



iPod = Klasse
iPods im Unterricht an der Schule im Park

Vorworte

MinR Mag. Dr. Anton Reiter

BMUKK, Präs./IT



Mit der Bereitstellung von 30 Apple-„iPod touch“-Media-Playern für den Einsatz im Rahmen eines zweijährigen Unterrichtsprojekts an der Schule im Park durch das Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur soll ein weltweit als Kultgerät angesehenes Produkt des digitalen Zeitalters auch in der Primarstufe genutzt werden. Internationale Untersuchungen, v. a. aus Großbritannien, den USA, Kanada, Australien und Neuseeland, verweisen auf zahlreiche Vorteile, die derartige iPods bringen können:

- Die Motivation bei Kindern und Lehrenden, die die Vorzüge des zu einem vollwertigen Computer erweiterten Media-players erkennen und nutzen, wird erhöht.
- Tausende – oft auch gratis – über die Medienzentrale iTunes herunterladbare Apps erleichtern bzw. verbessern Lehren und Lernen.
- Das 1-to-1-Verhältnis, ein iPod pro Kind, schafft Unabhängigkeit und Verantwortungsgefühl insbesondere, wenn Schülerinnen und Schüler die Geräte auch zu Hause und in der Freizeit verwenden. Ebenso werden Gruppenarbeit und Kooperation gefördert.

- Mittels W-LAN ist die Option auf unlimitierten Internetzugang gewährleistet, der allerdings in der Praxis eingeschränkt ist, da nicht überall Hotspots bereitstehen. Für Schulen bietet sich der Zugang über Router oder eine mobile Funklösung an.
- Mediennutzung führt, im positiven Sinn betrachtet, auch zur Medienerziehung. Heutzutage wird das Wissen über Medien allerdings oft außerhalb der Schule erworben. Daher ist es nötig, jene Geräte in den Unterricht zu bringen, mit denen die heutigen Kinder und Jugendlichen aufwachsen.

Der iPod touch kann als Musik- und Videoplayer, Fotobetrachter, Spielkonsole, Internet-PC mit E-Mail-Account, zur Verwaltung von Terminen, Kontakten und Notizen, als Diktier- und Aufnahmegerät, Taschenrechner, Stoppuhr und als eigenständiger Kleinstcomputer eingesetzt werden. Damit ist eine vielfältige Verwendung auch im Schulbereich möglich.

Ziel des iPod-Projekts ist es, zu überprüfen, inwieweit die positiven Resultate aus dem angloamerikanischen und ozeanischen Raum bestätigt werden können – unterstützt der iPod touch Kinder der Primarstufe mittels Zugangs zu digital vermittelten Inhalten beim Lernen? Der Einsatz des iPods soll dokumentiert und empirisch evaluiert werden. Eine Publikation zum Projekt ist für den Herbst 2011 geplant.

Dipl. Päd. Peter Sykora

Klassenlehrer der iPod-Projektklasse



Das iPod-Projekt ist bereits das zweite Neue-Medien-Projekt, das an unserer Schule mit Unterstützung des Bundesministeriums für Unterricht, Kunst und Kultur (BMUKK) durchgeführt wird: In den Schuljahren 2005/06 bis 2008/09 nutzte die Projektklasse Angebote des Web 2.0 wie Wikis, Podcasts oder das Video-Portal YouTube im Unterricht. Unser Schulblog wurde ebenfalls damals begonnen; Schülerinnen und Schüler schickten auch nach Verlassen der Schule Freundschaftsanfragen via Facebook an den Blog.

Im Rahmen meiner Lehrtätigkeit für die Pädagogische Hochschule (PH) Wien setzte ich mich weiterhin mit aktuellen Entwicklungen im IT-Bereich auseinander und befasste mich eingehender mit der mobilen Welt interaktiver Anwendungen – Moblogs, Twitter, Facebook und diverse Apple-Apps wurden zu spannenden Betätigungsfeldern.

