Netzwerktag Digitalisierung

25. November 2019

Schule in der digitalen Welt

Michael Beißwenger • Heike Kleinheyer • Lena Meyer • Ingo Scherbaum • Julia Huismann • Jenny Bartz

Im Rahmen des Förderprogramms „Schule in der digitalen Welt“ erprobt das Josef-Albers-Gymnasium Bottrop gemeinsam mit dem Institut für Germanistik Konzepte für das Lernen mit digitalen Medien und für die Vermittlung von Kompetenzen für die digitale Welt im Deutschunterricht.

Zusätzlich wurde das Kooperationsprojekt für ein „Tandem-Fellowship für die Lehrerbildung“ ausgewählt, in dem Mittel bereitgestellt werden, um die in der Schule erprobten Unterrichtskonzepte zu dokumentieren und als Praxisbeispiele für den Einsatz in mediendidaktischen Seminaren in den Lehramtsstudiengängen bereitzustellen.

Das Förderprogramm

Das vom Stifterverband und der Heinz Nixdorf Stiftung initiierte Förderprogramm unterstützt Schulen dabei, eigene Medienkonzepte zu entwickeln und umzusetzen – damit sie Kinder und Jugendliche besser auf ein Leben in der digitalen Welt vorbereiten. Die Lehrerbildung erhält Impulse, damit angehende Lehrkräfte die Kompetenzen erwerben, die sie für den Unterricht in der digitalen Welt benötigen.

Aus insgesamt 120 Bewerbungen wurden von einer Jury 14 Kooperationsvorhaben in verschiedenen Regionen Deutschlands für eine Förderung im Programm ausgewählt.

Verbunden mit der Förderung ist zudem die Aufnahme der geförderten Schule sowie der lehrerbildenden Hochschule in ein Netzwerk "Schule in der digitalen Welt", das im Rahmen des Programms ins Leben gerufen wird. Hier erarbeiten sie gemeinsam transferfähige (Teil-) Konzepte, um digitale Medien erfolgreich in den Unterricht zu integrieren. Durch die Kooperation von Schulen und lehrerbildenden Hochschulen erhält die Lehrerbildung gleichzeitig Impulse für den Erwerb von Kompetenzen, die angehende Lehrkräfte für einen zeitgemäßen Unterricht benötigen. Das Netzwerk der beteiligten Schulen und Hochschulen soll in den nächsten Monaten noch um weitere Teilnehmer erweitert werden.

Das Josef-Albers-Gymnasium

Das städtische Josef-Albers-Gymnasium liegt im Herzen Bottrops. Seine Schülerschaft beläuft sich auf etwa 1350 Schülerinnen und Schüler, welche von rund 100 Lehrerinnen und Lehrern betreut werden. Trotz ihrer Größe ist es der Schule ein besonderes Anliegen, individuell zu fördern und jedem einzelnen jungen Menschen persönliche Selbstverwirklichung zu ermöglichen. Die Schülerinnen und Schüler sollen sich in einer sich schnell wandelnden Welt zurechtfinden und dort ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten entfalten können.

Das Josef-Albers-Gymnasium steht dabei in der besonderen Verpflichtung, seine Schülerinnen und Schüler – ganz im Sinne der Ziele der KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ – auf eine umfassende, anwendungsbezogene Medienkompetenz hin zu fördern, die als Aufgabe aller Fächer und aller Jahrgangsstufen verstanden wird, um eine optimale Bildungsgrundlage für die weitere – zunehmend digital geprägte – Lebens- und Arbeitswelt zu schaffen. Darüber hinaus sollen am Josef-Albers-Gymnasium innovative Konzepte für das digital unterstützte Lehren und Lernen etabliert werden, um die Potenziale digitaler Technologien zur Erweiterung der unterrichtlichen Arbeits- und Lernformen zu nutzen und dadurch zugleich die Nutzung digitaler Medien als selbstverständliche Instrumente des Lernens und der Wissenserweiterung für die Schülerinnen und Schüler im (schulischen) Alltag erfahrbar zu machen.

Seit 2013 werden am Josef-Albers-Gymnasium Medienscouts ausgebildet. Diese fungieren als Beraterinnen und Berater für ihre Mitschülerinnen und Mitschüler und bilden sich dazu regelmäßig zu Themen wie Datenschutz, Sicherheit im Netz, Chancen und Risiken sozialer Netzwerke und Cybermobbing fort. Neben dem Angebot regelmäßiger Sprechstunden beteiligen sich die Medienscouts auch an Klassenleiterstunden und arbeiten eng mit der Schülervertretung zusammen.

