

Medienkonzept der Realschule Balzers

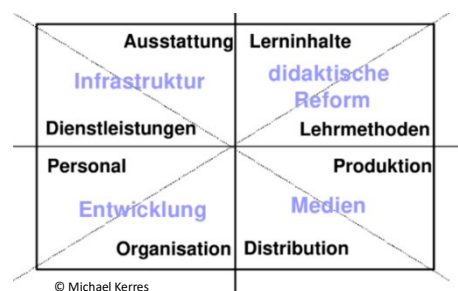
Einleitung und Zielsetzung

Das Medienkonzept der Realschule Balzers dient dazu, die Integration digitaler Medien in den Unterricht zielgerichtet und nachhaltig zu gestalten. Ziel dieses Konzepts ist es, Schülerinnen und Schüler optimal auf die Anforderungen der digitalen Lebenswelt vorzubereiten und ihnen die notwendigen Kompetenzen für einen kritischen und verantwortungsvollen Umgang mit Medien zu vermitteln.

Ausgangslage

Die Lernprozessgestaltung und die entsprechenden Nutzungsszenarien in Bezug auf den Menschen, den Inhalt, den Raum und die Zeit sind zentral beim Lehren und Lernen in der Digitalität.

Als Grundlage für das Medienkonzept der Realschule Balzers dient das «Magische Viereck mediendidaktischer Innovation» von Michael Kerres (2002).



Infrastruktur

Sowohl die Lernenden als auch die Lehrpersonen der Realschule Balzers verfügen über eine 1:1 Ausstattung mit Lenovo Thinkpad Convertibles inklusive Stifteingabe, auf denen Windows 11 Education installiert ist. Für die Anwendungsprogramme wird Office 365 genutzt. Die Lehrerarbeitsplätze sind zusätzlich mit Docking-Stationen ausgestattet. Darüber hinaus gibt es zwei Schülerarbeitsplätze mit derselben Ausstattung.

Jedes Schulzimmer ist mit einem Beamer zur Projektion ausgestattet, und WLAN ist in allen zugänglichen Bereichen verfügbar. Es bestehen schulinterne Vereinbarungen für den Umgang mit digitalen Geräten, welche jährlich mit den Lernenden thematisiert werden, um einen verantwortungsvollen Einsatz zu gewährleisten.

Didaktik

Die Nutzung digitaler Medien im Schulzimmer zielt darauf ab, einen Mehrwert zu generieren und nicht lediglich analoge Medien zu ersetzen. Daher ist es wichtig, ein Gleichgewicht zwischen digitalen und analogen Methoden anzustreben. Digitale Lernprodukte bieten vielfältige Möglichkeiten, das Lernen zu bereichern und zu individualisieren. Sie ermöglichen eine Erweiterung des Analoges, indem sie beispielsweise Lernstanderhebungen effizienter gestalten und den Lernfortschritt besser nachvollziehbar machen.

Ein zentraler Aspekt der Didaktik im digitalen Zeitalter ist die Vermittlung von Anwenderkompetenzen in verschiedenen Fächern. Schülerinnen und Schüler sollen lernen, digitale Werkzeuge sinnvoll und zielgerichtet einzusetzen. Dabei spielt der kritische Umgang mit Medien und Künstlicher Intelligenz eine bedeutende Rolle.

Es ist wichtig, dass die Lernenden nicht nur die technischen Fähigkeiten erwerben, sondern auch die Kompetenz entwickeln, Informationen kritisch zu hinterfragen und die Quellen sorgfältig zu prüfen.

Die Recherche und Lernunterstützung durch digitale Medien eröffnen neue Wege des Wissenserwerbs. Lehrpersonen können durch den Einsatz digitaler Geräte den Unterricht abwechslungsreicher und interaktiver gestalten. Gleichzeitig bleibt die analoge Welt ein wichtiger Bestandteil des Lernprozesses, um verschiedene Lernmethoden zu gewährleisten.

Entwicklung

Die Entwicklung im Schulalltag mit digitalen Geräten spielt eine zentrale Rolle bei der Vorbereitung der Lernenden auf die digitale Lebenswelt. Ein Lernatelier, das LearningView als Lernplattform und OneNote integriert, bietet den Schülerinnen und Schülern eine strukturierte und interaktive Lernumgebung. Diese digitalen Werkzeuge ermöglichen es, Lerninhalte individuell zu gestalten und den Lernfortschritt kontinuierlich zu verfolgen.

