

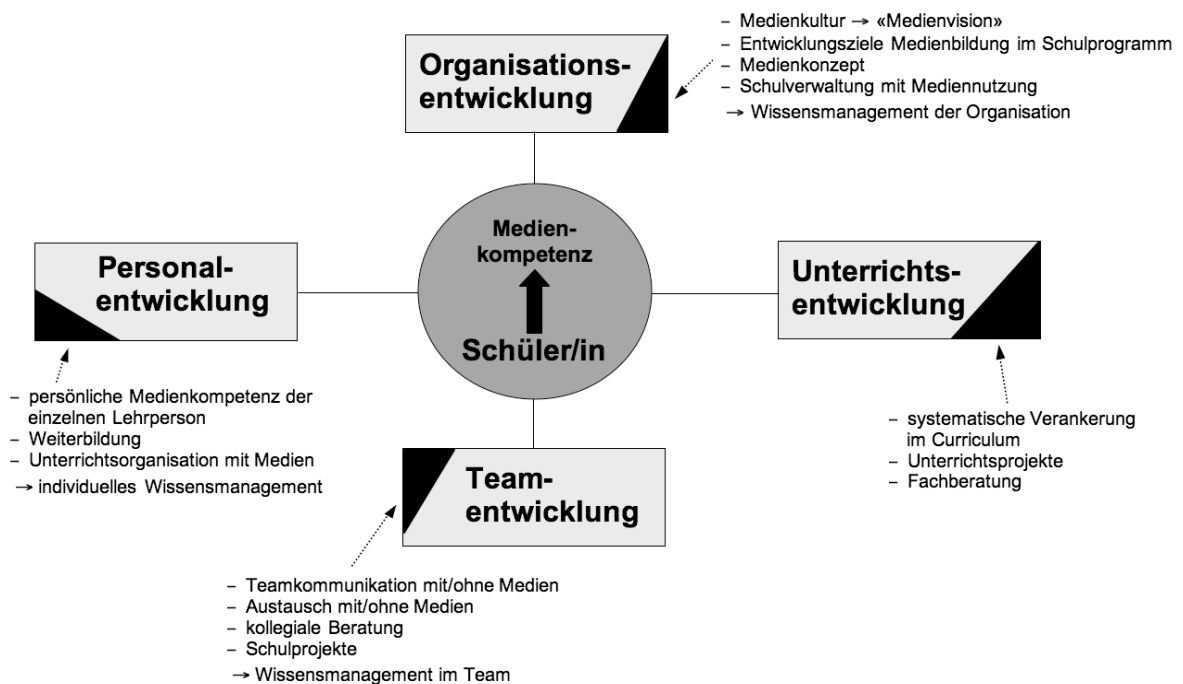
ICT-Integration in den Unterricht erfordert ICT-Integration in die ganze Schule als Organisation

Unterrichtsentwicklung: Das eigentliche Ziel der ICT-Integration in die Schule ist die Förderung der Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler. Es geht einerseits um die Nutzung von ICT und anderen Medien im Unterricht zur Unterstützung des Lehrens und Lernens, zur selbsttätigen Auseinandersetzung mit Lerninhalten und als einen weiteren Lernzugang (Tulodziecki&Herzig 2002). ICT und andere Medien sind aber auch Unterrichtsgegenstand. Es geht um Medienerziehung in Hinblick auf eine selbstständige, selbstbestimmte und mündige Nutzung von Medien. Medienerziehung ist demnach ein wichtiges allgemeines Bildungsziel (Merz 2004: 15).

Personalentwicklung: Die persönliche Medienkompetenz der Lehrpersonen und die Erweiterung ihrer Methodenkompetenzen als Grundlage zur ICT-Nutzung im Unterricht werden durch Weiterbildung gefördert. Die Lehrpersonen können ihren Unterricht mit Medien organisieren sowie medienbildnerische Unterrichtsszenarien gestalten, und sie nutzen Medien auch zur Vor- und Nachbereitung.

