

**Kategorie:**

Schultyp: Volksschule

Unterrichtete Altersstufe: Primarstufe

Fachbereich: Gesamtunterricht bzw. Vernetzter Unterricht ...

Schule & Ansprechperson

Name der Schule: VS Leopoldinum

Waagner-Biro-Straße 99

8020 Graz

Kontaktperson: Dipl. Päd. Tanja Waldeck

E-Mail: tanja.waldeck@vs-leopoldinum.edu.graz.at

Projektbeschreibung

Thema/Titel: Virtuelles Klassenzimmer

Beteiligte/Gruppengröße: 25 Schüler*innen, 1 Pädagogin

Projektbeschreibung:

Die Klasse verfügt über eine eigene Klassenhomepage. Link:

<https://sites.google.com/view/seepferdchenklasse/startseite>

Aufgrund der Schließung der Schulen wurden auf dieser weitere Bereiche eingefügt.

– virtuelle Klasse Link: <https://sites.google.com/view/seepferdchenklasse/virtuelle-klasse>

– Onlinestunde Link: <https://sites.google.com/view/seepferdchenklasse/onlinestunden>

Der Umgang mit der Homepage und den virtuellen Klassenzimmern war den Kindern aus dem Klassenunterricht bereits bekannt. Ziel ist es eine Plattform zu schaffen, die die Schüler*innen selbstständig verwenden können.

ad. virtuelle Klasse:

Die virtuellen Klassen(zimmer) sollen einen persönlichen Charakter haben und kindgerecht gestaltet sein. Sie werden in ver. Bereiche bzw. Unterrichtsfächer unterteilt und wurden wöchentlich erneuert. Zu finden sind ver. Elemente (Bilddateien) in einem Gesamtbild, die mit Links versehen wurden und durch einen Klick zur jeweiligen Datei führen. Beispiel: rote Mappe → Links zu Arbeitsmaterialien im Fach Deutsch

Kunstraum: https://docs.google.com/presentation/d/1saZyp73PncTRCY72DT-iQ2Xb-iK-Erd8iqK64WRJ_Pi/edit?usp=sharing

Labor: https://docs.google.com/presentation/d/1nVBYEW87zvN_xTz3rmkC6Hy_I-LZHh207e-RWbn3aZs/edit?usp=sharing

Planarbeitsraum: https://docs.google.com/presentation/d/1xa-cCC42wTRT8yRTF6CXGWP_LCcaKljFsoraAF9g_K0/edit?usp=sharing

Lernspiele:

<https://docs.google.com/presentation/d/1WVpYNrgRTLEMfibnnP2eYQxa670Wxx7umcKv0h2hjSw/edit?usp=sharing>

Lernvideos: https://docs.google.com/presentation/d/12fD-Pm-eTMzaeWqG0_6ow78k0gy3391xiM_qR_3xRbl/edit?usp=sharing



Die Lehrerin verwendet einen Avatar, der die Kinder emotional erreichen soll. Der virtuelle Klassenraum ist wie eine digitale Bibliothek aufgebaut, die den Kindern einen Zugang zu wichtigen Dateien und Links ermöglicht. Gleichzeitig wird durch den spielerischen Aufbau die Motivation (Erkunden der Räume) der Kinder gefördert. Der Zugang ist für alle Schüler*innen ohne die Verwendung spezieller Programme möglich. Der Planarbeitsraum beinhaltet zusätzlich eine Differenzierung (Symbole an der Tafel), Hilfestellungen bzw. Lösungen und Zusatzübungen (bunte Mappen), sodass auf die Bedürfnisse der Familien und Schüler*innen geachtet wird. Die Erarbeiteten Inhalte konnten der Lehrerin per Mail, Microsoft Teams oder in ausgedruckter Form übermittelt werden.

ad. Onlinestunde:

Während der Schulschließung wurden für die Kinder ver. Lernvideos erstellt, die bewusst einem Comic bzw. Zeichentrick ähneln. Mit Hilfe der Videos wurden neue Lerninhalte lustbetont vermittelt. Die Klassenlehrerin bot den Kindern Onlinestunden über Microsoft Teams an. Die verwendeten Dateien wurden auf der Homepage archiviert, sodass die Schüler*innen diese nochmals aufrufen konnten.

Link: <https://sites.google.com/view/seepferdchenklasse/virtuelle-klasse>

Kompetenzerwerb bzw. beabsichtigte Effekte: Selbständigkeit der Schüler:innen, Eigenverantwortung der Schüler:innen, Fachkompetenz der Schüler:innen, Kreativität der Schüler:innen, Recherchekompetenz der Schüler:innen, Digitale Kompetenzen der Schüler:innen, Lernmotivation der Schüler:innen, Aktivität/Beteiligung der Schüler:innen im Unterricht
Welche Lehrplaninhalte werden durch die Unterrichtssequenz abgedeckt?: Gesamtunterricht

Medien/Interaktion

Welche digitalen Medien haben Sie verwendet?

- Microsoft One Drive (Archiv für Dateien)
- Google Präsentationen (Erstellung virtueller Klassenzimmer)
- Google Sites (Klassenhpage)
- Microsoft Powerpoint (Erstellung Lernvideos)
- You Tube (Medium zu Ansicht der Lernvideos)
- Microsoft Teams (Onlineunterricht, Dateienaustausch)

In welcher Art und Weise und zu welchem Zweck wurden die digitalen Medien eingesetzt?

Erstellung persönlicher, motivierender und individueller Lernplattformen. Die Verwaltung und Umsetzung erfolgt durch die Lehrperson. Die Verwendung ist für alle Schüler*innen möglich, da kein Konto oder Programm benötigt wird.

Wie wurde die Interaktion von den Schüler:innen angenommen? Welche Effekte konnten Sie bei den Schüler:innen beobachten?

Die Rückmeldung durch Eltern und Schüler*innen waren durchwegs positiv. Vor allem die spielerische und lustbetonte Darstellung motivierte die Kinder sehr. Sie fühlten sich stets persönlich angesprochen. Des Weiteren zeigte sich, dass die Schüler*innen sehr stolz auf die für sie erstellten Klassenzimmer und Videos waren und diese sogar mit anderen Kindern teilten.



Investierte Zeit

Erstmalige Vorbereitung ca. 25 Stunden

Durchführung mit Schüler:innen tägl. ca 4h Unterrichtseinheiten

Nachbereitung / Stunden

Vorbereitungszeit bei nochmaliger Durchführung 3 Stunden