

Sprach(los) – inklusiv – digital

Rudolf Zdrahal



„digitale Kompetenzen“

„informatische Bildung“

IT- und Medienkompetenz

Lernen

Teilhabe

Schlüsselkompetenzen

Modelle

Schule und ...

Digitaler Wandel

Chancen und Herausforderungen

Medienkompetenz

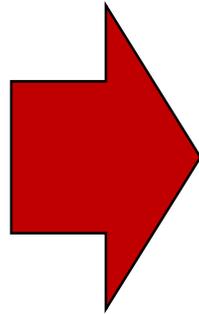
Teilhabe durch Digitalisierung

Konzepte

Schule und digitaler Wandel

Technologische Entwicklung von Art und Weise unserer/unseres

- Kommunikation
- Lebens
- Lernens und
- Arbeit



verläuft rasant und stetig

„Die digitale Welt verändert das Lernen wie kaum eine andere gesellschaftliche Entwicklung zuvor. Lernen findet zunehmend virtuell statt.“ (Bertelsmann Stiftung 2017, 5)

Lebenswelten und Erfahrungsrealitäten von Kindern als stetiger Entwicklungsprozess

Digitale Medien spielen in ihren Wirklichkeitserfahrungen eine immer größere Rolle.

Schule und Herausforderungen

- fehlende Klarheit
- Haltungen und Konzepte unklar
- Retardierte Lehrpläne
- flächendeckendes Gesamtkonzept fehlt
- finanzielle Mittel unsicher
- fehlende Aus- und Weiterbildungsangebote
- fehlender Support
- unklare Zuständigkeiten
- ...

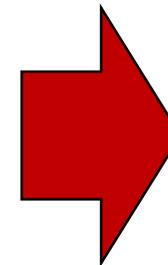
Schule und Chancen

- Erweiterung der Bildungsmöglichkeiten
- Bildungsgerechtigkeit
- Förderung von Spitzenleistungen
- Teilhabe an (schulischer) Bildung in inklusiven Lernsettings
- barrierefreie Zugänge der Partizipation an der Gemeinschaft

Schule und Medienkompetenz

„media literacy“ (IT- und Medienkompetenz) ist Schlüsselkompetenz für ...

- aktives BürgerInnenengagement
- Nutzung und Vernetzung v. kulturellen Vielfalt
- informierte Entscheidungsfindung
- Medien nutzen – verstehen – bewerten – in vielfältigen Kontexten kommunizieren
- Integration und Teilhabe
- medienkompetente Gesellschaft
(Stärkung von Werten, von Vielfalt, Toleranz, Transparenz, Fairness)
- aktive Teilhabe der BürgerInnen



Demokratie

Schule und Medienkompetenz

Digitalisierungsstrategie

- Schule 4.0 des Bundesministeriums für Bildung (2017)

Zielvorstellung

- didaktisch begründeten Einführung in die Nutzung von digitalen Medien
- Stärkung des informatischen Denkens

Schule und Medienkompetenz

Unterrichtsprinzip „Medienerziehung“

- Heranbildung kommunikationsfähiger und urteilsfähiger Menschen
- Kreativität und Freude an eigenen Schöpfungen anregen
- Förderung der Orientierung des Einzelnen in der Gesellschaft
- konstruktiv-kritischen Haltung gegenüber vermittelten Erfahrungen

