



Wie kann ich das Handy im Unterricht verwenden?

Vorbemerkung: Im folgenden Abriss wird – der Einfachheit halber – davon ausgegangen, dass alle in der Klasse ein Handy im Einsatz haben und Kosten im geringen Umfang für die Beteiligten entstehen können. Es wird also von einem irrealen Zustand ausgegangen, die folgenden Anregungen sollen aber dazu dienen, Neues zu überlegen und das eine oder andere auch einmal auszuprobieren...

Prinzipiell lassen sich natürlich alle Funktionen des Handys im Unterricht nutzen, aus organisatorischen (und Kosten-) Gründen liegt der Schwerpunkt aber sicherlich bei der Nutzung des SMS bzw. dem Handy als Fotoapparat.

Traditionell werden Handys, oft informell, mit folgende Funktionen und Aufgaben an Schulen genutzt:

- Organisation – von Projekten, Vorhaben und Schulaktivitäten (z.B. Terminabsprachen)
- Mitteilungen – kurzfristige Änderungen im Stundenplan, informelle Bekanntgabe von Noten
- Kommunikation – gegenseitige Unterstützung der SchülerInnen untereinander, Coaching der LehrerInnen für ihre SchülerInnen (vor allem bei Projekten).

Das Handy eignet sich besonders gut dazu, zeitversetzt und örtlich verteilt außerhalb des Klassenraumes miteinander zu kommunizieren. Dabei reicht die Palette von „Schnitzeljagd“ auf einer Schullandwoche über kreative Einsatzmöglichkeiten bis hin zu Feedback-Geben durch KollegInnen.

Im Folgenden ein paar Ideen, wie das Handy im Unterrichts-Kontext als Medium eingesetzt werden kann. In manchen Fällen dient es als Ersatz für eine Lernplattform, sollte eine solche nicht vorhanden sein. Dabei ist nie das Handy Thema an sich, sondern dient nur zum Mittel für die Bearbeitung des zu erlernenden Fachgebietes.

Die didaktischen Methoden sind nach folgenden Kriterien gegliedert:

- Einstieg ins Thema – ein neues Thema wird thematisch erfasst und der inhaltliche Rahmen dafür gespannt
- Wissensgenerierung – Wissen, Inhalt oder Content wird zusammengetragen und in den eigenen Wissens-Kontext übersetzt
- Wissensvertiefung – erlerntes wird nochmals vertiefend auf eine „andere Art und Weise“ durch die SchülerInnen erarbeitet
- Soziales Lernen – das Hauptaugenmerk liegt auf der Interaktion und Unterstützung der SchülerInnen untereinander



Einstieg ins Thema

Schnitzeljagd:

Bei einer Schnitzeljagd stellt eine SchülerInnengruppe einer anderen Aufgaben, die in einem bestimmten örtlichen abgegrenztem Gebiet zu lösen ist. Durch richtige Antworten werden neue Aufgabenstellungen erfahren. Dabei kann das Handy dazu dienen, einander Hinweise zu geben und Fragestellungen/Antworten abzuwickeln. Auch können Fotos zur Dokumentation (also dem Beweis – ich war dort!) eingesetzt werden.

Votings:

Diese Funktion lässt sich vielfältig nutzen. Beispielsweise, um den weiteren Verlauf einer Unterrichtssequenz zu bestimmen. Oder, um „richtige“ Antworten zu sammeln. Auch, dem „Küren bester Beiträge“ zu einem bestimmten Thema. Ist kein Internet mit einer entsprechenden Software vorhanden, kann dazu auch ein SMS verwendet werden. Voting sind Jugendlichen darüber hinaus aus dem TV ausreichend bekannt.