Angespornt durch die Erkenntnisse aus dem Web-2.0-Projekt, neue Ideen, zahlreiche Diskussionen mit Studentinnen und Studenten der PH sowie den Wunsch, die gesammelten Erfahrungen in meine Praxis als Lehrer einfließen zu lassen, legte ich das iPod-Projekt Mitte 2009 dem BMUKK vor. Dankenswerter Weise unterstützte das Ministerium die Idee und stattete das Projektteam sowie 24 Schülerinnen und

Schüler mit „iPod touch“-Geräten der (damals) neuesten Generation aus.

Unsere ersten Schritte mit den iPods, Ideen, Erfahrungen, Schwierigkeiten und Hoffnungen werden hier kurz dargestellt; zahlreiche Bilder aus dem Unterricht illustrieren eine spannende Entwicklung. Last but not least kommen die Schülerinnen und Schüler der Projektklasse sowie deren Eltern zu Wort, um ihre Erlebnisse mit den Leserinnen und Lesern zu teilen.



Projektbeschreibung

iPods sind klasse – nicht nur zum Musikhören, sondern auch zum Lernen! Das finden die Schülerinnen und Schüler der 3b und ihr Lehrer, Dipl. Päd. Peter Sykora. In einem vom Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur (BMUKK) geförderten, zwei Schuljahre dauernden Projekt setzen sie „iPod touch“-Geräte (der 3. Generation) im täglichen Unterricht ein. Dabei sollen folgende Ziele erreicht werden:



Identifikation und Schaffung der für die Verwendung von iPods notwendigen **organisatorischen und technischen Rahmenbedingungen**

- **Finden** sicherer Möglichkeiten für Aufbewahrung und Aufladen der iPods
- **Durchführung** von Wartung und Aktualisierung der Programme
- **Bereitstellung** der erforderlichen Peripheriegeräte und des Netzzugangs

Vermittlung von **Kompetenz im Umgang mit Neuen Medien**

- **Einschulung** der Kinder in den Gebrauch von Hard- und Software
- **Schaffen** eines Bewusstseins für den verantwortungsvollen Umgang mit Neuen Medien und für mögliche Gefahren, insbesondere bei Nutzung des Internets

Ausloten von **Möglichkeiten und Grenzen der Verwendung von iPods** im Grundschulunterricht

- **Erprobung** unterschiedlicher Programme und Anwendungen (Lern-Software,

Wissensdatenbanken, Podcasts ...) hinsichtlich ihres Nutzens im Unterricht

- **Einsatz** in verschiedenen Unterrichtsgegenständen und in der Freizeit

Erarbeitung **didaktischer Empfehlungen** für Lehrende, Eltern, Schülerinnen und Schüler

- **Dokumentation** und Evaluierung der Auswirkungen von iPods auf Motivation, Arbeitsweise und Kommunikation
- **Information** und Schulung der Eltern zum Gebrauch der iPods v. a. in der Freizeit
- **Vermittlung** der im Rahmen des Projekts gewonnenen Erkenntnisse in Fortbildungsveranstaltungen für Pädagoginnen und Pädagogen

Organisation und Technik

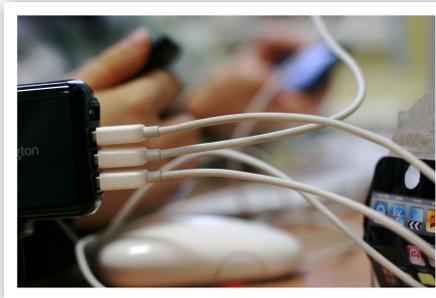
Damit die iPods im Unterricht sinnvoll genutzt werden können, müssen organisatorische und technische Rahmenbedingungen erfüllt sein:

Aufbewahrung

Die iPods werden in einem mit Ziffernkombination gesicherten Safe im Klassenzimmer aufbewahrt. Dadurch sind die Geräte ständig griffbereit. Den Zifferncode kennen neben dem Klassenlehrer auch die Schülerinnen und Schüler, was ihr Verantwortungsbewusstsein – der Code darf nicht nach außen getragen werden – fördert. Um leicht Ordnung bewahren zu können, befindet sich jeder iPod samt Kopfhörer und Putztuch in der mit dem Namen des jeweiligen Kindes beschrifteten Originalverpackung.



