkt damit Abwanderungen entgegen, wissen die Programmleiterinnen: „Ziel des Projektes ist es zum einen, den Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit zu geben, ihre Perspektiven und stadt-räumlichen Bedürfnisse öffentlich zu machen. Zum anderen sollen die Erwachsenen – vom Bürgermeister bis hin zum lokalen Kioskbesitzer – diese Perspektiven und Bedürfnisse kennenlernen. Das Gefühl, dabei auf Augenhöhe mit Entscheidungsträgern und Experten zu agieren, stärkt Kinder und Jugendliche in ihrem Selbst- und Verantwortungsbewusstsein, in ihrer sozialen Kompetenz und Identifikation mit ihrer Umgebung.“

Stadt-Räume werden zu Lernräumen

Das Projekt öffnet die Stadt-Räume auch für den Unterricht. In Haldensleben etwa haben vier Jugendliche gemeinsam mit dem Kinderkunstforum und in Begleitung des Stadtraumteams der DKJS ein „mobiles Klassenzimmer“ entwickelt: ein

Konzept zur Verlegung des Unterrichts an Lieblingsorte im Stadt-Raum. Noch in diesem Schuljahr wird es im örtlichen Schwimmbad starten. Auch Hallenser Schüler gehen demnächst auf Tour. Sie haben Outdoormöbel für städtische Brachflächen entworfen und ein selbst gebautes Skatemobil vor Ort mit Jugendlichen aus anderen Projektstandorten getestet. Selber skate sie zwar nicht, sagt Sonja Nebel von der Saaleschule, „aber es ist schön, mitzumachen und Teil des Ganzen zu sein“. Auch Paul Poege hat das „mobile Klassenzimmer“ begeistert mitgeplant. In Zukunft werden er und seine Mitschüler losziehen, um an ihren Lieblingsorten im Stadt-Raum zu lernen – im Schlepptau einen Wagen mit einem Klassensatz Sitzkissen, Schulmaterialien und einer Tafel.

Von dem Projekt sind auch die beteiligten Pädagogen begeistert, unter ihnen Kunstlehrerin Petra Reinecke aus Wolfen. Dort soll in einem Wohngebiet eine „Innenhoflandschaft“ entstehen. Ihre Ideen haben die Jugendlichen gemeinsam mit dem Architekten Wolfgang Würth und dem Team der DKJS in einem maßstabstreuen Mo-

dell sowie in verschiedenen 3D-Modellen dargestellt. Da würden sich nicht nur die Kinder wohl fühlen, sondern auch ältere Menschen, die ihren Enkeln beim Klettern zusehen und junge Mütter beim Spazieren gehen, meint Petra Reinecke.

Angret Zahradnik aus Bernburg denkt zudem, dass aktive Beteiligung die Lernmotivation positiv beeinflusst. Überhaupt habe die Mitarbeit die jungen Leute auch persönlich weitergebracht. Projektleiterin Küllertz bestätigt das. Die Jugendlichen lernen, in ihren Planungen das Organisatorische genauso zu beachten wie unterschiedliche Perspektiven und Interessen. Auch die Erwachsenen würden davon profitieren, meint DKJS-Projektmitarbeiter Marcel Korth: „Jugendliche machen oft Vorschläge, auf die Erwachsene nie kommen würden.“ ◀◀

Susanne Schlaikier, Journalistin

Frauke Langhorst, Programmkommunikation Deutsche Kinder- und Jugendstiftung

Weitere Informationen:

www.stadtraumblog.de

www.dkjs.de

Anzeige

IT IN DER SCHULE – SICHER VERSTAUT & FLEXIBEL EINSETZBAR!

Medienwagen - Notebookwagen - Beamerkoffer - Lösungen für iPad™

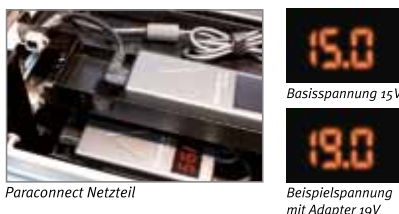
PARAPROJECT®

Multimediawagen, Notebookwagen & Wagen für iPad™



PARACONNECT®

NEU: Lademanagement für Notebookwagen & IT-Transportkoffer



- Paracconnect reduziert Elektroschrott und spart Kosten eines zweiten Netzteils
- Paracconnect Netzteil kann automatisch jedes beliebige Notebook aufladen
- Bei Notebookwechsel kann der Adapter in wenigen Sekunden ausgetauscht werden
- Adapter für jedes Notebook-Modell einzeln erhältlich
- Alle gleichen oder verschiedenen Notebooks werden in einem Wagen oder Koffer mit einem Kabel gleichzeitig aufgeladen



PARAPRO®

Multimedia- & IT-Transportkoffer



PARAT®

PARAT GmbH + Co. KG · Tel: +49(0)8583/29-361 · Fax: +49(0)8583/2930361
info@parat.eu · www.parat.eu

iPad™ ist ein eingetragener Markenname der Apple Inc.



