



IMST – Innovationen machen Schulen Top

Informatik kreativ unterrichten

KREATIVES GESTALTEN MIT DEM COMPUTER

ID 782

VD Gertrud Papousek

VS 1 Völkermarkt

Völkermarkt, Juni 2012

Inhaltsverzeichnis

ABSTRACT	3
1 EINLEITUNG	4
1.1 Rahmenbedingungen und Motivation	4
1.2 Ziele	5
1.3 Vorgangsweise und Untersuchungsmethoden	6
1.3.1 Grober Ablaufplan	6
1.3.2 Quantitative und qualitative Online-Umfrage(n)	7
1.3.3 Unterrichtsbeobachtung und Produkte	7
1.3.4 Leitfadenterviews mit den involvierten Klassenlehrerinnen	7
1.4 Zeitplan.....	7
2 PROJEKTINHALT	8
2.1 Durchführung	8
2.1.1 Vorbereitungsarbeiten	8
2.1.2 Aktivitäten	9
3 EVALUATION	11
3.1 SchülerInnenbefragung	11
3.1.1 Ergebnisse der ersten Befragung	11
3.1.2 Ergebnisse der zweiten Befragung	12
3.2 LehrerInnenbefragung.....	15
3.3 Rückmeldung der Eltern	18
3.4 Weitere Beobachtungen und Genderaspekte.....	18
4 SCHLUSSBEMERKUNGEN UND AUSBLICK	20
5 Literatur	21
6 ANHANG	22

ABSTRACT

Das Projekt: „Kreatives Gestalten mit dem Computer“ wurde an beiden Völkermarkter Volksschulen im Schuljahr 2011/12 in Zusammenarbeit mit dem Alpen-Adria Gymnasium Völkermarkt durchgeführt. Alle SchülerInnen der 3. Jahrgangsstufe mit je zwei Klassen beider Volksschulen haben dabei den Computer und das Internet vor allem als Kreativwerkzeug kennengelernt und davon profitiert. Das Ziel, durch das praktische und kreative Arbeiten am Computer elementare digitale Kompetenzen zu erwerben, wurde nicht nur von vielen SchülerInnen erreicht, sondern auch von den begleitenden KlassenlehrerInnen. Bei letzteren standen nicht nur die praktische Auseinandersetzung mit bekannten digitalen Werkzeugen in Form von Standardsoftware im Vordergrund, sondern auch Erstbegegnungen mit exemplarischen Web 2.0 - Anwendungen. Schließlich wird im vorliegenden Projektbericht der Reflexion und der Evaluation des Projektes ein breiter Raum gewidmet.

Schulstufe:	3.Schulstufe
Fächer:	Sachunterricht, Bildnerische Erziehung
Kontaktperson:	VD Gertrud Papousek (Projektnehmerin) VD Anna Dreier VS 2 Völkermarkt VOL Anita Filzmaier VS 1 Völkermarkt VOL Sieglinde Kuester VS 1 Völkermarkt VOL Hanna Srienz VS 2 Völkermarkt vL Tanja Arbeitstein VS 2 Völkermarkt
Kontaktadresse:	Volksschule 1, Mettingerstraße 16, 9100 Völkermarkt

1 EINLEITUNG

Unabhängig von der grundsätzlichen Frage, ob überhaupt, auf welche Art und in welchem Alter die formale Erstbegegnung der VolksschülerInnen mit Computern erfolgen soll, war es sowohl den Schulleiterinnen beider Volksschulen und den Klassenlehrerinnen der 3. Klassen ein Anliegen, sich auf das Projekt „Kreatives Gestalten mit dem Computer“ einzulassen.

Nicht zuletzt im Vertrauen auf eine gute Zusammenarbeit mit dem zuständigen Betreuer des hiesigen Alpen-Adria Gymnasiums Völkermarkt in unmittelbarer Nähe, sollte durch dieses Projekt ausgelotet werden, ob die gewählten Zugänge und verwendeten Softwarewerkzeuge altersadäquat sind und von den SchülerInnen als auch von den Eltern akzeptiert werden.

Jede unterrichtliche Tätigkeit mit dem Computer ist in den Volksschulen Österreichs nach wie vor Pionierarbeit, weil die gesetzliche Verankerung und Verbindlichkeit fehlt. In diesem Sinne war es uns wichtig, mit diesem Projekt einen gangbaren Weg aufzuzeigen, alle 9-jährigen SchülerInnen beider Völkermarkter Volksschulen in das kreative Arbeiten mit dem PC einzubinden.

1.1 Rahmenbedingungen und Motivation

Der Lehrplan der Volksschule sieht für den Gegenstand Sachunterricht den Erfahrungs- und Lernbereich Technik vor. In diesem Bereich „sollen die Kinder Grundkenntnisse und Einsichten gewinnen. Dabei gilt es fachspezifische Arbeitstechniken zu vermitteln und zu sachgerechtem und verantwortungsbewusstem Umgang mit Stoffen und technischen Geräten anzuleiten.“ (Lehrplan, 2011). In den allgemeinen didaktischen Grundsätzen für die Grundschule findet sich im Abschnitt Aktivierung und Motivierung „Die medienspezifischen Vorteile moderner Kommunikations- und Informationstechniken können zur Aktivierung und Motivierung beitragen (Einsatz nach Maßgabe der ausstattungsmäßigen Gegebenheiten an der Schule).“

Die Förderung der Persönlichkeit der Kinder zielt einerseits auf die Stärkung des Selbstwertgefühles und andererseits auf die Entwicklung des Verständnisses für andere ab. In besonderer Weise ermöglicht diese: das Mit- und Voneinanderlernen, das gegenseitige Helfen und Unterstützen.

Die beiden Volksschulen in Völkermarkt, nämlich die Franz Mettinger Schule und die Alpen-Adria-Volksschule, sind in einem Gebäude untergebracht, das in unmittelbarer Nähe zum Gymnasium Völkermarkt liegt. Nicht zuletzt diese örtliche Nähe hat bereits im vorigen Jahr zu einer Zusammenarbeit beider Schulen im Rahmen des erfolgreichen IMST-Projekts „Informatik begreifen“ geführt. Dieses Projekt hatte zum Ziel, den Volksschülerinnen an Hand ausgewählter Unterrichtssequenzen informatische Denkweisen näher zu bringen. Der Computer als Werkzeug stand dabei nicht im Vordergrund. Allerdings hat sich gezeigt, dass die SchülerInnen von der Software Scratch, die bei einer Station eingesetzt wurde, begeistert waren. Dies führte dazu, ein weiteres IMST-Projekt einzureichen, das den Computer als Werkzeug zum kreativen Gestalten in den Mittelpunkt stellt. Nicht zuletzt waren es auch die IMST-Berichte (Lehrbaum, 2008) und (Lorenz, 2008) sowie ein innovatives Volksschulprojekt (Bailics, 2006), die uns zu einem weiteren IMST-Projekt ermuntert haben.

Die beiden Volksschulen sind mit einem gemeinsamen Computerraum mit 10 PCs ausgestattet, der von den Schulklassen beider Schulen mit einer Stunde pro Klasse und Woche genutzt wird. Leider gibt es durch den Schutz im Kärntner Schulnetz keine Möglichkeit, für die Schülerinnen und Schüler eine private E-Mail Adresse anzulegen. Diese Tatsache behinderte beispielsweise die Arbeit mit dem WEB 2.0 – Werkzeug „Glogster“.

Die Ausstattung der Klassenräume ist „suboptimal“, daher musste eine Lösung zum Online-Arbeiten gefunden werden. Der Ankauf eines Laptops pro teilnehmender Klasse sowie ein mobiler Internetzugang ermöglichte nun die Arbeit im Internet mit Einzelzugang.

Wir sind der festen Überzeugung, dass spätestens ab der 3. Klasse mit dem kreativen Arbeiten am Computer begonnen werden soll.

Wie wurden Computer bisher in der 1./2. Klasse eingesetzt?

In der ersten Klasse wurden Computer bei der Buchstabenerarbeitung und beim Lese- und Rechtschreibtraining eingesetzt. Dabei wurde hauptsächlich die Übungs-CD-ROM "Frohes Lernen" im Stationsbetrieb und im Förderunterricht verwendet. In der zweiten Klasse wurden die Lernprogramme "Eins Plus", "Playway to English" und "Mein Sprachpilot 2" in Freiarbeitsphasen und im Unterricht genutzt. Bei der Buchstabenerarbeitung wurde Word zum Schreiben und Finden einzelner Buchstaben genutzt. Das Schreiben von einfachen Wörtern, ggf. kurzen Texten und mit unterschiedlichen Schriftgrößen, diversen Schriften wurde fallweise im Computersaal durchgeführt. Weiters wurden Lernprogramme (wie z.B.: Lilo, Mathematik Spiele, CD-s zu den Büchern) eingesetzt. Mit privatem Internetanschluss einer Kollegin wurden diverse Kurzfilme zum Unterricht (Igel, Versuche, ...) und Videoclips gezeigt. Italienische Lieder für Kinder mit Zeichentrickfilmen hinterlegt, diverse Lieder vorgespielt.