Aufladen



Das Aufladen der Akkus erfolgt über Ladegeräte – fünf Geräte für je vier iPods – und Ladekabel in der Klasse. Dafür sind die Schülerinnen und Schüler selbst zuständig; je vier Kinder kümmern sich jeweils einen Monat lang als „Ordner“ um das Aufladen. Muss ein iPod zwischendurch geladen werden, wird er über USB-Anschluss am laufenden PC angesteckt.

Wartung

Bisher war keine externe Wartung erforderlich, ausschließlich der Klassenlehrer hat die Geräte gewartet. Nur in wenigen Fällen waren



größere Probleme zu beheben – etwa, wenn ein Kind versehentlich alle Programme gelöscht hat und die Standardeinstellungen wiederhergestellt werden mussten.

Aktualisierung

Die Aktualisierung der Software wie das Aufspielen neuer Versionen, zusätzlicher Programme oder Fotos ist ein zeitintensiver Vorgang. Zuerst müssen die aktuellen Daten auf dem MacBook des Klassenlehrers vorhanden sein, dann werden sie hintereinander auf die iPods aller Schüle-



rinnen und Schüler überspielt. Bei der einmal im Monat durchgeführten und langwierigen Aktualisierung

unterstützen Kollegen sowie Eltern den Klassenlehrer.

Bereitstellung von Peripheriegeräten und Netzzugang

Abgesehen von Kopfhörern und Mikrofon werden alle zusätzlich benötigten Geräte, etwa Drucker oder Beamer, nicht an den iPods, sondern am MacBook des Lehrers angeschlossen. Das Internet können die Kinder mit ihren iPods über W-LAN nutzen; nach einem Probetrieb bis Dezember 2010 erfolgt die Nutzung über einen von den Eltern finanzierten W-LAN-Zugang.



Ausgewählte Software

Im Unterricht werden am iPod vorinstallierte, kostenlos aus dem WWW heruntergeladene und über den Apple-Online-Shop App Store gekaufte Apps verwendet. iTunes dient zur Verwaltung der Programme.

Auf dem iPod vorinstallierte Apps:



Musik: Mit diesem Programm kann man nicht nur Audiodateien wie Musik oder gesprochene Texte (z. B. Märchen) herunterladen und abspielen, sondern auch Videos. Besonders beliebt sind Podcasts, etwa Video-Podcasts zur Kinderuni oder „Die Sendung mit der Maus“.



Maps durchsucht Landkarten im WWW nach Straßennamen, geographischen Begriffen und Sehenswürdigkeiten. Das Programm unterstützt Spracherkennung – d. h., der gefragte Begriff kann ins Mikrofon gesprochen werden.

Gekaufte Apps:



Articles ist ein Programm, das Begriffe im Online-Lexikon Wikipedia sucht und die Einträge übersichtlich mit Kurzbeschreibung und Bild anzeigt. Nicht für Kinder geeignete Seiten scheinen nicht auf. Nach Eintippen der ersten Buchstaben eines Worts schlägt das Programm passende Begriffe vor.



Baumbestimmung: Anhand bestimmter Merkmale wie Form der Blätter und des Baums, Blüten- und Fruchtfarbe können Bäume bestimmt werden. Zu jeder Baumart gibt es ausführliche Informationen und Fotos.

Apps (Abkürzung von Applications) sind Anwendungsprogramme für mobile Kleinstcomputer wie iPods oder iPhones.

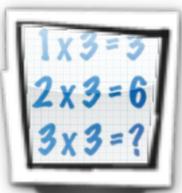
Wikipedia (zusammengesetzt aus den Wörtern „wiki“ - hawaiisch für „schnell“ - und Encyclopedia) ist ein interaktives Online-Lexikon, bei dem Nutzerinnen und Nutzer selbst Beiträge erstellen und bearbeiten können.



Dr. Brain: Mit diesem Gehirntraining schult man Allgemeinbildung, Logik und visuelles Gedächtnis. Für innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne richtig gelöste Aufgaben gibt es Punkte; ab einer bestimmten Punkteanzahl schaltet das Programm ein schwierigeres Level frei.



