Zeitschrift: Bündner Schulblatt = Bollettino scolastico grigione = Fegl scolastic grischun

Herausgeber: Lehrpersonen Graubünden

Band: 60 (2000-2001)

Heft: 2

Artikel: Die Medien: Eine neue Schlüsselkompetenz der Lehrerbildung : neue Medien im Unterricht der Primarschule : Pilotklassenprojekt N-MUP

Autor: Caluori, Claudio

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-357399

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 14.12.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Pilotklassenprojekt N-MUP

*N*eue *M*edien im *U*nterricht der *P*rimarschule

Clauio Caluori und Projektleiter/in

Die Idee

Gestützt durch die seit Jahren anhaltende Frage nach Nutzung neuer Medien wie Computer, Lernsoftware und Internet im Unterricht der Primarschule gewann die Realisierung dieses Projektes immer mehr an Aktualität und Umsetzungsbedarf. Es genügt nicht, sich ausschliesslich auf Versuchsergebnisse und Erfahrungen aus anderen Kantonen abzustützen, sondern es müssen auch mit einzelnen kleineren Versuchfeldern im eigenen Kanton Erfahrungen und Resultate erzielt werden. In Zusammenarbeit zwischen KOMI und AMI (angegliederte Arbeitsstelle für Medien und Informatik in der Volksschule des kantonalen Lehrmittelverlages) wurde ein Projekt erarbeitet, das Anfang dieses Jahres mit der Unterstützung von Herr Regierungsrat Lardi auch genehmigt wurde. Mit dem Projekt N_MUP (Neue Medien im Unterricht der Primarschule) unter der Leitung von Herrn Claudio Caluori, Primarlehrer der 5./6. Klasse im Schulhaus Daleu in Chur, das von August 2000 bis Ende 2002 läuft, sollen in sechs Pilotklassen die methodischen und didaktischen Grundlagen erarbeitet werden, um für die Primarschulen entsprechende Richtlinien und Empfehlungen formulieren zu können. Im Zentrum soll die Nutzung von Informationstechnologien als Medien im Dienste des Unterrichtes und zeitgemässer Unterrichtsformen stehen. Hingegen steuert das Projektziel klar nicht einen systematischen Informatik-Unterricht in den öffentlichen Primarschulen an.

Die Zielsetzungen des Projektes N_MUP

Durch die Vorarbeit der KOMI und der AMI wurden schon in der Planungsphase des Projektes N_MUP verschiedene Ziele und Rahmenbedingungen festgelegt, die durch verschiedene Sitzungen der Pilotklassenlehrer sich noch erweiterten und konkretisierten. So steht heute ein Konzept, das sich in verschiedenen Bereichen von neuen Medien Ziele gesetzt hat, die der bündnerischen Primarschule zu einer guten Orientierung in Sachen neuen Medien im Unterricht verhelfen können.

Die Zielsetzungen im Einzelnen:

- Erarbeitung von methodisch-didaktischen Grundlagen und Unterrichts-Konzepten für den integrativen Einsatz von Informations- und Kommunikationsmedien im Unterricht der bündner Primarschulen.
- Formulierung der Abgrenzung gegenüber dem Konzept Grundbildung in Informatik der bündner Volksschul-Oberstufe.
- Evaluierung von geeigneten Hard- und Software-Ausstattungen eines Klassenzimmers bzw. einer Primarschule.
- Erarbeiten einer Software Datenbank des Projektes N_MUP
- Beratungskompetenz in Sachen Hard- und Software und Methodik-Didaktik für die Primarschule mit klarer Abgrenzung zur bündner Volksschul-Oberstufe
- Veranstalten eines Fortbildungskurses in den bündner Sommerkurswochen 2001 mit konkreten Inhalten in Bezug auf die Einsatzmöglichkeiten der neuen Medien im Unterricht.

Ausrüstung der Projektklassen

Die Pilotklassen sind wie folgt ausgerüstet:

- 2 bis 4 multimediafähige Computer im Schulzimmer (mobile sowie feste Arbeitsplätze)
- Druckmöglichkeit
- Vernetzung in 4 Pilotklassen
- Integriertes Standard-Software-Paket (Apple Works, MS Works)
- Stufenbezogene Lernsoftware

In einigen Pilotklassen stützt sich das Projekt teilweise oder ganz auf vorhandene Ausrüstungen ab. In Bonaduz wird eine Hightech-Variante mit mobilen, drahtlos vernetzten Arbeitsplätzen mit Kostenbeteiligung des lokalen Schulträgers erprobt.

