

# Einführung von mobilen Endgeräten in Grundschulen in Hessen

## Eine empirische Untersuchung zur Förderung von Medienkompetenz, der unterrichtlichen Mediennutzung und Rahmenbedingungen in Grundschulen

Claudia Bremer & Dr. Alexander Tillmann (studiumdigitale, Zentrale eLearning-Einrichtung der Goethe-Universität Frankfurt)

### Projektziel

Im Rahmen des Projektes MOLE (Mobiles Lernen in Hessen) wird die Einführung von mobilen Endgeräten in sechs Grundschulklassen untersucht. Ziel ist es zu erfahren, wie sich das mediengestützte Lernen, der mediengestützte Unterricht und die Medienkompetenz der teilnehmenden Schülerinnen und Schüler durch die Integration der Tablet-PCs entwickeln und welche Auswirkungen der Einsatz der mobilen Endgeräte auf das individuelle und das gemeinsame Lernen hat.



Bild1: Mole-App zur Evaluation der iPad-Nutzung

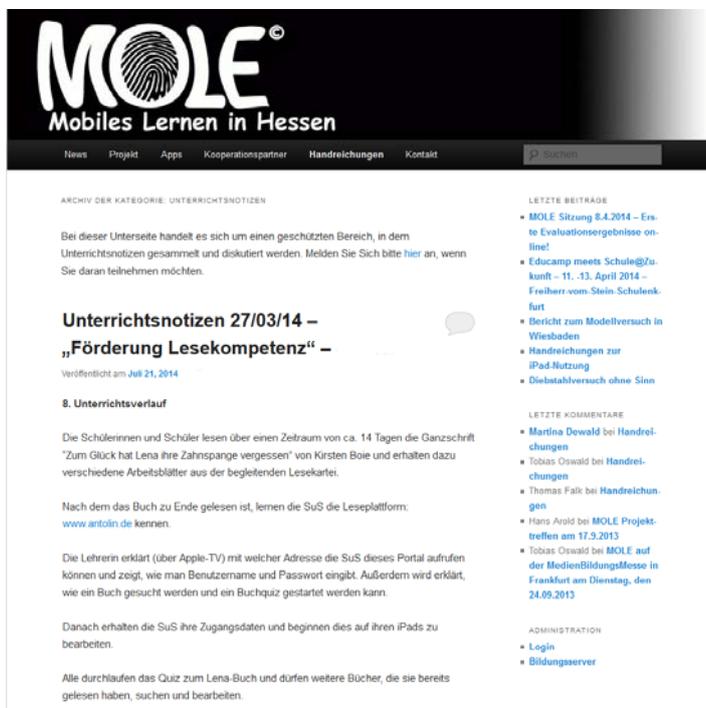


Bild 2: Mole-Blog mit Unterrichtsnotizen, Austausch und aktuellen Informationen

### Projektumsetzung

- Auswahl der Schulen durch Ausschreibung mit den Kriterien:
  - ▶ Erwartete Mehrwerte, Einbettung in Schulentwicklung
  - ▶ Beschreibung eines Unterrichtskonzeptes mit iPad-Einsatz
  - ▶ WLAN-Accesspoint
  - ▶ Zustimmung der schulischen Gremien (Schulleitung, Eltern, etc.)
- 3 Jahre Projektlaufzeit
  - ▶ 1. Jahr Nutzung der iPad nur in der Schule
  - ▶ ab dem 2. Jahr (optional) 1:1 Ausstattung
- Grundausrüstung mit Apps durch LSA und regionale Medienzentren
- Begleitung durch Vernetzung, Fortbildungs- und Informationsveranstaltungen

### Ziele der Begleituntersuchung

- ▶ Dokumentation geeigneter Unterrichtsszenarien
- ▶ Erfassen emotional-motivationaler Bedingungen und Lernfortschritte
- ▶ Anbahnung von Medienkompetenzen bei Schüler/-innen und deren Veränderung im Projektverlauf
- ▶ Einfluss von Einstellungen, Erwartungen und Kompetenzen seitens der Lehrkräfte, Eltern und Schüler



### Erste Ergebnisse

#### Mediennutzung Schülerinnen und Schüler

(n=108; Alter  $\bar{x}$  8,2 Jahre; 53% Schülerinnen)

- 80% schauen jeden Tag fern. 56% länger als eine Stunde.
- 54% der Kinder nutzen ein Smartphone; 20% ein Handy
- 40% haben Zugang zu einem iPad/Tablet-PC zu Hause
- 25% spielen jeden Tag mit einer Spielkonsole (Wii, Nintendo, etc.)

#### Aspekte intrinsischer Motivation