Doo Wop: Bei diesem Musikspiel produzieren kleine Monster unterschiedliche Rhythmusfolgen, die zu einem „Konzert“ kombiniert, gespeichert und abgespielt werden können. Zusätzlich ist ein Ton-Memory integriert.



Times Tables ist ein 1x1-Trainer, bei dem man, beginnend mit der 2er-Reihe, immer schwierigere Multiplikationen bis zur 12er-Reihe lösen kann. Die Antwortmöglichkeiten sind vorgegeben, die Aufgaben müssen innerhalb einer bestimmten Zeit gelöst werden.



Slice it! Bei diesem Spiel teilt man geometrische Figuren mit geraden Linien in möglichst gleich große Stücke. Slice it! wird als Ergänzung zum Geometrieunterricht eingesetzt, weil es Flächenvorstellung und Kombinationsgabe schult.



Was ist was - Dinoquiz: Bei diesem Ratespiel kann man sein Wissen über Saurier testen und dabei gegen einen oder mehrere Mitspieler antreten. Beim Spiel gegen die Zeit sind außerdem schnelle Antworten gefragt. Hat man genügend Punkte gesammelt, gibt es als Belohnung ein Bonusspiel.

iTunes ist ein Verwaltungsprogramm, über das sich Anwendungsprogramme, Audio- und Videodateien organisieren, abspielen, speichern und kaufen lassen.

Podcasts (zusammengesetzt aus den Wörtern iPod und Broadcasting) sind - meist als Serie produzierte - Audio- oder Videodateien im Internet, die man abonnieren kann. Der jeweils aktuelle Beitrag wird beim Herstellen einer Internet-Verbindung auf den iPod geladen.

Didaktik

Bei dem Projekt „iPod = Klasse“ werden iPods im Rahmen des Freinet-Unterrichts eingesetzt. Das bedeutet, dass die Schülerinnen und Schüler mit den Geräten weitgehend selbstbestimmt arbeiten.

Die iPods sind bisher in allen Unterrichtsgegenständen bis auf Turnen zum Einsatz gekommen. Ein Schwerpunkt liegt dabei auf der fächerübergreifenden Verwendung.



Freinet: Der pädagogische Ansatz des französischen Reformpädagogen Célestin Freinet (1896-1966) geht davon aus, dass Kinder gerne lernen, wenn sie dabei selbstbestimmt vorgehen können. Schülerinnen und Schüler entscheiden, unterstützt von den Lehrenden, weitgehend selbst über die Wahl ihrer Themen und Arbeitsweisen.



Bei der Suche nach dem Begriff „Dudelsack“ haben die Kinder z. B. interessante Informationen (Sachunterricht) und Musikvideos (Musik) aus dem Internet heruntergeladen. Da die Schülerinnen und Schüler auch mit englischsprachigen Apps arbeiten, lernen sie dabei automatisch Englisch. Die iPods eignen sich für unterschiedliche Unterrichtsformen: Die Einschulung in den Gebrauch der Geräte und die Erklärung neuer Apps erfolgt im Frontalunterricht. Bei Gruppenarbeiten notiert meist ein Kind die gemeinsam erarbeiteten Inhalte auf dem iPod. Ergebnisse und Lösungsstrategien für auf dem iPod zu lösende Aufgaben tauschen die Kinder selbstständig untereinander aus. Am häufigsten greifen die Schülerinnen und Schüler in Einzelarbeit zu den Geräten, entweder geplant, wie zu Wochenbeginn im Wochenplan vermerkt, oder spontan.

Die iPods dienen auch zur Kommunikation via Internet. Die Kinder haben bereits die ersten Schritte ins Web 2.0 unternommen. Über die App „Kalender“ werden innerhalb der Klasse Geburtstage ausgetauscht; in einen offenen Google-Kalender können auch die Eltern Termine, z. B. Feste, eintragen. Zwischendurch verfassen die Kinder Tweets auf der Internet-Plattform Twitter oder schreiben kurze Blog-Beiträge.

Die Arbeitsphasen mit dem iPod dauern unterschiedlich lang; die Schülerinnen und Schüler können Dauer und Häufigkeit des Geräteinsatzes zum Großteil selbst bestimmen. Insgesamt verwenden die Kinder die iPods mindestens eine halbe bis eine Stunde pro Woche.