Name	Nicole Bieler
Wohnort	Chur
Schule:	Daleu, Chur
Klasse:	2./3. Förderklasse Computereinsatz im Unterricht seit 2000 Verwendetes System: Mac OS

Name	Claudio Caluori (Projektleiter)
Wohnort:	Chur
Schule:	Daleu, Chur
Klasse:	5./6. Klasse (zur Zeit 5. Klasse) Computereinsatz im Unterricht seit 1996 Verwendetes System: Mac OS

Die Projektklassenleiter

Hinten von links: Marcel Majoleth, Nicole Bieler, Claudio Caluori, Pascal Lütscher.
Vorne von links: Stephan Roth, Martin Gähwiler

Name Martin Gähwiler
Wohnort: Schiers
Schule: Schiers
Klasse: 5./6. Klasse
Computereinsatz im Unterricht seit 1998
Verwendetes System: Windows

Name: Pascal Lütscher
Schulort: Schulhaus Tuma Platta, Domat/Ems
Klasse: 3./4. Klasse
(zur Zeit 4. Klasse)
Computereinsatz in der Schule seit Schuljahr 1999/2000
Verwendetes System: Mac OS

Name: Marcel Majoleth
Wohnort: Bonaduz
Schule: Bonaduz
Klasse: 3./4. Klasse (zur Zeit 4.Klasse)
Computereinsatz im Unterricht seit 1998
Verwendetes System: Windows und Mac OS

Name Stephan Roth
Wohnort: Igis
Schule: Igis
Klasse: 1./2. Klasse
(momentan 1. Klasse)
Computereinsatz im Unterricht seit zwei Jahren
Verwendetes System: Windows

Drei Beispiele aus der Praxis

1. Das Geheimnis der Burg

Martin Gähwiler

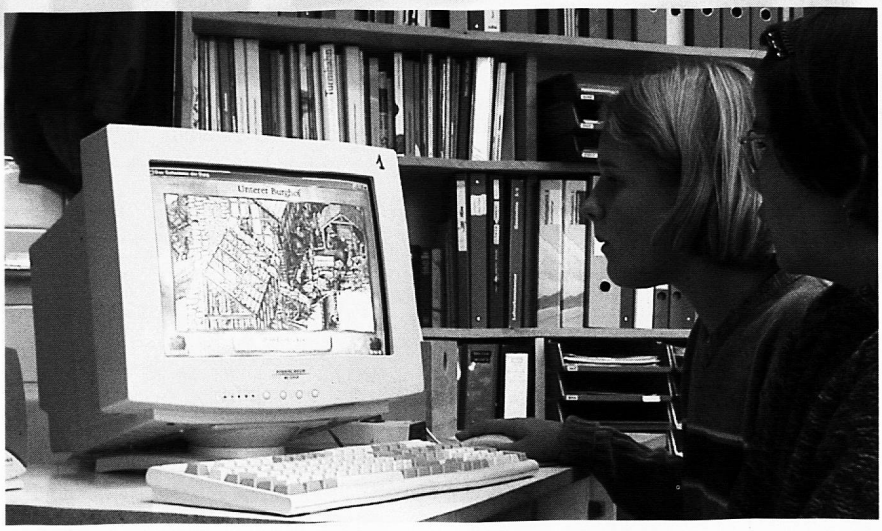
Das Geheimnis der Burg

Im Werkstattunterricht lassen sich Computer besonders effektiv und sinnvoll einsetzen. Dies möchte ich am Geschichtsthema "Mittelalterliche Burg" mit einer 5.Klasse aufzeigen.

Als Grundlage verwende ich das Buch «Ritterzeit» von Babst/Köhli aus dem Zytglogge-Verlag. Es handelt sich dabei um eine gut gestaltete und umfassende Werkstatt mit Lesekartei zu «Jaromir bei den Rittern». Das Jugendbuch von Heinrich Wiesner lese ich vor und bearbeite die Aufträge dazu mit der ganzen Klasse. Daneben lösen die Schüler die Aufträge der Werkstatt. Abwechslungsweise können die Schüler am Computer das Multimediaspiel «Das Geheimnis der Burg» aus Meyers Lexikonverlag, Mannheim ausprobieren. Soviel zur Unterrichtssituation als Ganzes. Im Folgenden geht es ausschliesslich um den Aspekt des Computerspieles innerhalb der Werkstatt.

