

Projektinformation Schule interaktiv.

(Auszug aus der Theoretischen Grundlegung der TU Darmstadt zum Projekt)

Schule interaktiv – Ein Signal für Bildung.

Mit dem Projekt „Schule interaktiv“ sollen vier Schulen in die Lage versetzt werden, über einen Zeitraum von drei bis fünf Jahren ihre Ideen und Konzepte zum pädagogisch sinnvollen Einsatz neuer Bildungsmedien und der Vermittlung von Medienkompetenz so zu realisieren und weiter zu entwickeln, dass hieraus Modelle, Impulse und Anregungen für möglichst viele andere Schulen abgeleitet und weitergegeben werden können.

In dem ergebnisoffenen Projekt sollen die Schulen nicht von außen herangetragene Ideen umsetzen. Vielmehr gilt es, die in den Schulen längst vorhandenen Lehr- und Lernkulturen hinsichtlich ihrer darin wirksamen Vorstellungen und didaktischen Konzepte von „gutem“ und gelingendem Unterricht zu reflektieren, stärken und weiterzuentwickeln. Dazu soll der Bedarf an technischer Infrastruktur, förderlichen Mitteln (Medien und Medientechnik), Methoden- und Konzeptberatung sowie Fortbildungsmaßnahmen identifiziert und nach Möglichkeit gedeckt werden.

Ziele des Projekts:

Wahrnehmung gesellschaftlicher Verantwortung für Bildung:

Investition in Bildung motiviert sich aus der Überzeugung: Der Reichtum unserer Gesellschaft sind ihre Menschen. Deswegen bedeutet Investition in Bildung zuerst Investition in Ideen, Engagement und Phantasie der Menschen – hier der Lehrerinnen, Lehrer und Schülerinnen und Schüler. Geld, Technik und Strukturen produzieren keine Ideen; aber Geld, Technik und Strukturen werden benötigt, um Ideen realisieren zu können. Deshalb investiert die Deutsche Telekom Stiftung nicht einfach nur in die materielle Ausstattung von Bildungseinrichtungen, in der trügerischen Hoffnung, dass Geld und Technik die Quellen pädagogischer Innovationen seien; sondern sie investiert in Ideen, genauer: in die Arbeit von Menschen mit Ideen, Engagement, Phantasie und Mut.

Neue Lernkultur:

Die Heranwachsenden werden in höherem Maße als bisher Verantwortung für ihren eigenen lebensbegleitenden und unabschließbaren Bildungsprozess übernehmen müssen. Herkömmliche Bildungsangebote werden in Zukunft zunehmend von Bildungsangeboten im virtuellen Raum ergänzt und teilweise abgelöst. Die Fähigkeit zur unangeleiteten Nutzung dieser Möglichkeiten wird zu einer immer wichtigeren Anforderung. Gefördert werden soll ein anderer Lernhabitus: experimentelles, forschendes Lernen; weniger verordnetes und angeleitetes, mehr eigenmotiviertes und selbstreguliertes Lernen; ein Lernen, dessen „Autor“ man selbst ist und das zu Ergebnissen führt, die ganz wesentlich auf die eigene Bemühung und Anstrengung zurückgeführt werden kann.

Lernförderung:

Letztlich sollen auch die beiden zuvor genannten Zieldimensionen selbstverständlich das Lernen fördern. Lernförderung bedeutet auch, sich positiv auf Heterogenität zu beziehen, also an den unterschiedlichen Stärken der Lernenden anzusetzen und unterschiedliche Lernbedürfnisse und Lernstile zu berücksichtigen; also zu differenzieren und zu individualisieren. Ein wohlüberlegter Einsatz Neuer Medien kann solche Bemühungen effektiv unterstützen. Zugleich führt er die Schüler/innen an ihren selbstverständlichen Gebrauch heran und fördert die immer wichtiger werdende Medienkompetenz.