

**Zeitschrift:** Bündner Schulblatt = Bollettino scolastico grigione = Fegl scolastic grischun  
**Band:** 80 (2018)  
**Heft:** 5: Digitalisierung in der Schule  
  
**Artikel:** Aufbruch oder Dornröschenschlaf : Digitalisierung in der Schule  
**Autor:** Curcio, Gian-Paolo  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-823660>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

**Download PDF:** 17.11.2024

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**



## Anwendungskompetenzen zum ersten Mal erproben

Andrea Hausherr, Lehrerin einer 3./4. Klasse, beschreibt, dass sie bis vor den Schulferien in ihrer Schule noch keine Ausstattung hatten, um den «Medien und Informatik»-Unterricht schon gezielt voranzubringen. Glücklicherweise konnte ihre Schule in den Sommerferien ihr Klassenzimmer mit einer interaktiven Wandtafel ausrüsten, die sie nun in den Unterricht einbinden kann. Gestartet ist sie dieser Tage mit interaktiven Lernspielen (z.B. auf <https://learningapps.org>) in verschiedenen Fächern. Dabei konnte sie beobachten, dass ihre Schülerinnen und Schüler die Aufgaben gemeinsam lösen und dabei hochmotiviert sind. In einem nächsten Schritt plant sie, dass die Schülerinnen und Schüler nicht nur Lernspiele spielen, sondern diese auch selbst erstellen lernen. Andrea Hausherr hofft, dass die technische Einrichtung ihrer Schule in den kommenden Jahren noch um ein paar zusätzliche Geräte erweitert wird.

## Medien als Fachlehrperson sinnvoll einsetzen

Niklas Frei ist Fachlehrperson für «Medien und Informatik». Seine Schule verfügt schon seit einigen Jahren über eine gute Ausstattung. Zudem kann er auf seine eigenen Erfahrungen aus seiner Ausbildung zum Elektroniker zurückgreifen. Für ihn ist die Einführungsphase des Lehrplan 21 ein Zeitraum, in dem er neue Themen im Bereich «Medien und Informatik» erproben und von sich ausgehend explorieren kann. Da der Kanton noch kein offizielles Lehrmittel empfiehlt, kann er die Über-



Bee-Bots im Einsatz auf einem selbstgezeichneten Gitternetz

gangsphase bis zu einer Empfehlung so gut überbrücken. Als Fachlehrperson «Medien und Informatik» hat er sich entschieden, das Thema Informatik wie auch das Thema Medien quartalsweise im Klassenzimmer zu fokussieren. Er bildet Schwergewichte und hat sich im Bereich Medien einige konkrete Themen erarbeitet, welche er nun mit den Schülerinnen und Schülern gemeinsam vertiefen wird. Wichtig ist ihm, Medienanwendungskompetenzen mit Inhalten zu verknüpfen, welche er im Bereich Medien mit den Kindern sowieso vertiefen wird. Ein Beispiel: Wenn es um die Frage geht, wie viele Personen sich in der Schweiz in unterschiedlichen sozialen Netzwerken bewegen, werden diese Informationen nicht nur gesammelt, sondern die Schülerinnen und Schüler werden zudem angeleitet, diese Daten anhand eines Kuchendiagramms zu visualisieren. Niklas Frei unterstreicht, dass eine anklagende Haltung bei der Mediennutzung eher lernhinderlich ist. Mit einer offenen Haltung kann er viel freier mit den Kindern über ihr Medien-nutzungsverhalten sprechen.

## Informatik in der Unterstufe?

Im ersten Zyklus erfolgt der Kompetenzaufbau fachübergreifend, so auch bei Tamara Kollegger in ihrer 2. Klasse. Ausgangspunkt ihrer Planung sind die

im Lehrplan enthaltenen Kompetenzen, beispielsweise im Bereich Informatik. In einem zweiten Schritt sucht sie nach Themen und Inhalten, anhand derer sie die Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler aufbauen will. In einem dritten Schritt definiert sie die konkrete Umsetzung der Themen. Reicht die technische Ausstattung im Schulhaus nicht aus, sucht sie nach alternativen Lösungen. Eine gute Lösung bietet der Makerspace der PHGR, in welchem eine Vielzahl unterschiedlicher technischer Materialien für Lehrpersonen und Kinder unterschiedlicher Altersstufen vorhanden sind. Ein Beispiel: Beim Thema Orte und Wege, mit dem die Kompetenzen «Orts- und Lagebezeichnungen verstehen und Wege beschreiben» erworben werden sollen, kann der Bee-Bot helfen. Dieser Roboter unterstützt die Kinder, Raumbegriffe und Richtungsangaben zu verstehen. Die Kinder diktieren einander Wege auf einem Gitterplan, auf dem der Bee-Bot entlangfährt. Sie versetzen sich bei der Wegbeschreibung in den Bee-Bot und lernen zusätzlich was es heisst, wenn dieser Roboter eine 90-Grad-Drehung machen soll oder wenn sie selbst rechts abbiegen sollen.

### Literatur:

Arbeitsgruppe ICT und Medien (2015). Schlussbericht der Arbeitsgruppe zu «Medien und Informatik» im Lehrplan 21. Verfügbar unter: [www.lehrplan.ch](http://www.lehrplan.ch)