Brainstorming:

Um beispielsweise einen Namen zu einem Projekt oder für eine Gruppe zu finden, kann über einen Nachmittag lang ein assoziatives Brainstorming per SMS durchgeführt werden. Jemand aus der Gruppe schickt einen ersten Vorschlag an die nächste Person weiter, die entwickelt den Vorschlag weiter und schickt diesen an die nächste Person auf der Liste weiter. Dieser Prozess sollte über ein paar Stunden gehen, die beteiligten Personen sollten sich an unterschiedlichen Orten aufhalten, damit möglichst vielfältige Einflüsse auf den kreativen Prozess einwirken können. Alle Begriffe werden notiert und in einem nächsten Prozess in der Klasse abgestimmt.

Wissensgenerierung und kreative Methoden

Mikropoesie:

Gedichte in SMS-Länge zu verfassen, ist bei manchen Jugendlichen fallweise eine regelrechte Epidemie und Spiel unter FreundInnen. Diese Spiele nehmen mehrere Varianten an: Zwei Worte, die sich reimen, müssen eingebaut werden (z.B. Schleim und Stein) oder ein besonders herausforderndes Wort muss verwendet werden (z.B. Wertkarte). Eine Unterform sind Gedichte, die eine Botschaft vermitteln wollen (Aufforderungen wie „du da, ich hier, das ändern wir, komme 20.00 her zu mir“ etc. bzw. Befindlichkeiten und Liebeserklärungen). Eine weitere Unterform für diese Mikropoesie sind „Weisheiten“ und Sprüche zu verfassen (z.B. zum Thema Liebe, Spaß, etc.).

SMS-Bilder:

Die Erstellung lustiger oder aussagekräftiger Bilder nur mittels ASCII-Zeichen (die auch im SMS verwendet werden) ist schon lange eine eigene Kunstrichtung (im Bereich der Computerkunst). Solche Bilder in einem SMS herzustellen, kann für entsprechend interessierte Jugendliche eine willkommene Herausforderung sein.

StadtteilmforscherInnen:

Sie machen Fotos aus einem bestimmten Stadtgebiet und unterlegen mit diesen Fotos ihre Forschungsergebnisse. Das Handy wird also hier als Kamera verwendet, eine Anbindung an den PC muss jedoch gegeben sein.



Wissensvertiefung

Staffellauf:

Spielerisch genutzt kann das Handy noch vielfältiger eingesetzt werden. In einem „Staffellauf“ bauen auf den Antworten der vorhergehenden Gruppen die neuen Fragen auf (beispielsweise bei einem Museumsbesuch). Im Gegensatz zur „Schnitzeljagd“ treten hier Gruppen gegeneinander an und stehen unter Zeitdruck.

Einen Inhalt zusammenfassen:

Die SchülerInnen haben die Aufgabe, einen bestimmten, zu erlernenden, Inhalt in Form eines SMS zusammenzufassen; den Inhalt also komprimiert wiederzugeben. Durch die etwas andere SMS Schrift (Nutzung von Kürzel, Emoticons, etc.) wird der Inhalt auch gleichzeitig in die eigene Erfahrungswelt übertragen. Um sicherzustellen, dass der Inhalt auch „richtig“ übertragen wird, kann eine zweite Phase angeschlossen werden: Die SMS-Zusammenfassung wird durch eine/n zweite/n SchülerIn in die herkömmliche schriftliche Sprache „übersetzt“.

Eine Variante davon kann sein, dass SchülerInnen bestimmte **Begriffe erklären** müssen.

Fotostorys:

Für SchülerInnen, die sich lieber mit Bildern als mit Texten ausdrücken, können Fotostorys angeboten werden. Dabei können SchülerInnen auch angehalten werden eher abstrakte Themen (wie z.B. auch Physik, Mathematik oder Biologie) in Form einer Fotogeschichte oder in einer einzelnen Fotografie aufzuarbeiten. Ziel einer solchen Fotostory könnte beispielsweise sein, einen wissenschaftlichen Zusammenhang in der alltäglichen Auswirkung zu erklären (Beispiel: Entropie in Form des Fotos eines unaufgeräumten Kinderzimmers).

Handy-Videos:

Ähnlich wie Fotos lassen sich auch Handy-Videos einsetzen. Mit Hilfe dieser soll ein bestimmtes Fachgebiet anschaulich dargestellt werden.