1.2 Ziele

Ziele auf SchülerInnenebene

Durch den frühen Einsatz des Computers als kreatives Produktionsmedium sowie als Gestaltungs- und Kreativwerkzeug sollen das Interesse und die digitalen Kompetenzen der 9-jährigen SchülerInnen bezüglich informatischer Anwendungen im Rahmen des Sach- und Zeichenunterrichts gefördert werden.

- Spielerisches Kennenlernen des Computers als Gestaltungswerkzeug
- Förderung der Kreativität unter Verwendung ausgewählter Software
- Förderung sozialer Kompetenzen durch Partner- bzw. Gruppenarbeit
- Untersuchung, ob es Unterschiede zwischen Mädchen und Buben gibt

Die SchülerInnen sollen durch das gemeinsame Arbeiten und Erproben am Computer die Möglichkeit erhalten, in verschiedene soziale Rollen zu schlüpfen.

Die SchülerInnen sollen unterrichtsrelevante Informationen mit Hilfe einer Suchmaschine im Internet finden.

Die SchülerInnen sollen in der Lage sein, einen Text mit Bildern zu erstellen bzw. ein Bild mit Text zu versehen.

Die SchülerInnen sollen selbständig – oder auch mit Hilfe ihrer MitschülerInnen – ein Bild am Computer gestalten und animieren können.

Die SchülerInnen lernen den Computer auch als Arbeitsgerät und Kreativitätswerkzeug kennen. Dabei steht nicht das systematische Lernen von Standardsoftware im Vordergrund, sondern die Erstellung von einfachen digitalen Produkten, die Bilder und Texte einschließen.

Besondere Beachtung soll auch die Verwendung der Programmierumgebung Scratch und dessen großes Potenzial als Kreativitätswerkzeug erfahren, mit dem ein erster Schritt zur Programmierung und Automatisierung von Abläufen auf dem Computer ermöglicht wird.

Der Erwerb einfacher praktischer Fertigkeiten am Computer soll spielerisch, z.T. selbstorganisiert und individuell im Sachunterricht an den Laptops erfolgen.

Das Lernen soll so mit Hilfe der neuen Medien auch zu einem aktiven Wissenserwerb der SchülerInnen führen. Informatische Bildung in Form angewandter Informatik und eines sanften Einstieges in die Programmierung soll als integraler Teil im Rahmen der Schul- und Unterrichtsentwicklung auch einer Volksschule gesehen werden.

Die Förderung der Kreativität im gestalterischen Bereich mit der Präsentationssoftware Powerpoint als auch im Bereich einer attraktiven Entwicklungsumgebung (Scratch) stand im Vordergrund.

Die instruktiven Phasen durch den Betreuungslehrer zielten darauf ab, möglichst viele SchülerInnen, aber auch die begleitenden Schulleiterinnen und Lehrerinnen zu erreichen. Sie waren die Initialzündungen für die weitere (individuelle) Beschäftigung mit konkreten Aufgabenstellungen in den jeweiligen Klassen im Sach- und Zeichenunterricht. So sollten die SchülerInnen nach einführenden Schulungsphasen weitgehend individuell und in Teams in den Klassen, eigenständig und selbstorganisiert - auch von zu Hause aus und eventuell unter Einbindung der Eltern -, konkret mit den Softwaretools Powerpoint, Glogster und Scratch arbeiten.

Ziele auf LehrerInnenebene

Die in diesem Projekt involvierten Lehrerinnen lernen mit den SchülerInnen mit. Sie steigern ihre individuellen digitalen und didaktischen Kompetenzen und lernen altersgemäße Werkzeuge zur kreativen Gestaltung kennen. Weiters soll die Kooperation zwischen den Kolleginnen und den beiden Schulen gefördert werden.

Durch die Kooperation mit dem Alpen-Adria-Gymnasium Völkermarkt soll ein Knowhow-Transfer sowohl in der Bedienkompetenz mit bekannter Software (Powerpoint) als auch mit neuen Werkzeugen erfolgen.

Die Kommunikation zwischen Lehrenden und SchülerInnen findet auf einer medialen Ebene mit neuen Begrifflichkeiten und Fachtermini statt. Die Lehrenden nehmen sich in der Rolle des Wissensvermittlers etwas zurück und schlüpfen sanft in die Begleiter-, Beobachter- und Coaching rolle.

Die enge Kooperation mit der Alpen-Adria-Volksschule ist durch den Projektentwurf gegeben.

Sonstige Ziele

Die Rahmenbedingungen für diese Art des Unterrichts sollen erhoben und definiert werden.

Mittelfristig soll die IT-Ausstattung für alle Volksschulen auf einen höheren Standard gebracht werden und alle Schulklassen im Pflichtschulbereich mit Internetzugang ausgestattet werden.

- Internetzugang in der Klasse (an allen Geräten) würde die Arbeit erleichtern.
- Mehrere kompetente Personen, die das Projekt begleiten und Ansprechpartner für Lehrerinnen sind sollen gefunden werden.

Einbindung der Eltern – Elternabend Ende Mai 2012.

Auch wird im Herbst 2012 an eine Vernetzung auf Bezirksebene gedacht, bei der Informationen hinsichtlich des computerunterstützten Unterrichts im Pflichtschulbereich ausgetauscht werden sollen.

1.3 Vorgangsweise und Untersuchungsmethoden

1.3.1 Grober Ablaufplan

- Auswahl der Softwarewerkzeuge
- Bereitstellung der Infrastruktur für die Klassen
- Workshops und instruktive Phasen im Medienraum des Alpen-Adria-Gymnasiums
- Individuelles Arbeiten an den Laptops in den Klassenräumen
- Elternabend

1.3.2 Quantitative und qualitative Online-Umfrage(n)

Wir haben uns dazu entschieden, alle SchülerInnen einen kurzen Online-Fragebogen zu Beginn des Projekts ausfüllen zu lassen, um eine einfache Bestandsaufnahme durchzuführen und die Rahmenbedingungen der SchülerInnen (Vorwissen, Zugang zu Computern) zu erfahren.

Eine weitere Umfrage gegen Ende des Projekts sollte die Wirkung des Projekts bei den SchülerInnen zum Ausdruck bringen.

1.3.3 Unterrichtsbeobachtung und Produkte

Bei den instruktiven Phasen, die in Klassenraumstärke im Mediensaal des Gymnasiums Völkermarkt durchgeführt wurden, sollten die SchülerInnen von ihren Klassenlehrerinnen begleitet und beobachtet werden.

1.3.4 Leitfadeninterviews mit den involvierten Klassenlehrerinnen

Nach Ende des Projekts war es uns wichtig, auch die involvierten und dazulernenden Lehrerinnen zu Wort kommen zu lassen, denn sie sind es letztlich, von denen es maßgeblich abhängt, ob Computer eingesetzt werden oder nicht. Wir haben uns für ein paar Leitfragen entschieden.

1.4 Zeitplan

26.10.2011	Workshop Uni Klagenfurt
6.12.2011	Elterninfo für den 1.Fragebogen
20.12. 2011	Elterninfo – Auftrag. Bilder sammeln und in die Online-Box stellen
17.01 2012	Installierung des mobilen Internetzuganges an den Laptops der 3.Klassen
18.01.2012	Instruktion der Werkzeuge für die Bildbearbeitung
18.01.2012	Elterninfo: Bildbearbeitung
26.01.2012	Elterninfo: Bild aus dem Internet mit Powerpoint bearbeiten und in die Online-Box stellen
10.02.2012	Elterninfo: Glostet-Plakat gestalten
20.03. 2012	Elterninfo für den 2.Fragebogen
16.04.2012	Workshop im Medienraum des AA Gymnasiums - Gestaltungsmöglichkeiten mit Scratch
Mai 2012	Ausflug nach Blei bürg: Campus Futura
Ende Mai 2012	Elternabend: Präsentation des Projekts mit allen Teilnehmern

Der Projektfortschritt kann auch im Anhang an Hand der Elternbriefe etwas detaillierter nachvollzogen werden.

2 PROJEKTINHALT

Die Workshops erfolgten sowohl im gemeinsamen Computerraum der Volksschulen, als auch im Informatikraum des Gymnasiums.

Nachdem die technischen Voraussetzungen für einen computerunterstützten Unterricht in den Klassen in Form von mobilen Notebooks und einem Internetanschluss geschaffen wurden, sind folgende Projektinhalte festgelegt und bearbeitet worden:

- Weihnachtsbräuche: Sammeln von Bildern zu diesem Thema im Internet.
- Bereitstellung von privatem Bildmaterial rund um Weihnachten im Internet
- Faschingsbräuche: Sammeln und Bearbeiten von Bildern zum Thema Fasching im Alpen-Adria Raum
- (Versuch einer) Plakaterstellung mit dem Werkzeug Glogster
- Animationen mit dem Werkzeug Scratch

2.1 Durchführung

Nach der Festlegung der Projektinhalte wurde ein grober Zeitplan erstellt, der die Vorbereitungsarbeiten, und die instruktiven Workshops im Medienraum des Gymnasiums umfasste.

