



BILDUNG
UNTER-
STÜTZEN

WACHSTUM
SCHAFFEN

WISSEN-
SCHAFT
FÖRDERN

SICHERHEIT
VERBESSERN

innovative
teachers®

Die Initiative


Mit dem Portal „Innovative Teachers Netzwerk“ bietet Microsoft Deutschland eine Internetplattform, mit der Lehrerinnen und Lehrer praxisnah dabei unterstützt werden, ihren Unterricht mithilfe digitaler Medien vorzubereiten und durchzuführen. Lehrkräfte können sich auf der Plattform auch miteinander austauschen: Das Ziel ist die Schaffung einer bundesweiten Internetcommunity von Lehrenden, die online miteinander arbeiten und von der Erfahrung ihrer Kollegen profitieren. Der Einsatz moderner Medientechnologie im Unterricht steht auf www.innovative-teachers.de im Mittelpunkt: Lehrende finden hier kostenlose Handreichungen, Arbeitshilfen und didaktisch aufbereitete Materialien für den IT-gestützten Unterricht. Dazu gehören komplette Unterrichtsplanungen inklusive downloadfähigen Unterrichtsmaterials und Präsentationen zur Einführung in die Unterrichtseinheiten und deren Nutzung.

So sieht der Unterricht der Zukunft aus

Eine Berliner Grundschule zeigt, wie digitale Medien Unterricht und Lernen verbessern.



ZEREN AUS DER DRITTEN KLASSE in der Konrad-Agahd-Schule in Berlin-Neukölln ist völlig aus dem Häuschen. Sie reißt beide Hände nach oben, um doppelte Aufmerksamkeit zu erzielen. Ihr Nachbar Cem ist bereits aufgestanden und rechnet offenbar fest damit, dass der am höchsten gehobene Zeigefinger auch die größten Chancen auf eine Wortmeldung hat. Die enthusiastische Beteiligung der Schüler am Unterricht ist das Ergebnis einer optimalen Kombination aus Thema, Themenaufbereitung und Einsatz digitaler Medien im Unterricht. Das heutige Unterrichtsthema von Lehrerin Monika Kirchner sind Medien und ihre Nutzung. Kirchner setzt für das Thema Unterrichtsmaterialien des „Innovative Teachers Netzwerks“ (ITN) von Microsoft ein. Dahinter verbirgt sich eine Internet-Kommunikationsplattform für Lehrer, die es ihnen erlaubt, sich auszutauschen.

MICROSOFT BIETET DORT KOSTENLOS auf die Altersstufe der Schüler abgestimmte Unterrichtsmaterialien an: zum Beispiel Hintergrundmaterial, PowerPoint-Präsentationen, Fragebogen und in diesem Fall das Programm 

Microsoft®

„Am Computer ist das Lernpensum der Kinder eindeutig höher.“

Monika Kirchner
Lehrerin, Konrad-Agahd-Schule

„Mediennavigator“. Der Mediennavigator ruft in einer zufälligen Reihenfolge Wörter aus einem Begriffspool mit vorher einstellbaren Schwierigkeitsstufen auf. Jedes Wort wird in der Konrad-Agahd-Schule auf

eine weiße elektronische Tafel projiziert, das StarBoard von Hitachi. Nach einer zuvor festgelegten Zeitspanne wechselt das Programm zu einem weiteren Begriff. Die Schüler kreuzen in der Zwischenzeit in einer Tabelle an, mit welchem Medium der Begriff in Verbindung steht. Bei dem Wort „Spiele“ liegt die Assoziation mit „Computer“ und „Spielkonsole“ nahe. Doch der Begriff „Hörspiel“ ist den meisten fremd. Sie rätseln deshalb, ob Hörspiel nun zu „Zeitung“, „Telefon“ oder doch besser zu „Radio“ passt. Warum oder warum nicht – das diskutieren sie später in der Auswertungsrunde. Um die Häufigkeit der Nennungen zu erfassen, tippt Kirchner mit ihrem Stift auf die über einen Beamer auf das StarBoard projizierte Tastatur und klickt dann auf ein ebenfalls eingeblendetes Tabellenfeld. Damit gibt sie Zahlen in eine Tabelle ein, die der angeschlossene Computer am Ende auswertet. Am häufigsten genannt wurden Handy, Computer und Internet.

