



Bild: Strunk, LVG

Gisela Enderle

## Tablet & Co im Fachschulunterricht

Fachliche Fortbildung für Lehrkräfte der Fachschulen für Landwirtschaft an der LVG Heidelberg

Abschied von der Kreide? Nein, auf keinen Fall, so Barbara Degen, Leiterin des Fachbereichs Bildung an der LVG (Staatliche Lehr- und Versuchsanstalt für Gartenbau) Heidelberg. Nach wie vor haben die klassischen Lernmedien ihren Platz im Klassenzimmer an der LVG, die für ihr fortschrittliches Unterrichtskonzept mehrfach ausgezeichnet wurde. Im Rahmen einer LEL-Fortbildung an der LVG erlebten Lehrkräfte der Fachschulen für Landwirtschaft Blended Learning live und holten sich Ideen für den Einsatz an der eigenen Schule.

Tablet statt Schreibbrett bei Betriebsbesuchen: So wird die Dokumentation in Text und Bild effektiv.

Eine Umfrage in Vorbereitung der Fortbildung ergab, dass an den meisten Schulstandorten Lehrende und Studierende zwar fit im Einsatz von Tablets und Smartphones sind, diese „mobile devices“ aber vorwiegend für die persönliche Arbeit nutzen. Interaktive Unterrichtsmedien, z.B. Whiteboards sind nur an wenigen Schulen im Einsatz. Kontakt mit den Studierenden außerhalb des Unterrichts wird meist über E-Mail hergestellt. Die Bereitstellung von Unterlagen erfolgt an einigen Schulen über Schulkonsolen, die Lernplattform Moodle nutzt derzeit nur ein Standort. Wie es anders gehen könnte und welche Vorteile für Lernerfolg und Schulmanagement sich aus dem Einsatz digitaler Medien ergeben, zeigten Bernd

Hofstede, Frank Hemrich und Holger Strunk von der LVG an einem kompakt und abwechslungsreich gestalteten Fortbildungstag auf.

Bernd Hofstede, der Hardware-Spezialist der LVG, gab einen Überblick über die im Unterricht eingesetzten interaktiven Medien. Erfolgsbaustein ist ein möglichst einfacher Zugang zur digitalen Welt für jede/n Studierende/n. So stellt die LVG einheitlich eingerichtete Tablets in der bruch sicheren Otterbox im Klassensatz zur Verfügung, jede/r Studierende erhält eine Office-Schullizenz und die Kommunikation zwischen Studierenden und Lehrkräften erfolgt außerhalb des Klassenzimmers vorwiegend über die Lernplattform

OLAT. Dieses konsequente Konzept spart viel Zeit und Nerven im Umgang mit der sonst sehr individuellen Ausstattung der Studierenden.

Die Vorteile einer gemeinsamen Lernplattform für individuelles Lernen und gezielte Informationsweitergabe zeigte Holger Strunk auf. Adressverteiler und Schul-Kalender werden zentral aktuell gehalten, jede/r hat jederzeit und von jedem Ort mit Internet Zugriff auf wesentliche Informationen rund um Schule und Unterricht. Besonders wertvoll ist diese Plattform für Klassen, die nur in Teilzeit an der LVG sind und häufig auch von zu Hause aus lernen oder über den Schulbetrieb informiert sein müssen. Praktisch ist die Lernplattform für die Lehrkräfte, die über diesen Weg leicht den Überblick über den behandelten Stoff geben können. Im Unterricht erarbeitete Materialien werden digital dokumentiert und abgelegt, Transparenz und kurze Wege also für Studierende und Lehrende.

Anhand von fünf praktischen, den Schulalltag an der LVG prägenden Beispielen stellte Frank Hemrich, Klassenlehrer an der LVG, nützliche digitale Anwendungen vor:

1. Einführungsveranstaltung für neue Studierende: In einer digitalen Schnitzeljagd mit der Anwendung Actionbound lernen immerhin 100 „Neue“ pro Jahr mit Spaß die LVG kennen. Auch die Fortbildungsteilnehmer führten sich mit Tablets selbst über die LVG.
2. Tablets sind auf allen Exkursionen mit dabei: Arbeitsaufträge werden gleich digital abgearbeitet und müssen nicht in einem weiteren Arbeitsschritt erfasst werden.
3. Zur Lernerfolgskontrolle können Learning Apps erstellt werden. Auf <http://learningapps.org> gibt es viele Vorlagen für interaktive, multimediale Bausteine (Zuordnungsübungen, Multiple Choice-Tests etc.). Vorteile: Nicht nur die aktiven Studierenden antworten, sondern alle müssen ran. Hat ein Studierender noch Defizite, kann er besser üben und die App einfach nach dem Unterricht über OLAT wieder aufrufen.
4. Projekt Actionbound im Fach Berufs- und Arbeitspädagogik: Studierende haben drei Wochen Zeit, um zu selbstgewählten Themen wie Unfallverhütungsvorschriften, Baggerservice etc. sogenannte Actionbounds, d.h. digitale Schnitzeljagden, Quiz, Bildungsrouten usw. zu erstellen. Bewertet werden nicht der Spaßfaktor, sondern Praxisnähe, Fragenvielfalt und fachliche



Bild: Strunk, LVG

che Richtigkeit. Die Bewertung nehmen die Studierenden selbst vor.

5. Fachbücher aus dem Ulmer Verlag stehen den Studierenden als E-Books zur Verfügung.

Abgerundet wurde der Tag mit einer Workshop-Phase, in der die Teilnehmenden selbst aktiv werden und die verschiedenen Anwendungen ausprobieren konnten.

### Fazit

Ziel des LVG-Teams ist es, die Vorteile der konventionellen mit den digitalen Lernmedien optimal zu ergänzen. Die neue Technik ersetzt weder die Präsenz der Lehrkräfte noch klassische Unterrichtsmaterialien und -formen, sondern bringt analoge und digitale Welt zusammen zu einer zeitgemäßen Unterrichtsform. Dieser Weg wird seit 2003 beschritten. Die Teilnehmenden zeigten sich am Ende sehr zufrieden und motiviert, die Ausstellung an der eigenen Schule auf den Prüfstand zu stellen.

### Hinweis

Unterlagen im Infodienst (Intranet): <http://unterlagen.lvl-bw.de> ■

Die Lernzielkontrolle zum Einsatz von Tablets erfolgt per Learning App. Das macht Spaß, vor allem aber sind alle „am Drücker“.



**Gisela Enderle**  
LEL Schwäbisch Gmünd  
Tel. 07171/ 917-112  
[gisela.enderle@lel.bwl.de](mailto:gisela.enderle@lel.bwl.de)