

eLearning-Wettbewerb QUEST2013



bm:uk Bundesministerium für
Unterricht, Kunst und Kultur

NEUE
MITTELSCHULE

Thema	Österreichweiter eLearning-Wettbewerb zum Thema „ Schule der Zukunft “
Kurzinfo	Auf einer Lernplattform (Moodle oder LMS) sollen WebQuests zu folgendem Thema erstellt werden: „ Liebe Schülerinnen und Schüler: Welche Schule wünscht ihr euch für eure Kinder? “ Bei der "Quest2013" gibt es ein klar definiertes methodisches Gerüst (WebQuest-Methode), das als Orientierung dient und gleichzeitig den groben Verlauf des Wettbewerbs skizziert. Schülerinnen und Schüler einer Klasse entwickeln gemeinsam Ideen, bereiten das Thema in Teamarbeit auf und setzen es kreativ mit Hilfe der Neuen Medien und des Internets um. Jede teilnehmende Klasse erstellt dazu nach bestimmten Vorgaben eine eigene Quest.
Website	www.quest2013.at
Teilnahme	Teilnahmeberechtigt sind alle österreichischen Klassen von der 1. bis zur 8. Schulstufe
Voraussetzung	Lernplattform Moodle oder LMS
Ablauf	Start: 19. November 2012 Ende: 31. März 2013 Preisverleihung: Mai 2013 - Ort wird noch bekannt gegeben
Anmeldung	Online-Formular auf Website www.quest2013.at
Umsetzung	<p> Interview Präsentation Quiz Hörspiel Icon Zeichnung Plakat Fotostory Learning App Jingle Phantasiegeschichte Videoclip Diashow Digital Story Foto Befragung Sonstiges Stop Motion Song Widget Animation Logo Podcast Voki </p>

Bewertungskriterien	<ul style="list-style-type: none"> • Qualität der Ergebnisse • Kreativität und Originalität • Beteiligung der gesamten Klasse/Gruppe • Führung von Lerntagebüchern <p>Anmerkung: Die Siegerklassen erklären sich damit einverstanden, dass die Ergebnisse auf der Lernplattform veröffentlicht werden.</p>
Jury	<p>Vorauswahl: Nominierung jeweils einer Klasse in jeder der beiden Kategorien in jedem Bundesland</p> <p>Jury: Lehrperson Primarstufe, Lehrperson Sekundarstufe I, eLearning-Koordinator/in, Vertreter/in der Virtuellen PH, Vertreter/in des Landesschulrates</p>
Preise	<p>Tablet + Beamer, Videokamera, Fotoapparat, USB-Sticks, Gutscheine, SaferInternet-Schutzimpfung</p> <p>Diese Preise gibt es sowohl für die Kategorie Primarstufe (1. bis 4. Schulstufe)</p>
Kontakt	<p>Liste mit Kontaktpersonen für jedes Bundesland – siehe Website www.quest2013.at</p>

Beschreibung des Wettbewerbs

Beim der *Quest2013* werden SchülerInnen zu ForscherInnen, die sich mit der Schule der Zukunft auseinandersetzen. Das Motto des Wettbewerbs lautet: **„Liebe Schülerinnen und Schüler - Welche Schule wünscht ihr euch für eure Kinder?“** Gefragt sind kreative und innovative Ideen, die mit Hilfe digitaler Medien umgesetzt werden.

Zum Umsetzen der Ideen gibt es ein klar definiertes methodisches Gerüst (WebQuest), das in eine Lernplattform (Moodle oder LMS) eingebettet ist, den SchülerInnen als Orientierung dient und gleichzeitig den groben Verlauf des Wettbewerbs skizziert. Die SchülerInnen sollen möglichst eigenständig und selbsttätig die einzelnen Arbeitsaufträge erfüllen. Es sind sowohl Einzel- als auch Gruppenarbeiten vorgesehen. Bei dieser Methode werden die Lehrpersonen vielfach zu Lernprozessbegleitern, zu sogenannten Tutoren und Coaches, die beraten, helfen, vorzeigen, kooperieren und gemeinsam umsetzen.

Die WebQuest-Methode wird in folgende Phasen/Elemente eingeteilt:

1. Thema/Einleitung
2. Ablauf/Anforderungen
3. Aufgaben/Schritte
4. Quellen
5. Präsentation und Bewertung
6. Zum Schluss/Ausblick

Die Bewertung der gesammelten Ergebnisse erfolgt in erster Linie durch die SchülerInnen selbst (Peer-Feedback). Die Peer-Feedback-Methode fördert sowohl das selbstgesteuerte Lernen als auch den Umgang mit eigenen und fremden Texten.

