

Gesamtschule probiert's: die Zukunft des digitalen Lernens mit dem Tablet-PC

An der Willy-Brandt-Gesamtschule startet nach den Sommerferien im neuen 5. Jahrgang die erste Tablet-Klasse. Welche Vorteile das Lernen mit diesen Flachcomputern bringt, testen über einen Zeitraum von sechs Wochen die beiden Informatik-Grundkurse des 11. Jahrgangs.



Programmieren mit Tablet-PCs im Informatik-Kurs der Willy-Brandt-Gesamtschule – im Hintergrund Ludger Humbert (l.) und David Beisel.

Ausgedacht hat sich das David Beisel. Er ist zurzeit Referendar an der Willy-Brandt-Gesamtschule. Er hatte sich

zusammen mit seinem erfahrenen Kollegen Ludger Humbert für das bundesweite Programm „IDEEN BEWEGEN | Der Wettbewerb zur digitalen Schule“ beworben. Ihre Schülerinnen und Schüler sollen mit den Tablets eine Software entwickeln, mit dessen Hilfe ein Sportturnier organisiert werden kann. Beide Pädagogen hoffen, dass die Willy-Brandt-Gesamtschule vielleicht nach diese Testphase von der Stiftung „DIGITALE BILDUNG NEU DENKEN“, die diesen Wettbewerb trägt, einen Tablet-Klassensatz mit dem weiteren technischen Zubehör gewinnt.

Rund 20.000 Euro würde diese Technik kosten, schätzen Beisel und Humbert. Für sie ist klar, dass dies für die Schule und für den Schulträger viel zu teuer ist. Deshalb arbeitet Humbert in seinem Informatik-Unterricht schon seit einigen Jahren mit Handys. „Die haben die Schüler ohnehin in der Tasche und sie sind für die Programmierung genauso geeignet wie Tablets“, erklärt er.

Richtig teuer sei es aber, in den Schulen die für den Einsatz von mobilen Geräten notwendige Infrastruktur aufzubauen. An der Willy-Brandt-Gesamtschule werde zurzeit ein Wlan-Netz Zug um Zug installiert, erklärt der stellvertretende Schulleiter Dirk Rentmeister. Doch auch das will wie die Tablets gepflegt sein, meint Ludger Humbert. Dies leisten engagierte Lehrerinnen und Lehrer auch außerhalb ihrer normalen Unterrichtstätigkeit. Dass es auch anders gehen könne, zeige Kanada. „Dort gibt es an jeder Schule einen Techniker, der sich um die Infrastruktur kümmert und dafür sorgt, dass die Geräte jederzeit einsetzbar sind“, berichtet Humbert.

In dieser mobilen Variante, sei es nun mit Tablets oder Handys, sieht Ludger Humbert die Zukunft des digitalen Lernens, weil mit ihnen auch eine Zusammenarbeit der Schüler ermöglicht wird. So wird das neue Sportprogramm der beiden Informatikkurse in Gruppenarbeit erstellt.

Verwirklicht wird das Unterrichtsprojekt mit dem digitalen

Klassenzimmer – Tablet-Computer für Schüler/innen und Lehrer, ein Großbildschirm und weiteres Equipment –, das vom Ausrichter des Wettbewerbs, der Initiative „DIGITALE BILDUNG NEU DENKEN“, gefördert von Samsung, zur Verfügung gestellt wird. Seit Beginn des Wettbewerbs im 1. Schulhalbjahr 2013/2014 haben sich rund 440 Schulen beworben; 147 davon konnten ihre Projekte bisher erfolgreich umsetzen und 40 weitere Projekte werden nun bis Juni 2015 verwirklicht.

Weitere Informationen dazu sind zu finden unter www.i-dbnd.de.