Bilder wurden von SchülerInnen gesammelt und für die weitere Bearbeitung in einer „box“ - www.box.net bereitgestellt. Die „Tagebücher“ wurden nach den Weihnachtsferien mit Informationen gefüllt. <http://vs1vk.wordpress.com> und <http://vs2vk.wordpress.com>

Der 1. Elternbrief wurde verfasst und ausgegeben (siehe Anhang).

2.1.1 Vorbereitungsarbeiten

Die Online-Ablage wurde in Form einer Schulinanz bei <http://www.box.net> eingerichtet und ein Fragebogen - zur ersten Online-Sozialisation der SchülerInnen und Datenerhebung - im Netz bereitgestellt.

Erstens kommt es anders, zweitens als man denkt. Es hat (leider) Probleme mit Web 2.0 – Tool Glogster gegeben, die auf den Umbau der Webseite durch den Anbieter zurückzuführen waren. Dies war ärgerlich, weil es gerade im Zuge der Einschulung der Lehrerinnen erfolgte und in Zusammenhang mit einer langsamen Internetverbindung an der Volksschule zu einer gewissen Skepsis unter den Lehrerinnen führte. Damit soll zum Ausdruck gebracht werden, dass Web 2.0 - Angebote in der Theorie besser klingen als es dann das reibungslose praktische Arbeiten zeigt.

Da es in den Klassenräumen keine Internetanbindung und keine aktuellen Computer gab, war ein Handlungsbedarf in Form einer Investition in Computer notwendig. Es wurde die Anschaffung von vier gebrauchten Laptops inklusive Internetzugang beschlossen. Dies bewirkte die Möglichkeit, im Stationsbetrieb die Kinder an den Rechner zu bringen und so die Sammlung und Bildbearbeitung auch im Unterricht zu ermöglichen. Die Problematik des „offenen“ Internetzugangs wurde diskutiert.

Einrichtung von Schulblogs

Im Zuge der Vorbereitungsarbeiten wurden auch zwei Instanzen von Schulblogs auf dem Blog-Anbieter Wordpress eingerichtet, die exemplarische Arbeiten von Schülern und den Projektfortschritt dokumentieren sollten.

Fragebogen für die SchülerInnen

Es erfolgte die Ausgabe des 2. Elternbriefes (siehe Anhang) mit Anleitungen zum Ausfüllen des Fragebogens und dem Auftrag zur Sammelarbeit der Brauchtumbilder zur Weihnachtszeit.

Beschaffung von Klassenlaptops und eines Internetzuganges

Eine wesentliche Voraussetzung für das Gelingen des Projekts war die Bereitstellung der Infrastruktur in den Klassen in Form von vier Laptops mit Internetzugang, was bisher nicht der Fall war. Diese wurden im Zuge des Projekts sehr kostengünstig bei einem deutschen Händler (Quantelectronics), der Gebrauchtcomputer verkauft, angeschafft. Ein mobiler Internetzugang in Form eines Webcubes ermöglichte im Klassenraum einen kontrollierten Zugang ins Internet.

Einrichtung der Online-Festplatte zum Sammeln von Fotos

Erklärtes Ziel des Projekts war nicht nur das praktische und kreative Arbeiten mit Texten und Bildern, sondern auch eine erste Begegnung mit dem Web 2.0 in Form einer zentralen Datenspeicherung im Internet auf einer Online-Festplatte, die auf box.net eingerichtet wurde.

2.1.2 Aktivitäten

Workshops im Gymnasium



**BUNDESGYMNASIUM UND BUNDESREALGYMNASIUM
ALPEN-ADRIA-GYMNASIUM VÖLKERMARKT**
Pestalozzistraße 1 9100 Völkermarkt Österreich/Austria
Tel +43 4232 3210 Fax +43 4232 3210 21 E-Mail office@gym1.at

AKTUELLES | ÜBERBLICK | PERSONAL | ANGEBOT | FACHER | STATISTIK | CHRONIK | @VG-ONLINE | LINKS | SITEMAP
Termine | Schulveranstaltungen | **Berichte** | Vor den Vorhang | Presse | Schulordnung

Schuljahr: 2000/01 | 2001/02 | 2002/03 | 2003/04 | 2004/05 | 2005/06 | 2006/07 | 2007/08 | 2008/09 | 2009/10 | 2010/11 | **2011/12**

2011/2012 Kleine ganz groß am Computer

"NEIN" zu Schokolade von Kindersklaven
23.05.2012

Geschichtsprojekt in den Klassen 4C und 4D
22.05.2012

Besuch der Gedenkstätte Mauthausen
14.05.2012

Colours of Alpen-Adria-Gymnasium
13.05.2012

Opernwerkstatt für die ersten Klassen
12.05.2012

Flashmob in Celovrt
11.05.2012

Ausscheidungen zu den Landesmeisterschaften
10.05.2012

TalenteCamp 12
08.05.2012

Besuch des Autors Bernd Liepold-Mosser
01.05.2012

ECDL-Zertifikatsüberreichung
30.04.2012

Känguru - Meister
29.04.2012

Besuch in Ptuj wegen ...

Im Rahmen eines schulgrenzen-übergreifenden IMST-Projekts **Kreatives Gestalten mit dem Computer** der beiden Volksschulen Völkermarks und unserer Schule bekamen wir am Mittwoch, 18.1.2012, Besuch von den 3. Klassen und ihren Lehrerinnen. Alle waren mit Begeisterung bei der Sache, um bearbeiteten Bilder, die sie vorher von zu Hause aus in eine "Schachtel" im Internet (net) gelegt haben. Das Projekt sieht vor, dass es nicht bei diesem Besuch bleiben wird. Die SchülerInnen werden im 2. Semester auch - unter Anleitung unserer SchülerInnen - mit dem Werkzeug Scratch kreativ werden.



Die instruktiven Phasen, bei denen jeder Schülerin und jedem Schüler ein Laptop zur Verfügung stand, wurden von den Lehrerinnen begleitet. Diese Phasen waren sehr arbeitsintensiv und wurden im unmittelbaren Anschluss dokumentiert (siehe Anhang). Diese Dokumentationen dienen auch als Grundlage für das anschließende individuelle Arbeiten in den Klassenzimmern im Sachunterricht.

Stationsunterricht im Sachunterricht

Im Sachunterricht wurde die portablen Laptops im Rahmen von Stationsunterricht regelmäßig genutzt. Dabei konnten die bei den Workshops im Gymnasium gezeigten Einheiten trainiert und geübt werden. Dabei stellte sich heraus, dass die Unterschiede und Zugänge der SchülerInnen sehr groß waren. Soziales Lernen und ein Unterstützen der schwächeren Kinder durch „Profis“ stand an



der Tagesordnung. Wie aus den Schülerrückmeldungen ja schön heraus kommt, wurde das Arbeiten an den Computern von den Kindern mit Freude angenommen. Und auch die „kreativen“ Produkte konnten sich sehen lassen.

Dabei entpuppte sich das Werkzeug Scratch der Kindergarten-Group des MIT (<http://scratch.mit.edu>) als absoluter Renner, obwohl nur ganz wenige Möglichkeiten dieses mächtigen Werkzeugs ausgeschöpft wurden.

Im Unterricht stellte sich heraus, dass das flüssige Arbeiten mit Web 2.0 – Anwendungen (box.net und Glogster) mit der mobilen Webcube-Lösung nicht gegeben war, was doch einigermaßen irritierte. Daher wurde die Notbremse gezogen und statt der Web 2.0 – Plakatsoftware das lokale Powerpoint verwendet.

Individuelles Arbeiten zu Hause

Der Großteil der SchülerInnen – aber nicht alle (siehe Evaluation) – hat auch zu Hause an Arbeitsaufträgen weitergearbeitet. Hier muss angemerkt werden, dass das in den Projektzielen angedachte gemeinsame Arbeiten an den Projekten nicht wie erwartet realisiert werden konnte. Vielleicht waren die Anforderungen, sich im abstrakten Web auf einer Online-Festplatte zurechtzufinden doch zu hoch. Es gab Unsicherheiten im Umgang mit der Speicherung der Daten in Ordnerstrukturen. Dazu kamen die verschiedenen Datenformate und andere Unsicherheiten, die besser geübt werden müssen. Die Online-Festplatte ist gegen Ende des Projekts noch ein wenig unaufgeräumt.

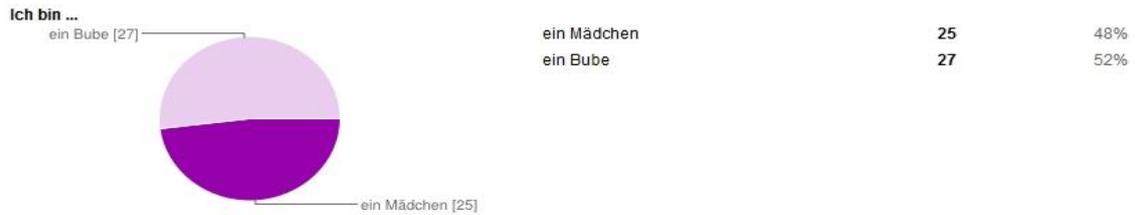


3 EVALUATION

3.1 SchülerInnenbefragung

Die SchülerInnen wurden am Beginn und gegen Ende des Projekts mittels Google-Onlineformularen befragt. Die Erhebung ging reibungslos über die Bühne, wobei es bei der Erstbefragung einen 100%-igen Rücklauf gab.