DIE KINDER JOHLEN BEI DIESEM ERGEBNIS, als ob ihre besten Freunde gewonnen hätten. Kirchner fragt, „warum aber ist der Fernseher euch so unwichtig?“ „Vorm Fernseher guckt man nur“, antwortet Cem. „Mit dem Computer aber kann man alles machen.“ Kirchner folgert aus dem Johlen, dass sich die Kinder bei der Auswertung selbst wiedererkennen. Dies sei ein erster gewünschter Schritt zur Reflexion. Die sich daran anschließende Diskussion über die Ursachen der Nennungen vertiefte diese weiter. Auch sei sie inspiriert: Da die meisten Kinder Hörspiele offenbar nicht kennen, werde sie wahrscheinlich mit den Schülern eines behandeln. „Der Unterricht war eine Sternstunde“, resümiert die Lehrerin. Es gebe eine Menge aufwendig gestalteter Software, die jedoch kaum ihren Zweck erfülle. Ihr Kollege Wolfgang Aust, ein IT-Pionier an der Schule, stimmt ihr zu: „Software ist meist zu verspielt, nicht interaktiv und unerschwinglich.“ Er verwendet deshalb gerne Programme, die er und seine Kollegen selbst schreiben. „Lehrer sind IT-Rosinen-Picker“, sagt er. „Aber mit dem Mediennavigator haben wir offenbar eine solche Rosine gefunden“, fügt Kirchner hinzu.





Die Grundschüler der Konrad-Agahd-Schule bewältigen dank interaktiver Lernmethoden ein deutlich höheres Lernpensum als früher

Die Unterrichtssoftware von Microsoft, die von helliwood:media entwickelt wurde, zeige die

optimale Vorgehensweise: „Sie setzt in der richtigen Art bei den richtigen Punkten an“, sagt Kirchner. So liege Microsoft mit der Themenwahl richtig: Sich über den Medienkonsum auszutauschen sei offenbar ein ganz großes Bedürfnis der Kinder. Dazu kämen die übersichtliche Themenaufbereitung durch eine Tabelle und die sich dadurch entwickelnde Diskussion über die Richtigkeit der Kombination. Die Diskussion schule die Ausdrucksfähigkeit der Kinder enorm. Und der Einsatz des Computers sei ebenso sinnvoll: „Sonst wären die Schüler sicherlich nicht so begeistert gewesen wie heute“, sagt Kirchner.

DENN COMPUTER ÜBEN EINE UNGEHEURE Faszination auf Kinder aus, beobachtet Kirchner. „Das Lernpensum der Kinder ist am Computer eindeutig höher: Sie beschäftigen sich mit den Themen intensiver und länger als ohne ihn.“ Die Konrad-Agahd-Schule hat dies bereits früh erkannt. Seit 1991 setzt sie auf Rechner. „Wir haben zuerst quasi aus Staubsaugern Computer gebastelt und diese auf Tische aus alten Küchenplatten und Holzstümpfen gestellt“, formuliert es Aust drastisch. Fast von Beginn an wollte er mit der IT-Hilfe eines der Hauptprobleme der Schüler angehen: ihre Probleme beim Lesen und Schreiben. „Denn Kinder mit einer Fünf oder Sechs im Diktat schrieben nach zwei bis vier Monaten Rechtschreibtraining am Computer Zweien und Dreien“, sagt Aust. Die Kollegen hätten sich am Anfang noch die Augen gerieben. Jetzt setzten sie selbst auf diese Technik. Dabei spielt auch das StarBoard von Hitachi eine bedeutende Rolle. „Weil das StarBoard sozusagen Tafel und Bildschirm kombiniert, können die Lehrer auch alle Vorzüge interaktiver Lernprogramme im Unterricht problemlos nutzen“, sagt Andreas Geh von Hitachi.

DAS SPRACHPROBLEM IST EINES der Hauptanliegen der Schule: „85 Prozent unserer Schüler sind Kinder nicht deutscher Herkunft“, sagt Schuldirektor Jörg-Uwe Quandt. „Sie sind genauso intelligent wie die Kinder ◀

Im Profil: Konrad-Agahd-Schule

Die Konrad-Agahd-Grundschule ist eine Ganztagschule mit derzeit über 300 Schülern in 15 Klassen, die von 28 Lehrern unterrichtet werden. 85 Prozent der Schüler sind nicht deutscher Herkunft. Seit September 2001 ist die Einrichtung anerkannte Modellschule für Computer- und Onlinekompetenz. Die Schule wurde 1895 gegründet.