SMS-Schätzspiel:

Verantwortliche Teams erstellen Aufgabenstellungen, die per Handy bearbeitet werden. Dies sind bei Schätzspielen immer Wissensfragen, die aber immer geschätzt werden müssen (beispielsweise EinwohnerInnen Frankreichs oder Liter Wasser im Bodensee, Alkoholkonsum der ÖsterreicherInnen). Dabei wird gegeneinander gespielt, die Teams haben die Aufgabe, möglichst gefinkelte Aufgabenstellungen zu entwerfen. Diese müssen jedoch aus den vorliegenden und allen zugänglichen Unterlagen (z.B. dem Schulbuch) beantwortbar sein. Für die Vorbereitung der Schätzaufgabe beispielsweise die letzten 20 Min. in der Klasse zur Verfügung stellen, Antworten müssen dann bis 18.00 Uhr des laufenden Tages bei den jeweiligen TeamleiterInnen eingegangen sein.

Wahrheit oder Lüge?

Eine weitere Form, in kurzer Form auf eine Präsentation zu reagieren, ist dieses Spiel. Ein/e SchülerIn präsentiert einen inhaltlichen Aspekt eines Lerngebietes. Er/Sie überlegt sich dabei, ob er/sie Wahrheit präsentiert oder den KollegInnen eine Lüge aufzischen möchte. Dem/Der LehrerIn gibt er/sie bekannt, ob es sich um eine Wahrheit oder Lüge handelt. Während der Präsentation müssen die KollegInnen nun herausfinden, ob es stimmt oder nicht. Noch während der Präsentation kann ein SMS mit der eigenen Vermutung abgeschickt werden. Der/Die erste, der/die richtig liegt, hat gewonnen und stellt im Anschluss an die Präsentation dar, warum dies so ist und belegt mit Unterlagen, sofern dies möglich ist. Das SMS wird in diesem Fall verwendet, wenn es keine nutzbare eLearning-Plattform gibt.



Soziales Lernen

Feedback:

Vor allem bei älteren SchülerInnen, die eher reflektiert an ihre Lernsituation herangehen, lassen sich Aufgaben stellen, bei denen sich SchülerInnen gegenseitige Feedbacks für – im Klassenraum erlebtes – mit einer gewissen Distanz geben können. Ein Beispiel dafür finden Sie auf http://www.nlw.at/unternehmen/4.Organisation_Team_Person/Eigene_Karriere.html (Thema: Betriebswirtschaftslehre – Führung)

Coaching:

SchülerInnen unterstützen sich gegenseitig (bei der Erledigung einer bestimmten Aufgabe, vor allem bei sehr differenzierten Klassen). Wird dies institutionalisiert und in der Klasse eingeteilt, so hilft das Handy bei der Ausführung in der unterrichtsfreien Zeit.

Weiterführende Links:

<http://www.lehrerfreund.de/in/schule/Is/handy-im-unterricht/> - eine Übersicht über verschiedene Aspekte – von der Schulordnung über Nutzungsstudien bis hin zu Verweise auf Unterrichtseinsatz.

<http://www.lehrer-online.de/url/kommunikationsformen> - ein Projekt, bei dem Kommunikationsformen (inklusive Handy) für SchülerInnen thematisiert aufbereitet wurde.

<http://www.schulprojekt-mobilfunk.de/> - Unterlagen, hauptsächlich zur Technik und zu Technikfolgen.

<http://lernarchiv.bildung.hessen.de/archiv/medien/freizeit/handy/> - Eine ständig wachsende Anzahl an Unterlagen, hauptsächlich zum Thema „Gewaltvideos und Handy“, dazu einige Lösungsansätze.

<http://www.handywissen.info/angebote/handyspielebuch/handyspielebuch.html> - Taschenbuch mit vielen Spielanleitungen, die es Ihnen ermöglichen, das Handy in Ihre pädagogische Praxis zu integrieren: „Spiel-Spaß-Wissen - Das Handy-Spielebuch“