Schule und Medienkompetenz

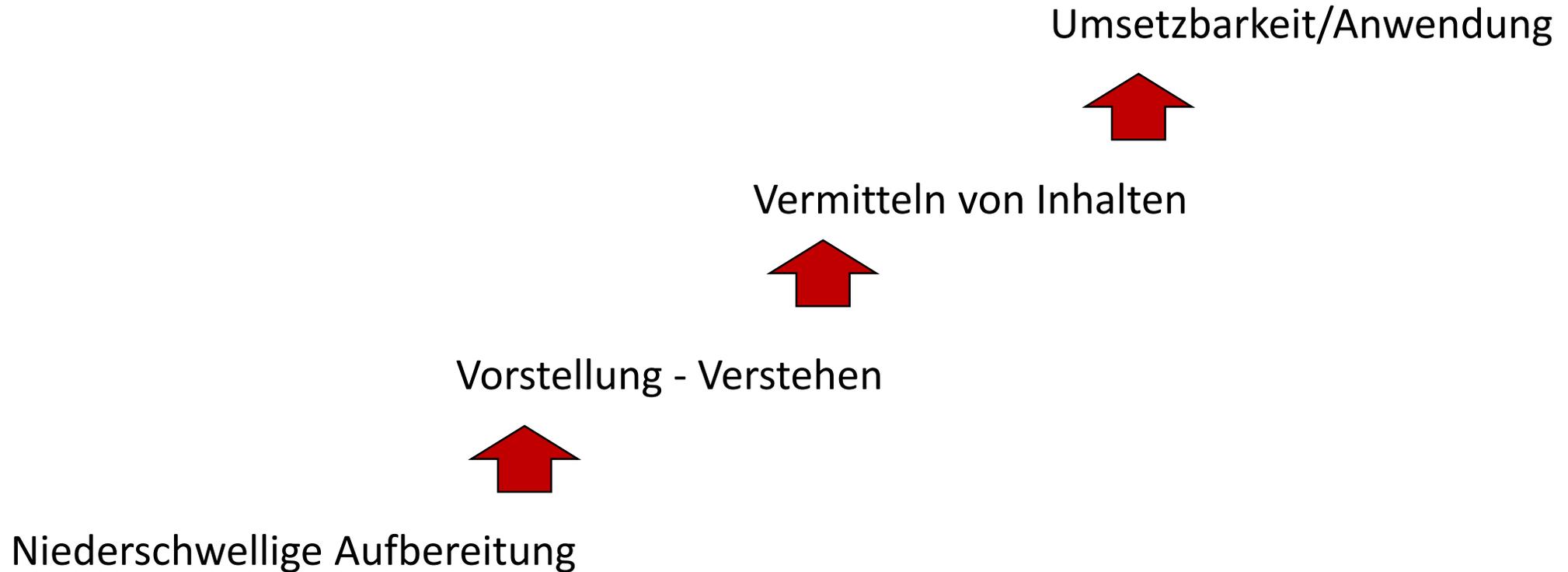
Unterrichtsprinzip „Medienerziehung“

- ist curricular verbindlich in allen Schularten (bis zur achten Schulstufe) verankert
- ist kompetenzorientiert aufgebaut
- ist verpflichtend umzusetzen

Vorgaben wurden angereichert mit ...

- Kompetenzmodelle von „digi.komp“
- verständlicher Struktur
- Impulsen zur praktischen Umsetzung

Schule und Medienkompetenz



Projekt „DLPL“ – Schwerpunkt Primarstufe

Fragestellung

Wie wirkt sich das Projekt DLPL auf die Einstellungen und Kompetenzen der Lehrkräfte aus?

Ziele

- Stärken der informatischen Grundbildung
- Förderung des informatischen Denkens im Unterricht
- Motivation an der Partizipation

Projekt „DLPL“ – Schwerpunkt Primarstufe



Struktur

- 100 Volksschulen
- 20 Cluster zu je 5 Schulen
(davon je eine „Expert“-Schule)

Technische Versorgung ...

- für den spielerischen Umgang
- Einführung des informatischen Denkens
- Coding
- Robotik

Projekt „DLPL“ – Schwerpunkt Primarstufe



Angebot für die Schulkinder

- Lernmaterial (kostenfrei)
- BeeBots, LEGOWeDo und Scratch

Angebot für die Lehrpersonen

- Projektbegleitende Fortbildung
- fachliche korrekte Darbietung/Nutzung

Projekt „DLPL“ – Schwerpunkt Primarstufe

Fragestellung

Wie wirkt sich das Projekt DLPL auf die Einstellungen und Kompetenzen der Lehrkräfte aus?

