

KAMEZ und ICT

Das Projekt «Kaderausbildner/innen für die Ausbildung von Lehrpersonen im Bereich Medienpädagogik und neue Medien» (KAMEZ) ist eine Ausbildungsmaßnahme der Bildungsdirektoren-Konferenz Zentralschweiz (BKZ) zur Förderung der Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologien (ICT) im Bildungswesen vom Kindergarten bis zur Sekundarstufe II.

Das Projekt wird im Rahmen der Bildungsinitiative «Public Private Partnership - Schulen im Netz» vom Bund finanziell unterstützt. Beteiligt sind die Kantone Luzern, Uri, Schwyz, Obwalden, Nidwalden, Zug und der deutschsprachige Teil des Kantons Wallis. KAMEZ zielt darauf ab, Kaderleute auszubilden, die die Lehrpersonen aller Schulstufen befähigen, ICT im Unterricht sinnvoll einzusetzen. Dabei steht die Vermittlung von didaktischen/methodischen Kompetenzen im ICT-Bereich im Vordergrund und weniger das Trainieren der technischen Fertigkeiten. Die Kaderleute von ICT können in der Lehrerbildung, in der schulinternen wie in der schulexternen Weiterbildung und in der Beratung von Behörden, Schulleitungen und Lehrpersonen eingesetzt werden. Daneben können sie auch für die Umsetzung von ICT im Unterricht (pädagogische Szenarien) beigezogen werden. Diese Kaderleute werden einen entscheidenden Beitrag zur Kompetenzerweiterung der Lehrpersonen im Umgang mit ICT im Unterricht leisten.

Grundlegende Themen des KAMEZ-Ausbildungsganges

- Überlegungen zum Einsatz von traditionellen und neuen Medien im Unterricht
- Kommunikation mit Hilfe von traditionellen und neuen Medien
- Beschaffung von Unterrichtsmaterialien und Bewertung der Informationen
- Verarbeitung, Aufbereitung und Verbreitung von Informationen und Wissen mit Hilfe von traditionellen und neuen Medien
- Ethische Aspekte und soziale Auswirkungen der traditionellen und neuen Medien.

Ausbildungsgang mit vier Modulen

Medienkompetenz

- Grundlagen der Medientheorie
- Komponenten von Medienkompetenz
- Medien als Kulturphänomen

Mediendidaktik

- Grundlagen des Unterrichts mit Medien
- Medien-Einsatz und -Produktion im didaktischen Setting

Medienpädagogik

- Grundkenntnisse der Massenkommunikation und ihrer gesellschaftlichen Bedeutung
- Praxisorientierter Einsatz und pädagogische Konsequenzen

Medieninformatik und -produktion

- Grundlagen Hardware, Software, Online und Internet
- Lernmedien, Evaluation von Lernmedien, Lernumgebung, Learning Management System (LMS)
- Lernmedien Produktion und Projektmanagement

Im Herbst 2004 sind zwei neue KAMEZ-Kurse gestartet, ein weiterer ist für den September 2006 geplant.

Pädagogische Szenarien

Ein wichtiger Bestandteil der KAMEZ-Ausbildung ist die Entwicklung von «Pädagogischen Szenarien», auf der Basis von Informations- und Kommunikationstechnologien (ICT). Es handelt sich hierbei um Unterrichtssequenzen, pädagogische Anwendungen oder auch projektorientierte Methoden.

In dieser Ausgabe werden vier «Pädagogische Szenarien» für verschiedene Schulstufen von Lehrpersonen, welche die KAMEZ-Ausbildung absolviert haben, vorgestellt.

Benno Zraggen

Bildungsplanung Zentralschweiz

! **Weitere Informationen zur KAMEZ-Ausbildung finden Sie unter:**

<http://www.bildungsplanung-zentral.ch>

Selbstportrait - digital, animiert und gezeichnet

Wie können ICT im Kindergarten eingesetzt werden? Eine Frage, welche sich wohl viele schon gestellt haben. Das folgende «Pädagogische Szenario» soll eine Antwort geben und aufzeigen, dass auf dieser Stufe zahlreiche gute Einsatzmöglichkeiten vorhanden sind.

