

Digitalisierung als Chance für Persönlichkeitsentwicklung im Raum Schule

Vortrag im Rahmen des Vernetzungstreffens
"Gewalt-Schule-Medien"

18. Jänner 2019, Linz Schlossmuseum

HR MMag. Andreas Girzikovsky, Abteilungsleiter Präs.6: Schulpsychologie und Schulärztlicher Dienst

 Bildungsdirektion
Oberösterreich



 SCHULPSYCHOLOGIE
BILDUNGSBERATUNG

Definitionen:

1. "DIGITALISIERUNG"= Umwandlung von analogen Werten in digitale Formate, die informationstechnisch verarbeitet werden können



Flexibilisierung/ Entwurzelung

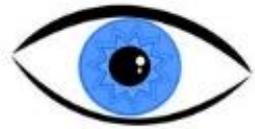


Planbarkeit/ Kontrollierbarkeit



Identifizierbarkeit/ digitaler Fußabdruck

2. "CHANCE"= Verständnis einer Situation als Gelegenheit zu einem Lernfortschritt,



Perspektive

der subjektiv angestrebt



Subjektivität/ Individualität

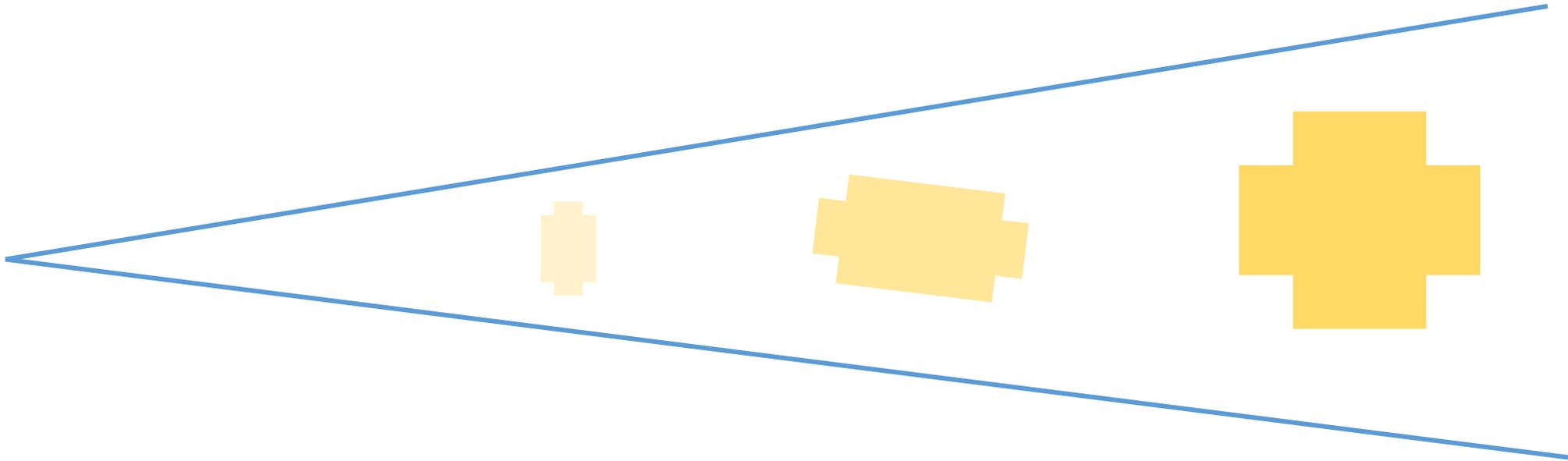
und von der jeweiligen Aufenthaltskultur wertgeschätzt wird.