3.1.1 Ergebnisse der ersten Befragung

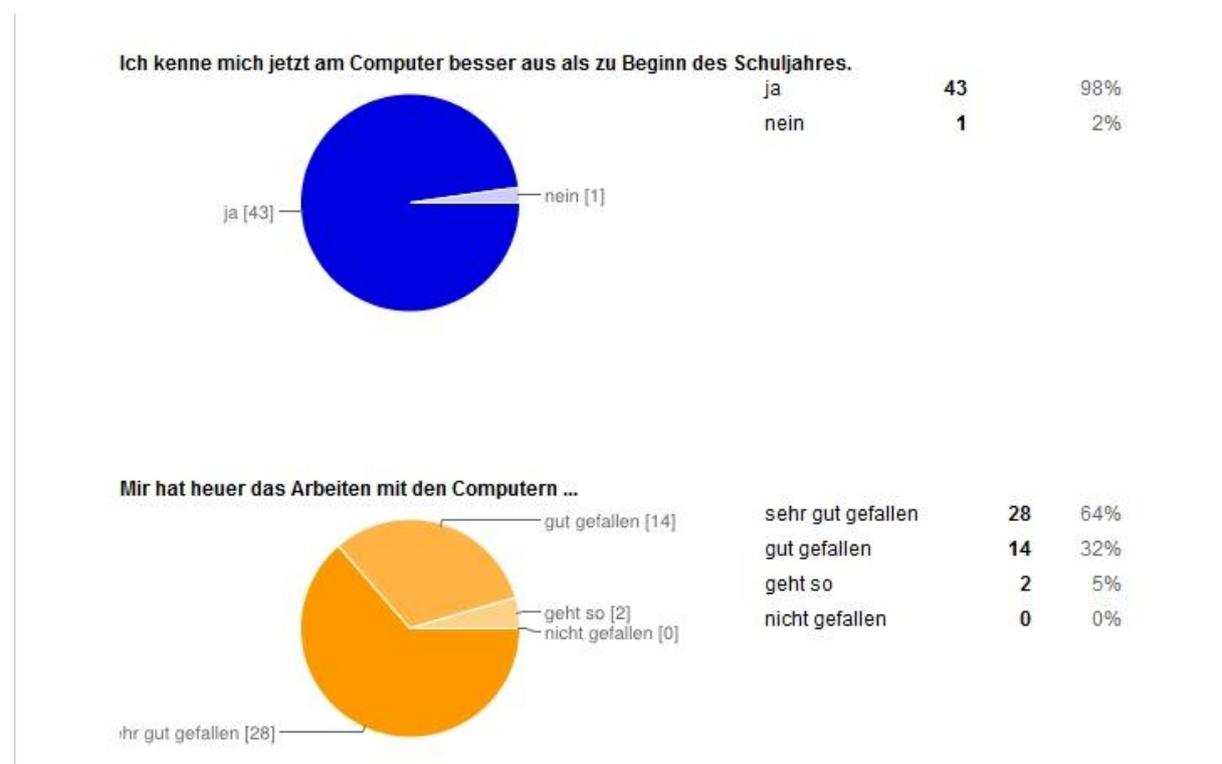


Wie aus den beiden Diagrammen ersichtlich ist, ist bei den 9-jährigen SchülerInnen im Raum Völkermarkt nahezu eine Vollversorgung mit Co, wobei 90% zu Hause einen Internetzugang haben. Der Computer wird hauptsächlich zum Spielen verwendet. Die Hälfte hat bereits Erfahrungen mit Lernprogrammen auch zu Hause.

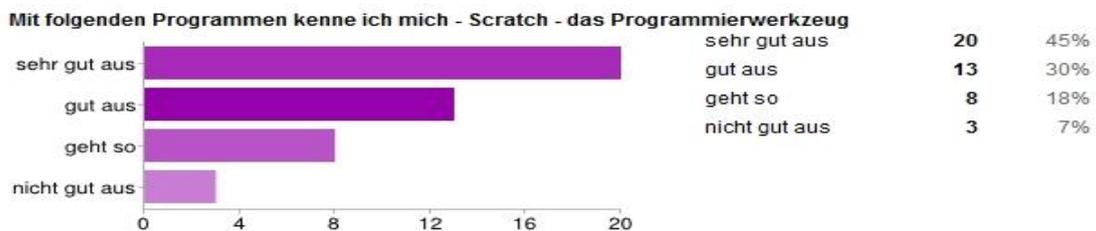
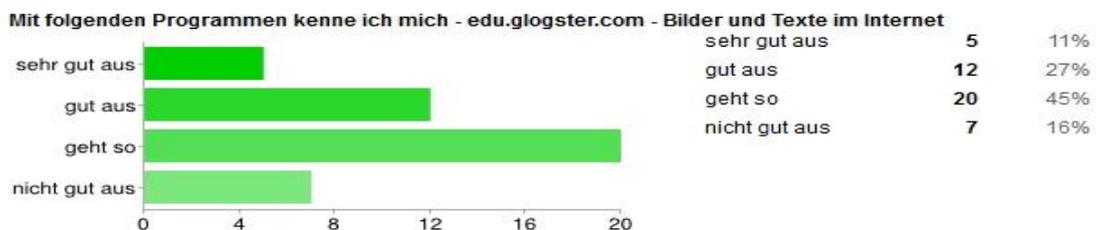
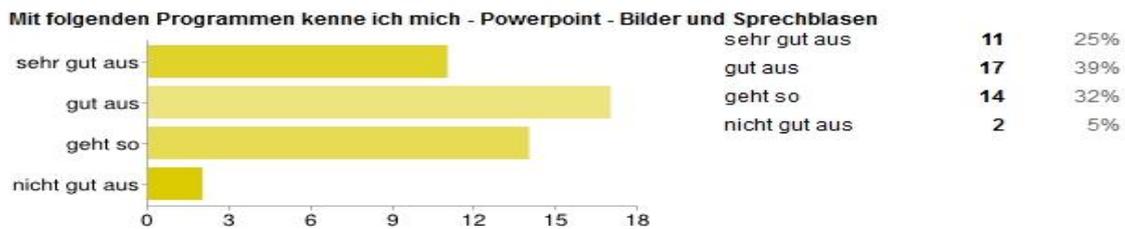
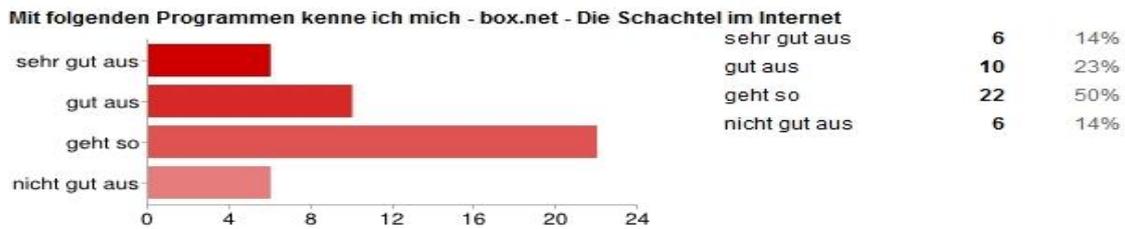


Die Computernutzung in der Schule in den 1. / 2. Klassen kann nicht als flächendeckend bezeichnet werden. Ca. 1/3 gab an, in der Klasse noch nie am Computer gearbeitet zu haben. Die Hälfte der SchülerInnen war bereits im Computerraum. Ein Drittel der SchülerInnen hat zu Beginn der 3. Klasse bereits Erfahrungen mit der Tastatur.