Das Programm

Wie der Titel verrät, gilt es im Spiel ein Geheimnis zu lüften. Zunächst finden wir uns in einer grossen Burganlage im Flachland. Wir können alle Teile der Burg besichtigen, in die Räume hineinschauen und erhalten auf Mausklick schriftliche Erklärungen zu vielen Aspekten der Burganlage und der Lebensbedingungen im Mittelalter. Bilder, Kommentar und Sounddateien sind von bester Qualität. Eine jederzeit zugängliche Bibliothek gibt weitere detaillierte Auskünfte zu allen Bereichen. Der Spieler verkleidet sich nun als Magd oder Ritter und kommt als Spion in die Burg. Es gilt unerkannt die Geheimnisse der Burg zu erkunden. Dabei müssen verschiedenste Fragen zum Thema beantwortet werden. Wird man als Spion entlarvt, wandert man in Verliess. Mit Hilfe von Goldstücken, die überall auf der Burg gefunden werden können, lässt sich der Kerkermeister bestechen und die Suche geht weiter. Um das Geheimnis zu lüften, müssen die fünf Einzelteile einer Karte gefunden werden.



Organisation und Ablauf

Alle Schüler möchten bei diesem Spiel mitmachen. Es stehen drei Arbeitsplätze zur Verfügung. An jedem Computer sind immer zwei bis drei Schüler gemeinsam am Rätseln. Hier bewährt sich die Teamarbeit, denn beim gemeinsamen Suchen kommen die Kinder viel schneller vorwärts als allein. Ein Team kann eine ganze Lektion lang auf dem Spionagetrip bleiben und den Spielstand anschliessend speichern. Die folgenden drei Lektionen sind dann andere an der Reihe. Nun kann das Spiel beim abgespeicherten Spielstand weitergeführt werden. Während der vier Wochen sind die Schüler während etwa 4-5 Lektionen am Computer beschäftigt.

2. Wenn Kunstunterricht multimediafähig wird

Eine fesselnde Entdeckungsreise durch das wohl berühmteste Museum der Welt ist die Software «Louvre für Kinder» allemal. Sie gewährt den kindgerechten Einblick in den Pariser Kulturtempel und ermöglicht darüber hinaus einfühlsam den spielerischen Umgang mit Kunst. Den meisten Kids dürfte dies mehr Spass bereiten, als ein stundenlanger Museumsbesuch, den Kinder oft eher langweilig finden; nicht zuletzt deshalb, weil sie mit den Exponaten so gar nichts anstellen dürfen – doch kann diese Software auch geeignet im Unterricht der Primarschule eingesetzt werden?

Marcel Majoleth, Bonaduz

Die Frage nach dem Einsatz von Lernsoftware in der Schule ist berechtigt. Gerade die vielumjubelten multimedialen CD-ROMs, die in den Fachgeschäften lauthals angepriesen werden, eignen sich nach genauerem Hinsehen oft sehr schlecht für eine Umsetzung im Unterricht. Hier ist die Lehrkraft gefordert, einen methodisch-didaktischen Einklang zu finden, damit sich der Computer als Arbeitshilfsmittel und weniger als multimediale Show versteht.

Ein Beispiel soll hier vorgestellt werden:

Mit der Lernsoftware «Louvre für Kinder» lassen sich verschiedene Arbeitsaufträge für die Schüler formulieren, die sinnvolles Lernen ermöglichen.

Lernziele

... Kunstwerke eines Kunsthauses (Museum) betrachten und nach Kriterien (Statue, Gemälde, ...) zuordnen.

... die Informationen eines selbstgewählten Kunstwerkes anhören und einem Mitschüler erzählen.

... zu diesem Kunstwerk eine kurze Geschichte erfinden und aufschreiben.

Arbeitsauftrag

- Öffne das Lernprogramm «Louvre für Kinder» und klicke auf das Bild «Mona Lisa» (Die Frau rechts). Danach gelangst du ins Hauptmenü.
- Klicke nun auf die Hand, die nach rechts zeigt, denn so kannst du die Bilder oder die Kunstwerke nacheinander angucken.
- Ordne jedes Kunstwerk im Beiblatt einem Begriff zu (Gemälde, Statue,...)
- Wähle nun ein Kunstwerk aus und lies im Kommentar (Buch), was darin steht. Du darfst auch auf den Lautsprecher klicken. Dort hörst du, was über dein Kunstwerk erzählt wird.
- Erzähle diese Informationen einem Mitschüler
- Klicke nun auf die Türe, um den Computer für den nächsten Schüler bereit zu stellen.
- Erfinde nun für dich eine kurze Geschichte zu deinem Kunstwerk und schreibe diese mit einem passenden Titel ins Texteheft.
- Lies den andern deine Geschichte vor – finden sie heraus, welches Kunstwerk du ausgewählt hast?