Thema/Einleitung

Am Beginn steht das Thema, das auf spannende und anschauliche Art eingeführt wird. Die Einleitung ist das didaktisch zentrale Element einer WebQuest und soll die Aufmerksamkeit der SchülerInnen auf sich ziehen und deren Neugierde wecken. Dazu werden die Schüler und Schülerinnen von Lea und Leo begrüßt und über den Wettbewerb informiert.

Ablauf/Anforderungen – 8 Schritte

In diesem Bereich wird den SchülerInnen mitgeteilt, welche Anforderungen gestellt werden.

1. Ideen sammeln (Chat)

Mittels Brainstorming werden im "Quest-Chat" Ideen zur Schule der Zukunft gesammelt. Die SchülerInnen schreiben die Texte in Schriftsprache. Außerdem ist es sinnvoll, eine bestimmte Zeit vorzugeben (z.B. 10 Minuten).

2. Gruppen bilden (Abstimmung)

Anschließend erfolgt die Gruppeneinteilung über die Aktivität „Abstimmung“ (2 bis 3 SchülerInnen pro Gruppe). Haben sich drei SchülerInnen einer Gruppe zugeordnet, kann sich kein weiteres Kind mehr dazuschreiben. Empfehlenswert ist es, die Zuordnung zu den Gruppen im Nachhinein nicht mehr zu ändern. Im Anschluss an die Zuteilung sollen sich die Gruppenmitglieder an einem Computer zusammensetzen, die Anleitung für „erfolgreiches Arbeiten in der Gruppe“ durchlesen und die Rollen (Gesprächsleiter, Regel- und Zeitwächter, Schreiber) vergeben.

3. Schule der Zukunft (kollaboratives Arbeiten im Wiki oder auf Google Docs)

Die SchülerInnen schreiben gemeinsam ins Wiki, wie sie sich die Schule für ihre Kinder vorstellen.

Wichtiger Hinweis: Es kann anstelle des Wikis auch ein anderes kollaboratives Werkzeug verwendet werden, wie etwa GoogleDrive, GoogleDocs oder SkyDrive.

- Name für die Schule der Zukunft:
- Beschreibung des Schulhauses der Zukunft:
- Beschreibung der Klasse der Zukunft:
- Künftige Unterrichtsgegenstände/Fächer:
- Unterrichtsstunde (Ablauf und Dauer):
- So wird unterrichtet:
- Ferienzeit:
- Schülerzahl pro Klasse:
- Ganztageschule (ja oder nein, Begründung):
- Gesamtschule (ja oder nein, Begründung):
- Was wir noch sagen möchten:

4. Thema und Umsetzung beschreiben (Glossar)

Sobald die Gruppen feststehen, schreiben die einzelnen Gruppen ihr Thema ins Glossar (Wörterbuch).

Folgende Fragen sollen dazu im Glossar beantwortet werden:

Wie lautet das Thema?

Was möchten wir darstellen oder aussagen?

Welche Medien werden wir für die Umsetzung verwenden?

Wen oder was benötigen wir noch zur Umsetzung unserer Ideen?

Umsetzungsmöglichkeiten:

Icon, Logo, Präsentation, Diashow, Podcast Jingle, Interview, Song, Hörspiel, Videoclip, Fotostory (Bildgeschichte), Digital Story, Stop Motion, Text, Phantasiegeschichte, Quiz, LearningApp, Voki, Widget, Befragung, Interview, Zeichnung, Plakat, Sonstiges

5. Thema umsetzen (Quellen und Tipps verwenden)

Im Thema 4 " **Quellen**" sind Links und Anleitungen zu finden, die den SchülerInnen bei der Umsetzung ihrer Ideen helfen können.

- Checkliste für eine gute Präsentation
- Tipps zum Fotografieren
- Tipps zum Filmen
- Wie gestalte ich ein Logo?
- Checkliste für digitale Geschichten

6. Ergebnisse im Forum hochladen oder dort verlinken (Forum)

Die Ergebnisse werden im Forum der Lernplattform (Moodle oder LMS) hochgeladen oder von dort aus auf die entsprechende Seite (z.B. YouTube) verlinkt.

Im Kurs befindet sich eine Anleitung, wie ein Forumsbeitrag erstellt wird.

7. Bewertung durchführen (Feedback)

Sobald alle Ergebnisse/Produkte im Forum hochgeladen bzw. verlinkt sind, sollen die SchülerInnen gemeinsam in der Gruppe zum Ergebnis einer anderen Gruppe im Forum eine kurze Rückmeldung abgeben. Dazu klicken sie im "**Ergebnisse-Forum**" im jeweiligen Forumsbeitrag rechts unten auf "Antwort". Außerdem sollen sie im Punkte-Feedback 0 bis 3 Punkte für die Ergebnisse ihrer MitschülerInnen abgeben.

