

### **3. Die Rolle der neuen Technologien in einem Projekt**

Sicher kann das Projekt vom Einsatz neuer Technologien profitieren, es ist jedoch nicht zwangsläufig auf sie angewiesen. Grundsätzlich muss ein Projekt auch unabhängig von den neuen Medien durchführbar sein.

Moderne Kommunikationstechnologien verändern das Umfeld des Projekts und ermöglichen einen anderen Verlauf. Sie sind als ein Mehrwert zu betrachten, der auch qualitativen Einfluss haben kann: sie stellen ein Kommunikationsmittel dar, mit dem sich die Dauer des Austausches verlängern lässt und die geografische Distanz zwischen den Partnerklassen reduziert werden kann. Eine erste Kommunikation ist aus einem sicheren Terrain heraus möglich und erlaubt eine enge Zusammenarbeit. Der Austausch kann sowohl vor als auch nach der (physischen) Begegnung intensiviert werden.

Mittels der modernen Kommunikationstechnologie können die Schüler mit relativ wenig Aufwand auf die (physische) Begegnung mit der Partnerklasse vorbereitet werden und aktiv als handelnde, entscheidende und verhandelnde Personen in alle Projektphasen integriert werden (Austausch von E-Mails, Texten, Fotos, Tondateien etc.). Informationen, die für die Weiterentwicklung des Projekts, für das Aushandeln und für die Kooperation notwendig sind, können leicht und zeitnah ausgetauscht werden.

Die Schüler können sich häufig treffen und zusammen arbeiten (synchron oder asynchron). Es kann auf diese Weise mit authentischem Sprachmaterial gearbeitet werden, das von der Partnerklasse produziert wurde.

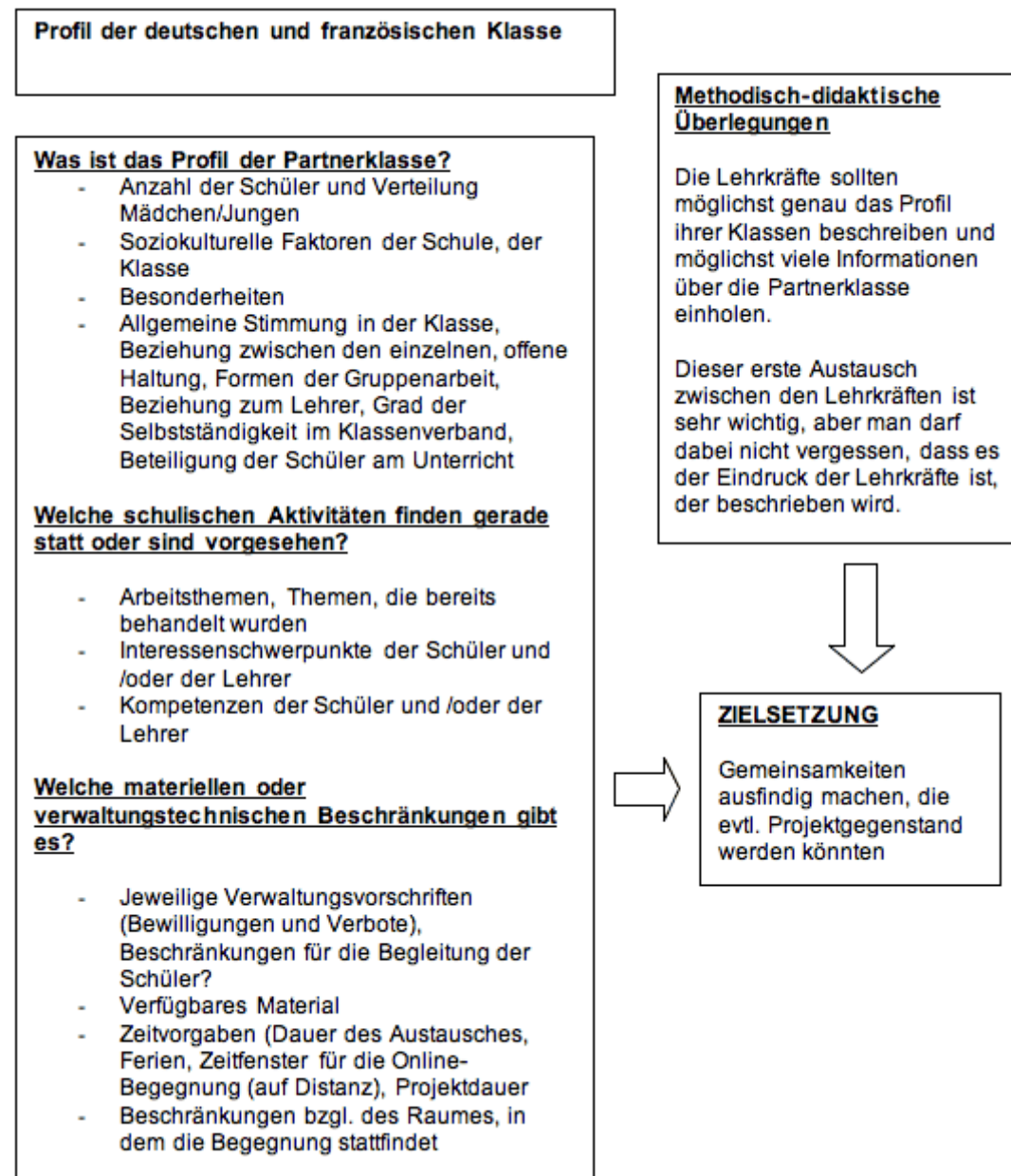
Ein weiterer Vorteil der neuen Kommunikationstechnologien ist die Möglichkeit der sofortigen Archivierung und Dokumentation verschiedener Projektphasen (Fotos und Fotoalben, Videos, Tonaufnahmen, Präsentationen, Textberichte).