Ablauf

Jeweils drei Schüler/innen setzen sich zugleich an die multimedialen Laptops und arbeiteten selbständig am Auftrag. Da es sich nicht um eine Übungseinheit handelt, beobachtet die Lehrperson den Arbeitsablauf und den damit in Gang gesetzten Lernprozess. So erkennt sie rasch, wenn Probleme auftauchen.
Bei sprachlichen Schwierigkeiten (Verständnis des Auftrages) helfen sich die Schüler/innen gegenseitig weiter.
So werden auch die sozialen Werte innerhalb der Klasse gefördert.
Durch den klaren Auftrag und der benutzerfreundlichen Oberfläche der Lernsoftware, wird der Computer als technisches Hilfsmittel in den Hintergrund gesetzt und die Inhalte der «Programmes» gelangen in den Vordergrund. Jetzt kann sich das Kind aktiv mit den Inhalten (Kunstwerken) auseinandersetzen. Der Computer dient lediglich als optimales Medium. Die Aufträge können sprachlich erfasst und mit Leichtigkeit umgesetzt werden.
Hier empfiehlt es sich, als Lehrperson mit den Schülern mitzulernen und ebenfalls den Auftrag auszuführen, denn so manches Kunstwerk wird auch uns zum Denken anregen und für Impulse sorgen!

Aus dem Auftrag entstandene Geschichte

Ein farbiges Tier

Ist das möglich? Da hatte doch Marina ein blaues Tier gesehen. Ein Tier, dass wirklich von Kopf bis Fuss blau war. Komisch. Träumt sie schon wieder? Die Mitschüler glauben ihr nicht mehr alles, denn immer wieder erzählte sie solche Dinge. Doch sie lacht und ruft: «Ich war in Paris in einem Museum und dort gibt es blaue Tiere!»

Nachbearbeitung

Die Schüler setzen sich in drei grösseren Gruppen zusammen. Ein/e Schüler/in liest seine erfundene Geschichte vor. Ein weitere/r Schüler/in bedient den Laptop und klickt die Kunstwerke weiter. Die Mitschüler/innen versuchen herauszufinden, über welches Kunstwerk eine Geschichte geschrieben wurde. Hier lassen sich die tollsten Rätsel und Quiz zusammenstellen!

Weiterführung

Aus den gelungenen Geschichten ist der Wunsch aufgekommen, sein Kunstwerk neu zu gestalten (Nur einige Kriterien beachten – Farben, Grössen, Formen, Gruppierungen, ...). Das Lernen selbst iniziiert!

Auf diese Weise kann sinnvolles Lernen angeregt und der Kunst- sowie Sprachunterricht belebt werden. Man kann hier ganz einfach und treffend sagen: Diese Software hat es wahrlich in sich.

3. PROFAX, althergebrachtes Übungsmedium bewährt sich in der neuen medialen Welt

Die Verwendung von Lernsoftware in Verbindung mit bereits etablierten Übungsangeboten stellt ein sinnvolles Einsatzgebiet im täglichen Unterricht dar. Dies soll hier am Beispiel «Profax» aufgezeigt werden. Die werwendeten Übungen sind «Sprache neu» A und B für die 4. bis 6. Klasse und die darauf abgestimmte Software Profax Star.

Claudio Caluori

Das Programm

Profax Star 4-6 (6. Klasse erscheint im Januar 2001) besteht aus sechs CD's (zwei pro Klasse, hybrid) und ist eine reine Übungssoftware, mit Hilfe derer die üblichen Rechtschreibeprobleme, wie sie in der Primarschule auftauchen, nach Problemen sortiert individuell geübt werden können. Die darin verwendeten Texte sind die selben wie in den Übungsblättern der Profaxübungen «Deutsch neu A und B». Zusätzlich sind auf den CD's Kreuzworträtsel vorhanden, die nach in den Übungen verwendeten Wörtern fragen, was zur Erweiterung des Wortschatzes und zum Textverständnis der Übenden beiträgt. Für die Lehrperson wird die Kontrolle der Übungen durch eine separate Datenbank erleichtert, in der das Programm automatisch speichert, wer welche Übung mit welchem Resultat absolviert hat.