Wochenplanunterricht: Nach Freinet erstellt jedes Kind zu Beginn der Woche einen - verbindlichen - Plan, in dem es festhält, welche Inhalte es in den nächsten Tagen erarbeiten wird.

Web 2.0 ist ein Sammelbegriff für Internet-Anwendungen, die es der Benutzerin bzw. dem Benutzer ermöglichen, Inhalte zu bearbeiten und eigene Beiträge zu erstellen. Dafür sind weder besondere technische Kenntnisse noch schwierig zu bedienende Programme erforderlich.

Blog: Ein Weblog (zusammengesetzt aus den Wörtern World Wide Web und Log, d. h. Logbuch), meist abgekürzt als Blog, ist eine regelmäßig aktualisierte Web-Site mit chronologisch geordneten Beiträgen. Ein Blog kann in Form eines Tagebuchs personenbezogene Ereignisse wiedergeben oder themenbezogene Inhalte bringen.

Twitter: Bei dieser Form des Micro-Bloggings verfasst man kurze Beiträge („Tweets“), ähnlich einer SMS, die entweder allen oder nur bestimmten Personen zugänglich gemacht werden. Die Tweets sind chronologisch geordnet.

Suchmaschine: Eine Internet-Suchmaschine ist ein Programm, das das Internet nach eingegebenen Stichworten durchsucht. Der derzeitige Marktführer unter den Internet-Suchmaschinen ist Google.

iPods bereichern den Unterricht



Ergänzung zu PCs



*Organisation und
Verantwortung*



Konzentration



schnelle Information



Lernmotivation



Kommunikation



technische Versiertheit



Planung



Teamfähigkeit

Hardware

Im Rahmen des Projekts werden Geräte der Serie **iPod touch** verwendet, die sich durch „**kinderleichte**“ **Bedienung** – Eingabe direkt am berührungsempfindlichen Display – auszeichnet. Die iPods sind aufgrund der **langen Akkulaufzeit** und der Verwendung von W-LAN auch für **mobiles Arbeiten** inklusive Nutzung des Internets (z. B. bei Lehrausgängen) bestens geeignet.



Apple Inc. ist ein Unternehmen mit Hauptsitz in den USA, das Computer, Unterhaltungselektronik, Betriebssysteme und Anwendungssoftware herstellt. Die meisten Merkmale der heute gebräuchlichen graphischen Benutzeroberflächen sind Apple-Entwicklungen.



iPods sind mobile Kleinstcomputer (Portable Media Player, MP3-Player) der Firma Apple für multimediale Inhalte wie Musik, Fotos, Videos und Spiele.

Maße (H x B x T): 110 x 61,8 x 8,5 mm

Gewicht: 115 g

Speicher: Flash-Laufwerk, 32 GB

(max. Speicherkapazität: 7.000 Songs bzw. 40 h Video)

Bildschirm: Multi-Touch-Farb-LCD, Größe: 3,5 Zoll,

Auflösung: 320 x 480 Pixel

Akku: Lithium-Ionen-Akku (max. Akkulaufzeit: 36 h Audio, 6 h Video)

Audio: Frequenzbereich 20-20.000 Hz, Lautsprecher (unterstützte Audioformate: AAC, geschütztes AAC, MP3, MP3 VBR, Audible, Apple Lossless, AIFF, WAV)

Funkunterstützung: Wi-Fi (802,11 b/g)

Lieferumfang:

iPod touch
Ohrhörer
USB-2.0-Kabel
Dock-Adapter
Reinigungstuch
Dokumentation

Zusammenfassung

Nach knapp drei Semestern, in denen die iPods im Unterricht eingesetzt worden sind, liegen erste Ergebnisse vor:

Organisation / Technik:

Die Lösungen für Aufbewahrung und Aufladen der iPods haben sich bewährt, auch die Wartung der Geräte ist problemlos verlaufen. Der für die Aktualisierung der Software und das Testen neuer Applikationen erforderliche Zeitaufwand ist größer als erwartet; hier hat sich die Beteiligung von Eltern als hilfreich erwiesen. Auch bei der Herstellung eines Internetzugangs über W-LAN war die – finanzielle – Unterstützung der Eltern gefragt. Aufgrund der Kosten der iPods wäre das Projekt ohne Förderung durch das BMUKK nicht zustande gekommen.