Um den reibungslosen Einsatz digitaler Geräte zu gewährleisten, ist technischer Support unerlässlich. Unsere technischen Medienverantwortlichen (TMK) stellen sicher, dass alle technischen Probleme möglichst schnell und effizient gelöst werden. Zusätzlich sind regelmässige Weiterbildungen (SCHILF bzw. WFL) für Lehrpersonen wichtig, um ihre digitalen Kompetenzen zu erweitern und auf dem neuesten Stand zu bleiben.

Unsere pädagogischen Medienverantwortlichen (PMK) unterstützen Lehrpersonen dabei, digitale Medien didaktisch sinnvoll einzusetzen und die Lernenden bestmöglich zu fördern. Die Dateiablage auf OneDrive ermöglicht eine einfache und sichere Speicherung sowie den Austausch von Unterrichtsmaterialien. Schützenswerte und sensible Daten werden hingegen auf den internen Laufwerken G oder P abgelegt, um Sicherheit und Datenschutz zu gewährleisten.

Medien

In unserem Unterricht nutzen wir Tools und Plattformen wie OneNote, LearningView, Teams und verschiedene Gamification-Tools, um den Lernprozess interaktiv und effizient zu gestalten. OneNote ermöglicht eine strukturierte und übersichtliche Sammlung von Unterrichtsmaterialien, während LearningView als Lernplattform hauptsächlich für das Lernatelier eingesetzt wird. Gamification-Tools bringen spielerische Elemente in den Unterricht und fördern das Engagement der Schülerinnen und Schüler. Teams erleichtert die Zusammenarbeit und Kommunikation sowohl innerhalb der Klasse als auch zwischen Lehrpersonen.

Ein weiteres wichtiges Tool ist Klapp, das als Kommunikationstool zwischen Eltern und Lehrpersonen dient. Es ermöglicht eine schnelle und unkomplizierte Kommunikation.

Die Einverständniserklärung zur Nutzung von Videos, Fotos und Produktionen im schulischen Umfeld sowie für die Schulhomepage ist ein wichtiger Aspekt des Datenschutzes und der Privatsphäre. Sie stellt sicher, dass alle Beteiligten mit der Veröffentlichung und Nutzung ihrer Daten einverstanden sind und schützt somit die Rechte der Schülerinnen und Schüler.

Die Schulhomepage dient als Plattform für Öffentlichkeitsarbeit und bietet eine Möglichkeit, die Schule und ihre Aktivitäten nach aussen zu präsentieren. Sie informiert über aktuelle Projekte, Veranstaltungen und Erfolge und stärkt somit das Gemeinschaftsgefühl und die Identifikation mit der Schule.

Haltung der Lehrpersonen

Für uns als Lehrpersonen ist es von entscheidender Bedeutung, eine sinnvolle, kritische und ausgewogene Haltung gegenüber neuen Medien einzunehmen. Der Einsatz digitaler Technologien im Unterricht kann einen erheblichen Mehrwert bieten und gewinnbringend sein, wenn er altersgerecht und lebensnah gestaltet wird. So versuchen wir, eine Differenzierung nach Schulstufen umzusetzen. Während Erstklässler und Erstklässlerinnen weniger Bildschirmzeit haben, kann diese für ältere Lernende stufenweise erhöht werden. Dies ermöglicht eine entwicklungsorientierte Nutzung digitaler Medien. Eine zukunftsorientierte und lebensnahe Herangehensweise, die den Umgang mit KI und sozialen Medien berücksichtigt, ist dabei unerlässlich.

So werden die Lernenden angehalten, ihre Handys im Spind zu lassen. Nur in besonderen Fällen und auf Anweisung der Lehrpersonen dürfen sie ihr Handy nutzen. Damit wollen wir die sozialen Medien aus dem Unterricht fernhalten. Nichtsdestotrotz sensibilisieren wir unsere Schülerinnen und Schüler in Bezug auf soziale Medientrends und lassen sie diese auch kritisch reflektieren.

Die RSB nutzt das SAMR-Modell (Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition), um digitale Medien effektiv in den Unterricht zu integrieren. Neben analogen Tools nutzen wir digitale (Substitution) und erweitern diese um zusätzliche Funktionen (Augmentation). In fortgeschritteneren Phasen verändern wir Aufgaben grundlegend (Modification) oder schaffen völlig neue Lernmöglichkeiten (Redefinition), wie z.B. internationale Kollaborationen.

Mit all diesen Methoden versuchen wir, unsere Schülerinnen und Schüler bestmöglich auf die digitale Welt vorzubereiten und ihnen die notwendigen Fähigkeiten zu vermitteln, um sich sicher und verantwortungsvoll in dieser zu bewegen.