kultureller Konsens/ Kontext

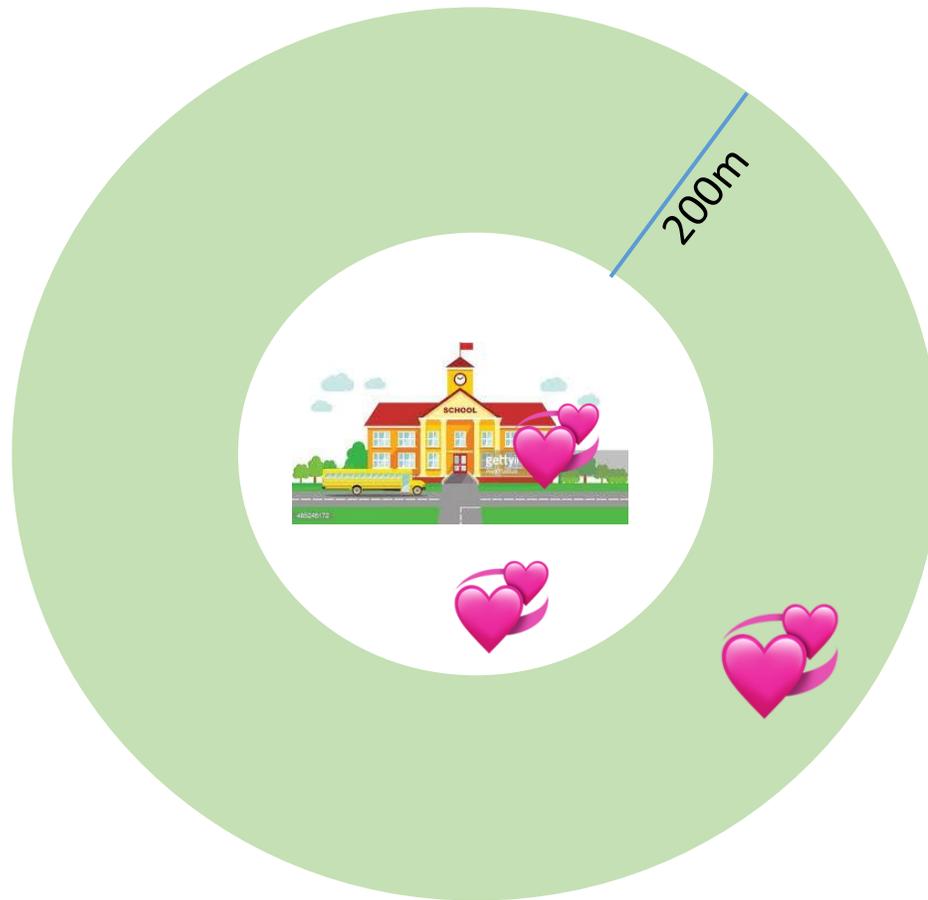
Definitionen:

3. "PERSÖNLICHKEITSENTWICKLUNG" = Update meines Selbsts zu einer besseren Version im Sinne von Punkt 2



Definitionen:

4. "RAUM SCHULE" = Gebäude inkl. Umgebung in 200 m Umkreis, Schulweg und Transportmittel
= Personen, die in der oben genannten Infrastruktur relevant vorkommen



Beispiel 1: New Classrooms

New York 2014 "new classrooms" David A. Boody Schule: Altersgruppe 10-14 Jährige

"School of One" für Matheunterricht:

1 Großraum über das ganze Stockwerk

90 Tablets, flexible Stellwände, unterschiedlich gefärbte Stühle.

Aus 80.000 Mathethemen >> 10.000 geeignetsten neu digitalisiert

Jeder neue Stoff kann auf 4 verschiedene Arten gelernt werden:

- Live Unterricht in Kleingruppen
- Gruppenarbeit mit anderen
- Online Tutor
- Video

"exit slip" = kurze Onlineprüfung bis spätestens 17:00. Zusätzlich Ampelsystem, wo es gerade hapert oder demnächst hapern könnte  individueller Unterricht

14% Schwarze

28% Weiße

24% Lateinamerikaner

34% Asiaten

80% Anspruch auf "free lunch"