Ergebnisse

- Positive Effekte
- Positive Haltung – Bestätigung
- Neutrale oder abwertende Haltung – offen, neutral und motiviert
(Himpsl-Gutermann et al 2018, 74ff)

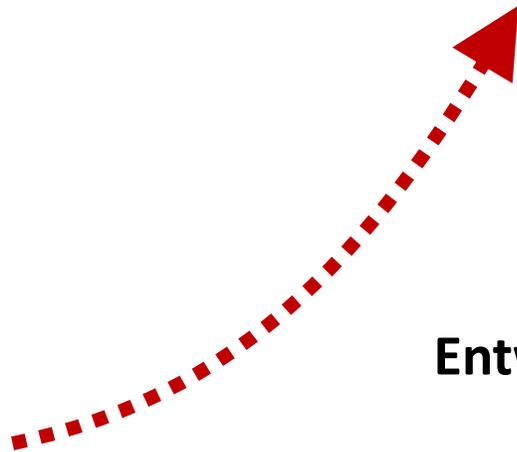
Projekt „DLPL“ – Schwerpunkt Primarstufe

Strukturen und Modelle (in der Praxis)

- ➔ maßgeschneidertes/individualisiertes – Konzept
- ➔ Versuch einer Annäherung an ein umfassenderes Gesamtkonzept

Entwicklung entsprechender **Kriterien** durch ...
umfassendere und längerfristige Forschungsarbeiten

Grundbedingung und Schlüssel zur Umsetzung:
fachlich- und methodischdidaktische Grundbildung der Lehrpersonen



Schule und Teilhabe durch Digitalisierung

Behinderung

-  „unzureichende Partizipation“
-  keine Möglichkeit der Potentialentwicklung
-  angemessene Herausforderungen fehlen

Inklusion

-  *Teilhabe für alle*
-  *besonderes Augenmerk* bei erhöhtem Risiko von Exklusion bzw. Marginalisierung oder Underachievement

Schule und Teilhabe durch Digitalisierung

Digitalisierung ...



ermöglicht die Teilhabe an Bildung



Ausgleich von Einschränkungen bei Aufgabenbewältigung

Rahmenbedingungen



fachlich kompetente Lehrkräfte



Medien → Bildungsansprüchen aller SchülerInnen gerecht werden

Schule und Teilhabe durch Digitalisierung

- Maßgeblich für gelingende Prozesse
- kumuliertem Auftreten der Faktoren
 - ... Fokus auf
 - * positive Möglichkeiten und
 - * Chancen der Digitalisierung
 - * für Lern- und Lehrprozesse

Medienbildung und die pädagogische Praxis

VS Graz – Viktor Kaplan - Schule und Konzepte

- *seit 1977*
- Hohe Qualität der PädagogInnen
- hohe Fachkompetenz - besonders im Bereich der inklusiven Bildung
- Barrierefreiheit (2016)
- Ausgangspunkt jedes Handelns: individuelles Bedürfnis des Kindes
- Wirksamkeit der Lehrperson für alle SchülerInnen im Fokus