Weitere Projekte im Schuljahr 2019/20 (in Vorbereitung)

- **Sprachwandel durch digitale Kommunikation: Welche sprachlichen Normen gelten beim Schreiben in unterschiedlichen Kontexten?** (Q2, Leistungskurs Deutsch)
- **Kooperative Lyrikanalyse mit dem TEXTLABOR** (Zwei Klassen der Klassenstufe 9)
- **Forschendes Lernen mit digitalen Ressourcen: Wie handeln wir mit Sprache in digitalen Umgebungen?** (jahrgangsstufenübergreifend, Sek I/II, Projektwoche)

Unterrichtsprojekt im Juli 2019 (Klassenstufe 7):

Ortho & Graf – ein Planspiel zur Rechtschreibung und Grammatik

Idee: Lernbedingungen und Anreize schaffen, die

- **motivierende Zugänge** zu Schreibregelmäßigkeiten eröffnen,
- **Neugier** an Fragen der deutschen Rechtschreibung wecken,
- **Aha-Effekte** fördern und
- zur eigenständigen Erforschung der grammatischen Prinzipien hinter der Rechtschreibung anregen (**sprachreflexiver Zugang**).

Umsetzung:

- ✓ Ressourcen: **MediaWiki + Spiel-Content (digital und analog)**
- ✓ Didaktisches Szenario: **Gamification (Planspiel)**

Vorbereitungsphase (Schule, 2 Wochen):

- Auffrischung von Rechtschreibregeln
- Einübung in die Nutzung des Regelhefts für die Begründung von Rechtschreibentscheidungen
- Fehlersuche in Texten (173 vorbereitete Texte, zugeschnitten auf Groß-/Kleinschreibung + Kommasetzung)

Auftakt (Schule): Spielphase 1:

- Einführung in das Spielszenario (fiktives Ermittlungsunternehmen für Rechtschreibdienstleistungen)
- Einführung in den Umgang mit der Spielumgebung (Wiki als Unternehmens-Homepage)
- SuS (in Kunde*innenrolle) stellen online Ermittlungsaufträge

Projektwoche (Klasse für zu Besuch an der UDE):

- „Ausbildung“ zur/zum Rechtschreibermittler*in
- **Phase 2:** SuS (in Ermittlerteams) klären Ermittlungsaufträge und dokumentieren ihre Ermittlungen in Fallakten
- Ermittlerkonferenzen („professionelle Falldiskussion“)
- Auffrischung grammatischen Grundwissens durch **kahoot!**-Quizzes
- Sammeln von Trophäen und Abzeichen als Gratifikation für intensive Ermittlungsarbeit (online und per Stickeralbum)
- **Phase 3:** SuS werden als Qualitätsmanager*innen aktiv und geben Peer-Feedback zu Fallakten anderer Teams
- Qualitätskonferenzen („professionelle Falldiskussion“)
- Spielabschluss mit Prämierung der gesamten Gruppe

Eine **Video-Dokumentation** des Unterrichtsprojekts ist in Vorbereitung und soll über die Plattform **digILL** bereitgestellt werden (<https://digill.de/>). Es ist geplant, die Online-Spielumgebung und sämtliche für das Spiel entwickelten Materialien als **OER-Ressourcen** zu veröffentlichen.

Mehr über Ortho & Graf: <https://udue.de/orthoundgraf>

JOSEF-ALBERS-GYMNASIUM

Ansprechpartner*innen:

Josef-Albers-Gymnasium: Heike Kleinheyer, Julia Huismann, Jenny Bartz (Fachkonferenz Deutsch), Ingo Scherbaum (Schulleiter) – josef-albers-gymnasium@bottrop.de
Universität Duisburg-Essen: Prof. Dr. Michael Beißwenger, Lena Meyer, M. Ed., Institut für Germanistik – michael.beisswenger@uni-due.de, lena.meyer@uni-due.de

Schule: <https://www.jag-bottrop.de/>

UDE-Partner: <https://www.uni-due.de/germanistik/beisswenger/>

Förderprogramm und Schulnetzwerk: <https://stifterverband.org/schule-in-der-digitalen-welt>