



IMST – Innovationen machen Schulen Top
Kompetenzorientiertes Lernen mit digitalen Medien

WENN INFORMATIK KREATIV WIRD

ID 1687

Projektkurzbericht

Projektkoordinator/in

Reinhard Strobl, Bed, BA

Fieberbrunn, Juli 2016

KURZFASSUNG

Das Projekt „Wenn Informatik kreativ wird“ beschäftigt sich mit kreativer Informatik und dem Einsatz digitaler Medien im Unterricht. Es wurde an der Neuen Mittelschule Fieberbrunn in Tirol über das ganze Schuljahr 2015/16 hinweg durchgeführt. Es besteht aus zwei Teilen: Zum einen „Kreative Informatik“ – ein freiwilliger, jahresdurchgängiger Kurs für Schülerinnen und Schüler der 3. Klasse. Zweitens wurden Tablets im Unterricht erprobt. Als dritter Bestandteil des Projektes wird der Aufbau einer Lernplattform für Lehrpersonen an unserer Schule besprochen. Im Zusammenhang mit diesem Projekt wurden Betriebe aus der Region zum Thema „Kreativität und Beruf“ befragt. Die Ergebnisse dieser Befragung sind ebenfalls Bestandteil des Berichtes.

Das Projekt besteht aus vier großen Teilbereichen, die sich in den Modulen wiederfinden:

- Modul 1: Kurs – Kreative Informatik
- Modul 2: Tablets im Unterricht
- Modul 3: Online-Lernplattform
- Modul 4: Befragung regionaler Betriebe

Im Großen und Ganzen sind keine groben projekthinderlichen Schwierigkeiten aufgetreten. Die Arbeit in den Projektmodulen verlief planmäßig. Die durchgeführte Befragung der regionalen Wirtschaft verlief mit einer Rückmeldequote von 35 % recht erfolgreich.

Das als 3. Modul geplantes Vorhaben, eine Lernplattform beispielgebend für die Kollegenschaft zu erstellen, wurde dahingehend abgeändert, da sich das Kollegium auf keine Lernplattform einigen konnte. Es wurde der Wunsch geäußert, die Planungen dahingehend noch nicht abzuschließen, sondern noch weitere Lernplattformen (oder ähnliches) auszuprobieren und sich erst zu einem späteren Zeitpunkt festzulegen. Dieser Umstand wird nicht ad hoc als Schwierigkeit bewertet, sondern der Wunsch der Kollegenschaft wurde respektiert und das weitere Ausprobieren und Evaluieren wird als Chance betrachtet.

Das Projekt kann im Wesentlichen als erfolgreich betrachtet werden. Es ist gelungen, einen Kurs „Kreative Informatik“ zu realisieren. In 35 Unterrichtseinheiten erlernten die Teilnehmer darin Roboter zu programmieren, Bilder zu bearbeiten, Videos zu erstellen, Onlinetools richtig zu verwenden und noch vieles mehr (Auflistung im Anhang). Der Kurs kann in den folgenden Schuljahren an der Schule weiterverwendet bzw. können einzelne Module im Regelunterricht eingesetzt werden. Die Befragung der Betriebe, die Auskunft darüber geben sollten, wie wichtig Kreativität im Berufsleben ist, zeigte, dass Kreativität sehr wohl in der Schule gelernt, bzw. geschult werden sollte. Der nun erstellte Kurs ist dahingehend ein Zusatzangebot. Grundfertigkeiten am Computer – vor allem Dateimanagement und Office-Programme – werden von den Betrieben vorausgesetzt. Auch dies zeigte die Befragung.

Tablets wurden und werden weiterhin im Unterricht eingesetzt. Damit die Tablets flächendeckend im Gebäude eingesetzt werden konnten, wurde in die Errichtung eines WLAN-Netzes investiert. Auch deswegen kann davon ausgegangen werden, dass dieser Teil des Projektes erfolgreich abgeschlossen wurde und einen wertvollen Beitrag zur Schul- und Unterrichtsentwicklung geleistet hat. Anfängliche Hemmschwellen wurden durch persönliche Gespräche und Einschulungen abgebaut. Zum Ende des Schuljahres 2016/2016 verwenden gut ein Drittel der Lehrpersonen Tablets im Unterricht.

Um die Lehrpersonen digital zu erreichen und ihnen eLearning-Inhalte vorzustellen, wurde ein schulinterner Newsletter erstellt der per E-Mail verschickt wird. Dadurch kann sich jede Lehrerin und jeder Lehrer nach eigenem Ermessen mit der Thematik eLearning beschäftigen.

Es wurde in regionalen Printmedien und auf der Schulhomepage über das Projekt berichtet. Auf zwei IMST-Tagungen konnte der Projektverlauf und der Projektinhalt vorgestellt werden. Als weitere Verbreitung können auch viele Gespräche mit Eltern (bzgl. Tablets im Unterricht), Kolleginnen und Kollegen verzeichnet werden. Auch zeigten sich die befragten Betriebe interessiert und erfreut über die Projektidee.

Zusammenfassend lässt sich festhalten: Das Projekt war erfolgreich und sinnvoll. Es konnten wichtige Impulse gesetzt werden und ein notwendiger Schulentwicklungsprozess in Bezug auf digitale Medien in Gang gesetzt werden.