Haltung

Bindung

Vertrauen

Resonanz

Sprach(los) – inklusiv – digital

Rudolf Zdrahal

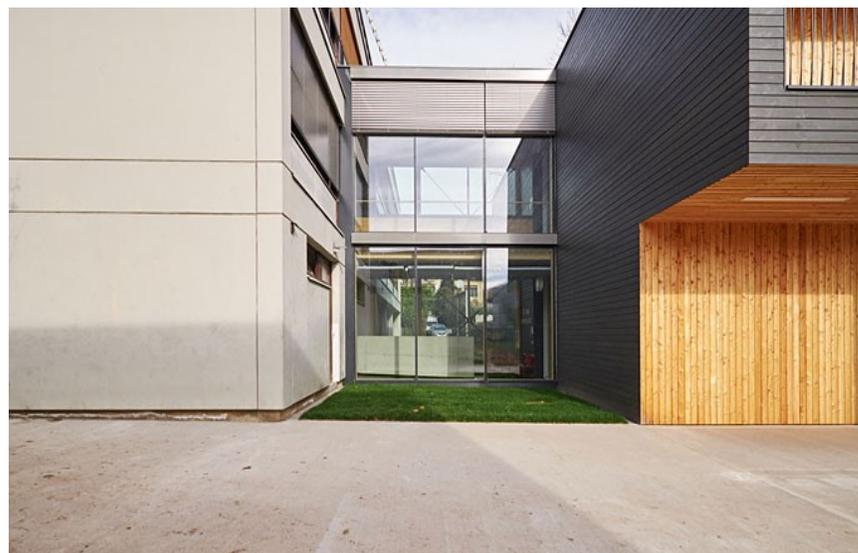
>> IMPRESSIONEN

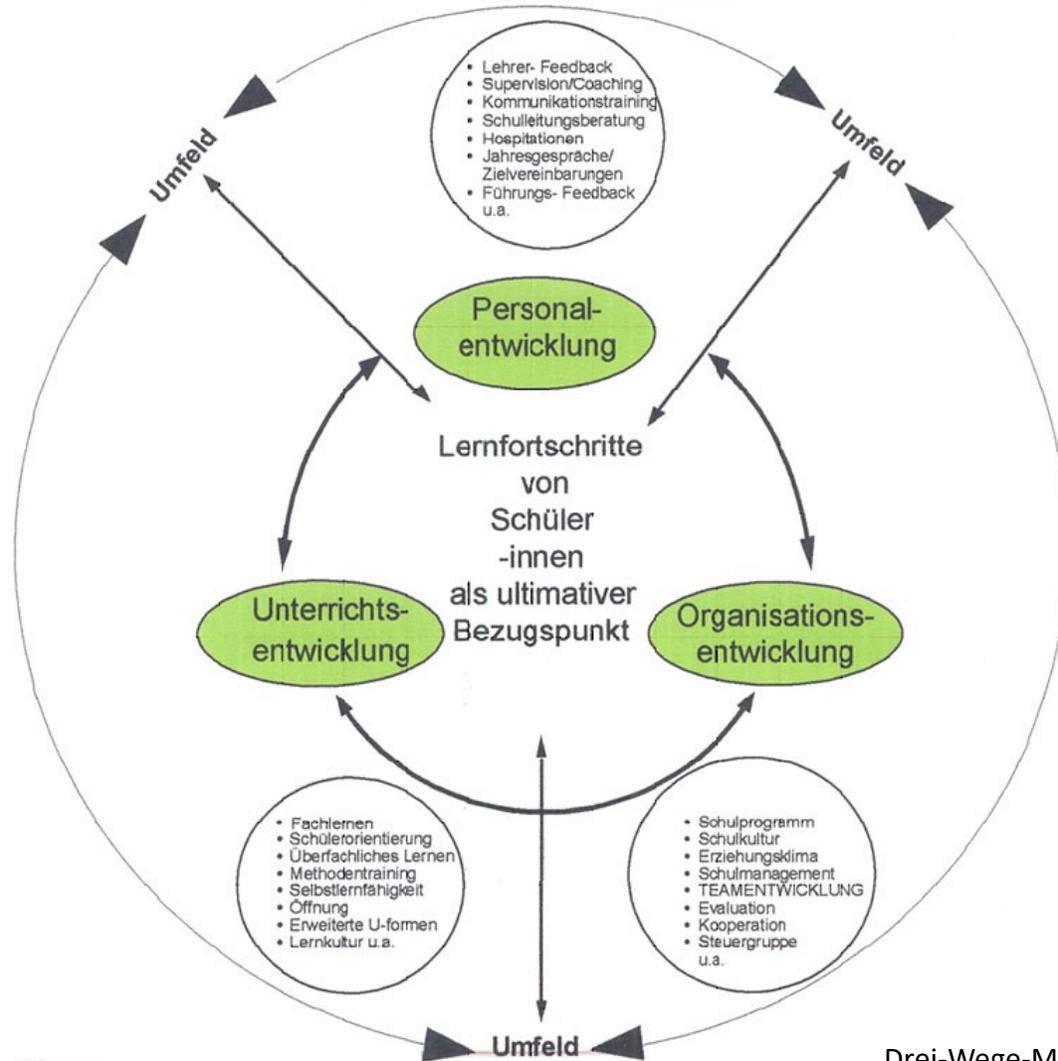


Sprach(los) – inklusiv – digital

Rudolf Zdrahal

>> IMPRESSIONEN





$$SE = PE + UE + OE$$

Gelebte Inklusion



September 2017 - ...