Bereits ab der ersten Klasse erlernen die Kinder den Umgang mit dem Computer. Dazu gehören Lernspiele und das Verfassen erster Texte in der ersten Klasse, die Internetrecherche in der vierten und die Erstellung von PowerPoint-Folien in der fünften Klasse. Auf drei Kinder kommt in der Schule ein Computer, und Ende 2007 soll in jedem Klassenraum ein Whiteboard vorhanden sein. Die Schule hat bereits mehrere Preise gewonnen. So belegte sie 2000 den fünften Platz beim Road-Ahead-Price von Microsoft Deutschland und war damit beste Grundschule Berlins.

Kontakt Daten

MICROSOFT DEUTSCHLAND GMBH

Konrad-Zuse-Str. 1
D-85716 Unterschleißheim
Telefon: +49 89 3176-0
www.microsoft.com/germany

FÜR PRESSEFRAGEN

Katrin Pommer
Pressesprecherin
Telefon: +49 89 3176-5305
E-Mail: katrin.pommer@microsoft.com


FÜR PROJEKTFRAGEN

Kerstin Beutling
Academic Program Manager
Partners in Learning/WissensWert
Telefon: +49 30 390-970
E-Mail: wissen@microsoft.com

SCHULE

Konrad-Agahd-Grundschule
Thomasstr. 39
D-12053 Berlin
Telefon: +49 30 6322-50680
E-Mail: mail@agahd.de
www.agahd.de

deutscher Eltern – aber wegen ihrer fehlenden Sprachkompetenz drohen ihnen Misserfolge.“ Deshalb engagiere auch er sich für den IT-Einsatz. Denn Computer ermöglichten eine individuellere Betreuung als konventionelle Unterrichtsformen. Die Begeisterung der Grundschüler ist überwältigend: „Die Kinder verkauften bereits Sachen auf dem Flohmarkt, damit wir uns Computer leisten und sie mit den Rechtschreibprogrammen üben können“, erzählt Kirchner. „Die wollen am Computer nicht nur spielen, die wollen lernen! Alle haben anfangs darum gebettelt, in die Computerkurse hineinzukommen.“ Deshalb hat sich auch eine Erwartung überhaupt nicht erfüllt: „Ich dachte, dass die Begeisterung abnimmt, wenn die Kinder merken, dass der Unterricht am Computer auch etwas mit Lernen und Arbeit zu tun hat“, sagt Aust. „Aber ich mache das jetzt schon 16 Jahre, und die Begeisterung der Kinder ist immer noch so groß wie am ersten Tag. Wer das nicht erlebt hat, ahnt gar nicht, was für ein Potenzial in den Kindern steckt.“

KIRCHNER UND AUST WOLLEN NUN ihre selbst geschriebenen Programme und Unterrichtskonzepte über das „Innovative Teachers Netzwerk“ von Microsoft anderen Schulen zur Verfügung stellen. Sie hoffen auf einen Schneeballeffekt: dass sich die Kollegen gegenseitig mit Ideen befruchten und Computer sinnvoll einsetzen. „Häufig ist die IT-Ausstattung in Schulen gut, aber es fehlt an Konzepten und Lehrmaterialien für ihren sinnvollen Einsatz“, sagt Aust. „Da können wir wie Microsoft mit dem Mediennavigator nachhelfen.“ Auch hollywood:media-Geschäftsführer Thomas Schmidt will diesen Schneeballeffekt verstärken: Als Leiter des Lernzentrums Appolonius in Berlin will er mit Lehrern in Workshops ITN-Materialien einsetzen und sie dabei inspirieren, selbst Unterrichtsmittel zu entwickeln. Diese stellen die Lehrer dann wiederum auf der Plattform ihren Kollegen zur Verfügung. 

Bildung unterstützen

Microsoft ist seit mehr als 20 Jahren in Deutschland tätig und trägt zu Wachstum und Entwicklung des Standorts bei. Darüber hinaus engagiert sich der Konzern in zahlreichen Initiativen und Projekten mit den Kernthemen: Bildung unterstützen, Wissenschaft fördern, Wachstum schaffen und Sicherheit verbessern. Dazu zählt auch das Bildungsnetzwerk WissensWert von Microsoft Deutschland und Partnern. Im Mittelpunkt steht die didaktisch und pädagogisch innovative Nutzung von Computern und Software in Kindergärten und Schulen.