Vermittlung von Medienkompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler haben die Handhabung der iPods und die Arbeit mit den eingesetzten Applikationen rasch erlernt.

Dank ihrer geringen Größe sind die Geräte für Kinderhände gut geeignet. Die intuitive Bedienung fällt den Schülerinnen und Schülern leicht. Das Nutzungsverhalten in der Freizeit zeigt, dass die Kinder dazu angeregt werden müssen, auch andere Programme zu verwenden, sonst gebrauchen sie die iPods v. a. zum Spielen.

Möglichkeiten und Grenzen der Verwendung von iPods Unterricht:

Es gibt zahlreiche auf dem iPod laufende Programme und Anwendungen, die im Unterricht sinnvoll eingesetzt werden können. Da die Geräte – ohne der bei PCs üblichen Wartezeit beim Hochfahren – rasch betriebsbereit sind, sind sie insbesondere für die spontane Nutzung zwischen durch ideal. Die handlichen iPods können auch außerhalb des Klassenzimmers, z. B. bei Lehrausgängen,

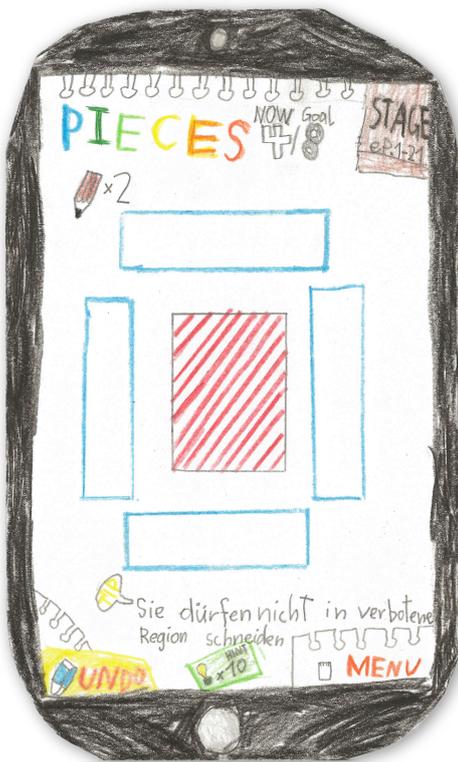


verwendet werden. Aufgrund des kleinen Bildschirms eignen sich die Geräte nicht für das Verfassen längerer Texte und für die vertiefte Beschäftigung mit einem Thema. Peripheriegeräte wie Drucker oder Beamer können an den iPods nicht

angeschlossen werden; auch das Herunterladen von Apps aus dem Internet funktioniert nur auf dem Umweg über das MacBook des Lehrers.

Didaktische Empfehlungen:

Bisher durchgeführte Beobachtungen während des Unterrichts zeigen, dass sich die iPods positiv auf die Motivation der Kinder auswirken. Die Geräte fördern eine selbstbestimmte Arbeitsweise, bei der die Schülerinnen und Schüler von sich aus zu den iPods greifen. Die Nutzungsmöglichkeit des Web 2.0 beeinflusst das Kommunikationsverhalten der Kinder. Da die meisten Eltern mit PCs arbeiten und iPods – wenn überhaupt – zum Abspielen von Musik verwenden, müssen sie über den Einsatz im Unterricht informiert werden.

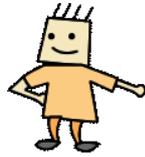


Kommentare

Kinder der iPod-Klasse:

Eines Tages kam Peter, unser Lehrer, mit der Nachricht in den Klassenrat, dass wir iPods bekommen. Jedes Kind! In der 2. Klasse, um den Jänner herum, haben wir sie dann auch bekommen. Wir waren sooo aufgeregt, als wir die iPods hatten, und waren uns der Verantwortung für die Geräte bewusst. Als wir sie aufdrehten, wollten wir alles ausprobieren und konnten gar nicht mehr aufhören. Jedes Kind bekam einen eigenen iPod, Peter kaufte einen Tresor zum Aufbewahren.