Als Einstieg betrachten sich die Kinder in einem Spiegel und erzählen sich gegenseitig, wie sie aussehen. «Was alles habe ich im Gesicht?» oder «Welche Farbe haben meine Augen?» Ich zähle den Kindern bestimmte Beobachtungskriterien auf. Das persönliche Aussehen zu kennen, ist Voraussetzung für diese Arbeit.

«Lueg emal, das bin ich»

Für diese Arbeit ist das Malprogramm «Ani...Paint» oder allenfalls das Windows-Programm «Paint» geeignet. Dabei gilt es zu erwähnen, dass die Kinder meines Kindergartens zum ersten Mal mit einem Malprogramm in Kontakt kommen. Einem ersten Kind zeige ich die wichtigsten Werkzeuge des Malprogramms: Malen, Farben wechseln und Radieren. Anschließend zeichnet das Kind ein Selbstportrait. Ich helfe bei Fragen und bleibe bei ihm, bis es seine Arbeit beendet hat. Wenn es fertig ist, zeigt es die Werkzeuge einem anderen Kind, welches wiederum ein Selbstportrait mit Hilfe des ersten Kindes malt. Durch dieses Ablösesystem lernen alle Kinder die Bedienung

Silvan, 6 Jahre



Farbstiftzeichnung



Animierte Zeichnung

des Programms kennen, erhalten Unterstützung von einem anderen Kind und können so ihr Portrait malen. Mit Freude wird Farbe ausgewählt und mit grösster Konzentration die Maus über die Matte gezogen.

Bei der Mausführung sind die Kinder motorisch stark gefordert.

«Bitte lache»

«Min Papi hed au so eini», höre ich oft, wenn ich im Kindergarten mit einem digitalen Fotoapparat fotografiere. Als nächstes tönt es dann: «zeig emal», denn sie möchten das Foto sehen. Die Kinder unterscheiden sehr wohl zwischen analogen und digitalen Fotoapparaten, diesen «mit einem Fernseher dran!» Dennoch kann es für sie zum Fotografieren ungewohnt sein, haben doch schon einige Kinder das Loch zum Durchgucken gesucht.

Damit sich die Kinder gegenseitig gut ablichten können, richte ich in der Garderobe ein Fotostudio ein. Dabei achte ich darauf, dass die Lichtverhältnisse stimmen. Zu zweit kommen die Kinder ins Studio. Eines hat sich positioniert, und die Fotografin oder der Fotograf darf das erste Foto knipsen; natürlich erst nachdem der Riemen um den Hals gelegt wurde. Das Foto betrachten wir gemeinsam auf dem Display und diskutieren, ob der Kopf des Kindes ganz und gut erkenntlich ist. Beim zweiten Foto gebe ich allenfalls Tipps, damit auch ja der Kopf ganz auf dem Bild ist, aber auch nicht zu viel Hintergrund zu sehen ist.

«Mier isch de Spitz abbroche»

Auch wenn die meisten Kindergartenkinder Computer und Fotoapparate kennen, sind ihnen Farb- und Filzstifte vertrauter. Daher braucht es keine langen Erklärungen, und die Kinder zeichnen sich mit den

Farbstiften, und das alle gleichzeitig. Wie bei den meisten Arbeiten hat die Übung Auswirkungen auf das Resultat. Mir fällt auf, dass die Kinder differenzierter malen als am Computer, obwohl das glei-

che Resultat mit dem Programm «Ani...Paint» auch möglich wäre.

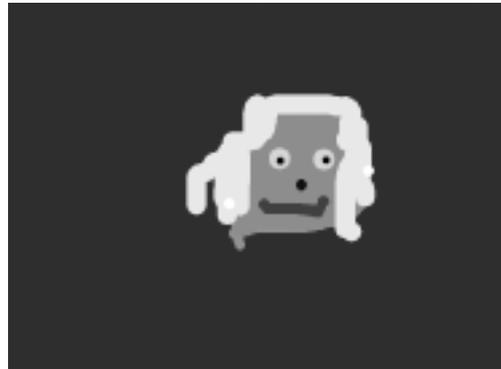
Gespräche

Für ein Schlussgespräch treffen wir uns im Kreis. Beim Betrachten der fertigen Arbeiten wird geschmunzelt, aber auch gegenseitig gelobt. Auf die Frage, was ihnen leicht gefallen sei, meinen viele das Fotografieren, einige wenige erwähnen das Malen mit den Farbstiften. Das Arbeiten am Computer wird durchwegs als schwierig eingestuft.

