

Geräteinitiative – Konzept (Entwurf)

Vision & Motivation

Wir wollen die Schülerinnen und Schüler der 1. und 2. Klassen ab dem Schuljahr 2021/22 im Rahmen der Digitalen Schule aktiv dabei unterstützen, in altersgerechtem Tempo und Umfang, digitale Werkzeuge und Systeme für sich sinn- und nutzenstiftend zu entdecken.

Die Digitale Grundbildung, die bereits für 2. und 3. Klassen eingeführt wurde und in der grundlegende Inhalte (vorwiegend in den Unterricht der Schulfächer integriert) vermittelt werden, wird durch eine Versorgung aller SchülerInnen einer Klasse mit einem hochwertigen und den Anforderungen entsprechend eingerichteten digitalen Endgerät wesentlich unterstützt.

Die Geräteinitiative des Bundesministeriums (Teil des Projekts [Digitale Schule \(8-Punkte-Plan\)](#)) ermöglicht, wirklich alle SchülerInnen mit einem entsprechenden Gerät zu versorgen. Daher nimmt unsere Schule an diesem Projekt mit Überzeugung teil.

Unterrichtskonzept

Behutsam – in verträglichen Schritten – wohl integriert in den Gesamtunterricht

Grundlagen

Die folgenden Inhalte sollen sowohl in speziellen Einheit als auch integrativ vermittelt werden.

Kerninhalte

Diese haben Vorrang und sollen daher innerhalb des Wintersemesters in Grundzügen erschlossen werden. Neben dem Erlernen von Handhabung, dem Umgang mit Tastatur und Maus liegt uns vor allem am Herzen, dass die Kinder ein Bewusstsein für einen sicheren Umgang mit dem Internet entwickeln. Das Projekt [saferinternet.at](#) ist bereits heute ein wertvoller Partner für die Schulen. Dieses richtet sich auch speziell an Eltern: [saferinternet.at/eltern](#).

- Ordnung am Computer bzw. Dateisystem
- Umgang mit Tastatur und Maus erlernen
- Handhabungs- und Wartungs-Richtlinien
- An- und Abmeldung zu schulischen digitalen Diensten
z.B. eduvidual, webuntis. Diese Fähigkeit soll möglichst bald erworben werden, auch um die Kvs zu entlasten (Hinweis von Andreas). Ergänzung Wolfgang: das PoDS verspricht dabei auch eine Erleichterung in Hinsicht auf sein SingleSignOn.
- Emails lesen und verfassen
- Suche bzw. Recherche im Internet

- Safer Internet (Awareness)
Verhalten in sozialen Medien, Malware, Phishing, ...
Bewährte Quelle: saferinternet.at

Folgeinhalte

- Standardsoftware
 - Textverarbeitung
 - Tabellenkalkulation
 - Präsentationssoftware
- Coding / Algorithmisches Denken
- Digitale Bildbearbeitung

Zeitplan

- Einführungsphase (ca Wintersemester)
 - Was wir vorhaben mit dem Computer
Überblick über Möglichkeiten zum Einsatz, Inspiration und Plan
 - An- und Abmeldung zu schulischen IT-Diensten
 - Tastatur und Maus
 - Handhabungs- und Wartungs-Richtlinien
 - Saferinternet
 - Ordnung am Computer
 - Email
 - Suchen
- Erweiterungsphase
 - Textverarbeitung
 - Tabellenkalkulation
 - ...

Heft und Dokumentation

- SchülerInnen führen von Beginn an ein Heft zu den Lerninhalten der Digitalen Werkzeuge und Systeme. In dieses können fallweise auch von der Lehrkraft bereitgestellte Blätter eingeklebt werden. Diese Inhalte sollen sowohl in speziellen Einheit als auch integrativ vermittelt werden. Begleitend dazu möchten wir einen Eduvidual-Kurs bereitstellen, in dem die wichtigsten Inhalte zum Nachschauen verfügbar sind.

- Diese zeigt auch gut sichtbar, welche Inhalte behandelt und welche Kenntnisse und Fähigkeiten erworben wurden.

Fachbezogene Inhalte

Die ARGEs entwickeln momentan Ideen und sammeln Anforderungen und Wünsche zum Unterricht mit digitalen Systemen in ihren Fächern. Werkzeuge entfalten ihren Wert im sinn- und nutzenstiftenden Einsatz für bestimmte Lern- oder Lebensaufgaben. Das soll bereits in der Schule erfahren und erlernt werden können :-)

Überlegungen allgemein

Der Einsatz digitaler Werkzeuge und Systeme soll aus unserer Sicht kein Selbstzweck werden. Wir sehen diese als eines von vielen sowohl traditionellen als auch innovativen Mitteln, die uns heute zur Verfügung stehen.

Das [Magazin ÖPU-Nachrichten](#) hat im Dezember 2020 einen Beitrag des Philologen-Verbandes Baden-Württemberg veröffentlicht (Seiten 10 und 11) (Mit Dank an Herbert Meschuh für den Tipp), den wir empfehlen und aus dem wir hier eine Auswahl an Überlegungen notieren. Es geht um eine Gegenüberstellung von Pro- und Kontra-Sichtweisen.

Lernen wird durch den Einsatz digitaler Medien anschaulicher

Schüler erleben Lerninhalte durch neu-artige Einsatz- und Demonstrations-möglichkeiten hautnah	Allerdings ist Anschaulichkeit kein Zweck an sich, sondern dient als Grundlage für die darauf aufbauende Abstraktion . Wird nur auf Anschaulichkeit gesetzt, verkümmern die eigene Vorstellungskraft und die gedankliche Abstraktionsfähigkeit
--	--

Lernen wird aktiver und kreativer.

Schüler werden von Konsumenten der Lerninhalte zu Produzenten multimedialer Projekte und Präsentationen. Sie reagieren nicht nur auf Fragen der Lehrer, sondern werden kreativ und können so ihre Talente und ihre Persönlichkeit besser entfalten .	Digitale Geräte und Anwendungen können bei Projektarbeiten, Referaten, Plakaten, szenischem und musikalischem Gestalten ideale Begleiter und Hilfsmittel sein. Doch Schüler können sich nicht alles selbst beibringen, ein breiter Mix aus vielfältigen Methoden und Lernformen ist für einen gelungenen Unterricht erforderlich . Auch der Zeitbedarf muss berücksichtigt werden, sodass Aufwand und Ertrag in einem vertretbaren Verhältnis stehen.
--	---

Bildungsgerechtigkeit, Demokratisierung, Aktualität

Informationen und Lernmedien werden in	Das Problem dabei ist die Wertung, die nicht
--	--

<p>digitaler Form in Echtzeit einfach, kostengünstig für alle und global verfügbar .</p>	<p>durch das bloße Vorhandensein der Medien, sondern nur durch Kompetenzerwerb des Nutzers ermöglicht wird, da es ebenso Fehlinformationen, Täuschungen und Manipulationsversuche kostenlos global zugänglich gibt .</p>
--	--