Heute heißt es: Köpfe zusammenstecken und Pläne schmieden!

Jugendliche haben viele gute Ideen. Doch häufig fehlen Chancen, sie auch in die Tat umzusetzen. Mit Think Big, einem gemeinsamen deutschlandweiten Programm der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung und Telefónica Germany, können Jugendliche ihre Ideen verwirklichen und dabei auch anderen ihre Potenziale zeigen.

„Alles voll DDR hier!“

Think Big on Tour in der Evangelischen Schule Berlin-Mitte

► Die Evangelische Schule Berlin-Mitte mag in der ganzen Stadt für ihren modernen Unterricht bekannt sein – untergebracht ist sie in Plattenbauten, die ihre besten Zeiten lange hinter sich haben. Außen wie innen blättert die ohnehin längst verblichene Farbe ab, Teile des Schulhofs erinnern eher an eine Schutthalde als an einen Ort für Spiel und Pause. „Extremst alt“ sei das Gebäude, merkt dann auch einer der Schüler in dem Sitzkreis völlig zu Recht an. Ein anderer motzt: „Alles voll DDR hier!“

Jugendliche als kreative „Bestimmer“

Heute ist der Tag, an dem sich manches ändern wird. Nicht nach den Plänen von Erwachsenen – die Schüler selbst entwerfen Visionen, wie sich ihr Umfeld verändern soll. Mit ein bisschen Geduld können sie ihre Ideen schon bald in die Realität umsetzen. „Erst einmal sammelt ihr ganz viele Ideen, dann einigt ihr euch auf die, auf die ihr am meisten Lust habt“, erklärt

ihnen die Medienpädagogin Martina Harand. Gemeinsam mit ihrem Kollegen Ekkehard Schmidt, einem Fernsehjournalisten, ist sie gekommen, um mit den Schülern einen Tag lang zu arbeiten. Für jede Idee, die heute früh in den Köpfen der Jugendlichen entsteht und die schon am Mittag im Internet präsentiert werden soll, gibt es 400 Euro. Dabei werden die „Think Big“-Projekte von Jugendlichen selbst initiiert und verantwortet, sind gemeinnützig, haben etwas mit dem Alltag der Projektmacher zu tun und erreichen viele andere Jugendliche.

„Think Big“, das bedeutet so viel wie: Trau dich, anzufangen – und dann denk weiter! Angedacht werden sollen Projekte, die nicht mehr kosten als 400 Euro, aber auch solche, die mit diesem Betrag erst einmal angeschoben werden können. Voraussetzung, um bei „Think Big“ mitzumachen, ist, unter 25 Jahre alt zu sein. „Think Big“ fördert beispielsweise die Verschönerung



Krankenversicherung

Beamte versichern
sich privat

Günstige Tarife – auch
für Beamtenanwärter –
bereits ab 24 € im Monat.

Bei uns ist der öffentliche Dienst zu Hause. Deshalb bieten wir genau die Beihilfe-Tarife, die Sie wirklich brauchen.

Das beste Rezept:

- besonders günstige Beiträge (z. B. nur 149,27 € im Monat*)
- attraktive Beitragsrückerstattungen

* für einen 30-Jährigen bei 50 % Beihilfe für die Tarife ambulant/stationär/Zahn

Weitere Informationen dazu finden Sie im Internet unter www.HUK.de

Kooperationspartner des

**DEUTSCHER
PERSONALRÄTE
PREIS 2012**



HUK-COBURG

Aus Tradition günstig



Der Weg zum eigenen Projekt ist leicht: Idee aufschreiben, online stellen und abwarten. Mit 400 Euro und Beratung von Jugendeinrichtungen vor Ort, den „Think Big Projekt-Partnern“, wird der alte Bauwagen zum Schülercafé.

