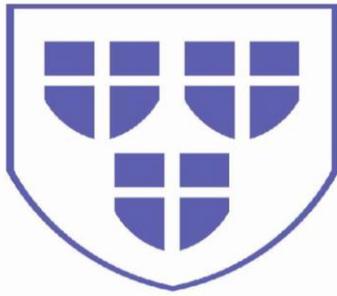


Mobile Learning Scenarios

Etablierung des Gebrauchs von mobiler Technologie bei Mitarbeitern und Schülern

Edenham High School

Fächerübergreifend



Die Edenham High School ist eine große innerstädtische Schule in Croydon, einem Stadtteil von London. Die kulturellen und familiären Hintergründe der Schüler sind sehr vielfältig. Derzeit stammen etwas mehr als die Hälfte der Schüler aus Gruppen ethnischer Minderheiten, mit hauptsächlich karibischer und afrikanischer Herkunft. Ebenso unterschiedlich sind auch die finanziellen Voraussetzungen der Schüler, wobei etwa ein Drittel auf die kostenfreie Schulspeisung angewiesen ist. Trotzdem scheint der private Gebrauch von mobiler Technologie bei nahezu 100% zu liegen. Das hier dargestellte Projekt befasst sich mit Schülern aus der „Key Stage 4“ (= eine staatliche Schulsystemordnung, die Schüler von 14 bis 16 Jahren umfasst) die sich gerade auf ihre Examina vorbereiten.

Projektbeschreibung

Die Grundidee des Projektes ist die Förderung der Medienkompetenz bei den MitarbeiterInnen, die die sinnvolle Einbindung mobiler Technologie und ihrer Standardanwendungen in die Unterrichtsplanung erlauben. Durch eine Veränderung der Unterrichtskultur erhoffen wir uns, einen effektiveren Gebrauch mobiler Technik im schulischen und privaten Bereich der Schüler, z.B. als Unterstützung beim Lernen durch den Austausch von Lösungswegen. Dabei sollen der Forschergeist und die Kreativität der Schüler angeregt werden, um die Potentiale der mobilen Technologie voll ausschöpfen zu können.

Lernergebnisse

Die Schüler können...

- den Lebenszyklus des Systems verstehen und Beispiele für seine einzelnen Phasen geben
- eine App / Web App entwerfen und entwickeln
- wichtige Spezifikationen erkennen und Zielstellungen erfassen
- unterschiedliche Lerntypen verstehen und geeignete Web Tools für diese finden, um den Lernprozess positiv zu beeinflussen
- effektiv als Team zusammenarbeiten und auch die Bedeutung von Kollaborationen im Alltag verstehen

Umsetzung (Schritt für Schritt)

Entwicklung von Unterrichtseinheiten für verschiedene Fächer, unter Verwendung bereits vorhandener Konzepte zum Einsatz von mobiler Technologie zur Lernunterstützung:

Fach: Sport

Methodik: Videoanalyse

App: Dartfish, CMV, Coach's Eye, SloPro, Quicksan.

Zielstellung: Die Schüler sollen ihre sportlichen Fähigkeiten verbessern und ihre analytischen Fähigkeiten durch kommentierte visuelle Kommunikation entwickeln.

Fach: Musik

Methodik: Video Tutorials

App: YouTube, Edenham TV

Zielstellung: Die Schüler sollen ihre musikalischen Fähigkeiten selbständig entwickeln.

Fach: Moderne Fremdsprachen

Methodik: Sprachaufzeichnungen und Diktierfunktionen

App: Voice Recorder, Dragon Dictation

Zielstellung: Die Schüler werden in der Verbesserung ihrer Hör- und Sprechfertigkeiten, in der erlernten Fremdsprache, unterstützt.

Fach: Fitness

Methodik: Erstellung eines Online-Videos

App: Kamera, iMovie, YouTube

Zielstellung: Die Schüler sollen die Ziele der Unterrichtsstunden zusammenfassen und in Form eines Online-Videos der Schulgemeinschaft zur Verfügung stellen.

