



Virtuelles Museum für Schülerarbeiten

<http://home.schule.at/user/vimu/>

Kurzfassung

Mag. Ingetraut Maier Schlager
BG/BRG St. Pölten, Josefstraße 84

Projektnummer 27

Projektnehmer/in: Mag. Ingetraut Maier Schlager
Adresse: Obere Hauptstraße 32, 3150 Wilhelmsburg

Name der Schule/ Institution: Bg St.Pölten
Straße, Hausnummer: Josefstraße 84
Postleitzahl Ort: A 3100 St. Pölten

Tel.: ++43 02746 2588

E-Mail: <mailto:ingetraut.maier-schlager@plus-it.com>

VIRTUELLES MUSEUM

Ausgangssituation:

Am BG St. Pölten wird in der 2. Klasse (Unterstufe) verpflichtend Informatik mit 2 Wochenstunden angeboten. Eine der beiden Wochestunden wurde fächerübergreifend geführt: Bildnerische Erziehung/Computeranwendung.

Aufgabenstellung/Pläne

Im Rahmen des neu geschaffenen Gegenstandes sollten folgende Anteile des Informatik-Unterrichts verwirklicht werden:

1. Die Schüler/innen sollten Bilder mit Hilfe von Zeichenprogrammen selbst erstellen (Bezug zu neuem BE-Lehrplan)
2. Die Schuler/innen sollten ihre Bilddaten selbst in ein Bildarchiv stellen können und bei Bedarf darauf zugreifen können. (Mit der Erstellung der Datenbank wird/wurde ein externer Berater beauftragt.)

Durch den Vorgang des Uploads sollen die Schüler/innen den Begriff „Datenbank“ praktisch kennen lernen.

3, Die selbständige Veröffentlichung der Zeichnungen/Grafiken im Internet sollte motivierend auf die Schüler/innen wirken und einen zusätzlichen Anreiz bieten, sich mit der Wirkung von Bildmedien auseinander zusetzen.

4, Durch das Ausgeben von Fragebögen an die Schüler/innen soll evaluiert werden, in welchem Maße die erwarteten Effekte eingetreten ist.

Methoden

1, Einzelne lehrplanbezogene, thematisch **abgegrenzte „Unterrichtsbausteine“** wurden von der Projektleiterin für das Zeichenmedium Computer adaptiert, und in **Lernziele und Lernschritte** unterteilt.

- **Zu Beginn** einer Lerneinheit erfolgte der Unterricht in Form von **klaren Anweisungen**, d. h. das Zeichenprogramm sollte systematisch kennen gelernt werden und eine Anwendungssicherheit sollte erarbeitet werden.
- Als Ergänzung zur anwendungstechnischen Fertigkeit wurde jeweils eine **zeichnerische Aufgabe** gestellt, in der eine formale Lösung zur Darstellung einer bildnerischen Aufgabe gefunden werden sollte.

2, Jede/r Schüler/in verfügte über die Zutrittsdaten zum Upload ins Virtuelle Museum und konnte selbständig die fertige **Bilddatei uploaden**.

3, Es wurden im Dezember 04, d. h. **vor** Einführung des Virtuellen Museums, und im April 05, d.h. **nach** Einführung des Virtuellen Museums Fragebögen an die Schüler/innen ausgegeben.

Fragen zur Ist-Situation und Wichtigkeit der Verwendung des Computers im Fach Bildnerische Erziehung, der Verständlichkeit der Lehrstoffvermittlung, des zur Verfügung gestellten Zeitausmaßes, des Gefallens an computergenerierten Bildern, der Freude über Ausstellungsmöglichkeit im Internet wurden von den Schüler/innen bewertet.

Ergebnisse

1, Die Erfüllung der Aufgabenstellung durch die Schüler/innen wurde gut bis zufriedenstellend erfüllt.

2, Die Einbindung des Virtuellen Museums in die Unterrichtsgestaltung hat **sich sehr bewährt**. Durch die Chance, die Arbeit im Internet präsentieren zu können, hatte die (informatische) Aufgabenstellung eine attraktive Zielkomponente.

3, Das Virtuelle Museum wurde mit der Startseite der Schulhomepage verlinkt und hat sich als attraktiv erwiesen.

4, Neben den in fachlicher Hinsicht zufrieden stellenden Ergebnissen gab es durch diese Einrichtung auch noch einen eher als soziokulturell positiv zu bewertenden Effekt (dient dem Ansehen der Schule nach Außen und motiviert das Lehrerkollegium?).

Diskussion

1, Einen derartigen virtuellen Aufbewahrungsort und Schaukasten kann ich allgemein empfehlen.

2, Der Aufwand, den das Anlegen und Betreuen der Datenbank mit sich bringen, wird durch die überwiegenden Vorteile belohnt.

<http://home.schule.at/user/vimu/> und (ohne Aktualitätsgewähr)

<http://www.bgstpoelten.ac.at/aktuell.html>