

Gefördert vom



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie **leben!**



**FÖRDERKREIS FÜR KINDER,  
KUNST UND KULTUR  
IN FALKENSEE E.V.**

# AG-PROJEKT DIGITAL

24.07.2020

## BESCHREIBUNG

In der für Schülerinnen und Schüler (nachfolgend Schüler genannt) konzipierten AG wird außerhalb des Pflichtunterrichts spannendes und zugleich wichtiges Wissen in der Anwendung und Nutzung von Laptops vermittelt. Die vom Verein gestellten Geräte werden gemeinsam mit dem freien Betriebssystem Linux eingerichtet und eröffnen den Schülern die Nutzung von Open-Source-Software. Dabei handelt es sich nicht um einen „EDV-Kurs“, sondern um eine Erlebnis-AG. In zwei verschiedenen Projekt-Versionen lernen die Schüler eigenaktiv, die Technik eigenständig anzuwenden. Die AG arbeitet off- und online und vermittelt während der AG-Dauer den Schülern die Fähigkeiten, zukünftig aktiv und eigenständig am digitalen Homeschooling teilnehmen zu können. Weiterhin erhalten sie Zugang zum Internet und erfahren, wie Informationen aus den sozialen Netzwerken selbstständig überprüft werden können.

Schüler, die die gesamte Projektzeit aktiv mitgemacht haben und bestätigen, dass sie über keinen eigenen und geeigneten PC und/oder Laptop verfügen, erhalten das während der AG-Zeit vom Verein überlassene Gerät zur eigenen nachhaltigen Nutzung ausgehändigt (Eigentumsübertragung).

## HINTERGRUND

Die digitalen Kompetenzen von Schülern in Deutschland werden in internationalen Vergleichsstudien als durchschnittlich bewertet.

Doch in der zunehmend immer schneller digitalisierten Gesellschaft muss den Heranwachsenden der kompetente und zugleich kritische Umgang mit den Technologien des 21. Jahrhunderts vermittelt werden. Nur so können sie am umfänglich schulischen, privaten und gesellschaftlichen Leben teilhaben. Die Gewinnung von Informationen im digitalen Netz, die Aus- und Bewertung von Beiträgen in sozialen Netzwerken und das zukünftig existenzielle Basiswissen in der Anwendung der Technik ist ein wichtiger Stützpfiler für Bildung, Wohlstand, Teilhabe und Demokratie. Dabei gilt es, Kinder und Jugendliche aller Gesellschaftsschichten gleichermaßen an dieser Entwicklung teilhaben zu lassen. Wissen ist Macht und Nichtwissen ist gefährlich.

Das Missverständnis. Die digitale Kompetenz ist weitaus komplexer, als der Besitz von digitalen Endgeräten. Es ist wie bei einem Profi-Radrennen. Die besten und modernsten Rennräder reichen nicht aus, ein Rennen für sich zu entscheiden.

Bei einigen unserer Projekte in der Vergangenheit war die Benutzung eines Laptops erforderlich. Dabei stellte sich heraus, dass ein grundsätzliches Verständnis zu Computern und deren Anwendungsmöglichkeiten kaum vorhanden ist. Klassische Fragen waren: „Warum muss ich was wo speichern?“; „Wie speichere ich?“ „Wie kann ich das Programm x oder y öffnen?“; „Wie kann ich an einer Gruppensitzung teilnehmen“ um nur einige Beispiele zu nennen.

Gefördert vom



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie **leben!**



**FÖRDERKREIS FÜR KINDER,  
KUNST UND KULTUR  
IN FALKENSEE E.V.**

## PROJEKTZIELE

Schüler sollen

1. aktiv mit der Anwendung und Nutzung von Laptops vertraut gemacht werden
2. mit dem Projekt „**Musik komponieren**“ und dem Projekt „**Wir schreiben eine Zeitung mit Erscheinungsdatum 01.09.2040**“ off- und online auseinandersetzen
3. erleben, wie sie am möglichen Onlineunterricht mit Notebook teilnehmen können
4. erfahren, wie sie erforderliche Programme kostenfrei aus dem Internet herunterladen können
5. Erfolgserlebnisse erreichen und belohnen sich mit der Eigentumsübertragung des Übungsgerätes; nun sind sie befähigt am Onlineunterricht teilzunehmen. Ihr Selbstbewusstsein wird gestärkt und die Wahrscheinlichkeit, dass sie vom Bildungszug frühzeitig und unverschuldet abgehängt werden, ist gebannt
6. ökologische Zusammenhänge erfahren. „Schlafende Laptops“ können viel und schonen die Ressourcen und die Umwelt

## PROJEKTANGEBOT

Das Angebot aktuell

- Altersklasse A: von 10 bis 12 Jahren (AG-Gruppe)\*
- Altersklasse B: von 13 bis 15 Jahre (AG-Gruppe)\*
- AG-Größe: ca. 10 Schüler
- AG-Beginn: möglich ab September 2020
- AG-Häufigkeit: 2 Stunden pro Schulwoche
- AG-Dauer: ca. 20 Stunden je AG

\* Abweichungen in Abstimmung zwischen dem Projektleiter des Vereins und der Schulleitung sind vereinbar.

## FINANZIERUNG / PROJEKTKOSTEN

Die Organisation, Durchführung als auch die Beschaffung der Technik wird durch die Förderung des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend im Rahmen des Bundesprogramms Demokratie leben! und dem den Förderkreis für Kinder, Kunst und Kultur in Falkensee e. V. sichergestellt. Kosten für die Schüler und/oder die Schule entstehen nicht.

## PROJEKTVERFÜGBARKEIT

Das Angebot ist aktuell auf zwei AG-Projekte begrenzt.

## PROJEKT-ERFOLGSKONTROLLE

Nach Abschluss der Einzel-AG's wird ein Abschlussbericht erstellt.

## VERÖFFENTLICHUNGEN

Über die Projekte, die Kooperationen, Erfolge und Herausforderungen wird der Verein Bericht erstatten lassen.