vier Menschen mit Behinderung
Fördervereinbarung

Equipment

iPads
Equipment
Software → Lernapplikationen

Tätigkeitsfeld

Büroarbeiten
Ausspeisung
ExpertInnen für digitales Lernen und Apps

barrierefrei + individuell → inklusiv



Osmo Apps

- Verbindung digitaler und physischer Welt
- Integration von Handlungen und Bewegungen des echten Lebens → digitale Lernumgebung

Fokus auf ...

- Lese- und (Recht)Schreibkompetenz
- Geometrie
- Mathematik
- Grundlagen des Codings
- Kreativität

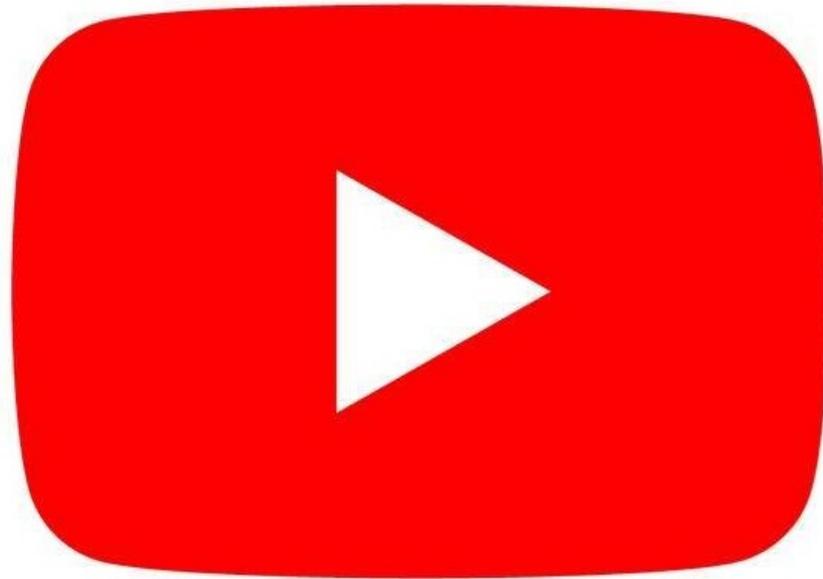


„*Stop Motion Studio*“

Erstellen eigener Filme nach Vorlage von Kinderbüchern

- Begeisterung
- Motivation
- konsequentes Handeln





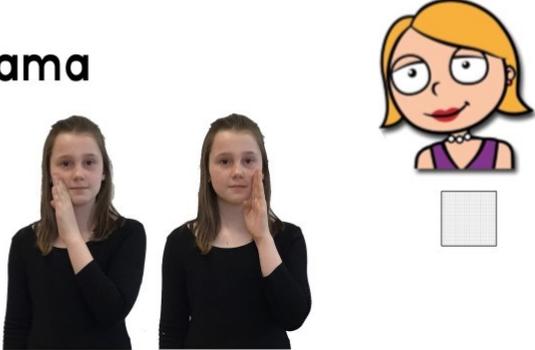
Sprach(los) inklusiv

Sprach(los) – inklusiv – digital

Rudolf Zdrahal

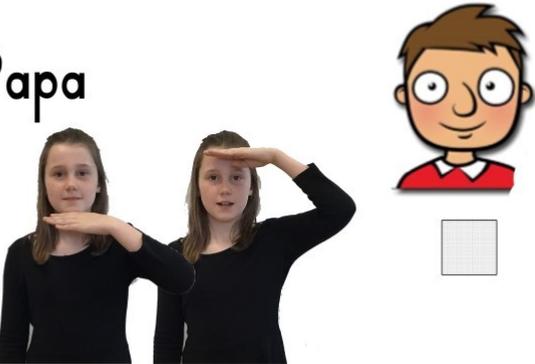
>> PÄDAGOGISCHE PRAXIS – PROJEKT „SPRACHLOS INKLUSIV“