Erfolg: nach 2 Jahren um 11% besser als der Durchschnitt, nach 3 Jahren um 50%

Aktuelle Statistik

Subject	% Proficient
English	50%
	State avg: 39%
Math	45%
	State avg: 35%
Algebra I	96%
	State avg: 35%
Biology I	98%
	State avg: 74%
Earth Science	78%
	State avg: 69%

Beispiel 1: New Classrooms

New York 2014 "new classrooms" David A. Boody Schule: Altersgruppe 10-14 Jährige

"School of One" für Matheunterricht:

1 Großraum über das ganze Stockwerk

90 Tablets, flexible Stellwände, unterschiedlich gefärbte Stühle.

Aus 80.000 Mathethemen >> 10.000 geeignetsten neu digitalisiert

Jeder neue Stoff kann auf 4 verschiedene Arten gelernt werden:

- Live Unterricht in Kleingruppen
- Gruppenarbeit mit anderen
- Online Tutor
- Video

"exit slip" = kurze Onlineprüfung bis spätestens 17:00. Zusätzlich Ampelsystem, wo es gerade hapert oder demnächst hapern könnte  individueller Unterricht

14% Schwarze

28% Weiße

24% Lateinamerikaner

34% Asiaten

80% Anspruch auf "free lunch"

Erfolg: nach 2 Jahren um 11% besser als der Durchschnitt, nach 3 Jahren um 50%

Beispiel 2:

Flipped Classrooms

Traditioneller Unterricht:

- 20 % der Lehrerzeit für Bedürfnisse und Sorgen einzelner Kinder
- 80% zur Vermittlung von Standardwissen

Umgedrehter Unterricht:

- Kinder eignen sich Standardwissen durch ausgezeichnet didaktisch aufbereitete Videos vor der Unterrichtsstunde individuell an.
Vorteil: x-maliges Wiederholungen möglich, Pausetaste, individuelles Lerntempo und Lernzeit.....
- In der Unterrichtsstunde: das Gelernte diskutieren und anwenden – mit LehrerInnen oder MitschülerInnen

Beispiel 3:
Kontakt und Aufmerksamkeit (distracted attention)

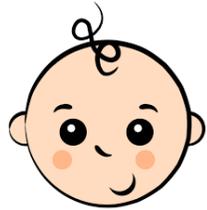


2 neue Wörter



?

? ?



gelernt

nicht gelernt
und quengeliger
als zuvor

Erika Christakis: The dangers of distracted parenting,
The Atlantic, Juli/August 2018

Beispiel 4:

Durchschnittliche Handynutzung pro Tag

6000 Personen

- * **88 mal** wird eingeschaltet
 - * **35 mal** um Uhrzeit/
Ankunft von Mails/SMSs zu checken
 - * **53 mal** um etwas zu tun (telefonieren,
Mail schreiben, App/Internet zu
nutzen).
- * Bei angenommenen 8 h Schlaf---**alle 18 Min.
eine Unterbrechung**
- * **2,5 h** täglich Handynutzung, davon **7 Min.** für
Telefonate
(Anstieg bei Teenagern in den USA zwischen 2000-2016: von 0,3 auf
6 Stunden täglicher Bildschirmzeit)

Christian Montag, Prof. für molekulare
Psychologie, Universität Ulm
Alexander Markowetz, Prof. für Informatik,
Universität Bonn (Digitaler Burnout)
Beide gründeten das Mental-Project, das
mittels einer eigenen App aufzeichnet, was
ein Nutzer mit seinem Smartphone tut.

Beispiel aus dem Artikel von Bärbel Schwertfeger:
"Googelst du schon oder denkst du noch?",
Psychologie Heute, 1. März 2016

No-Mobilephone –Phobie = Nomophobie

Beispiel 5: Handynacken

Beim Schauen und Tippen auf Smartphone und Tablet wirken enorme Kräfte auf die Halswirbelsäule.

Je weiter der Kopf nach vorne geneigt wird, desto stärker wird die Belastung.



Dies führt meist zu Symptomen wie ...

- Nackenschmerzen
- Kopfschmerzen
- Augenprobleme
- Aufmerksamkeits- und Konzentrationsstörungen

Mögliche Folgen davon können sein ...