Es gibt viele Spiele für die iPods, die uns interessieren: Doodle Jump, Angry Birds und Slice it! z. B. sind Unterhaltungsspiele, Brain Genius und Crazy Machines Denkspiele. Außerdem lernen wir viel im Internet mit Articles, finden Bäume im Park oder lernen Rechnen mit verschiedenen Programmen. Auf Podcasts können wir interessante Videos ansehen. Über den Sommer durften wir die iPods sogar nach Hause mitnehmen und passten besonders gut darauf auf!



David Schmitzberger BEd., Teamlehrer der iPod-Projekt-Klasse:

Als stundenweise mitarbeitender Teamlehrer in der iPod-Klasse bin ich hauptsächlich damit beschäftigt, den Klassenlehrer bei der teils aufwändigen Wartung und der laufenden Aktualisierung der Kleincomputer zu unterstützen. Mit dem mir zur Verfügung gestellten Testgerät gehe ich auf die Suche nach für den Unterrichtseinsatz geeigneten Podcasts und v. a. nach Applikationen. Diese teste ich mit den Kindern, sofern ich Zeit dazu habe – aufgrund des derzeitigen Mangels an Lehrenden gibt es Wochen, in denen ich kaum in dieser Klasse eingesetzt werde. In den wenigen Stunden mit den Kindern erlebe ich diese als erstaunlich gewandt und höchst motiviert im Umgang mit den iPods, was ich bereits bei Beobachtungen im Rahmen meiner Bachelorarbeit an der Pädagogischen Hochschule feststellen konnte. In dieser Arbeit habe ich eine zeitgemäße



Umsetzung der Freinet-Pädagogik mit neuen Medien beschrieben und das iPod-Projekt als positives Beispiel des sinnvollen Einsatzes neuer Medien in der Grundschule hervorgehoben.

Als zweiter Lehrer in der Klasse habe ich die Möglichkeit, auf individuelle Fragen und Wünsche der Kinder einzugehen oder bei kleinen Problemen sofort zur Seite zu stehen. Gern hätte ich noch mehr Zeit, um den Einsatz der iPods in der Klasse im Lehrerteam weiter zu optimieren!

Enzo: Ich mag Doodle Jump, weil es lustig ist zuzuschauen, wie das Männchen springt. Ich lerne gerne mit Wikipedia, weil man da so viel findet.

Clara: Ich mag Angry Birds, weil es lustig ist, Vögel durch die Luft zu schießen. Ich schaue gerne Podcasts an, weil es interessante Sachen zu sehen gibt.

Leo: Ich mag Brain Genius, weil man etwas lernt und es lustig ist. Ich mag Geocaching gerne, weil man interessante Schätze findet.

Claudia Welsch
Mutter, Klassenelternvertreterin,
Projektleitung im Freizeitbereich:



Die allererste Schwierigkeit bestand darin, die Verpackung des iPods zu öffnen. Nachdem dies gelungen war, stellte sich heraus, dass wir Eltern auch keinerlei Erfahrungen mit Touchscreens hatten und nicht wussten, wie wir das Gerät aktivieren sollten.

Die nächste Herausforderung war das Anmelden und Synchronisieren der iPods. Peter hatte eine Software gefunden, bei der ein schnelleres Laden der Updates möglich war. Trotz dieser Erleichterungen dauerte es noch drei Schulvormittage, bis alle iPods einsatzbereit waren. Die Geräte wurden ausgepackt, angemeldet, mit Software bespielt und beschriftet. Die Schülerinnen und Schüler stellten sich im Umgang mit den Geräten weitaus geschickter an als wir Erwachsenen.

Nun begann die Suche nach geeigneten Apps. Zu Beginn dieses Projekts musste man schon einige Zeit dafür aufbringen, um Apps zu finden, diese dann zu testen und zu besprechen. Wir einigten uns auch darauf, dass ein Spiel auf den iPod kam, damit die Kinder den Umgang („touch and move“) mit diesem doch sehr aufregenden Gerät üben konnten.