Vanessa, 5 1/2 Jahre



Farbstiftzeichnung



Animierte Zeichnung

Dennoch - mit dem Computer arbeiten sie am liebsten, dicht gefolgt vom Fotografieren.

Sara Hotz,
Kindergartenlehrperson, Oberwil bei Zug

! **Das pädagogische Szenario ist zu finden unter:**
www.zebis.ch/szenarien

Informationen zu «Ani...Paint»:
www.anipaint.ch

Zertifizierung von Kaderausbilderinnen und -ausbildern im Bereich ICT

Am 20. August 2004 wurden in der Schulwarte in Bern im Rahmen des Nachdiplomkurses «Kaderausbildung im Bereich Medienpädagogik und neue Medien in der Zentralschweiz (KAMEZ)» 46 Lehrpersonen der Kantone Luzern, Uri, Schwyz, Obwalden, Nidwalden, Zug, Wallis sowie des Fürstentums Liechtenstein zertifiziert.

Folgende Personen haben den Kurs erfolgreich absolviert:

- Kanton Luzern: Binggeli-Grimm Eva, Erni Hanspeter, Gärtner Yves, Hauswirth Michel, Kehrlig Peter, Kraft Lucien, Meier Urs, Michel Markus, Moor René, Schaller Igo, Steiger Franz, Steimen Thomas A., Tochtermann Fredy, Zumofen Stefan
- Kanton Uri: von Rotz Hansruedi, Ziegler Karl
- Kanton Schwyz: Büeler Urs, Feusi Philippe, Schrackmann Iwan, Senn Martin,
- Kanton Obwalden: Brücker Richard, Buholzer-Hodel Silvia, Estermann Heinz, Wüest Olivier
- Kanton Nidwalden: Blum Markus, Christen René, Kraut Max, von Euw Marco, Järman Werner
- Kanton Zug: Aregger Urs, Honegger Markus, Hotz Sarah, Kolb Patrick, Meyer Claudia, Wüthrich Philipp
- Kanton Wallis: Andenmatten Gerhard, Biffiger Beat, Borter Othmar, Britsch Bernhard, Frey Fredy, Gischtig Othmar, Imhof Florian, Roten Peter, Ruppen Felix, Schmidt-Kuonen Marlis
- Fürstentum Liechtenstein: Oesch Andreas

Die Trägerschaft gratuliert den Absolventinnen und Absolventen ganz herzlich zu ihrem Erfolg!

Monika Bucher
Bildungsplanung Zentralschweiz

easyWebQuest - die WebQuest-Maschine

Mit easyWebQuest sollen Lehrpersonen mit minimalen technischen Kompetenzen in ICT befähigt werden, eigene WebQuests im WorldWideWeb zu publizieren.

In der KAMEZ-Ausbildung haben wir uns eingehend mit dem didaktischen Konzept von WebQuests befasst. Inhaltlich handelt es sich bei einem WebQuest um das Bearbeiten von Fragestellungen, wobei das Internet das primäre Arbeitsfeld bildet. So sollen Aufgabenstellung, Quellenverweise sowie die Publikation der Ergebnisse seitens der Schülerinnen und Schüler mit Hilfe des PCs und des Internets erfolgen.

WebQuests mit minimalen ICT-Wissen publizieren

Welche Vorkenntnisse muss eine Lehrperson haben, um ein WebQuest zu verfassen und dieses auf dem Internet zu publizieren? Die Erstellung eines WebQuests kann durchaus ohne spezielle Internet-Kenntnisse erfolgen. Mit grundlegenden Kenntnissen in einer Textverarbeitung kann ein WebQuest auch in einem Texteditor wie WORD oder STAROFFICE erstellt werden. Erste Probleme treten vielleicht bei der Verlinkung der verschiedenen Seiten auf. Danach folgt aber noch die Publikation des verfassten WebQuests auf dem WorldWideWeb. Spätestens hier sind Kenntnisse gefragt wie beispielsweise das Einrichten eines Webspace und die Bereitstellung der Dateien mittels Datentransfer auf diesem Webspace, die unserer Meinung nach nicht mehr zum Grundwissen einer Lehrperson gehören müssen.