Teamentwicklung: Medien werden im Schulteam als selbstverständliche Kommunikations- und Austauschmittel eingesetzt. Das Team ist gewohnt, Informationen, Unterrichtsmaterialien etc. auch auf elektronischem Weg auszutauschen.

Organisationsentwicklung: Im Schulteam ist eine «Medienkultur» entwickelt, welche sich an einer umfassenden «Medienvision» orientiert: die Überzeugung, dass die Schule die Aufgabe hat, die Schülerinnen und Schüler auf ein Leben und Bestehen in einer Mediengesellschaft vorzubereiten, und dass dies nur gelingen kann, wenn sich die Schule selbst als Teil dieser Mediengesellschaft sieht. Medienbildnerische Ziele sind im Schulprogramm verankert, Medien werden in der internen Schulverwaltung und als Instrument des Wissensmanagements als Selbstverständlichkeit eingesetzt.



(Fraefel 2007: 32)

Interventionsmöglichkeiten und Organisationsformen

Die ICT-Verantwortliche oder der ICT-Verantwortliche hat die nachfolgenden Interventionsformen zur Organisation einer pädagogischen Beratung und zur verbindlichen ICT-Integration in die Schule:

Persönliche Beratung	Weiterbildung	Projektbegleitung	Wissensmanagement	Organisation und Verbindlichkeit
<ul style="list-style-type: none"> – ad-hoc-Beratung – regelmäßige Sprechstunde – Hotline – Teamteaching¹⁾ 	<ul style="list-style-type: none"> – stehendes Traktandum an Teamsitzung – «Mini-Inputs» an Teamanlass – Weiterbildungsprogramm – Weiterbildung mit externen Referenten – als Teil verbindlicher Personalentwicklung 	<ul style="list-style-type: none"> – «Animation» von Klassenprojekten²⁾ – Schulhausprojekte initiieren – ICT-Projekte als Teil der Jahresplanung 	<ul style="list-style-type: none"> – schriftliche Anleitungen – Mediensammlung in Intranet-Ablage – ICT-Lehrmittel – Link- und Beispielsammlung – Website und Online-Plattform – stufenspezifische Web-Startseite 	<ul style="list-style-type: none"> – Infrastruktur aufbauen – Pädagogischen Support einführen – Pflichtenhäfte verfassen – ICT-Konzept entwickeln – schulhausinternen Stufenlehrplan erarbeiten – ICT-Integration Teil des Schulprogramms – qualitätssichernde Massnahmen (Standards und ICT-Pass³⁾) – Schulleitung einbinden und Q-Gruppe bilden – Medienprofil (Fraefel 2007)

¹⁾ Teamteaching: Pädagogisch-fachspezifische Coaching (Staub 2001)

Fritz C. Staub weist in seinem Konzept des fachspezifisch-pädagogischen Coachings auf die Wichtigkeit der gemeinsamen *Unterrichtsvorbereitung* mit der Lehrperson hin. Gemäß seinem Konzept sollen der Coach und die Lehrperson die gemeinsam vorbereitete Lektion auch gemeinsam halten (Teamteaching). Der Coach nimmt demnach eine überaus aktive, modellhafte Rolle ein.

²⁾ «Animation»: Projektorientierte Informatik-Animation (Fraefel 2005)

Die Rolle der Animatorin / des Animators nimmt die pädagogisch-didaktische Beratungsperson vor allem im Rahmen eines von ihr/ihm initiierten Unterrichtsprojekts ein. Sie/er unterstützt eine Gruppe von Lehrpersonen oder ein ganzes Team sowohl bei der Planung, bei der Durchführung wie auch bei der Auswertung des Medienprojekts. Einerseits hat der Animator die Rolle des Organisators und Konzepterstellers, allenfalls diejenige des vermittelnden Mediators, andererseits besteht seine Hauptaufgabe darin, die Beteiligten dazu zu motivieren, ihre Kenntnisse aktiv einzubringen und einen möglichst großen Teil der Vorbereitungen und der Umsetzung selbst zu übernehmen

²⁾ Standards und ICT-Pass (SSD der Stadt Zürich, 2006)

Wertvorstellungen klären
im Umgang mit ICT bildest du dir eine eigene Meinung

Erwünschte Ziele

Ich erkenne Auswirkungen des technologischen Wandels auf Familie, Arbeitswelt und Gesellschaft. Ich mache mir Gedanken über den unterschiedlichen Zugang von Menschen zur ICT, z.B. Chancengerechtigkeit, Geschlechterrollen, Industrieländer – 3. Welt...