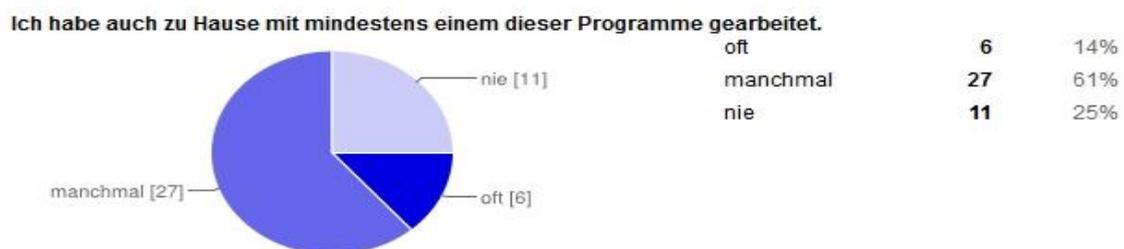
3.1.2 Ergebnisse der zweiten Befragung



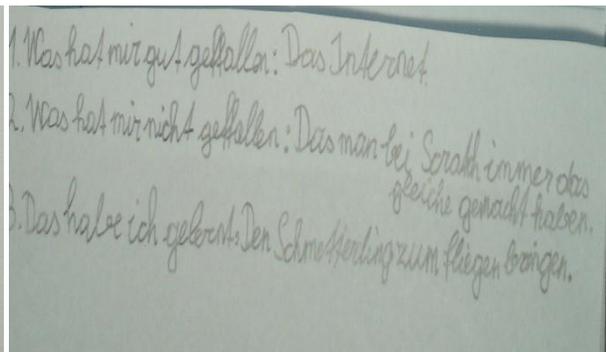
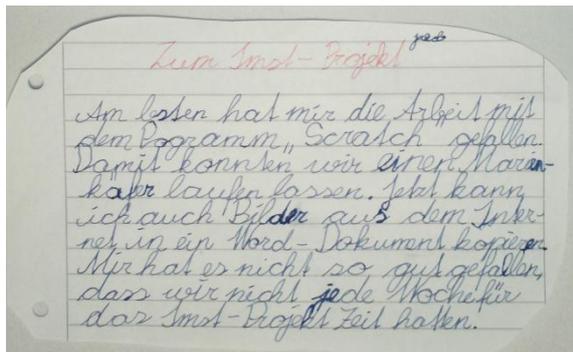
Es fällt auf und ist nicht ganz unerwartet, dass alle SchülerInnen – bis auf einen – angaben, sich innerhalb der paar Monate am Computer besser auszukennen als zu Beginn des Schuljahres, und dass der überwiegenden Mehrheit das Arbeiten (sehr) gut gefallen hat.



Die Einschätzungen bezüglich des "Auskenens" mit den eingesetzten Werkzeugen stimmt weitestgehend mit der Beobachtung überein, dass das Programmierwerkzeug Scratch, gefolgt von der Erstellung der Powerpointfolien, bei den SchülerInnen am beliebtesten war.



Drei Viertel aller Schülerinnen beschäftigt sich auch zu Hause mit mindestens einem der verwendeten Programme.



Für das IMST - Projekt

Das Scratch war cool !!!!!!!!!!!!!!!

Das Word hat mir nicht so gefallen.

Seit dem Projekt, darf ich mehr mit dem Computer arbeiten.

Das Projekt war eine tolle Idee und Herr Prof. Micheuz ein toller Lehrer!!

Imst Projekt Elvira Stammig
3. a.

Am besten hat mir das Scratch Programm gefallen. Das speichern habe ich nicht so verstanden, weil man so viel hin und her klicken muss. Jetzt habe ich nicht mehr so viel Angst vom Computer, aber noch immer ein bisschen!

3.2 LehrerInnenbefragung

Diese wurde am Ende des Projekts in Form von Leitfragen durchgeführt und hat zu folgenden Antworten der involvierten Lehrerinnen geführt.

Was hat das diesjährige IMST-Projekt gebracht? Welche Probleme gab es bisher? In welcher Intensität werden die Laptops genutzt und in welchen Fächern?

Lehrerin A:

- Kinder, die schon sehr vertraut mit der Arbeit waren, wurden zu Lehrenden für ihre Mitschüler. Der Laptop mit Internetanschluss wurde auch öfter im Sachunterricht eingesetzt, um kurze Videosequenzen zu einzelnen SU-Themen im Internet anzusehen, oder um zusätzliche Informationen zu Themenbereichen zu finden.
- Kinder die zuhause keinen Internetanschluss haben, lernten dadurch auch die Möglichkeiten, die Suchmaschinen im Internet bieten, kennen.

Lehrerin B:

- Einige Kinder, die zuvor kaum mit dem Computer umgegangen sind, haben die Angst vor dem technischen Gerät verloren und auch schon kompliziertere Vorgänge gewagt und verstanden.
- Seit dem Imst-Projekt war ich wieder motivierter, den Computer im Unterricht einzusetzen und wir haben unsere beim Imst-Projekt gewonnenen Erkenntnisse ein wenig vertieft, geübt und angewandt. So ist zum Beispiel zu so mancher Erlebniserzählung ein Bilderbogen aus selbst geschossenen Fotos entstanden. Erforderliche Kenntnisse: Hochladen von Bildern von Kamera, Kopieren, Einfügen, Formatieren derselben, Beschriften, Einfügen und Formatieren einer Überschrift mit Word-Art, ev. Einfügen von Cliparts aus dem Internet, Speichern der Arbeiten. Die meisten Arbeiten wurden allerdings im Programm Word erstellt, da auf den Standgeräten kein Powerpoint installiert ist und diese Arbeiten enorm viel Zeit

beanspruchen. Diese Zeit hatte ich nicht und verwendete tatsächlich lieber das weniger geeignete Programm für diese Zwecke, da es den Kindern auch vertrauter war.

- Arbeiten mit dem Scratch-Programm in der Freiarbeit
- Der Laptop mit Internetanschluss wurde auch in diesem Jahr für den Sachunterricht und Musik- bzw. Italienischunterricht eingesetzt.
- Einige Kinder haben sich auch noch privat mit den Programmen und Aufgabenstellungen beschäftigt und sind insofern dementsprechend gewandt beim Arbeiten am PC.
- Das Abspeichern der Arbeiten in der Box oder im Wordpress hat sowohl in der Schule, als auch anscheinend bei den Schülern zu Hause Probleme bereitet und wurde daher eher schlecht angenommen. Es erwies sich meiner Meinung nach als zu kompliziert für Kinder dieses Alters (und auch für das in diesem Fach nicht ausgebildete Lehrpersonal).

Lehrerin C:

- Die meisten Kinder sind sehr vertraut im Umgang mit Stand-PCs und auch Laptops. Es bereitet ihnen keine größeren Schwierigkeiten sich in die Arbeitsaufträge hineinzudenken.
- Im Unterricht wird der Laptop eher weniger eingesetzt, da es sehr lange dauert, bis eine Arbeit fertiggestellt werden kann und immer nur 1-2 Kinder arbeiten können.
- Zu Hause arbeitet die Hälfte der Kinder mit den Programmen, die ihnen im Rahmen des IMST-Projektes vorgestellt wurden. Leider wird wenig davon abgespeichert oder online gestellt.
- Ich selbst musste die leidige Erfahrung machen, dass viele der vorgestellten Programme nicht funktionierten. Dies war sehr ärgerlich und zeitaufwendig.

Lehrerin D:

- Die Kinder freuten sich auf jede Übungsstunde im Gymnasium Völkermarkt mit Herrn Prof. Micheuz. Durch den intensiven Umgang mit dem PC konnten sich die Schüler in der Informatik weiterentwickeln.
- Es gab einige "kleine" technische Probleme ("Box" und "Wordpress"), wodurch vor allem das Arbeiten mit dem Scratch-Programm von den Kindern mit Freude angenommen wurde. Der Laptop mit dem Internetanschluss wurde vor allem im Sachunterricht eingesetzt.

Macht es Sinn, den Computer als kreatives Werkzeug zum Gestalten einzusetzen? Wenn ja, ab welcher Altersstufe? Und in welchem Ausmaß?

Lehrerin A:

- Ich konnte feststellen, dass die Kinder mit großer Freude, Unbekümmertheit und hoher Konzentration an die Arbeit gingen. Kreatives Gestalten am Computer könnte ab der dritten Schulstufe als Unverbindliche Übung angeboten werden.

Lehrerin B:

- Auf jeden Fall. Allerdings denke ich, dass man doch mit den Kindern zuerst einmal das einfache Handwerk, so wie das Arbeiten im Word und Powerpoint, das Einfügen von Bildern, Verändern und Formatieren von Bildern, Suchen von Informationen und Bildern im Internet fundiert erlernen sollte, bevor man mit ihnen auf die doch schon sehr abstrakte und komplizierte Ebene der Speicherung auf diversen Plattformen und Wolken im Internet geht.
- Das Speichern muss zuvor oft und oft erst einmal am Computer in div. Ordnern geübt und gesichert werden. Dazu kommt dann noch das "Ordnung halten" auf dem Computer. Das Arbeiten am PC sollte, glaube ich, von Anfang an (ev. schon im Kindergarten) kindgerecht und Schritt für Schritt als Kulturtechnik erlernt werden und als eigener U-Gegenstand und dann natürlich auch fächerübergreifend, wie alles in der Volksschule erlernt werden.

- Dazu müsste allerdings auf jeden Fall eine U-Einheit vorgesehen werden, weil gerade das Arbeiten am Computer sehr, sehr viel Zeit beansprucht und gerade diese uns ohnehin rundherum abgeht. Man kann nicht zwei Sprachen, soziales Lernen, einen Besuch der Mediathek, und das Erlernen des Arbeitens am PC einfach integrativ in den Unterricht pferchen!