Wenn solche Kenntnisse gründlich vermittelt werden sollen, ist ein Tag Schulweiterbildung schnell vergangen und es stellt sich die Frage, inwieweit eine Lehrperson ihre Ressourcen im Umgang mit technischen Anforderungen verbrauchen soll, statt diese für den didaktischen und pädagogischen Inhalt zu nutzen. Uns schwebte deshalb ein Instrument vor, welches es erlaubt, ohne spezielles Wissen ein WebQuest zu erstellen und dieses per Knopfdruck zu publizieren - eine WebQuest-Maschine sollte es geben. Ziel dabei ist es, Lehrpersonen den Zugang zum Computerraum zu vereinfachen und die Ressourcen für den Inhalt des WebQuests freizusetzen.

easyWebQuest ist ein Produkt, welches den Lehrpersonen auf einem WebServer bereitgestellt wird (so auch auf www.zebis.ch/tools). Mit dieser serverbasierten Lösung entfallen die leidigen Geschichten der verschiedenen Betriebssysteme und Programmversionen. Der Anwender hat keinerlei Installationen auf seinem PC vorzunehmen, lediglich ein Web-Browser ist nötig.

Einfache Anwendung

easyWebQuest hat eine intuitive Benutzerführung, die Eingaben erfolgen in einer WebQuest-Vorlage. Einen Link schreibt man beispielsweise als URL in das Textfeld. Dieser wird dann automatisch als Link interpretiert und im Veröffentlichungsmodus als anklickbaren Verweis dargestellt. Um das WebQuest mit Bildern zu illustrieren, können Bilder hochgeladen werden. Ebenfalls ist es möglich, eigene Textdateien (z.B. vorhandene Arbeitsblätter) zu integrieren. Es ist uns bewusst, dass eine einfache Anwendung im Gegensatz zu vielfältigen individuellen Gestaltungsmöglichkeiten steht. Darauf wurde absichtlich verzichtet. Für höhere Ansprüche in dieser Hinsicht stehen andere Werkzeuge wie der Homepagegenerator von Educanet oder einer der professionellen Webeditoren zur Verfügung.

Terminierbarkeit und Passwortschutz

Ein wesentlicher Vorteil von easyWebQuest ist die Terminierbarkeit und der Passwortschutz. Die Terminierbarkeit ergibt besondere Einsatzmöglichkeiten in Unterricht und Schulbetrieb wie beispielsweise das Freischalten nur während des Unterrichts oder das Vorfertigen von WebQuests für bevorstehende Unterrichtsausfälle.

Auch gibt es durchaus Gründe, dass ein WebQuest nicht frei zugänglich gemacht werden soll, beispielsweise, wenn der Verfasser das WebQuest selbst noch nicht als definitiv veröffentlichungswürdig taxiert, aber trotzdem Erfahrungen im Unterricht sammeln möchte. Zu diesem Zweck kann ein Besucherpaswort vergeben werden. Gerade diese Möglichkeit motiviert eventuell Lehrpersonen, das didaktische Modell des WebQuests auszuprobieren.

Heinz Estermann, Gymnasiallehrer, Kantonsschule Sarnen
Silvia Buholzer-Hodel, Sekundarlehrerin, Sarnen
Richard Brücker, Prorektor BWZ, Sarnen

! Das pädagogische Szenario ist zu finden unter:
www.zebis.ch/szenarien

Informationen zur WebQuest-Methode:

<http://www.praxisschule.de/webabc/webquest.htm>
<http://www.webquests.de/>
<http://www.globales-lernen.de/WebQuest/>
<http://www.webquest-forum.de/>
<http://www.vibbw.de/tp2/Bescherer/GDMLLehrer/webquest/>