Ich kann mein eigenes Verhalten im Umgang mit ICT einschätzen, sowie die Folgen davon ablesen, z.B. Computerspiele, Mobiltelefon, Internetnutzung, Konsumverhalten, Facetation – Abhängigkeit, ...

Ich erkenne Daten als schützenswertes Gut und kann mein eigenes Verhalten im Umgang damit überprüfen. Ich kenne das Gesetz bezüglich Copyright.

Ich kenne Risiken beim Gebrauch des Computers (Viren, Spysware, ...) und kenne entsprechende Verhaltensregeln.

Ich kann mit anderen über unsere Abhängigkeit von komplexeren ICT-Systemen und deren Verlässlichkeit diskutieren, z.B. Onlinebanking, E-Mail, Internettelefonie.

Ich erkenne die Einflüsse der ICT auf die Berufswelt und kann diese bei der eigenen Berufswahl berücksichtigen, z.B. neue Berufe, Rationalisierung, Automatisierung, ...

Mit diesen Programmen habe ich gearbeitet

Word

FotoDesigner

PowerPoint

Internet Explorer

Foto

KITS - PASS

ICT = Information & Communication Technology



Die Abteilung Lehren und Lernen der Stadt Zürich (mit der städtischen Fachstelle für Schulinformatik «Unterricht und KITS») betreibt ein stadtweites schulisches Computernetz. Darauf abgestimmt wurde der sog. KITS-Pass entwickelt. Gleichzeitig bietet die Fachstelle umfangreiche, an das Computersystem angepasste Unterrichtsszenarien und Unterrichtsmaterialien auf ihrer Website an. Es können Unterrichtsszenarien ausgewählt werden, welche spezifische Kompetenzbereiche des KITS-Passes abdecken.

Literaturnachweis

- Fraefel, J. (2005). *Projektorientierte Informatik-Animation*. Interface. Schweizerischer Verein für Informatik in der Ausbildung (SVIA) (2/2005).
- Fraefel, J. (2007). *Schule mit Medienprofil. Entwicklung eines Instrumentariums zur schulischen Profilbildung*. Duisburg: Universität Duisburg-Essen. <http://mediendidaktik.uni-duisburg-essen.de/node/4196> (Zugriff: 5.5.08)
- Merz-Abt, T. (2004). *Medienbildung in der Volksschule Grundlagen und konkrete Umsetzung*. Zürich: Verlag Pestalozzianum.
- Schul- und Sportdepartement der Stadt Zürich. (2006). *KITS-Pass* Unterstufe, Mittelstufe, Sekundarstufe, Abteilung Lehren und Lernen, Unterricht und KITS. In: [http://www.stadt-zuerich.ch/schulen> KITS Informatik > Unterrichtsideen](http://www.stadt-zuerich.ch/schulen>KITS%20Informatik%20>Unterrichtsideen) (Zugriff: 15.10.2007).
- Staub, F. C. (2001). *Fachspezifisch-pädagogisches Coaching: Förderung von Unterrichtsexpertise durch Unterrichtsentwicklung*. Beiträge zur Lehrerbildung, 19 (2), S. 175–195. In: http://www.unifr.ch/lb/web/assets/files/s1/staub/Staub2001_Coaching.pdf (Zugriff: 30.11.2007).
- Tulodziecki, G., & Herzig, B. (2002). *Computer & Internet im Unterricht. Medienpädagogische Grundlagen und Beispiele*. Berlin: Cornelsen Scriptor.