Auf der Lernplattform befindet sich auch ein ausdrückbarer Reflexionsbogen, der es den SchülerInnen ermöglicht ihre Arbeit anhand der gestellten Anforderungen selbst kritisch einzuschätzen. Der ausgefüllte Reflexionsbogen kann den Lehrpersonen auch als Grundlage für ein abschließendes LehrerInnen-Kleingruppen-Gespräch dienen.

8. Lerntagebuch ausfüllen (Journal)

SchülerInnen sollen nach jeder Unterrichtseinheit einen kurzen Eintrag ins Lerntagebuch schreiben. Es soll darin festgehalten werden, was umgesetzt wurde und wie es den SchülerInnen bei der Umsetzung ergangen ist. Das persönliche Lerntagebuch des Schülers/der Schülerin kann nur von Lehrpersonen gelesen werden.

Quellen

Es können verschiedene Quellen genutzt werden, wobei das Internet die bevorzugte Quelle darstellt. Auf vorgegebenen Webseiten finden SchülerInnen Informationen etwa über die gratis Musik, Bilder, Programme und Tools.

Hinweise für Lehrpersonen

Wer kann mitmachen?

Teilnahmeberechtigt sind alle Klassen der österreichischen Klassen von der 1. bis zur 8. Schulstufe.

Wie gelangt die Klasse zum Moodle-Kurs bzw. LMS-Kurs?

Nach der Anmeldung erhält die Lehrperson einen Link auf die Lernplattform Moodle bzw. LMS. Dort kann die Kursvorlage als zip-Datei heruntergeladen und auf der Lernplattform der eigenen Schule wiederhergestellt werden.

Wie wird der fertige Quest2013 eingereicht?

Der Wettbewerb Quest2013 wird mit den SchülerInnen auf der Lernplattform durchgeführt und anschließend veröffentlicht (Einstellung: öffentlich). Vom Kursverwalter wird für die Jury-Mitglieder ein eigener User (Rechte als Trainer/Lehrer) angelegt. Der Link zur fertig ausgearbeiteten Quest2013 (Kurs) wird mit den User-Daten (Benutzername und Passwort) an die Projektleitung gesendet.

Wann erfährt die Klasse, ob ihr NMS-Quest nominiert wurde?

Die Jury sichtet bis zum 10. April 2013 alle Quests und nominiert von jedem Bundesland eine Klasse. Die nominierten Klassen werden auf der Homepage www.quest2013 bekannt gegeben. Aus den Siegerklassen der Bundesländer werden die österreichweiten Siegerklassen in den Kategorien Primarstufe (1. bis 4. Schulstufe) und Sekundarstufe (5. bis 8. Schulstufe) ermittelt.

Wann/Wo findet die Preisverleihung statt?

Mai 2013: Termin und Ort werden noch bekannt gegeben.

Wo sind die Quests der Siegerklassen zu finden?

Die SchülerInnen der Siegerklassen erklären sich damit einverstanden, dass die Ergebnisse auf der Lernplattform veröffentlicht werden. Die Links zu den Siegerprojekten befinden sich auf der Homepage www.quest2013.at

Müssen alle Aufgaben erfüllt werden?

Um Chancen auf einen Sieg zu haben, müssen alle Aufgaben erfüllt werden. Sie jeweilig Siegerklasse im Bundesland muss mindestens 75% aller Bewertungskriterien (Qualitätsstufen) erfüllt haben.

Vorschlag für Zeitplanung (6 bis 8 Stunden):

1. Stunde: Chat - Brainstorming, Gruppenfindung, Sammlung von Ideen im Wiki
2. Stunde: Thema im Glossar (Wörterbuch) beschreiben, Eintrag ins Lerntagebuch
3. Stunde: Idee mit digitalen Medien umsetzen (z.B. Filmen, Fotografieren, Texte schreiben)
4. Stunde: Thema umsetzen
5. Stunde: Produkt fertigstellen
6. Stunde: Produkt ins Forum hochladen oder darauf verlinken
7. Stunde: Bewertung durchführen und Lerntagebuch fertigstellen

Welche digitalen Kompetenzen sollen umgesetzt werden?

<http://www.digikomp.at/>

Kontaktpersonen in den Bundesländern:

- Burgenland: verena.pickem@bildungserver.com
- Kärnten: peter.harrich@ph-kaernten.ac.at
- Niederösterreich: ulrike.hoebarth@lssr-noe.gv.at
- Oberösterreich: h.poechtrager@eduhi.at
- Salzburg: sven.hosse@phsalzburg.at
- Steiermark: dieter.langgner@phst.at
- Tirol: a.prock@tsn.at
- Vorarlberg: g.gabi.plaschke@ph-vorarlberg.ac.at
- Wien: scherzer.elwms@chello.at