

Steckbriefe der Preisträgerinnen und Preisträger

Deutscher Lehrerpreis 2019

in der Wettbewerbs-Kategorie

„Lehrer: Unterricht innovativ“

Dritter Preis

Bitte behandeln Sie diese Informationen vertraulich und bitte beachten Sie dazu unbedingt die folgenden wichtigen Hinweise zu den Sperrfristen:

Über die Preisträger/innen der Kategorie „Schüler zeichnen Lehrer aus“ kann bereits am Tag der Preisverleihung, d. h. am Montag, dem 18.11.2019, berichtet werden.

In der Team-Kategorie „Unterricht innovativ“ kann am 18.11.2019 morgens darüber berichtet werden, welche Lehrer-Teams einen Preis gewinnen werden.

Achtung: Die Platzierungen (1. bis 3. Preis und Sonderpreise) der Teams aus „Unterricht innovativ“ dürfen jedoch erst ab Montag, 18.11.2019, 13.00 Uhr, vermeldet werden, da die Gewinner-Teams ihre Platzierung erst auf der Preisverleihung erfahren.

Unterricht innovativ – 3. Preis: Schüler als Prosumer

Bundesland:	Bayern
Schule:	Oskar-Maria-Graf-Gymnasium Neufahrn b. Freising
Projektteam:	Andrea Holler (Projektleiterin), Juliane Stubenrauch-Böhme
Jahrgangsstufe:	Englisch 6 und 11, Französisch 11
Fachverbund:	Moderne Fremdsprachen

Projektbeschreibung:

Am Oskar-Maria-Graf Gymnasium in Neufahrn gehören Tablets zum Fremdsprachenunterricht dazu. Ziel der innovativen Unterrichtsidee, SchülerInnen zu „Prosumern“ (Producer + Consumer of digital content) werden zu lassen, ist, dass die Lehrkräfte des OMG gemeinsam die Schüler fit für die Zukunft, die digitalisierte Berufs- und Arbeitswelt, machen. Gleichzeitig werden die SchülerInnen in offenen und schüler-zentrierten Unterrichtssequenzen dazu motiviert, die Fremdsprache intensiv zu lernen und zu nutzen. Dies gelingt dadurch, dass SchülerInnen in verschiedenen Lernszenarien dazu befähigt werden, ihren eigenen Lernprozess verantwortungsbewusst mitzugestalten. In motivierenden Lern-Arrangements nutzen sie nicht nur digitale Medien auf interaktive Weise (wie beispielsweise interaktive Videos von Muttersprachlern über ein bestimmtes Thema, bei denen an bestimmten Stellen Fragen eingefügt wurden), sondern *erstellen* auch gemeinsam kreative, digitale Medienprodukte.

Umgesetzt wird dieses Konzept u.a. in Form von Lernzirkeln zu bestimmten Themengebieten. An den verschiedenen Stationen des Zirkels gibt es jeweils verschiedene Aufgaben, bei denen entsprechende Kompetenzen gefördert werden. So gibt es nicht nur Stationen, an denen SchülerInnen digitale Inhalte „konsumieren“, wie beispielsweise beim Hörverstehen durch eine *Listening*-Aufgabe, sondern auch solche, wo digitale Inhalte „produziert“ werden, wie beispielsweise eigene Filme, die die SchülerInnen mit den Tablets aufnehmen und dann bearbeiten und fertigstellen. Bei diesem Ablauf können und sollen die SchülerInnen neben fremdsprachlichen und digitalen Kompetenzen außerdem auch ihre Teamfähigkeit unter Beweis stellen. Dadurch, dass sie die erstellten Medienprodukte auch kritisch bewerten, werden darüber hinaus die 4 K's „Kommunikation“, „Kollaboration“, „Kreativität“ und „kritische Reflexionsfähigkeit“ als Zielvorgabe der Lernkultur 4.0 stets anvisiert.



Das Besondere:

Das Projekt bietet die Möglichkeit, Hard- und Softskills gleichermaßen zu fördern und zusätzlich den Fremdsprachenunterricht abwechslungsreich und interessant zu gestalten. Die Schülerinnen und Schüler lernen, eine Sprache auf verschiedene Weisen zu nutzen, diese anzuwenden und in den Alltag zu integrieren. Die digitalen Kompetenzen werden in hohem Maße gesteigert, da im Unterricht mit verschiedenen Programmen, Foren und Tools gearbeitet wird, auf die die SchülerInnen sich jeweils einstellen müssen und deren Umgang sie nach und nach beherrschen. Darüber hinaus kann die Klasse in ihrer Heterogenität individuell arbeiten und in eigenem Tempo und eigener Kreativität die Aufgaben bearbeiten. Diese offene Lern-Atmosphäre stärkt nicht zuletzt auch die Teamfähigkeit der SchülerInnen und lässt den Unterricht zu einem Teil des Schulalltags werden, der auf vielen Ebenen neuen Input gibt und gleichzeitig auch noch Spaß und Abwechslung verspricht.



Erfahrungen und Ergebnisse:

Kritisch reflexive Medienpädagogik, Medien als Lernhilfe, Freude und Motivation am eigenen kreativen Erschaffen von digitalen Inhalten. Gerade die Schüler der Unterstufe können im handlungsorientierten Unterricht ihrem Tätigkeitstrieb freien Lauf lassen, indem sie innerhalb klarer Vorgaben ihren Lernprozess selbstständig und eigenverantwortlich steuern. Aber auch den Oberstufenschülern kommt das kreative Erstellen eigener Medienprodukte insofern zupass, als dadurch ihre Selbstkompetenz geschult wird. Darüber hinaus wird durch die produktive Zusammenarbeit in Teams die Sozialkompetenz der SchülerInnen geschult. Indem die Jugendlichen zu einem souveränen und verantwortungsbewussten Handeln mit digitalen Medien befähigt werden, werden sie optimal auf die selbstlernende Netzwerkgesellschaft, auf die digitalisierte Gesellschaft von morgen vorbereitet.



Aus den Gutachten:

„In allen Klassenstufen werden ausgehend von den Fremdsprachen zunehmend digitale Medien zum Lernen eingesetzt, wobei besonders die Balance zwischen der Anwendung von Tools und Produktion eigener medialer, kreativer Inhalte gelingt. So lernen SchülerInnen neben dem ohnehin passiven Konsum digitaler Medien, diese effektiv für ihren eigenen Lernprozess zu nutzen. Motiviert durch abwechslungsreiche Settings arbeiten SchülerInnen im Team miteinander und werden fit für die zukünftige Arbeits- und Berufswelt, in der Kreativität als Kapital der Zukunft neben weiteren Kompetenzen immer bedeutsamer wird.“