Anschaffungspreis

Einzellizenz:	50.– CHF
Schulhauslizenz:	250.– CHF
Infos:	www.profax.ch

Einsatz im Unterricht

Das Programm wurde im Rahmen des regulären Wochenplanunterrichts einerseits als Übung für die gesamte Klasse, andererseits zum Üben individuell festgestellter Rechtschreibeprobleme einzelner Schülerinnen und Schüler eingesetzt. Parallel zur Lernsoftware wurden die entsprechenden Übungsblätter mit den bekannten Profax-Übungsgeräten verwendet. Somit standen neben den drei Computern (2 stationär, 1 mobil) noch sechs Profax-Übungskästen zur Verfügung, was einen reibungslosen, intensiven Ablauf der Übung gewährleistete. Die jeweilige Arbeitszeit betrug ca. 15 Minuten pro Schüler und Übung, kann jedoch - je nach Bedarf - beliebig variieren. Ähnliche Einsatzformen bietet das Übungskonzept LüK an, das ebenfalls neben den traditionellen Kontrollgeräten entsprechende Übungssoftware, vor allem im Mathematik-Bereich, für die gesamte Primarstufe anbietet.

Die Medien

Eine neue Schlüsselkompetenz der Lehrerbildung

DR. HEINZ MOSER

Heinz Moser und die KOMI
Prof. Dr. Heinz Moser ist Erziehungswissenschafter und Autor mehrerer richtungsweisender medienpädagogischer Bücher. Er ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Pestalozzianum in Zürich und Professor an der Universität in Münster.
Die KOMI hatte ihn vor einem Jahr im Rahmen ihrer Leitbildarbeit zu einem Vortrag nach Chur eingeladen. Anschliessend an diesen Vortrag diskutierten die KOMI-Mitglieder noch intensiv mit dem Medienwissenschafter. Daraus entstand dieser Artikel, der heute in aktuell überarbeiteter Form vorliegt.
Weil im Pflichtenheft und im Leitbild der KOMI die Aus- und Weiterbildung der Lehrkräfte ein zentrales Thema ist, passt dieser Artikel sehr gut in unsere KOMI-Nummer.

Mit der Gründung von Pädagogischen Fachhochschulen stellt sich die Frage, inwieweit nicht auch die Inhalte der Lehrerausbildung den veränderten Bedingungen des Bildungswesens angepasst werden müssen. Wenn gegenwärtig allerorten Reformen und Veränderungen der Schule angestrebt bzw. realisiert werden, müsste dies auch einen Niederschlag in der Ausbildung unserer Lehrkräfte finden. Ein Bereich, dem dringend mehr Aufmerksamkeit zu geben ist, ist jener der Medien bzw. der medienwissenschaftlichen Grundlagen.

Der gesellschaftliche Wandel ist unübersehbar: In einer Gesellschaft, die sich selbst als «Informationsgesellschaft» charakterisiert, haben die Medien in der Gesellschaft wie im pädagogischen Umfeld nicht mehr nur marginale Bedeutung als Freizeitmedien. Sie sind zunehmend von der Peripherie des Nachdenkens über Gesellschaft und Kindheit ins Zentrum gerückt. Gründe dafür gibt es mehrere:

- Mit der Expansion und Vervielfältigung der Medien (vom privaten Fernsehen, bis hin zu Handy und Internet) ist deutlich geworden, dass Kommunikation und Medien die Gesellschaft nicht nur abbilden, sondern ihre Struktur entscheidend mitprägen.
- Mit dem Computer wird gegenwärtig ein neues Bildungsmedium für die Schulen alltagstauglich. Insbesondere bedeutet dies, dass Medienpädagogik und informationstechnische Bildung immer stärker zusammenrücken und verschmelzen.
- Medien sind in der heutigen Erziehung nicht mehr nur «geheime Miterzieher», vielmehr ist die mediale Sozialisation zu einem zentralen Faktor der Einflussnahme auf Heranwachsende geworden.
- Wie dadurch die medienwissenschaftlichen und mediendidaktische Grundlagen für den praktischen Alltag von Lehrern bedeutsamer geworden sind, lässt sich auf Schritt und Tritt beobachten. Hier nur zwei Beispiele:
- Auch in der Schweiz wird zunehmend gefordert, Computer und Internet flächendeckend in den Schulen einzuführen. Dabei wird allerdings meist primär an die Hardware gedacht, die hohe Investitionen erfordert. Doch meines Erachtens ist die viel entscheidendere Grundproblematik eine Pädagogische: Erste Erfahrungen zeigen, dass es nicht einfach ist, die neue Technik sinnvoll in den Unterricht zu integrieren. Wo jedoch flankierende Massnahmen im mediendidaktischen Bereich fehlen, droht – bei allem guten Willen – die Reform zu scheitern.
- Im Mittelpunkt stehen heute nicht mehr Einzelmedien, sondern vernetzte Medien- und Ereignisarrangements. Die Kultsendung «BigBrother» ist nicht nur ein Fernsehenspektakel ; fast ebenso wichtig ist die Möglichkeit, sich mit dem Handy oder den Life-Kameras im Internet ins BigBrother-Haus einzuklinken. Es gibt eine Zeitschrift, die Boulevardpresse berichtet täglich über die Sendung. Pokémon ist nicht nur ein Gameboy-Spiel ; es gibt eine Fernsehserie, Spielkarten, T-Shirts, Internet-Homepages etc. Wo aber Medien so vielfältig mit dem Alltag verknüpft sind, wird auch die Schule unwillkürlich immer wieder mit solchen Medienereignissen konfrontiert.

Der Gegenstand «Medien» an den Pädagogischen Hochschulen

Dennoch kann man die Frage stellen, ob dies automatisch eine verstärkte Berücksichtigung solcher Inhalte als ein besonderes Fach in der Lehrerausbildung erfordert. So könnte man argumentieren, dass der Gegenstand «Medien» – soweit dies für die Schule notwendig sei – in den übrigen Fachdisziplinen der Lehrerausbildung bereits genügend repräsentiert sei. Bildungs- und sozialwissenschaftliche Fächer müssten jedenfalls Medieneinflüsse ebenfalls behandeln, wenn sie ihre Aufgabe ernst nehmen, und in den Fachdidaktiken wird der Bezug zur Arbeit mit elektronischen Medien – zum Beispiel mit Lernsoftware oder mit dem Internet – ebenfalls thematisiert. Dennoch erscheint mir diese Argumentation, die ich in letzter Zeit verschiedentlich aus Lehrerbildung-Kreisen hörte, zu wenig schlüssig. Sie gälte im übrigen letztlich auch für etablierte Fächer: Auch pädagogische oder psychologische Aspekte sind ja nicht nur auf ein Fach bezogen, sondern sie bilden einen roten Faden, der sich durch die ganze Ausbildung hindurchzieht. In der zugehörigen Fachdisziplin Pädagogik oder Psychologie werden diese Inhalte jedoch gebündelt und in einen Zusammenhang gebracht. Ähnlich verhält es sich im Fall der Kommunikations- und Medienwissenschaften: Die Auslagerung in andere Fächer bedeutete, dass mediale Gesichtspunkte zu wenig systematisch und eher zufällig - nach Massgabe fachfremder Kriterien - reflektiert werden. Soll jedoch bei den zukünftigen Lehrern und Lehrerinnen die Medienkompetenz gefördert werden, so braucht es daneben einen fachlichen Zugriff, der die Problematik der Kommunikation in ihrer medialen Vermittlung systematisch fokussiert. Als lei-

tende Perspektive ist dabei zu beachten, dass die Institution Schule in zwei Hinsichten mit Medien konfrontiert ist: Einmal beeinflussen sie die Lernvoraussetzungen, indem Kinder bereits in vielfältiger Hinsicht der Sozialisation durch Medien ausgesetzt sind. Gleichzeitig ist Schule aber auch dadurch zu charakterisieren, dass sie als Institution über pädagogisch veranstaltete Kommunikation Informationen an die jüngere Generation weitergibt. Die für die hier genannten Aufgaben benötigte Professionalität wird nicht automatisch in den bildungs- und sozialwissenschaftliche Fächern oder in Fachdidaktiken vermittelt. Vielmehr bedarf es dazu spezifischer kommunikationswissenschaftlicher und mediendidaktischer Erkenntnisse. Für Generalisten aus anderen Fächern kommt zudem das Problem hinzu, dass die aktuellen Kommunikationstechnologien einer starken Entwicklungsdynamik unterliegen. Die Beobachtung und pädagogische Interpretation dieser Entwicklungen erscheint deshalb eher ein Spezialwissen zu erfordern, welches aus seiner intensiven Verbindung mit dem Kommunikations- und Medienbereich prognostische Folgeabschätzungen für die pädagogische Arbeit der Schulen zu leisten imstande ist.