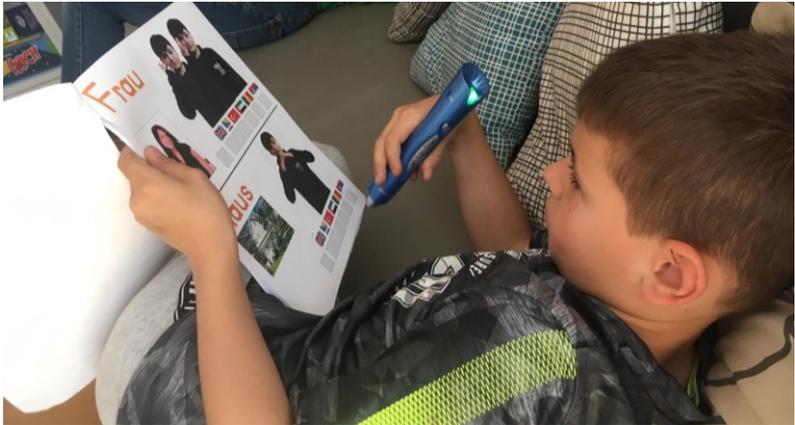
Mama





Papa



Lesen und Erzählen – analog und digital

Aufwachsen in einer Welt ...

- ... in der Medien (analoge wie digitale) gleichzeitig genutzt werden
- ... verschränkt (von ihnen) genutzt werden

Voraussetzung für eine sinnvolle Mediennutzung

- Fähigkeit zu Lesen
- sich mediale Inhalte (Lesekompetenz) erschließen können

Ziele des Projekts

- Freude am Lesen vermitteln
(Kinderbücher, Bilderbücher, Sachtexte, Fachliteratur, ...)
- Lese- und Medienkompetenz vertiefen
- Bildungschancen verbessern
- kreative Ausdrucksfähigkeit mit digitalen Medien fördern

Förderung von ...

- Selbsttätigkeit der Kinder
- Partizipation
- aktives Mitgestalten und
- Verantwortung übernehmen

Grundlage

➔ SuS ausgewählte Geschichte/Kinderbuch

Umsetzung

- kurze Videos
- Stop Motion Filme
- Fotostories
- Augmented Reality Anteile
- andere digitale Medienformate

Der Stärkste im ganzen Land



Transition

Elementarstufe – Primaria – Sekundaria (1)

Bildungsnetzwerk Andritz Plus (2017)

Kindergärten, Volksschulen Andritz, St. Veit und Viktor Kaplan ... plus ...

- NMS Andritz
- BRG Kepler
- BG/BRG Körösi
- Sacre Coeur

Ziel

- verstärkter Diskurs zwischen den Schularten und somit den Lehrpersonen
- Arbeit an Projekten und MINT Themen
- gegenseitige Besuche (Nutzen der Infrastrukturen)
- neue Lernerfahrungen generieren
- Projekt „Rielteich“ (2018)
- Konzepte und Modelle durchgängiger sprachlicher Bildung entwickeln



Bildungsnetzwerk
Andritz+



Forschendes Lernen



Station 1: Amphibien entdecken



Station 2: Rielteich - das Reich der Libellen erforschen



Station 3: Wiese - eine Entdeckungsreise



Station 4: Waldsaum - Wer ist wer unter den Bäumen?



