



Themenheft «Die digitale Schule»

SCHULBLATT

Aargau und Solothurn

alv 

16/14
29. August 2014

- 8 **Thema**
Die digitale Schule
- 25 **Aargau**
Der VLKSB wird eine
Fraktion
- 36 **Solothurn**
Übergreifende Zusammen-
arbeit ist ein Muss
- 53 **Praxis**
Schülerlabor iLab: Das
Entdeckerherz entdecken

Die digitale Schule

Themenheft. Schon seit einigen Jahren widmet sich das SCHULBLATT in seiner ersten August-Ausgabe dem Themenschwerpunkt «Computer und Internet». Welche Kommunikationsmittel verwenden Sechstklässler? Die Ergebnisse einer Umfrage dazu sind nebst vielen weiteren Informationen Inhalt dieses Themenhefts.

Das Thema ist so facettenreich wie komplex. Letztes Jahr gab der Dachverband Schweizer Lehrerinnen und Lehrer gemeinsam mit den Berufsverbänden in Deutschland und Österreich einen Leitfaden zum Umgang mit Social Media für Lehrpersonen und Schulleitende heraus. Er ist nach wie vor aktuell, das SCHULBLATT fasst das Wichtigste zusammen.

Auch Eltern müssen sich notgedrungen mit Fragen der Medienerziehung abgeben – Handy, Computer und Tablet sind allgegenwärtig. Welche Faktoren beeinflussen die Medienkompetenz und das medienerzieherische Handeln von zehn- bis siebzehnjährigen Kindern? Dieser Frage ging Prof. Dr. Olivier Steiner von

der Hochschule für Soziale Arbeit, Institut Kinder- und Jugendhilfe, FHNW, als Koautor in einer Studie nach.

Das SCHULBLATT wollte wissen, was eigentlich ein «pädagogischer ICT-Beauftragter» macht. Peter Streit, «Herr» über 450 Computer an Aargauer Schulen, gibt im Interview einen Einblick in sein Aufgabengebiet.

Welche Kommunikationsmittel verwenden Sechstklässler? Luzia Köchli, Primarlehrerin in Aarau, befragte letztes Jahr fünf Klassen des sechsten Schuljahres der Aargauer Schulen dazu, die Resultate waren im «Schulboten» zu lesen und hier auf Seite 20.

Im Sommer 2012 wurde im Kanton Solothurn das Projekt «myPad» lanciert. Zwölf Klassen mit über 200 Schülerinnen und Schülern beteiligten sich daran. Ein zentraler Eckpfeiler des Projekts bestand darin, dass allen Schülerinnen, Schülern und Lehrpersonen ein persönliches Gerät zur Verfügung stand, sogenanntes 1:1 – Computing.

Zwei Lehrpersonen von Biberist erzählen im Interview auf Seite 12 von ihren Erfahrungen. Zusätzlich wird auf den

Seiten des Departements für Bildung und Kultur (DBK) des Kantons Solothurn ein Bericht zur Werkschau zum Abschluss des Projekts zu lesen sein.

Die zunehmende Bedeutung und die Dauerpräsenz der digitalen Medien in der Schule und im privaten Bereich eröffnen ein weites Feld von Fragen und Herausforderungen. Die Broschüre «Medienkompetenz im Schulalltag» gibt Antworten. Informationen dazu finden Sie auf den Themenseiten.

Spielerisches und interaktives Lernen fördert die Freude und Motivation und steigert den Lernerfolg. Das gilt für viele gute Apps, so auch für die Lern-App-Serie «apollino®» des Lehrmittelverlags St. Gallen. Die Serie will Kinder von fünf bis zehn Jahren unterstützen und individuell fördern.

Eine anregende Lektüre wünschen
Irene Schertenleib und Christoph Frey



appolino® – pfiffig griffig lernen

Lern-App. Spielerisches und interaktives Lernen fördert die Freude und Motivation und steigert den Lernerfolg. Die neue Lern-App-Serie «appolino®» des Lehrmittelverlags St. Gallen bietet die besten Voraussetzungen, um die Kinder im Alter von fünf bis zehn Jahren beim Lernen zu unterstützen und individuell zu fördern.



Von appolino® liegt jetzt die vollständige Reihe mit den Apps «Lesen», «Schreiben», «Zahl & Menge», «Plus & Minus», «Mal & Geteilt» sowie dem «Rechenkasten» vor. Alle Apps beinhalten je neun verschiedene Module mit je sechs ansteigenden Schwierigkeitsgraden. Das Kind wird dabei in mehreren Schritten vom Einfachen zum Schwierigen, vom Bekannten zum Unbekannten geführt. Der Schwierigkeitsgrad der Aufgabenstellung passt sich dabei automatisch Schritt für Schritt dem Lern- und Wissensstand der Kinder an.

Das Beispiel «Lesen»

In der Sprache wird in der ersten App «Lesen» die Lesekompetenz vom Wort über den Satz bis hin zum Text aufgebaut und erweitert. Innerhalb dieser Bereiche findet parallel dazu eine Vertiefung des Geübten statt. Auf das Lesen der Wörter folgt das Trainieren der Wörter, gefolgt von kurzen Lesespuren, analog dazu die Steigerung auch bei den Sätzen und Texten. Die Themenbereiche stammen alle aus der Erfahrungs- und Lebenswelt der Kinder, was die Identifikation mit dem

Lernstoff erleichtert. In einer Aufgabe gilt es zum Beispiel, Tiere und Pflanzen im Wald richtig zu erkennen und zu beschriften. Die einzelnen Szenen sind mit liebevollen, farnefrohen und altersgerechten Illustrationen bebildert.

Das Beispiel «Zahl & Menge»

In dieser Mathematik-App wird der Zahlenraum von 20 über 100 bis zu 1000 ausgebaut. Innerhalb des jeweiligen Zahlenraums vertiefen und intensivieren die Kinder ihren Zahl- und Mengenbegriff, indem sie sich zuerst mit dem Ordnen von Zahlen, später mit dem Bauen von Zahlenmengen und zum Schluss mit den Ergänzungen beschäftigen. Auch hier sorgen vielfältige Aufgabenstellungen für Abwechslung und sichern gleichzeitig den Lernerfolg, da unterschiedliche Problemlösungsstrategien trainiert und Vernetzungen aufgezeigt werden.

Didaktischer Mehrwert ausgeschöpft

Die appolino®-Apps schöpfen den didaktischen Mehrwert von Tablets voll aus. Die Navigation ist intuitiv. Die appolino®-Apps sind im App Store sowie im Windows Store erhältlich. Seit Juni sind die Mathematik-Apps auch im Google play Store erhältlich. appolino® eignet sich sowohl für den Einsatz in der Schule wie auch für zu Hause. Es deckt die Inhalte der Lehrpläne der ersten Schuljahre ab und ist lehrmittelunabhängig.

Silvie Spiess*

www.appolino.ch

* Silvie Spiess ist Pädagogin mit langjähriger Unterrichtserfahrung. Sie arbeitet als Dozentin für Medienbildung und ist Lehrmittellautorin. Ihr Spezialgebiet sind Medien im Kinder- und Schulalltag. Der vorliegende Text ist eine gekürzte Rezension für Lehrpersonen.

KINDERGERECHTE UND DIDAKTISCH DURCHDACHTE LERN-APPS FÜR MATHEMATIK UND DEUTSCH.

LESEN SCHREIBEN ZAHL & MENGE PLUS & MINUS MAL & GETEILT RECHENKASTEN

Windows Store App Store Google play

Lehrmittelverlag St.Gallen