Lehrerin C:

- Das Projekt hat sicher was gebracht, wenn auch in differenzierter Form!
- Auch ich bin dafür, dass PCs in der VS eingesetzt werden, jedoch sollte mit ganz einfachen Formen der Textverarbeitung, dem Einfügen von Bildern, begonnen werden. Meiner Meinung nach wäre die 2. Schulstufe dafür geeignet. Es sollte jedoch kompetentes Personal dafür zur Verfügung gestellt werden, bzw. den Lehrern müssten eine entsprechende Ausbildung angeboten werden.

Lehrerin D:

- In der Zeit der elektronischen Datenverarbeitung sollte so früh wie möglich der praktische Umgang mit dem Computer forciert werden.

Was ist mein Wunsch an den Schulträger (Gemeinde) und die Lehrerfortbildung?

Lehrerin A:

- Internetanschluss im Klassenzimmer
- Ein Drucker pro Klassenzimmer bzw. ein gemeinsamer Drucker pro Stockwerk
- Ausbildung für VolksschullehrerInnen im Bereich Informatik, abgestimmt auf die Kompetenzen, die SchülerInnen der Grundstufen 1 und 2 in diesem Bereich erwerben sollen.

Lehrerin B:

- Ausbildung der LehrerInnen
- Lehrplan für einen geordneten Aufbau
- Internetanschluss im Klassenzimmer
- mindestens 4 funktionstüchtige PCs in einem Klassenzimmer
- Wartung der PCs durch eine Fachkraft
- Beamer pro Klasse, elektronisches Klassenbuch, Laptop und Drucker für jeden Lehrer

Lehrerin C:

- Um effizient arbeiten zu können, ist ein Internetanschluss in den Klassen notwendig.
- Die PCs müssen ordnungsgemäß installiert und gewartet werden.
- Lehrer müssen dafür ausgebildet werden.
- Informatik sollte auch in der VS ein eigener Unterrichtsgegenstand sein und auch als solche im Lehrplan aufscheinen.

Lehrerin D:

- Jede Klasse sollte mit mindestens fünf Laptops, Drucker und Internetzugang ausgestattet werden. Die VolksschullehrerInnen sollten entsprechend geschult werden.

Fazit der Lehrerbefragungen

Alle involvierten Kolleginnen sind unisono der Meinung, dass der Computereinsatz in der Grundschule gefördert werden sollte. Die Rahmenbedingungen sind derzeit allerdings alles andere als förderlich.

3.3 Rückmeldung der Eltern

Der Elternabend fand am 30.05.2012 um 19.00Uhr statt.



Nach einer kurzen Info durch Frau Dir. Gertrud Papousek wurden die Eltern von Prof. Peter Micheuz über Details während des Projektverlaufs informiert.

Resümee:

- Die Eltern sind durchaus bereit gewesen, das Projekt auch zu Hause mit ihren Kindern zu begleiten.
- Einige haben Bedenken, die Kinder in diesem Alter schon zu den Rechnern zu lassen.
- Einige tun es regelmäßig unter Aufsicht.
- Der Wunsch, schon in der Volksschule Zugang zum Computer zu ermöglichen, ist zum Teil vorhanden, doch müsste eine regelmäßige Unterrichtsstunde gesondert dafür verwendet werden.
- Zuerst sollten die Grundkenntnisse vermittelt werden (Schreibprogramme, Powerpoint usw.), danach das heuer angebotene kreative Gestalten (Glogster, Scratch).
- Eine Fortsetzung für die heuer erworbenen Fertigkeiten wird im Schuljahr 2012/13 gewünscht, jedoch nicht im Rahmen eines IMST Projekts.

3.4 Weitere Beobachtungen und Genderaspekte

- Viele SchülerInnen würden gerne immer alleine an einem Computer arbeiten.
- Den meisten SchülerInnen ist der Umgang mit dem Computer und Internet sehr geläufig.
- Diese nutzen das erworbene Wissen z.B. zur Plakatgestaltung eines Referats.
- Einige wenige kennen sich nicht gut aus und sind sehr unsicher.
- Schüler, die helfen wollen, tun es in der Form, dass sie dem anderen Kind die Arbeit abnehmen, anstatt zu erklären.

Es konnten bei allen Beobachtungen und Fragen keine signifikanten Unterschiede in der Einstellung zu und in der Freude mit dem Arbeiten mit Computern zwischen Burschen und Mädchen festgestellt werden. Anzumerken ist, dass es einen Ausnahmefall gegeben hat, nämlich einen Burschen mit einer besonderen Begabung.

Folgende Aussage einer Kollegin bringt sehr treffend zum Ausdruck, wo der „Schuh drückt“. Die Anforderungen von außen an Volksschulen sind enorm. Es ist viel Unruhe im System. Das hektische Tagesgeschäft und die „Projektitis“ machen es einfach schwer, eine umfassende Integration digitaler Medien, die nicht aufgesetzt wirkt, zu etablieren. Unabhängig davon sind es aber auch die derzeit suboptimalen technischen Rahmenbedingungen, die die Integration digitaler Medien erschweren.

„Lieber IMST-Betreuer und Begleiter des Projekts!

Ich glaube, dass wir Lehrer kaum und kaum mit den derzeitigen Anforderungen in unserer knappen Unterrichtszeit zusammenkommen (Zusatzsprache, immer mehr auftretende soziale Probleme, Projekte, Projekte, Projekte Bildungsstandards und, und, und. Wir würden sicherlich alle gerne viel mehr mit dem Computer im Unterricht arbeiten, aber in der derzeitigen Situation ist es schwierig, die Zeit, die dafür einfach notwendig ist, in dem Maß aufzuwenden. Dennoch glaube ich, dass das Projekt viel gebracht hat und so manchen Stein ins Rollen gebracht hat.“

4 SCHLUSSBEMERKUNGEN UND AUSBLICK

Die Kreativität der Kinder im Rahmen der schulischen Möglichkeiten zu fördern, sollte auch mit Hilfe der Computernutzung gelingen.

Im durchgeführten Projekt wurden die SchülerInnen vom reinen Konsumenten (Spiele, Lernprogramme) zu ProduzentInnen eigener digitaler Werkstücke in Form von Animationen und Programmierungen (z.B. Scratch). Dies zu erleben, war sehr spannend und wird in den folgenden Jahren einer besseren Medienkompetenz förderlich sein.

Die Fähigkeit zum lebenslangen Lernen wird erworben und die Kinder können mit den laufenden Veränderungen in der Welt offener und kreativer umgehen.

Sowohl Lehrende als auch die ProjektteilnehmerInnen aus den beiden Volksschulen haben mehrfach die Computer Ausstattung in der derzeitigen Form kritisiert und die Unzulänglichkeiten bemängelt. Dadurch entstand viel Ärger und Verzögerungen bei der Durchführung der kreativen Tätigkeiten.

Die Freude mit der Beschäftigung der neuen Medien sollte aber gefördert werden und das Vergnügen daran erhalten bleiben.

Mit dem während des Projektverlaufs erworbenen Kenntnissen, den Laptops in den Klassen und der Bereitschaft der Lehrenden, die erworbenen Kompetenzen zur Kommunikation und Präsentation einzusetzen, gibt es viel Hoffnung und Grund zur Freude, die digitalen Medien in ihrem Umfeld als sinnvolles didaktisches Mittel im projektorientierten Unterricht zu nutzen.

Über das projektorientierte Arbeiten hinaus muss es auch in Völkermarkt gelingen, das Potenzial digitaler Medien integrativ und selbstverständlich zu nutzen und zur Routine werden zu lassen. Dabei ist aber nicht nur der Schulerhalter gefordert, sondern auch die Schulbehörde und ihr Bekenntnis zur Förderung neuer Lernmittel im Unterricht.

Die SchülerInnen wachsen in einer digitalen Umgebung auf und haben einen Anspruch darauf, nicht nur auf die Gefahren von Medien aufmerksam gemacht und medienpädagogisch erzogen zu werden, sondern bereits auf Volksschulniveau das Kreativpotenzial von Computeranwendungen kennenzulernen und auch zu nützen.

5 LITERATUR

LEHRBAUM Helga, (2008). Der PC als Medienwerkstatt - Schwerpunkt: Sinne. Volksschule Kaumberg.
Projekt IMST: Schwerpunktthema: Lehren und Lernen mit Neuen Medien

http://imst3plus.aau.at/imst-wiki/images/8/8f/1106_Langfassung_Lehrbaum.pdf [31.1.2012]

LORENZ Ingrid, KLOIBÖCK Alexandra (2008). Volksschule Guntramsdorf II.

Projekt IMST: Schwerpunktthema: Lehren und Lernen mit Neuen Medien

Der Computer als kreativer Weg zum Wissenserwerb – Schwerpunkt: Planeten

<http://imst3plus.aau.at/imst-wiki> [31.1.2012]

BAILICZ Ilse (2006) u.a. *ppc@school. Kleine Computer für kleine Hände*. Wien: Studienverlag.

