



Maßnahmen, um  
Verhaltensauffälligkeiten  
in der Schule  
entgegenzuwirken:

Was kann das für den Einsatz des  
Computers bei der Förderung der  
sozial-emotionalen Entwicklung  
bedeuten:

- |  |        |  |
|--|--------|--|
| (1) strukturierter Raum  | zu (1) | <ul style="list-style-type: none"><li>• PC muss mit Zubehör einen sinnvollen Platz im Raum haben (Medienecke, Abstände beachten, Einsicht durch andere, Ordnung am Platz, sicherer Ort (Regen, Getränke ...))</li></ul>  |
| (2) gut (= klar) strukturierter Unterricht (planmäßig gesteuert, zieldefiniert, systematisiert) / häufiger Phasenwechsel | zu (2) | <ul style="list-style-type: none"><li>• in diesen muss der PC-Einsatz eingeplant werden</li><li>• auch gilt es ständig, differenzierte Ziele zu bestimmen und deren Umsetzung zu überprüfen</li><li>• PC kann zum Phasen-, Sozialform-, Arbeitsformwechsel genutzt werden</li></ul>  |
| (3) positiv formulierte Regeln   | zu (3) | <ul style="list-style-type: none"><li>• Regeln müssen auch für den Umgang mit dem PC klar festgelegt werden (wer darf wann ran, wie muss ich ihn behandeln ..?)</li><li>• Das attraktive Medium und sein Wert bieten zusätzlichen Regelbedarf in der Schule</li></ul>  |
| (4) Rituale  | zu (4) | <ul style="list-style-type: none"><li>• PC-Nutzung kann als Ritual eingeführt werden (z.B.: Immer bei der Freiarbeit dürfen 2 Schü. an den PC / Am Ende jeder Woche werden die Arbeitsergebnisse vorgestellt.)</li></ul>   |
| (5) attraktives Lehr- und Lernmaterial / intrinsische Motivation   | zu (5) | <ul style="list-style-type: none"><li>• für die meisten Schü. stellt der Comp. ein attraktives Lernmittel dar (reizvoll, weil noch selten i. d. Klasse und Familie; mehrsinnig leuchtend/tönend)</li><li>• PC ist für viele ein Medium, das intrinsische Motivation zur Auseinandersetzung mit weniger attraktiven Lernstoffen ermöglicht</li></ul>  |
| (6) alle Sinne ansprechen  | zu (6) | <ul style="list-style-type: none"><li>• die Handhabung des PC spricht die visuelle, akustische, taktile Wahrnehmung an</li><li>• hohe Abstraktionsstufe (Text/Bild)</li><li>• mittelbare Realitätserlebnisse: anschaulich jedoch nicht selbst erfahrbar: Sinnesansprache hat nichts mit der realen Erfahrbarkeit der dargestellten Gegenstände zu tun (Auswahl entscheidend: z.B. Löwenzahn real, Wale im PC)</li><li>• gezielte Programme zur</li></ul> |