Digitale Filmproduktion in der Schule

Im Rahmen der «Kaderausbildung im Bereich Medienpädagogik und neue Medien der Bildungsdirektorenkonferenz Zentralschweiz (KAMEZ 2, 2003 - 2004)» entstand das Lehrerinnenweiterbildungskonzept «Vom Objektiv zum Subjektiv». Es soll Lehrpersonen der 5. bis 9. Schulstufe den Zugang zum Medium Film sowie zur digitalen Nachbearbeitung am Computer aufzeigen und sie zum Einsatz im eigenen Unterricht ermutigen. Durch die Digitalisierungstechnik eröffnen sich den Pädagoginnen und Pädagogen tolle und lustvoll-kreative Möglichkeiten.

Laufende Bilder sind ein täglicher Bestandteil des Lebens geworden. Vor allem die Jugendlichen konsumieren sie in grossen Mengen. Aus diesem Grund ist es wichtig, dass die gestalterischen Aspekte, die Herstellung von Clips und Kurzfilmen sowie die Wirkung des bewegten Bildes im Unterricht thematisiert werden. Nebst den technischen Kenntnissen und der Produktion eigener Projekte sollen die Lernenden auch zu einer kritischeren Betrachtungsweise von Filmmaterial geführt werden. Drehbuch, Kameraführung und Bildgestaltung werden also zu zentralen Themen. Auch die Bearbeitung mit Filmschnittprogrammen wie Pinnacle Studio (PC) oder iMovie (Mac) mit ihren technischen Möglichkeiten wird gezeigt und eingesetzt. Mit Hintergrundinformationen aus der Profiwelt wird aufgedeckt, wie aufwändig und personalintensiv Filmproduktionen sind.

Unterrichtsablauf

Nach einem Fantasie anregenden Einstieg, der zeigt, dass die Idee am Anfang steht, wird die Kamerahandhabung erklärt, und anhand von verschiedenen Beispielfilmen werden die Kameraperspektiven und ihre gestalterische Wirkung aufgezeigt. Anschliessend können die erworbenen Kenntnisse sogleich umgesetzt werden, indem eine Szene aus verschiedensten Blickwinkeln aufgenommen wird. Zusätzlich ermitteln Teilnehmerinnen und Teilnehmer anhand eines Werbespots die verschiedenen Takes (Schnitte) und analysieren sie.

Nun wird ein Drehbuch für einen eigenen, einfachen Werbespot erarbeitet und gleich gedreht. Nach den Dreharbeiten erhalten die Schülerinnen und Schüler einen Einblick ins Schnittprogramm. Das Einlesen und die Bearbeitung am Computer (Schnitt,

Effekte, Titel, Musik) sind die nächsten Schritte. Zum Schluss erhalten die Kursteilnehmerinnen und -teilnehmer Informationen über die Ausgabemöglichkeiten (Band, CD, DVD), damit sie ihr Produkt nach Hause nehmen können.

Infrastruktur

Für einen effizienten Kurs braucht es nebst den Räumlichkeiten eine Anzahl Digitalkameras (möglichst vom gleichen Typ) mit den nötigen Kabeln zur Datenübertragung, Stativen, Rollwagen, Leitern sowie einige Computer, die mit Firewire-Anschlüssen, CD-Brenner und einer Videoschnittsoftware ausgerüstet sind.

Umsetzung

Die Spannweite der möglichen Filmarten ist relativ breit. So können mit der Klasse Werbespots, Videoclips zu Musikstücken, Verfilmung von Witzen und Sketches gedreht werden. Dokumentarfilme von Schulreisen und Klassenlagern werden mit fortgeschrittenen Lernenden zu schönen Erinnerungstücken. Filmprojekte sind gute Teamübungen, denn die vielen Personalfunktionen innerhalb einer Filmproduktion ermöglichen es allen Schülerinnen und Schülern, als Teil einer Gruppe mitzuwirken. In diesem Sinne: Mut, in die Fussstapfen von Hitchcock und Spielberg zu treten! Es ist dank Digitaltechnik keine Hexerei mehr.