Lehrplan Volksschule (2011). http://www.bmukk.gv.at/medienpool/14051/lp_vs_7_su.pdf

6 ANHANG

1. Elternbrief



FRANZ METTINGER SCHULE
9100 Völkermarkt, Mettingerstraße 16
Tel.: 04232/24 20 11 Fax: 04232/24 20 20
e-mail: direktion@vs-voelkermarkt1.ksn.at

www.vs-voelkermarkt1.ksn.at

Völkermarkt, am 6.12.2012

Sehr geehrte Eltern,

die 3.A und 3.B Klasse haben beim Schulforum bekannt gegeben, dass alle Schülerinnen und Schüler bei einem „IMST – Projekt“ (Innovationen machen Schulen top) mitmachen. Es heißt: „Kreatives Gestalten am Computer“.

Dieses Projekt wird von der Alpen – Adria – Universität in Klagenfurt begleitet. Prof. Micheuz vom Alpen – Adria Gymnasium in Völkermarkt betreut die einzelnen Phasen während der Projektzeit, und die jeweiligen Klassenlehrerinnen unterstützen den Projektverlauf das ganze Schuljahr.

Am Anfang werden nun die Kinder gebeten, in der Schule an den Computern – in Anwesenheit der Klassenlehrerin - oder – sofern Sie den Internetgebrauch zu Hause ermöglichen – einen online Fragebogen auszufüllen. Er ist unter der folgenden Adresse zu finden: **www.tinyurl.com/klasse3**

Als kleine Hausübung haben wir das Thema „Bräuche in der Adventszeit“ gestellt. (Adventskalender, Adventkranz, Krampus, Nikolo, Barbarazweige, Räuchern, Schappen, Neujahrssingen, Hl. 3 Könige). Die Kinder sollten in der Adventszeit Bilder, Berichte und Zeitungsartikel sammeln, die die Zeit vor und nach Weihnachten – bis zu Hl.3 Könige – umfasst. Auch privat fotografierte Bilder können dafür in digitaler Form verwendet werden. Wenn aus dem Internet Informationen geholt werden, so sollen diese auf dem Blog gesammelt werden. Alle gesammelten Informationen werden am Computer zu einer Präsentation gemeinsam in der Schule zusammengefasst.

Im 2.Halbjahr werden die Kinder mit kreativen Techniken bekannt gemacht, erneuerbare Energie und ein Ausflug nach Bleiburg zu Campus futura stehen auch auf dem Programm.

Das „IMST Projekt“ wird vom BMUKK finanziert. Daher können für die 3.Klassen 2 Laptops angekauft und der Ausflug nach Bleiburg finanziert werden.

Bitte erlauben Sie den Kindern, in Ihrer Anwesenheit am Computer zu arbeiten. Als moderne Schule werden wir es den Kindern ermöglichen, die neuen Medien vernünftig zu nutzen.

Mit lieben Grüßen

VD Gertrud Papousek und
VOL Kuester Sieglinde und VOL Filzmaier Anita

2.Elternbrief am 20.12.2012

Sehr geehrte Eltern,

alle Kinder der 3.Klassen haben laut Anleitung den Fragebogen entweder zu Hause oder in der Schule im Rahmen des IMST Projekts bearbeitet. Danke für Ihre Unterstützung!

Jetzt folgt die angekündigte „Sammelarbeit“.

Im Internet wurde eine box eingerichtet, in welcher Ihre Kinder – mit Ihrer Erlaubnis und Unterstützung – oder in der Schule – die Themen zum Brauchtum um die Weihnachtszeit sammeln sollen.

Wir bitten um Fotos vom Weihnachtsgeschenk, eventuell Christbaum, Adventkranz, kurze Texte dazu, Kurzfilm usw.

In der box kann man bei „new folder“ einen eigenen Ordner anlegen, Namen geben und dort hinein alles sammeln. Wie viele Ordner wird es nach Weihnachten geben?

Bitte gut überlegen, was man von sich preisgeben möchte!

Der Zugang lautet: www.box.com

LOGIN rechts oben mit

Username/E-Mail:

Passwort:

Alles Gute beim Sammeln!

Die Arbeit oder das Spielen am Computer sollte aber nicht ein Hauptthema in den Ferien sein, Bewegung, Erholung und Genießen nicht vergessen!

Alles Gute und schöne Ferien!

Projektleiter: Peter Micheuz, Gertrud Papousek, Sieglinde Kuester, Filzmaier Anita

3./4. Elternbrief am 18./26 .01.2012

Wir bearbeiten ein Bild!

Die Fotos werden (in der Box im Internet) geöffnet und anschließend downgeloadet (heruntergeladen). Dabei ist darauf zu achten, dass die Datei (Foto) an der „richtigen“ Stelle im Computer gespeichert wird.

Einen (sinnvollen) Titel eingeben: z. B. Weihnachtsfoto, wegblenden(rechts oben das Minuszeichen)
Wo ist das Foto?

Auf dem Desktop: Office Software oder gleich das Programm Powerpoint starten und dann die Grafik einfügen (Grafik einfügen).

Dazu muss der Speicherplatz auf dem Computer gesucht werden -
Weihnachtsfoto suchen, Doppelklick aufs Bild

Wie fügt man eine Sprechblase ein?

Einfügen - Formen anklicken, unten weiter bei Legenden: verschiedene Formen von Sprechblasen.
eine Form anklicken, ins Bild klicken, Text: mit rechter Maustaste klicken, Text hineinschreiben
Datei speichern unter: Arbeitsplatz, gezielt speichern!

Weitere Handlungsanleitungen

1. Bild im Internet suchen – z. B. Weihnachtsbräuche in aller Welt, danach auf Verkleinern (rechts oben das Minus) stellen Nun ist es in der Leiste am unteren Bildrand
2. Bild ins Powerpoint schicken: Das Programm öffnen (Desktop oder im Ordner Office). Nun hat man ein Bild mit einem Kästchen für Überschrift usw. hier genau auf die Linie klicken und entfernen oder ausschneiden.
3. Nun haben wir ein leeres Blatt, auf minus in der rechten oberen Ecke (verkleinern).
4. Öffnen der Internetseite vom unteren Bildrand – auf das ausgesuchte Bild klicken – rechte Maustaste, Grafik kopieren oder nur kopieren anklicken, Powerpoint wieder öffnen und mit rechter Maustaste einfügen.
5. Bild bearbeiten: Das Bild doppelklicken, oben in der Leiste öffnet sich Menü z.B. Rahmen, Bildform, Grafik Rahmen ... hineinklicken – das Bild verändert sich.
6. In den leeren Hintergrund mit rechter Maustaste klicken Menü: Hintergrund formatieren z.B. andere Hintergrundfarbe! Farbe auswählen, schließen
7. Text hinein: Einfügen (oben in der Menüleiste) Formen (Sprechblase oder nur ein Textfeld)
8. Speichern: links oben Menü Speichern in Eigene Dateien oder gezielt woanders, VOR dem Speichern ganz unten in der Formatzeile JPEG Datenaustauschformat einstellen, dann in der oberen Zeile Namen geben nur aktuelle Folie speichern.

5.Elternbrief am 20.02. 2012

Sehr geehrte Eltern,

die Schülerinnen und Schüler der 3. A und 3.B Klasse haben in den letzten Unterrichtsstunden im Gymnasium gelernt, Bilder im Präsentationsprogramm „Powerpoint“ zu bearbeiten.

Jetzt machen wir die nächsten Schritte ins Internet und bitten, wenn möglich und völlig freiwillig, um Ihre Unterstützung. Die Kinder können alles auch in der Schule mit der Klassenlehrerin erlernen, Sie haben wirklich keine Verpflichtung, sich mit dem Projekt auch außerschulisch zu befassen.

Um mit dem Programm „Glogster“ zu arbeiten, muss man eine E-Mail Adresse angeben, um sich anzumelden. Wenn Sie das mit Ihrer privaten E-Mail Adresse tun, ist es erwünscht. Sie können aber auch eine eigene anonyme Adresse z. B. bei gmx anlegen. Dies werden wir übrigens für die Schüler, die privat keinen Zugang haben, mit Ihrer Erlaubnis, in der Schule tun (nicht einzeln, aber für 4 Kinder zusammen)

Vorgangsweise:

- E-Mail Adresse und Codewort zum Einstieg von „glostet“: www.glogster.com
- Username, Passwort
- Menü: Welcome on glogster

- Anklicken, in der Menüzeile stehen die Menüpunkte: Text, Grafik, Image (Bild), wall (Hintergrund), Audio, Video
- In der oberen Ecke ist ein Pfeil-Zeichen zu Download.
- Es geht darum, dass jedes Kind lernen soll, im Internet mit vorhandenen oder anderen Bildern aus irgendeinem Speicher (Kamera, Eigene Bilder,) ein Plakat zu gestalten.
Zeitraumen: bis Mai 2012 (Faschingsbild, Frühling...)
- Use it (verwende es) anklicken.
- Klick auf Text – hier kann man Sprechblasen mit Text einfügen..., Schrift aussuchen usw.
- Speichern und das Passwort merken, sonst geht beim nächsten Mal der Einstieg nicht!

Mit lieben Grüßen und schöne Ferien!