© Deutsche Kinder- und Jugendstiftung

von Jugendfreizeitheimen, Rap-Contests von Jugendgruppen, Anti-Gewalt-Seminare und vieles mehr.

Projektmanagement als Lerngegenstand

Bei diesem Schul-Aktionstag in Berlin-Mitte ist aber wohl nur logisch, dass sich die Kreativität an dem maroden Schulgebäude entlang hangelt. Zu den Themenkomplexen „Müll“, „Fassade“ und „Bauwagen“ formiert sich je ein Schülerteam. Die Bauwagengruppe teilt sich binnen kürzester Zeit noch einmal auf in eine Bauwagen-Verschönerungs-Gruppe und eine Schülercafé-Gruppe. Die 13-jährige

Lea berichtet: „Unsere Idee ist, einen einfachen Bauwagen in ein wunderschönes Schülercafé zu verwandeln und ihn somit zu neuem Leben zu erwecken.“

Wie gut Deutschlands Schulen jeden zusätzlichen Euro gebrauchen können, ist nicht das einzige, was der interessierte Beobachter an diesem frühherbstlichen Donnerstag in Berlins Mitte lernen kann. Das Projekt „Think Big“ kann mehr – nämlich das, was die Lehrerin Mandy Voggenauer so auf den Punkt bringt: „Es bringt den Schülern nahe, wie aus einer Idee ein kleines, präsentables Projekt wird“, sagt sie, „und zwar nicht theoretisch, sondern praktisch und lebensnah.“ Das, hofft Voggenauer, könnten sie in ihrem Leben außerhalb wie auch nach ihrer Schulzeit gut gebrauchen. „Die Jugendlichen lernen etwas über Projektmanagement – und dass sie aktiv werden und etwas tun können. Und wenn ihnen in ihrem Kiez etwas nicht passt, denken sie hoffentlich in Zukunft: Ich bin nicht hilflos – ich such mir ein paar Unterstützer und sammle erst einmal Ideen. Der Rest wird dann schon!“

Ideen verbreiten via Internet

Dafür, dass im Rahmen von „Think Big“ aus der Idee „ein präsentables Projekt“ wird, sorgen nicht zuletzt die neuen Medien. Die Mittagspause ist gerade erst vorbei, da sitzt Ekkehard Schmidt schon mit einem der Jüngsten aus der Klasse

am Computer und wertet bewegte Bilder aus: Während die anderen Pizza gegessen haben, hat der Siebtklässler Robert mit einer kleinen Flipcam den Müll, das Laub und die Glasscherben auf dem Schulhof gefilmt. In wenigen Stunden werden die von dem Jungen selbst geschnittenen Bilder schon im Internet zu sehen sein: Unter www.o2thinkbig.de präsentieren die Jugendlichen nicht nur in fünf Sätzen ihre Ideen – nicht wenige von ihnen stellen Fotos oder sogar kleine Filme dazu ein. Fernsehjournalist Ekkehard Schmidt ist von dem Einsatz der neuen Medien voll überzeugt. „Obwohl alle Jugendlichen ständig fernsehen, ist es für fast alle das erste Mal, dass sie Dinge wie Videotechnik, digitalen Schnitt und Bildbearbeitung erleben. Das regt sie zum Nach- und zum Weiterdenken an: Wie setze ich eine Idee in meinem Kopf bildlich um? Was zeige ich? Wie präsentiere ich das, was ich will?“ Und zwar: schnell. Binnen weniger Stunden entstehen Bilder. Auch das, sagt Ekkehard Schmidt, sei ein großes Plus moderner Technik: „Die Jugendlichen sehen unheimlich schnell Ergebnisse. Auch das ist in diesem Alter ganz wichtig.“

Jeannette Goddar

Think Big

Das gemeinsame deutschlandweite Programm der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung und Telefónica Germany unterstützt selbstständig initiierte, gemeinnützige Projekte Jugendlicher mit je 400 Euro sowie Know-How von anderen Jugendlichen und Pädagogen. 32 Projektpartner vor Ort begleiten die Förderung der Jugendprojekte, geben die Mittel an sie weiter und stehen den Jugendlichen als Berater zur Verfügung. Damit die Ideen weit nach außen getragen werden, steht den jungen Kreativen ein Blog zur Verfügung, in dem sie ihre Ideen, deren Umsetzung und ihre Erfahrungen mit allen Interessierten und potenziellen Nachahmern teilen können.