Neben gekauften Apps wurden noch englische Songs (Danny and Gerry – es gibt

Schulkonzerte dieses Duos) und griechische Sagen auf den iPod gespielt.

Immer wieder saßen wir zusammen und schauten alle Applikationen im App Store durch, diskutierten sie hinsichtlich der verschiedenen pädagogischen Ansprüche und synchronisierten erneut.

Die Schülerinnen und Schüler hatten die Möglichkeit, die Geräte in den Ferien mit nach Hause zu nehmen. Somit war es am Schulbeginn wieder nötig, erneut Software zu laden und alle iPods auf den gleichen Stand zu bringen. Der selbstverständliche Umgang der Kinder mit diesen Geräten erstaunt uns Eltern immer wieder.



Ausblick

Das iPod-Projekt wird im kommenden Semester durch die Anschaffung neuer Hardware sowie durch die Verwendung für die Kinder neuer Programme und Anwendungen bereichert. Die bisher gewonnenen Erkenntnisse sollen Eltern sowie Pädagoginnen und Pädagogen kommuniziert werden.



Hardware:

Drei vom BMUKK finanzierte iPads, die bereits geliefert worden sind, werden die iPods von ihren Einsatzmöglichkeiten her ergänzen. Die Bedienung entspricht – im Unterschied zu den bisher genutzten Windows-PCs – der der iPods, was die Handhabung erleichtert. Die iPads sollen v. a. bei Gruppenarbeiten, zum Betrachten von Bildern und Verfassen längerer Texte verwendet werden sowie für Anwendungen, die nicht auf den iPods laufen, z. B. Zeichen- oder Präsentationsprogramme. An den iPads lassen sich auch Drucker und Beamer anschließen.

Neue Anwendungen:

Der Schwerpunkt beim Einsatz von Programmen und Anwendungen wird auf der Nutzung des Internets liegen. Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen, das WWW mit Google zu durchsuchen und in Facebook ein

Profil anzulegen. Für die Veröffentlichung kurzer Beiträge soll ein mobiler Blog („Moblog“) verwendet werden. Voraussetzung für den kompetenten Umgang mit den interaktiven Anwendungen des WWW ist eine verstärkte Information über mögliche Gefahren durch das Web 2.0.

Information von Eltern, Pädagogen und Pädagogen:

Schon bisher sind die Eltern in das iPod-Projekt mit einbezogen worden; jetzt steht auch hier das Web 2.0 im Vordergrund. Die Eltern müssen über Möglichkeiten und Risiken, mit denen ihre Kinder bei der Nutzung von sozialen Netzwerken wie Facebook konfrontiert sind, aufgeklärt werden. Unter Lehrerinnen und Lehrern soll der iPod als Unterrichtsmittel bekannt gemacht, in enger Kooperation mit der Pädagogischen Hochschule Wien der Sinn von Web-2.0-Anwendungen für den Unterricht erarbeitet werden.

Kooperation mit Apple:

Nach ersten Gesprächen von Dipl. Päd. Peter Sykora mit Mitarbeitern der Education Abteilung von Apple ist geplant, dass Erkenntnisse aus dem iPod-Projekt bei der 2011 in Wien stattfindenden Education-Konferenz einer breiteren Fachöffentlichkeit präsentiert werden.



Im Netz:

<http://www.school4u.at/ipod>
<http://facebook.com/parkschool>
<http://twitter.com/ipodklasse>

Impressum:

Medieninhaber, Herausgeber und
 Vervielfältiger: Bundesministerium für Unter-
 richt, Kunst und Kultur, Präs./IT
 Inhalt, Bilder und Layout:
 Dipl. Päd. Peter Sykora
 Redaktion und Textgestaltung:
 Mag.a Rosemarie Stöckl-Pera
 Kontakt: Öffentliche Volksschule der Stadt Wien
 Währinger Straße 43 - 1090 Wien
 ☎ +43(0)1 4052472 ✉ direktion@school4u.at
 bzw. im BMUKK Dr. Anton Reiter
 Schreyvogelgasse 2/303 - 1010 Wien
 ✉ anton.reiter@bmukk.gv.at