«Kommunikation und Medien» als Fach

Daraus folgt meines Erachtens, dass ein Schwerpunkt «Kommunikation und Medien» in der Lehrerausbildung als Fach präsent sein müsste. In einer – für alle Studierenden verbindlichen – Grundausbildung ist etwa an folgende Inhalte zu denken, die zu vermitteln wären:

1. Formen pädagogischer Kommunikation:
Hier ginge es darum aufzuzeigen, wie unterschiedliche Medien die Kommunikationsform verändern und dabei auch unterrichtliche Zielsetzungen mitbeeinflussen (ein Chat im Internet ist etwas völlig anderes wie ein direktes Gespräch, die Vermittlung eines Gegenstandes mittels Lernsoftware stellt andere Aspekte in den Vordergrund wie die Erarbeitung im Klassenverband). Neben Wirkungsaspekten geht es dabei um Kommunikationsregeln und um einen kritischen Vergleich unterschiedlicher Kommunikationsformen.

2. Lernen mit Medien:
Lernprozesse finden heute immer stärker mit Hilfe von elektronischen Medien statt. Das reicht von Lernsoftware bis zu Lernarrangements, welche Online stattfinden. Es ist zu erwarten, dass sich in den nächsten Jahren solche Anstrengungen noch verstärken. Auch die Schulen werden von der Primarschule an mit solchen Entwicklungen intensiv konfrontiert werden.

3. Medienkindheit:
Zukünftige Lehrer und Lehrerinnen sollten über Medieneinflüsse auf heutige Kinder und Jugendliche Bescheid wissen. Gerade weil davon auszugehen ist, dass in den Schulen Medienpädagogik eher übergreifendes Thema als ein Schulfach ist, müssten alle Lehrkräfte dazu befähigt werden, Gesichtspunkte der Medienerziehung in ihrem Unterricht wahrzunehmen. An diesen drei Themenbereichen entlang müsste sich meines Erachtens ein Minimal-Curriculum für die Grundausbildung im Bereich «Kommunikation und Medien» orientieren. Gleichzeitig wäre es wichtig, dass sich interessierte Studierende in Wahlbereichen vertieft mit einem Schwerpunkt «Kommunikation und Medien» auseinandersetzen könnten. Denn es ist absehbar, dass angesichts der weiter zunehmende Komplexität der Medienfrage an den Schulen Medienverantwortliche notwendig sein werden. Diese hätten z. B. Kollegen und Kolleginnen bezüglich geeigneter Lernsoftware zu beraten, sie könnten bei der technischen Betreuung von Medien mithelfen oder die Durchführung grösserer Medienprojekte (Gestaltung einer Schülerzeitung oder einer Homepage) anleiten. In diesem Bereich wäre zu überlegen, mit welchen Inhalten sich ein solches vertieftes Studium auseinanderzusetzen hätte. Insbesondere wäre eine fundierte theoretische Auseinandersetzung mit medienwissenschaftlichen Grundlagen hoch zu gewichten. Daneben ginge es aber auch um Medienanimation, nämlich um die Vermittlung von Kenntnissen und handwerklichen Fähigkeiten zur projektorientierten Medienarbeit in der Schule.

STOP
SUPER-NETTOPREISE!

ford**mondeo** 2.5i Kombi	Fr. ~~39300~~.-	**Fr. 33890.-**
ford**mondeo** 2.0i Kombi	Fr. ~~35100~~.-	**Fr. 29980.-**
ford**mondeo** 2.0i 5-türig	Fr. ~~35700~~.-	**Fr. 30690.-**
ford**galaxy** 2.3i RS	Fr. ~~45530~~.-	**Fr. 37900.-**
ford**fiesta** 1.25i Trend	Fr. ~~20620~~.-	**Fr. 18200.-**

(Solange Vorrat)

Ford

Autocenter Tribolet AG Chur
Rossbodenstrasse 14-16
7000 Chur
Tel. 081 / 285 11 66
Ford
Café-Bar

Eintausch
Leasing
Option