		Wahrnehmungsförderung
(7) Reduzierung störender Umweltreize	zu (7)	<ul style="list-style-type: none"><li>• PC bietet durch sein breites Reizangebot eine hohe Bereitschaft zur Aufmerksamkeit</li><li>• Kopfhörer können zum Abschotten gegen sonstigen Klassenlärm dienen</li><li>• Stellung im Raum (evtl. Sichtschutz), vereinfachte Oberflächeneinstellung gegen Reizüberflutung</li><li>• PC kann zum störenden Umweltreiz für andere in der Klasse werden</li></ul>
(8) Handlungsorientierung	zu (8)	<ul style="list-style-type: none"><li>• bietet viele Handlungsmöglichkeiten: im jeweilig. Programm und in Kombination mit anderen Handlungsabläufen, die nicht am PC ausgeführt werden (z.B. Wörter / Bilder eingeben, drucken, ausschneiden, aufkleben, ausmalen)</li></ul>
(9) dem Leistungsvermögen angepasste Anforderungen - Differenzierung / Vermeiden von Misserfolgen	zu (9)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Oberfläche vereinfachen, voreinstellen</li><li>• angepasste, differenzierte Aufgabenstellungen und Programmauswahl teilw. möglich</li><li>• wenig Programme bieten gute Differenzierungsmöglichkeiten (erfordert Grundkenntnisse bei L. zur Auswahl und Voreinstellung)</li></ul>
(10) selbstbestimmtes Lernen	zu (10)	<ul style="list-style-type: none"><li>• einige Programme bieten Wahl- und Entscheidungsmöglichkeiten im vorbestimmten Rahmen (nur das ist möglich, was im Programm möglich ist)</li><li>• direkte Fremdbestimmung durch andere Personen kann in zunehmendem Maße entfallen (Fremdbestimmung durch ProgrammiererInnen)</li><li>• Kommunikation Schü.-PC ist Übungsfeld für Akzeptanz eines Regelsystems</li></ul>
(11) Aufbau von Ich-Stärke und Selbstwertgefühlen	zu (11)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Vertrauensbeweis (Ich darf an den PC!)</li><li>• gedruckte (schönere) Arbeitsergebnisse als mit Handschrift möglich (bei sonst unleserlicher Schrift)</li></ul>



- |  |         |   |
|--|---------|---|
| (12) Ventile bieten  | zu (12) | <ul style="list-style-type: none"><li>• Einsatz kreativer Programme zur Selbstdarstellung oder Reflexion für ältere Schü.</li><li>• Ventil nur auf abstrakter Ebene, kein ganzkörperliches Ausleben möglich.</li></ul>  |
| (13) faires, sicheres Verhältnis zwischen den erbrachten Leistungen und den dafür erfolgten Konsequenzen (Benotung, Lob, Belohnung, Verstärkereinsatz) | zu (13) | <ul style="list-style-type: none"><li>• mit dem PC kann ich nicht handeln, er behandelt alle quasi gleich (je nach Voreinstellung)</li><li>• PC bietet in einigen Programmen direkte Verstärker für gute Leistungen (verbales Lob, belohnende Bilder und Spiele)</li><li>• bei schwer verständlichen Programmen können Frustrationen auftreten; Entscheidungen des PC werden nicht erklärt (Maßstab?)</li></ul> |
| (14) L-Verhalten (Echtheit, Wärme, Akzeptanz, nicht-wertendes Verstehen, Loben, Spiegeln, Umlenken)  | zu (14) | <ul style="list-style-type: none"><li>• Lernen und arbeiten erfolgt zeitweise unabhängig von der L.-Schü.-Kommunikation mit allen Vor- und Nachteilen dieser Situation</li><li>• kann in belasteten Beziehungssituationen zum Abstandgewinnen und Beruhigen eingesetzt werden</li><li>• zusätzliches Lernfeld: Akzeptanz des von L. gesetzten Rahmens der Arbeit am PC</li></ul>                                |
| (15) individuell angepasste Angebote zum Aufbau und zur Übung von sozialen Beziehungen zwischen den SchülerInnen                                       | zu (15) | <ul style="list-style-type: none"><li>• Möglichkeit der Zusammenarbeit mit 1 Mitschü.</li><li>• Ergänzung der individuellen Fähigkeiten (Auswahl des Schü. entscheidend !)</li><li>• gemeinsame Arbeit an 1 Medium è Kommunikation über das Medium</li></ul>  |
| (16) Förderplan für einzelne SchülerInnen erstellen  | zu (16) | <ul style="list-style-type: none"><li>• erfordert die Festsetzung und Reflexion individualisierter Zielsetzungen für den Einsatz des PC als Lernmedium (Auswahl des Programms, Voreinstellungen, allein oder mit Mitschü. arbeiten, ...)</li></ul>  |