Werner Järmann, Primarlehrer, Stans

Markus Blum, Primarlehrer, Hergiswil NW

Fredy Tochtermann, Primarlehrer, Luzern

! Das pädagogische Szenario ist zu finden unter:
www.zebis.ch/szenarien

Eine multimediale Lesespur herstellen

Bestimmt kennen Sie die Arbeit mit Lesespuren. Nein? Dann ist es aber höchste Zeit, dass Sie sich mit dieser Textsorte vertraut machen. Keine Sorge, es ist alles viel einfacher, als Sie sich das vorstellen.

Lesespuren erfreuen sich bei Schülerinnen, Schülern und Lehrpersonen seit Jahren an steigender Beliebtheit. Sie können nicht nur im Deutschunterricht eingesetzt werden, grundsätzlich kann mit ihnen in allen Unterrichtsfächern gearbeitet werden. Speziell geeignet sind Fächer wie Geschichte, Geografie, Naturlehre und Fremdsprachen.

Das Arbeiten mit Lesespuren hat viele Vorteile

- Durch Lesespuren lassen sich auch diejenigen Kinder zum Lesen motivieren, welche sonst Mühe bekunden, einen längeren zusammenhängenden Text zu lesen.
- Beim Lesen der Lesespur wird ein genaues, zielstrebiges Lesen gefördert.
- Die Schülerinnen und Schüler lernen ein hypertextartiges, vernetztes Lesen und Denken.
- Genaues Lesen und richtiges Kombinieren der Sätze wird belohnt.
- Für die Lehrperson ist es einfach zu kontrollieren, ob alle Schülerinnen und Schüler den Text auch gelesen haben.

Welche Ziele werden bei der Herstellung einer multimedialen Lesespur verfolgt?

- Lesespuren richten sich an einen Adressaten, man schreibt für ein größeres Publikum, nicht nur für eine (Lehr)person.
- Wer für andere eine Lesespur herstellt, ist selber am meisten motiviert, Lesespuren zu lesen.

- Das Herstellen einer eigenen Lesespur erfordert von den Schülerinnen und Schülern eine genaue Kenntnis des Textes, den sie bearbeiten wollen. Der Text wird so mehrmals gelesen und genau reflektiert.
- Die Schülerinnen und Schüler werden motiviert, einen Sachtext zu lesen. Durch die Herstellung einer entsprechenden Lesespur wird das eigene Wissen zu diesem Thema vertieft.
- Falls die Texte als Tondateien in die Lesespur integriert werden, kann die korrekte Aussprache des Textes geübt werden.



- Die Arbeit an der multimedialen Lesespur fördert die kompetente Auseinandersetzung mit verschiedenen Medien.

Multimediale „LESESPUR“ Der gestohlene Rubin

Infos

Startseite

Plan

1	2
3	4
5	6
7	8
9	10
11	12
13	14
15	16

Lösung

Der gestohlene Rubin

Autor/in:
Hans-Peter Wyssart
Susanne Meider

PowerPoint-Version:
Gruppe Porto



a) Suche deinen Weg mit Hilfe des „Plans“ durch die Geschichte!
b) Schreibe alle Postennummern in der Reihenfolge auf, in der du sie liest!
c) Vergleiche deine Zahlenreihe am Schluss mit der „Lösung“!
d) Beginne auf der „Startseite“ mit Lesen!

Eine Lesespur herstellen

1. Schülerinnen und Schüler lesen einige Lesespuren in Papierform.
2. Die Lesetexte der Lesespuren werden in Inhalt und Ausdruck analysiert, die Eigenheiten und Merkmale werden notiert (z.B. Aufgabenstellung jeweils am Ende jedes Teil-Textes).
3. Schülerinnen und Schüler arbeiten in Gruppen von zwei bis vier Kindern.
4. Die Gruppen erhalten den Auftrag, selber eine Lesespur zu einem Thema herzustellen. Sie sollen die notwendigen Arbeitsschritte notieren und dann der Klasse vorstellen.
5. Die Gruppenvorträge werden in der Klasse analysiert. Die Klasse einigt sich auf eine gemeinsame Variante zur Herstellung der multimedialen Lesespur.