Bildungsnetzwerk
Andritz+



Bildungsnetzwerk
Andritz+

© Daniel Loretto



Regeln für ForscherInnen:
Gehe stets achtsam und vorsichtig mit allen Lebewesen (Pflanzen und Tieren) um.
Halte das Untersuchungsgebiet sauber und verlasse es so wie du es vorgefunden hast.
Verhalte dich leise um die Tiere in ihrem Lebensraum nicht zu stören.
Übrigens: „Wo ich abgebildet bin, gibt es Interessantes zu erforschen!“

Station 5: Gehölzinseln - eine Rundreise durch die Hecke



brgkepler



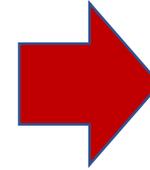
**VOLKSSCHULE
VIKTOR KAPLAN**



DigiDAZ (Deutsch als Zweitsprache)

Pilotprojekt

Pädagogische Hochschule Steiermark
Land Steiermark
Bildungsdirektion



Auftrag der Bildungsinstitutionen:
Entwicklung neuer pädagogischer
Ansätze

Situation als Ausgangspunkt

- periphere steirische Regionen
- Versorgung mit DaZ und muttersprachlichem Unterricht
- in herkömmlichen Strukturen gewährleisten

Ziel

- Chancengleichheit
- Zugang zu einer für den weiteren Bildungs- und Berufsweg
➔ entscheidenden Ressource

Rahmenbedingungen (finanziell und strukturell)

➔ Verantwortungsbereich der Politik

Unterricht

- Deutsch als Zweitsprache
- online-Unterricht und
- Abläufe im Klassenzimmer in Echtzeit ➔ virtueller Raum

Lehrpersonen

- arbeiten online
- jeweils mit SchülerInnen mehrerer Schulen gleichzeitig

Die VS Graz - Viktor Kaplan arbeitet gemeinsam mit ...

- Schulkinder und
- Lehrpersonen und
- den passenden technischen Voraussetzungen
➔ an der optimalen Nutzung von disloziertem Unterricht.

Ideen und Vorstellungen von *Theorie* vs. Praxis inkl. Gegebenheiten

Umsetzung/Implementierung der digitalen Kompetenz

- maßgeblich ist die Kompetenz → Soft- oder Hardware nebensächlich
- Haltung und Wissen um didaktisch-/methodische Konzepte
Erfahrungswerte und Modelle des Gelingens

Teilhabe für alle Menschen sicherstellen zu können.

Das Commitment aller Stakeholder und beim Implementierungsprozess die Überzeugung des Mehrwerts unterstützen

Schlüssel zur Anschlussfähigkeit der PraktikerInnen und der Praxis

„Bildung ist nicht die Weitergabe von Informationen und Ideen.

Bildung ist das Training, das nötig ist, um Informationen und Ideen nutzen zu können.

Wenn die Bildung die Buchhandlungen und Bibliotheken verlässt und sich in Computern und mobilen Geräten einnistet, wird dieses Training wichtiger, nicht weniger wichtig.“

(Hieronymi zitiert in: Morozov 2013, 30)

Rudolf Zdrahal ist Primarpädagoge und Schulleiter. Er ist Organisations- und Personalentwickler, Coach und Supervisor.

Basierend auf seinem theoretisch fundierten Wissen und den praktischen Erfahrungen in den Bereichen Pädagogik, Organisationsentwicklung, Beratung/Coaching/Supervision konzipiert er Trainings, Seminare, Workshops und Fortbildungen für Lehrende, Studierende und (Leitungs)personal im (non)profit Bereich. Seine Expertise lässt er in bundesweiten Arbeitsgruppen und als Gutachter des Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Forschung und das ÖSZ (Österreichisches Sprachenkompetenzzentrum) einfließen. In der Lehre (Fort- und Weiterbildung) forciert er eigenständiges Denken und kritische Reflexion.

Schwerpunkte:

- Methodik und Didaktik im Bereich der inklusiven Settings
- Begabungsförderung – Individualisierung - Inklusion
- Menschen mit Behinderungen als Expert/innen für digitale Kompetenz
- Möglichkeiten der dislozierte Wissensvermittlung
- Internationale Zusammenarbeit/Projekte
- Systemische Organisationsentwicklung – Changemanagement