

28 Computer einsetzen

"Darf ich an den Computer?"

"Computer verdrängen nicht den Lehrer, aber die Lehrer, die ihn nicht einsetzen können."

Wer also nicht arbeitslos werden will, muss demnach lernen, den Computer einzusetzen - aber einsetzen wo-für? Für das Lehren und das Lernen, für die Information und die Produktion, für die Kommunikation und die Kooperation, für dieses und jenes - für alles? Die traditionellen Medien haben eine eingeschränkte Funktionalität: der Overheadprojektor dient dem Lehren, der Film dem Veranschaulichen, das Buch dem Lehren und Lernen. ... nur der Computer ist ein Universalwerkzeug.

Der Computer kann Daten verarbeiten, kann interagieren und kann vernetzt werden. Dadurch ergeben sich neue Möglichkeiten, didaktische Chancen und methodische Stolpersteine. Der bloße Einsatz des Computers macht noch lange keinen guten Unterricht - ihn aber nicht einzusetzen heißt auch, auf Chancen zu verzichten.

Wer sich auf den Computereinsatz im Unterricht einlässt, muss sich um zweierlei bewusst sein: man startet mit großen Könnensdifferenzen innerhalb der Lerngruppe und man selbst hat vor manchen Schülern nicht unbedingt den gewohnten Könnensvorsprung. ,

Hier muss der Lehrer seine Aufgabe klar definieren und akzeptieren: Der Lehrer muss Lernsituationen planen, organisieren, arrangieren in denen zielorientiert medial gestützte Selbstlernprozesse stattfinden, die der Lehrer moderiert und dabei auf Fähigkeiten kompetenter Schüler zurückgreift. Dieser Lehrer wird nicht vom Computer verdrängt.

Hinweise

Multimedia im Klassenraum

- Demonstration und Präsentation mit Laptop und Beamer ist leicht möglich. Dazu bieten sich an:
 - Power-Point-Präsentation des Lehrers oder der Schüler als elektronische, ggf. animierte Folien
 - Präsentation abgespeicherter Internetseiten (Offline-Browsing)
 - Abspielen von Videos und DVD
 - Demonstration von Lernsoftware.
- Gruppenarbeit mit mehreren Laptops oder Rechnern
 - Computer als Gerät zur Produktion und zur Übung. Sehr oft, insbesondere im Rahmen von Projektarbeit oder arbeitsteiliger Gruppenarbeit ist eine Arbeit an Rechnern in gleicher Front nicht nötig. Hier reichen einige Rechner, die aber situationsbedingt bei Bedarf ohne großen Aufwand zur Verfügung stehen. Die Geräte müssen sich nicht unbedingt im Klassenraum, gleichwohl ein sicherer und schneller Zugriff möglich sein sollte.
 - Hier sollte entsprechende Übungssoftware, bzw. Werkzeug-Software (z. B. Tabellenkalkulation, Modellbildungssysteme, ...) aufgespielt sein. Die Schüler müssen allerdings im Umgang mit den Geräten halbwegs vertraut sein.

Multimedia im Computerraum

- Arbeiten in gleicher Front oder mit differenzierten (!) Aufträgen
- kein unstrukturiertes Surfen
- Klare Regeln einführen
 - Rechner erst nach allgemeiner Einführung einschalten lassen
 - Software in geöffneten Hüllen mit der Rechnernr. versehen auf die Rechner legen. Nach Beendigung so wieder zurücklegen und geöffnet liegenlassen. Der Lehrer sammelt dann schnell ein und hat eine direkte Kontrolle.
 - Bei Lern-CD's Verteilerstecker und für jeden Schüler einen preisgünstigen Kopfhörer besorgen. Dann können je zwei Schüler an einem Rechner arbeiten und niemand wird durch den Ton gestört.
 - Ein Helfersystem aufbauen. PC-erfahrene Schüler mit der Organisation und Assistenten betreuen. Diese auch als Moderatoren und zur Vorbereitung (z. B. Brennen von CD's betreuen).

Multimedia als Hausaufgabe

- Suchaufträge vergeben, Aufgaben auf den Server laden und online bearbeiten lassen. PC als Werkzeug in Projektarbeit integrieren