

Entdeckendes Lernen

UNI.LU Digitale Medien im Klassenzimmer

Anke Eisfeld

Digitale Medien wie Tablets und Smartphones verändern unsere Gesellschaft. Auch im Schulunterricht spielen sie immer häufiger eine Rolle. Diesem Thema hat sich eine Seminargruppe von angehenden Grundschullehrern an der Universität Luxemburg gewidmet. Sie wollen wissen, wie man den Unterricht mithilfe von digitalen Hilfsmitteln verbessern kann.

„Educational Technology“ heißt das Seminar, in dem sich die angehenden Lehrer mit dem Einsatz von Tablet und Co. im Unterricht beschäftigen. Doch hierbei ging es eben nicht darum, etwas zu programmieren, sondern individuell auftretende Unterrichtsprobleme mit neuen Hilfsmitteln zu lösen und das Lernen insgesamt zu verbessern, wie die betreuenden Dozenten Gilbert Busana und Robert Reuter betonen. Dazu durften sich die Studenten des vierten Studienjahres der Erziehungswissenschaften innerhalb ihrer Praktika an Schulen ein spezifisches Problem innerhalb des Unterrichts aussuchen, um es dann mit modernen Hilfsmitteln zu lösen.

„Es soll nicht so sein, dass die jungen Studenten auf erfahrene Lehrkräfte zu kommen und dann gleich alles besser wissen. Nein, es sollten individuelle Lösungen für spezifische Probleme gefunden werden, um damit Lehrer an Schulen bei ihrer Arbeit unterstützen zu können“, erklärt Gilbert Busana, der auch Studiendirektor des Fachbereichs ist.

Die Studentinnen Cynthia Gudenburg und Jessy Hoffmann entdeckten an ihrer Praktikumsschule einen Lego-WeDo-Baukasten, mit dem Inhalte im Sachunterricht veranschaulicht werden können. Damit konnten sie die Kinder mit den physikalischen Themen Zugkraft und Reibung vertraut machen, indem die Schüler eigene Modelle erarbeiten und bauen konnten. Mithilfe einer kindgerechten Software auf einem Tablet ließen sich die Gefährte

zum Leben erwecken und es konnte auch geprüft werden, ob etwas funktioniert oder verbessert werden musste. Im Unterschied zu anderen Lehrmethoden stehe bei der Verwendung von digitalen Medien immer der Lernende im Mittelpunkt, erklärt Dozent Busana. „Und den Schülern hat es viel Spaß gemacht“, berichten die Studentinnen.

Bewegungspausen im Unterricht standen im Fokus des Projekts von Elisabeth Karier und Mathieu Linden. „Uns fiel während des Unterrichts auf, dass die Schüler bei Bewegungspausen, die vom Lehrer angeregt wurden, oft nicht wussten, was sie machen sollten“, erläutert die Studentin die Problematik. So wurden kleine Übungsprogramme entwickelt, um diese dann in kleinen Videos (Tutorials), die mit den Schülern gedreht wurden, zu visualisieren. „Wir haben Bewegungspausen von Schülern für Schüler geschaffen und die Schüler waren begeistert“, lautet das Resümee der Arbeit.

Die Kommunikation zwischen Lehrern und Schülern kann eine Übersetzungs-App verbessern. Das Programm „iTranslate Pro“ kann nicht nur geschriebene, sondern auch gesprochene Worte auf dem Smartphone in Sekunden übersetzen. „Damit können wir Sprachbarrieren zwischen Lehrer und Schüler überwinden“, berichtet Patrick Everard über das Projekt „Hilfe bei der Kommunikation mit Neuankommelingen“, das er zusammen mit Lisa Blum bearbeitet hat.

Mit dem Programm sei eine Übersetzung in mehr als 100 Sprachen möglich, außerdem könne es mithilfe einer Kamera Objekte erkennen und sie in die gewünschte Sprache übersetzen. Getestet wurde der App-Einsatz in einer Klasse mit syrischen Schulkindern.

Langfristig wünscht sich Gilbert Busana Weiterbildungen für Lehrer zu dieser aktuellen Thematik: „Das Ziel ist immer, das Lernen zu verbessern. Wir wollen mit unserer Arbeit keine erfahrenen Lehrer belehren, sondern hoffen auf ihr Feedback und ihr Know-how.“