Weitere Informationen unter:

www.o2thinkbig.de
www.dkjs.de

„Die spinnen, die Hohenloher!“

HOHENLOHER zeigt in einem gedruckten Handbuch, wie sich reale Einrichtung und digitale Medien in Zukunft optimal ergänzen.

2011/2012: Die ganze Schule ist umgestellt auf digitale, virtuelle Wahrnehmung. Die ganze Schule? Nein! Die Raumeinrichtung wird – als letzter realer Einfluss neben dem Lehrer – unmittelbar auf Lernen und Leben wirken, solange Schule auch ein Gebäude ist.

Die Stärken digitaler Technologien entfalten ihre Wirkung in der Schule: Neben den neuen Möglichkeiten zählt dazu auch das Einsparpotenzial hinsichtlich Organisations- und Verwaltungsaufwand. Vom Klassenraum über multifunktionale Räume mit flexiblen Daten- und Stromanschlüssen bis zu Mediothek, Cafeteria und Aula, vom interaktiven Board oder Beamer über mobile Medienmöbel und das offen zugängliche Internet-Terminal bis zum Digitalen Schwarzen Brett® funktionieren innovative HOHENLOHER Einrichtungslösungen als Katalysator zwischen Menschen und Medien.

Als informative „Schnittstelle“ zwischen Schulleitung, Behörden und Planern, aber auch für Kollegium, Eltern und Schülervertretung haben die Schuleinrichter nun ein umfassendes „Einrichtungshandbuch für die Schule“ vorgelegt. Anders als bei reinen Handelskatalogen steht hinter dem 216 Seiten starken Werk die über 130-jährige Erfahrung von HOHENLOHER als Entwickler und Hersteller. Neben der Firmenzentrale in Öhringen – hier entstehen Innovationen wie NAWIS® und der original Medienlift® – pflegt HOHENLOHER den Dialog weiterhin über deutschlandweite Vertriebszentren und Fachberater vor Ort.

Erhältlich ist das „Einrichtungshandbuch für die Schule“ kostenfrei direkt bei HOHENLOHER: Telefon 0800-696-1000 oder www.hohenloher.de

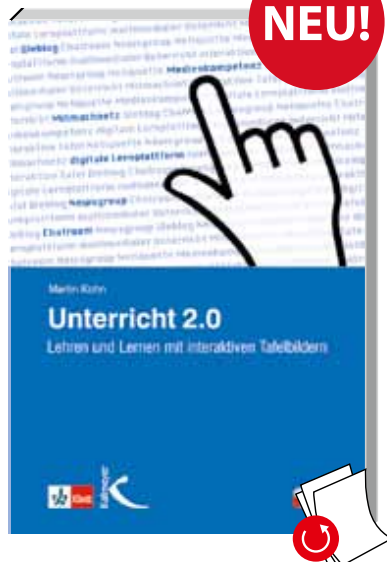


216 Seiten Einrichtungskompetenz, eingeteilt nach schulischen Raumkategorien.

Kompetente Hilfe beim Einsatz von interaktiven Tafelbildern

Fortbildung

Alle Preise zzgl. Versandkosten, Stand 2011.



An den meisten Schulen sind Computer und interaktive Tafeln vorhanden, aber es fehlt an Konzepten für deren pädagogisch sinnvollen Einsatz. Der Autor zeigt, dass gerade diese Medien Wegbereiter sein können für eine neue Lehr- und Lernkultur, die gekennzeichnet ist durch anregenden Unterricht sowie ein stärker eigenverantwortliches und selbständiges Lernen. Mit anschaulichen Beispielen und in der Praxis bewährten Projektideen eröffnet er neue Perspektiven, wie Medien sinnvoll im Unterricht und für die Arbeit der Schülerinnen und Schüler zu Hause eingesetzt werden können. Einfach nachvollziehbar und sehr motivierend für alle – so können auch Sie Ihren Unterricht bereichern.

MARTIN KOHN

Unterricht 2.0

Lehren und Lernen mit interaktiven Tafelbildern

16 x 23 cm, 204 Seiten mit Downloadmaterial

ISBN 978-3-7800-1084-1, € 24,95



Unser Leserservice berät Sie gern:
Telefon: 05 11/4 00 04 -150
Fax: 05 11/4 00 04 -170
leserservice@friedrich-verlag.de

www.klett-kallmeyer.de