Eine mögliche Variante:

- Thema bestimmen (z.B. Krimi, Pfahlbauer, Römer, Berge der Schweiz, Werkanleitung, Kochrezept).
- Grobkonzept der Geschichte erfinden (im Gruppengespräch) und der Klasse kurz erklären und vortragen. Alles was «hinkt», wird der Gruppe zurückgemeldet.
- Plan auf ein grosses Packpapier (1m x 2m) zeichnen.
- Einzelne Teil-Texte auf separate Zettel (Format A6) formulieren, auch Irrwege einplanen.
- A6-Zettel an der richtigen Stelle auf den Packpapier Plan aufkleben.
- Nummerierung der einzelnen Teil-Texte in beliebiger Reihenfolge vornehmen.
- Definitiven Plan auf ein A4-Blatt zeichnen oder in einem Zeichnungsprogramm gestalten, anschließend einscannen oder vom Zeichnungsprogramm importieren.
- Bilder (eigene Fotos, Zeichnungen, Internetbilder) zu jedem Text herstellen bzw. suchen.
- Fotos ab Digitalkamera einlesen oder Zeichnungen einscannen bzw. Internetbilder kopieren und in «Word» oder «PowerPoint» oder ähnliche Programme einfügen.
- Texte zu den Bildern eintippen.
- Hyperlinks von der einen zur anderen Seite erstellen.
- weitere Möglichkeit: Texte lesen, aufnehmen und ebenfalls einfügen.

Nehmen wir doch die Herausforderung an und erstellen mit unseren Schülerinnen und Schülern selber eine Lesespur, die wir anderen Klassen zur Verfügung stellen. Besonders motivierend für unsere Schülerinnen und Schüler ist die Tatsache, dass die Lesespuren sogar übers Web verbreitet werden können.

Marlis Schmidt Kuonen, OS-Lehrperson, Brig und Raron
Florian Imhof, Primarlehrer, Ried-Brig
Felix Ruppen, OS-Lehrperson, Naters

! **Lesespur-Beispiele:**
<http://www.schuleriedbrig.ch> unter «Schülerarbeiten»

Das pädagogische Szenario ist zu finden unter:
www.zebis.ch/szenarien

Test Your ICT-Knowledge

Test Your ICT-Knowledge bietet Lehrerinnen und Lehrern die Möglichkeit, ihren Unterricht an Standards auszurichten und den Erfolg des Unterrichts mit einem Online-Test für die Schülerinnen und Schüler im 8. und 9. Schuljahr zu überprüfen. Die Lehrpersonen erfahren, über welche Kompetenzen ihre Schülerinnen und Schüler im Umgang mit Computer und Internet verfügen. Am Ende des Tests erhalten die Schülerinnen und Schüler ein kurzes Feedback, dem sie ihr Niveau für jeden Kompetenzbereich entnehmen können. Die Lehrpersonen erhalten darüber hinaus eine Klassenauswertung als PDF-File zugeschickt.

Test Your ICT-Knowledge kann von jeder Lehrperson im Unterricht eingesetzt werden und umfasst drei Bestandteile: die ICT-Standards, den ICT-Onlinetest sowie die Ausbildung der Lehrpersonen in der Nutzung der ICT-Standards und des ICT-Onlinetests im Unterricht. Seit Mitte November 2004 ist die Version 1.0 von Test Your ICT-Knowledge offiziell online unter www.it-test.unizh.ch verfügbar.

Mit dem Benutzernamen «gast» und dem Passwort «gast» kann man sich einen ersten Eindruck verschaffen. Ansonsten können per E-Mail an it-test@unizh.ch Passwörter für den richtigen Test angefordert werden. Test Your ICT-Knowledge steht bis Mitte 2005 den Lehrpersonen kostenlos zur Verfügung.

Test Your ICT-Knowledge wird vom Bundesamt für Berufsbildung und Technologie im Rahmen der Initiative «Public Private Partnership - Schule im Netz» finanziert.

! Weitere Informationen

Die Broschüre über Test Your ICT-Knowledge mit einer Beschreibung der Kompetenzbereiche und Standards können Sie unter: http://www.kbl.unizh.ch/seiten/TYICT/TYICTK_Broschuere.pdf herunterladen.