- Belastung der gesamten Wirbelsäule
- Haltungsschwächen
- Muskuläre Dysbalancen
- Frühzeitiger Verschleiß der Bandscheiben

Chancen, die in Gefährdungen kippen können

Entwurzelung statt geerdete Flexibilität

Kontrolle statt selbständig geplante Gestaltbarkeit

Diffusion statt Identitätsbildung

Nervöse Ablenkbarkeit statt Konzentration und Flow

Medialisierung statt echtem Leben

Planbare Chancen für das Lernen

- Gar nicht geht nicht. Stattdessen: Wovon wieviel?
- Pädagogisches Konzept des Lehrkörpers, der folgende Leitlinien beachtet:
 - ❖ 0-20 Jahre psychosozialsomatische Selbstentdeckung
 - life-Erfahrungen,
 - face-to-face-Resonanz (Kontakte),
 - ausreichend Schlaf
 - viel Bewegung (Tastsinn)
 - und eine als „schön“ und „anregend“ empfundene Umgebung
 - ❖ Individualisierung von Lernprozessen. LehrerInnen werden dadurch für die individuelle Betreuung frei, was letztlich über die so entstehenden Erfolgserlebnisse auf eine Stärkung der Persönlichkeit auf beiden Seiten hinausläuft
 - ❖ Schulordnung, die Smartphone und Tabletverwendung regelt
 - ❖ Medienverwendung mind 10 Minuten (distracted attention)
 - ❖ einheitliche Technik-/Softwareausstattung zu leistbarem Preis.

Anregung für Schulregeln

NSGKK
NO Gesundheitskette
Wir versorgen Sie!



Familienregeln

1. Bei uns sind die Schlafräume, die Kinderzimmer und der Esstisch medienfreie Zonen!
2. Eine Stunde vor dem Zu-Bett-Gehen betätigen wir uns, ohne einen Bildschirm zu nutzen.
3. Das Handy oder Tablet wird über Nacht außerhalb der Schlafräume aufgeladen.
4. Während wir essen, unterhalten wir uns und benutzen keine Medien.
5. Sind wir mit Freunden/Freundinnen oder mit unserer Familie zusammen, benutzen wir keine Medien. Das gilt auch für kurze Autofahrten oder Wege, die wir gemeinsam gehen.
6. Jeden Tag achten wir darauf, dass wir genügend Zeit haben, um zu spielen, zu lesen oder zu plaudern.
7. Wir gehen respektvoll miteinander um, daher schauen wir auf keinen Bildschirm, wenn wir miteinander plaudern, sondern schauen uns gegenseitig an.
8. Während Aufgaben erledigt werden, werden Medien nur benützt, wenn dies für die Erledigung der Aufgaben notwendig ist.
9. Wir kontrollieren unser Medienverhalten und achten darauf, dass wir nicht mehr als zwei Stunden am Tag Medien benützen.
10. Unsere Spielenachmittage, an denen wir keine Medien benützen, sind:



- Während wir essen, unterhalten wir uns und benutzen keine Medien.
 - Sind wir mit anderen zusammen oder unterwegs, benutzen wir keine Medien.
 - Jeden Tag achten wir darauf, dass wir genügend Zeit haben, um zu lesen, zu spielen oder zu plaudern.
 - Wir gehen respektvoll miteinander um, daher schauen wir auf keinen Bildschirm, wenn wir miteinander reden, sondern schauen uns gegenseitig an.
 - Während Aufgaben erledigt werden, werden Medien nur benützt, wenn dies für die Erledigung der Aufgaben notwendig ist.
 - Wir kontrollieren unser Medienverhalten und achten darauf, dass wir nicht mehr als zwei Stunden am Tag Medien benützen.
- Unsere Spielenachmittage, an denen wir keine Medien benützen sind:

Mobbing an Schulen

Ein Leitfaden für die Schulgemeinschaft im Umgang mit Mobbing

