

Mit digitaler Hilfe auf Guerickes Spuren

Gemeinschaftsschule „Oskar Linke“ beteiligt sich als einzige Schule Sachsen-Anhalts am Projekt Tablet-Unterricht

Von Stefan Harter
Stadtfeld-West • Smartphones und/oder Tablets gehören heute zum Alltag jedes Schülers. Was liegt da näher, als die elektronischen Geräte nicht nur für Nachrichten an Freunde, sondern auch für etwas Sinnvolles wie den Schulunterricht zu nutzen? Genau das ist Ziel und Inhalt der „Initiative digitale Bildung neu denken“ - das digitale Klassenzimmer.

An deren bundesweit durchgeführten Wettbewerb „Ideen bewegen“ hat in den vergangenen Wochen die Gemeinschaftsschule „Oskar Linke“ in Stadtfeld teilgenommen - als einzige Schule in Sachsen-Anhalt. Über einen Zeitraum von sechs Wochen hatte die Klasse 7b einen Satz Tablets sowie weitere IT-Technologien der „Samsung School Solution“ wie eine digitale Tafel zur Verfügung gestellt bekommen. Gestern wurden die Ergebnisse der Projektwochen im Beisein des Magdeburger Bundestagsabgeordneten Tino Sorge (CDU) vorgestellt.

Vier Teams, vier Produkte

Die Siebtklässler hatten sich mit Unterstützung der technischen Hilfsgeräte auf die Spuren von Bürgermeister und Erfinder Otto von Guericke be-



Die Schüler der Klasse 7b der Oskar-Linke-Gemeinschaftsschule nutzten im Wettbewerb „Ideen bewegen“ sechs Wochen lang Tablets für den Unterricht. Gestern präsentierten sie die Ergebnisse. Foto: Lücke

geben. Die Schüler ordneten mit den Tablet-Computern seine Erfindungen in den historischen Rahmen ein, zeigten die physikalischen Hintergründe auf und bewerteten den Nutzen seiner Erfindungen für die heutige Zeit. In vier Teams entstanden dabei sehr unterschiedliche digitale Produkte.

Das Team „Halbkugelversuch“ hat z. B. das weltbekannte Experiment Guericques nachgestellt und einen Film gedreht. „Schnell wurde klar,

dass für einen guten Film intensive Vorüberlegungen nötig sind, die am besten in einem Drehbuch dokumentiert werden. Begriffe wie Frosch- und Vogelperspektive, Audio- und Videospur, harter Schnitt und viele mehr sind uns heute geläufig“, berichteten die Schüler. In einem zweiten Film wird über das Leben Guericques berichtet. Hierzu wurden Informationen recherchiert, Fotos verarbeitet, Animationen erstellt und Musik eingebunden.

„Unsere Fähigkeiten der Videoproduktion können wir zukünftig auch auf andere Projekte übertragen und haben uns so ein neues Kreativwerkzeug erschlossen“, so das Fazit.

Das interaktive Dokument „Spiegel der Zeit“ wurde mit Texten, Bildern, Audio- und Videodaten ergänzt. Bei der „Windbüchse“ wurde nicht nur Guericques Erfindung nachgebaut, sondern mit Hilfe einer App eine technische Zeichnung kreiert, die einzelnen

Fertigungsschritte beschrieben und eine Gebrauchsanweisung erstellt. Die Montage und der Funktionstest im Freien wurden mit der Kamera des Tablets gefilmt und zu einem Video verarbeitet.

Eine eigene Handy-App

Das vierte Team hat eine eigene Handy-App namens „Science Stories“ entworfen und programmiert. „Sie enthält fünf Rätsel, ist leicht durch weitere Rätsel zu ergänzen und hat beim Spielen Spaß gemacht“, erklären die Mitglieder.

Auch bei den Lehrern kamen die Tablets gut an. „Sie bereichern durch ihre vielfältigen Einsatzmöglichkeiten den Unterricht, gestatten einen handlungsorientierten Prozess und fördern Kreativität“, sagt Heike Kellermann. Auch Karsten Krüger ist Fan des digitalen Klassenzimmers: „Ich kann mir eine Schule vorstellen, in der ein stiftbasiertes Tablet Hefter, Schulbücher und Übungshefte ersetzt. Dadurch können Sozial- und Medienkompetenzen entwickelt und gestärkt werden.“

In den folgenden Jahren sollen die Spuren weiterer Persönlichkeiten der Stadtgeschichte mit digitaler Hilfe erforscht und dokumentiert werden.