Fach: Mathematik

Methodik: Orientierung

App: Kompass, Taschenrechner

Zielstellung: Den Schülern soll praktischer Mathematikunterricht geboten werden, bei dem sie lernen sich zu orientieren und zu navigieren.

Fach: Kunst

Methodik: Forschung & Archivierung

App: Evernote, Pinterest

Zielstellung: Die Schüler sollen Informationen sammeln, archivieren und Kunst kommentieren.

Das gesamte Schulkonzept und Regeländerungen:

Schulausflüge

Methodik: Erstellen von Fotos und Videos zu einem Ausflug

App: Blogspot, Kamera, iMovie, YouTube

Zielstellung: Es wird ein Blog verwendet, um die Eltern über die aktuellen Geschehnisse zu informieren.

Außerdem wird ein Archiv erstellt, indem die Erinnerungen an Ausflüge festgehalten und Fotos und Videos untereinander austauschen können.

Hausaufgaben

Methodik: Verwendung von Smartphones, um Hausaufgaben zu strukturieren und anzufertigen

App: Die Schüler dürfen selbst entscheiden, ob sie ihre Hausaufgaben präsentieren

Vorbereitungen

Personalsitzung zum Thema Mobiltechnologienutzung im Klassenzimmer: Um einen Eindruck des aktuellen Gebrauchs mobiler Technologie an der Schule zu erhalten, wurde ein Fragebogen mithilfe der kostenfreien Fragebogensoftware „Survey Monkey“ erstellt und automatisch ausgewertet.

Schülerbefragung zum Thema Mobiltelefonnutzung im Klassenzimmer: Unter Verwendung von „Survey Monkey“ wurden die Schüler darüber befragt, wie sie mobile Technologie sowohl im Unterricht als auch für ihre Arbeit zu Hause einsetzen. Außerdem sollte ermittelt werden, welche Mobiltechnologie und welche Apps von den Schülern genutzt werden und inwiefern sie diese Technik bereits innovativ im Alltag verwenden.

Änderung der Schulregeln zum Gebrauch von mobiler Technologie: Es wurde eine Regeländerung vorgenommen, die es den Mitarbeitern ermöglicht, Mobiltechnologie im Unterricht einzusetzen, mit der Verpflichtung, dass die Initiative für die Verwendung vom Lehrer und nicht vom Schüler aus geht. Zusätzlich wurde den Mitarbeitern Unterstützung angeboten, bis sie sich bei der Umsetzung der neuen Regelung sicher fühlen.

Chancen

Während der Laufzeit des Projektes gab es einen merklichen Anstieg von Unterrichtsstunden, in denen Mobiltelefone zum Einsatz kamen. Das neue Konzept hat sich sehr positiv auf die Einbindung der Schüler im Unterricht und ihren Lernfortschritt ausgewirkt. Auch privat verwenden die Schüler ihre Mobiltelefone wesentlich konstruktiver, um sich selbst zu organisieren und um eigenständig zu arbeiten. Die Mehrheit der Mitarbeiter entwickelt immer wieder neue Wege, um Mobiltelefone im Unterricht einzusetzen.

Herausforderungen

Um die neuen Lehr- und Lernmöglichkeiten durch mobile Technologien im Unterricht zu etablieren, sollten diese in einem neuen Unterrichtskonzept festgeschrieben werden. Die Initiative für die Weiterentwicklung der Anwendung im Unterricht sollte von den Schülern und weniger von den Lehrern ausgehen. Dies kann erreicht werden, indem Lehrkräfte den Einsatz mobiler Technik zu Lernzwecken in einem ersten Schritt gezielt anleiten, die Schüler jedoch im zweiten Schritt selbstständig arbeiten zu lassen. In jedem Jahrgang sollte ein Team von „Digital Leaders“ zusammengestellt werden, um die beispielhafte Anwendung der Technik sowohl für Schüler, als auch für Lehrer, zu demonstrieren. Investitionen in mobile Technik (Tablets) wären sehr hilfreich, ebenso wie die Bereitstellung eines Schulnetzwerkes, um Mitarbeiter und Schüler weiter zu fördern.