Der Umgang mit Technik hat für viele Schüler einen attraktiven und spielerischen Charakter und erweckt dadurch Neugierde: diejenigen, die von vorne herein nicht unbedingt am Projekt interessiert sind, werden eventuell durch den Einsatz der neuen Technologien motiviert, sich zu beteiligen.

Die Einbindung der Technik in den Projektablauf muss derart sein, dass diese immer ein Mittel zum Zweck ist, also ein schlichtes Werkzeug für die Verbesserung und Beschleunigung der Kommunikation. Oft sind die Schüler sehr gut mit den Funktionen der neuen Technologie vertraut, können geschickt damit umgehen und die Anwendungen im Sinne eines Werkzeugs nutzen. Die Lehrkräfte können ihnen daher je nach Kenntnisstand unterschiedliche Rollen zuweisen und Verantwortung abgeben.

Es ist Aufgabe der Lehrkräfte, darauf zu achten, dass die neuen Kommunikationstechnologien intelligent, gut überlegt und im richtigen Maß in das Gesamtprojekt integriert werden und die Computerkenntnisse, die dabei erworben werden können, nie isoliert, sondern handlungs- und situationsorientierten in den Gesamtkontext des Projekts integriert werden. Der Einsatz der neuen Technologien im Dienste des Projekts schult außerdem eine spezifische kommunikative Kompetenz der Schüler, nämlich die Fähigkeit, mit einem real existierenden Partner auf Distanz zu kommunizieren und mit diesem zu kooperieren. Diese Praxis der Nähe auf Distanz oder der Nähe trotz Distanz stellt eine wichtige Erfahrung im Erwerb einer Medienkompetenz dar.

## Checkbox 2: Die Partnerklasse entdecken und kennen lernen



**Checkbox 3: Abklären, welche technische Ausstattung jeweils vorhanden ist.**

**Profil: Technische Ausstattung der Klassen**

**Computerausstattung und Internetanschluss?**

- Anzahl der Computer, die gleichzeitig in einem Raum zur Verfügung stehen
- Betriebssystem der Computer (Windows XP, ?)
- Soundkarte duplex?
- Ansprechperson für technische Wartung und Netzwerkadministration kontaktieren
- Typ des Internetanschlusses (DSL, ISDN, Geschwindigkeit, an wie vielen Computern ist Internet gleichzeitig nutzbar, Router, Firewall für Programme,
- Sind Headsets (Kopfhörer mit Mikrofon), Tischmikrofon, Lautsprecher und webcam vorhanden? Wie viele? In welchem Raum?
- Drucker und /oder Scanner, Cardreader und entsprechende Kabel
- Installierte Programme abchecken: Word, PowerPoint, Fotobearbeitungsprogramm, Videobearbeitungsprogramm, Windows Audiorekorder, Audacity (Tonbearbeitung)

**Welche Programme können für die synchrone Kommunikation benutzt werden?**

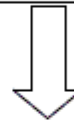
- Chatprogramm mit Ton, evtl. Video: skype, MSN, ICQ, Yahoo, etc.
- Textchatprogramm integriert in eine Plattform? (Moodle, ILIAS,...)
- Virtuelles Klassenzimmer?
- Sinnvolle Passwörter und Benutzernamen vergeben (für jeden Schüler, für die Klasse, wer vergibt sie und wo kann ich sie wieder finden, falls ich sie vergesse?)

**Welche Möglichkeiten sind für die asynchrone Kommunikation und Materialbereitstellung vorhanden?**

- Plattform mit Forum, Blog, etc.
- Platz auf dem Server zum Hochladen von Dateien (FTP)
- Mailprogramm (Outlook, ...)
- Website der Klasse, der Schule mit Forum?

**Methodisch-didaktische Überlegungen**

Die Lehrkräfte sollten technische Assistenz vom Netzwerkadministrator oder von einem Computerfachmann an der Schule in Anspruch nehmen. (wenn es einen gibt). Optimal wäre es, wenn der Computerspezialist an den ersten Online-Sitzungen teilnehmen könnte. Vielleicht kann auch ein Kollege fachlich unterstützen.



**ZIELSETZUNG**

Abstimmen und Austesten der Kompatibilität des Materials (Hardware) und der Programme.



Tipp: Um mit den Programmen für Online-Sitzungen besser klar zu kommen und die Internetverbindung zu testen verabreden Sie sich am besten mit Ihrer Partnerlehrkraft zum Thema: Profil der Klassen. (Für die Verabredung: Wann? Wo? (Welches Programm nutzen Sie? Haben Sie den Login- Benutzernamen und Kennwort?)