Evaluation des Projekts „ICT World“ durch die durchführenden Lehrer

- **Das Projekt „ICT World“ ist bisher erfolgreich verlaufen.**

  Nach einem Interview mit den beteiligten Schülerinnen und Schülern des Differenzierungskurs 8 bzw. 9 „Entdecken mit dem Computer“ und einigen älteren SUS eines Informatikkurs in der EF hat den SUS das Projekt viel Spaß gemacht. Die erstellten und verwendeten Materialien haben ihnen gefallen, waren differenziert und interessant. Gut angekommen ist ebenfalls, dass das Arbeiten in englischer Sprache erfolgt. Die Materialien wurden bereits von unseren Partnern erfolgreich erprobt. Dies zeigt auch die Projektauswertung. Ich werde in den folgenden Kursen die englischen Materialien einsetzen. Das ist ein Beitrag zur Förderung der Sprachkompetenz.
  Die Auswertung einer Selbstlernphase zum Erlernen der Basics von Scratch (Befragung der SuS) brachte positive Ergebnisse. Es zeigte sich, dass die Unterrichtsthemen des Diffkurses „Entdecken mit dem Computer“ auch in der gesamten Klassenstufe Anklang fanden.
  Ein Praktikant und ein Referendar im Fach Informatik zeigten sich sehr interessiert an den Arbeiten im Projekt.
  Die erstellten und erprobten Unterrichtsreihen lassen sich auch in den Mathematikunterricht der Klassen 5/6 (Grundlagen der Geometrie (Max Bill), Kreise (Kornkreise), Spiegelungen (Animationen), Bruchrechnung (Max Bill)) , Kreisfiguren (gotische Kirchenfenster) in den Klasse 7/8 einsetzen, insbesondere dann, wenn G9 realisiert wird.

- **Änderung/Erweiterung des Konzepts der Medienerziehung Kl. 5**

  Die „Hour of Code“ wird in Kl. 5 von den Kolleginnen durchgeführt, die in der Medienerziehung unterrichten. Testweise wird nun das Curriculum Medienerziehung wird um „Hour of Code“, AG-Vorstellung, SketchUp, 3D-Druck (durch Schüler des Diffkurses) im kommenden Schuljahr erweitert. Dazu wird ein bereits zur „Hour of code“ verfasster Elternbrief um die weiteren Software-produkte erweitert. Damit sollen den Eltern Informationen gegeben werden, wie sie Computer-interessierte Kinder fördern können.
  Die im vergangenen Schuljahr gemachten Erfahrungen zu GeoGebra (Unterrichtsreihe „Vieleck-Figuren“ mit GeoGebra der lettischen Kollegin auf der Projektwebseite) und die dynamischen Figuren von Max Bill sind äußerst positiv. Daher soll GeoGebra ins Curriculum der Medienerziehung aufgenommen werden. Dies gilt auch für SketchUp (Schachfiguren), das ein Kollege in der Klasse 5 erprobt hat. Interesse an diesen Themen wird auch dadurch deutlich, dass viele Schüler Dateien mitgebracht haben, die zu zuhause erstellt hatten. Dies war bei der Behandlung der Standardthemen zu Office nicht der Fall.

- **Arbeitsgemeinschaften**

  Die Arbeitsgemeinschaften „Computer-AG“ haben in den letzten Jahren immer stärkeren Zulauf erhalten (bis zu 20 Sch. =Max.) werden angemeldet , ebenfalls eine gut besuchte Mindstorms-AG (für SuS der Kl. 5-7). Hinzu kommt im kommenden Schuljahr noch eine Calliope-AG (Microcontroller) und eine AG „Kunst und Grafik“ für die Klassen 6-8 (Bildbearbeitung, GeoGebra, Scratch und SketchUp). Wir erhoffen uns durch das AG-Angebot eine größere Basis von SuS, die die Nutzung von Software in Mathe, Kunst u.a. Fächern in den Unterricht einbringen bzw. Anregungen für ihre Freizeit erhalten, wenn sie Computer-interessiert sind. Um das

Interesse zu an solchen Arbeitsgemeinschaften zu wecken, wird ein Flyer mit der Information über alle Angebote entwickelt, der in den Klassen 5 auf Elternabenden verteilt wird bzw. auf der PGU-Homepage veröffentlicht wird.

- **PREZI als Präsentations-Software**

  Wann immer wir eine PREZI als Alternative in unserem Unterricht eingesetzt haben, haben wir großes Interesse bei den SuS festgestellt. „Können wir das anstelle von PP einsetzen?“ Ein paar Kolleginnen konnten wir bereits begeistern und dazu ermuntern, selbst eine kurze Präsentation mit PREZI im Unterricht zu verwenden. Wir erhoffen uns, dass durch SuS und KuK (Referendaren werden wir dies vorstellen) diese Art als Alternative in Unterricht verschiedener Fächer gelangt. SuS haben i.d.R. großes Interesse an gelungenen Präsentationen und arbeiten sich schnell darin ein.

Insgesamt sind wir der Meinung, dass wir bisher bereits einen Betrag zum Einsatz universeller Software zur Visualisierung und Simulierung von Objekten und Situationen aus dem Alltag geleistet haben, der bereits über das eigentliche Projekt hinausgeht und bereits deutlich mehr SuS außerhalb des Projekts einbezogen hat. Bereits jetzt ist es uns gelungen, weitere KuK anderer Fächer einzubeziehen und weitere neugierig zu machen. Mit dem Konzept eines Fortbildungstages für das Kollegium des PGU im 2. HJ sind Strukturen geschaffen, die Ideen breiter im Kollegium zu verankern.

Monika Schwarze Unna, im August 2017
für die Beteiligten im Projekt „ICT World“