VD Gertrud Papousek

6./7. Elternbrief am 27.02.2012

Kurzanleitung zur freien (Kreativitäts-)Software Scratch (in der Version 1.4)

Aussehen - Kostüme anklicken - Kostüm bearbeiten
Symbole sind sichtbar: z.B.: Radiergummi, Füllfarbe...

Bühne anklicken: Hintergrund bearbeiten: Importieren, z. B. Indoor
Auswahl treffen z. B. bedroom
Re unten wieder: Objekt anklicken

Links oben Menüzeile: Skript
Steuerung: Wenn Fähnchen angeklickt: Animation wird aktiviert
Menüanweisungen ins Feld unter Skript hineinziehen: z. B. bei „Bewegung“:

wiederhole fortlaufend usw. (Bausteine aneinanderfügen)

Zurück zu Kostüm – nächstes Kostüm kreieren usw.

Rechts oben grüne Flagge anklicken
Steuerung z. B. warte 1 sek.
Links oben Bewegung animieren.....
Zum Schluss: Datei - in der Menüzeile – speichern – Dateinamen erstellen – speichern!

Dateien speichern und veröffentlichen

Datei speichern – z. B. am Desktop (neuen Ordner erstellen)
Namen geben (z.B. Klausl), dann OK. - Als sb - Datei speichern *

Inzwischen: Scratchserver <http://scratch.mit.edu>

Einloggen (- bitte selber anlegen -) ganz oben: Projekte Meine Sachen ☺

Oben: log in *veröffentlichen (wieder in der Animation) Scratch Online Name
Animation (ankreuzen) o.k.
☺Meine Sachen (myop stuff)
Link zu diesem Projekt Binde ein: als Java Applet oder als Bild (HTML) (anklicken)

vs1vk.wordpress.com/admin

Login:
Passwort:

Artikel oben: erstellen anklicken
Neuen Artikel erstellen / Namen (Klaus) hineinschreiben oben: code
Java Links holen! Kopieren einfügen

vs1vk.wordpress.com/admin aufmachen Entwurf ist schon da!!!
Vorschau Klaus bearbeiten Erfahre mehr über dieses Projekt
Oben: neuer Tab

http// scratch.mit.edu wieder einloggen (Adresse, Passwort)
Link einbinden oder Bild einfügen (im HTML Format)

8.Elternbrief am 20.3.2012

Sehr geehrte Eltern,

In unserem Schulprojekt: „Kreatives Gestalten am Computer“ werden die Schülerinnen und Schüler nun ein 2.Mal befragt, wie die Mitarbeit im Projekt aussieht und wie ihnen das Arbeiten am Computer gefällt.

Dazu werden nun die Kinder gebeten, in der Schule an den Computern – in Anwesenheit der Klassenlehrerin - oder – sofern Sie den Internetgebrauch zu Hause ermöglichen – einen online Fragebogen auszufüllen.
Er ist unter der Adresse:

<http://www.tinyurl.com/umfragevsk>

abzurufen.

Dies ist ganz schnell erledigt und bitte gleich auf Senden drücken. Die Auswertung sollte am Freitag erfolgen, da die Projektleiter zu einem Treffen zusammenkommen und sich die Ergebnisse anschauen möchten. Danke auch diesmal für Ihre geschätzte Mitarbeit!

Mit freundlichen Grüßen
VD Gertrud Papousek
VOL Kuester Sieglinde und VOL Filzmaier Anita

9.Elternbrief

Sehr geehrte Eltern,

die 3. Klassen beider Schulen werden im Rahmen des IMST – PROJEKTS eine Lehrausfahrt nach Bleiburg in den Campus Futura unternehmen:

Zeit: Mittwoch, 23.Mai 2012

Abfahrt am Postplatzl: 8.15Uhr

Rückkehr: 12.00Uhr

Die Buskosten werden aus dem Förderbudget des Projekts getragen,

Eintrittskosten bitte dem Klassenlehrer abgeben: 2 €

Bitte Jause, Getränke und Sonnenschutz mitgeben!

Mit freundlichen Grüßen

Lehrerteam mit VD Gertrud Papousek

VD Anna Drei

10.Elternbrief am 24.Mai 2012

Liebe Eltern,

am Mittwoch, dem 30.5.2012, um 19.00Uhr findet zum Abschluss des IMST-Projektes

“Kreatives Gestalten mit dem Computer“

ein Elternabend in der VS1 statt.

Nutzen Sie die Möglichkeit,

- um Informationen über dieses Projekt im Speziellen über Computer und Volksschule im Allgemeinen zu bekommen,
- Stellung zu einem Thema zu beziehen, das ALLE, sowohl die erziehenden Eltern , Schülerinnen und Lehrerinnen angeht,
- neue Medien nicht nur als Gefahr, sondern auch und vor allem als Chance zu begreifen

Mag. Peter Micheuz , als Begleiter des Projektes, die Klassenlehrerinnen und Leiterinnen beider Schulen freuen sich auf Ihr Kommen!

VD Gertrud Papousek, VD Anna Dreier



Ein kleiner Fragebogen ...

Liebe Schülerin, lieber Schüler!
Du wirst in diesem Schuljahr mit dem Computer noch einiges machen:
Einfache Texte schreiben, mit Bildern und vielleicht auch mit Sound und Kurzvideos arbeiten,
sowie im Internet suchen und dort deine Werke den anderen zeigen.
Im zweiten Semester wirst du auch lernen, einen Computer zu "programmieren".
Bitte fülle diesen Fragebogen so gut du kannst aus! DANKE!!!
*Erforderlich

Ich kenne mich am Computer schon gut aus... *

- ja
 geht so
 nein

Zu Hause ... *

- spiele ich mit dem Computer
 habe ich schon Texte geschrieben
 darf ich im Internet surfen
 habe ich schon mit Lernprogrammen gearbeitet
 habe ich keinen Zugang zu einem Computer
 haben wir kein Internet

In der Schule ... *

- habe ich in der Klasse schon am Computer gearbeitet
 war ich schon öfter im Computerraum
 habe ich schon Texte geschrieben
 habe ich schon im Internet gesurft
 Sonstiges:

Meine Eltern

- Meine Mutter hat im Beruf mit Computern zu tun
 Mein Vater hat im Beruf mit Computern zu tun

Mein Lieblingstier ist ...

Meine Lieblingsfarbe ist ...

Mein Lieblingsfach ist, meine Lieblingsfächer sind ... *

- Deutsch
 Mathematik
 Musik
 Zeichnen
 Sachunterricht
 Religion
 Turnen (Bewegung und Sport)

Ich bin ... *

- ein Mädchen
 ein Bube

Ich gehe ... *

- in die 3A der Franz Mettinger Volksschule
 in die 3B der Franz Mettinger Volksschule
 in die 3A der Alpen-Adria-Volksschule
 in die 3B der Alpen-Adria-Volksschule

Zu Weihnachten wünsche ich mir ...

Vielen Dank für die Beantwortung der Fragen!

Bitte den SENDEN - Knopf anklicken um die Daten zu speichern.

Powered by [Google Docs](#)

[Missbrauch melden](#) · [Nutzungsbedingungen](#) · [Zusätzliche Bestimmungen](#)

Ein kleiner weiterer Fragebogen ...

Liebe Schülerin, lieber Schüler!
Du hast in den letzten Monaten einige Begegnungen mit dem Computer und einigen
Computeranwendungen gehabt.

Wir wollen nun wissen, wie es dir gefallen hat und wie es weiter gehen soll.

*** Erforderlich**

Ich kenne mich jetzt am Computer besser aus als zu Beginn des Schuljahres. *

- ja
- nein

Mir hat heuer das Arbeiten mit den Computern ... *

- sehr gut gefallen
- gut gefallen
- geht so
- nicht gefallen

Mit folgenden Programmen kenne ich mich *

	sehr gut aus	gut aus	geht so	nicht gut aus
box.net - Die Schachtel im Internet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Powerpoint - Bilder und Sprechblasen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
edu.glogster.com - Bilder und Texte im Internet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Scratch - das Programmierwerkzeug	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Ich habe auch zu Hause mit mindestens einem dieser Programme gearbeitet. *

- oft
- manchmal
- nie

Ich kann und darf auch zu Hause am Computer arbeiten. *

- ja
- nein

Meine Eltern haben mir am Computer schon geholfen. *

- ja
- nein

In der Volksschule sollen wir mehr mit dem Computer machen. *

- ja
- nein
- So wie es jetzt ist passt es.

Ich möchte in diesem Schuljahr noch gerne *

Du kannst hier beide ankreuzen

- mehr über Powerpoint lernen
- mehr über Scratch lernen

Ich bin ein ... *

- Mädchen
- Bube

Ich gehe in die ... *

- 3A der Franz Mettinger Schule
- 3B der Franz Mettinger Schule
- 3A der Alpen-Adria Volksschule
- 3B der Alpen-Adria Volksschule

Was ich sonst noch sagen möchte

Vielen Dank für die Beantwortung der Fragen!

Bitte den SENDEN - Knopf drücken um die Antworten zu speichern.