



Sachbearbeitung	Bildung und Sport		
Datum	12.01.2009		
Geschäftszeichen	BS-221-Se		
Beschlussorgan	Schulbeirat	Sitzung am 29.01.2009	TOP
Behandlung	öffentlich		GD 038/09

Betreff: Elly-Heuss-Realschule
hier: Projekt Digikids

Anlagen: 1

Antrag:

Vom Bericht Kenntnis zu nehmen.

Gerhard Semler

Genehmigt: BM 2.OB	_____	Bearbeitungsvermerke Geschäftsstelle des Gemeinderats:
_____	_____	Eingang OB/G _____
_____	_____	Versand an GR _____
_____	_____	Niederschrift § _____
_____	_____	Anlage Nr. _____

Sachdarstellung:

Zusammenfassende Darstellung der finanziellen Auswirkungen

Finanzielle Auswirkungen: Auswirkungen auf den Stellenplan:	Ggfs. Deckung über Schulbudget Nein
--	--

1. Ausgangslage

Die Elly-Heuss-Realschule führt im Schuljahr 2008/09 503 Schüler/-innen in 18 Klassen. Seit dem Schuljahr 2004/05 wurde der Kunstzug eingeführt.

Die Realschule in Baden-Württemberg versteht sich als eine „Schule der Realien“, die sich der Wirklichkeit in besonderer Weise verpflichtet fühlt. Sie hat stets versucht, eine Balance zwischen Tradition und Fortschritt, zwischen allgemeiner Bildung und berufsorientierenden Bildungsmodulen, zwischen Theorie und Praxis herzustellen.

Die Realschulen vermitteln in sechs Schuljahren eine in sich abgeschlossene, erweiterte allgemeine Bildung und ein vertieftes Grundwissen. Sie schaffen die Grundlage für praktisch orientierte Berufe, die auch erhöhte theoretische Anforderungen an die jungen Leute stellen, in denen Aufgaben mit gehobenen Ansprüchen an Selbstständigkeit, Verantwortung und Menschenführung zu bewältigen sind. Zusätzlich bereiten sie die Schüler/-innen auf zahlreiche schulische Bildungsgänge – vorwiegend im beruflichen Schulwesen – vor. Im Bildungsplan für die Realschulen sind daher die themenorientierten Projekte BORS (Berufsorientierung) und WVR (Wirtschaft – Verwalten – Recht) fest verankert.

Während diese Grundsätze für alle baden-württembergischen Realschulen gelten, besitzt die Elly-Heuss-Realschule mit ihrem künstlerisch-kreativen Profil ein Alleinstellungsmerkmal.

Die Elly-Heuss-Realschule ist landesweit die einzige Realschule mit einem **Kunstprofil**.

Entsprechende Angebote im Ergänzungsbereich wenden sich an alle Schüler/-innen. Regelmäßig werden für Schülergruppen und ganze Klassen Sonderprojekte zur Förderung künstlerischer Fähigkeiten durchgeführt. Darüber hinaus wird seit nunmehr vier Jahren in jedem Jahrgang eine Kunstklasse gebildet, die sowohl einen erweiterten Unterricht beim Fachlehrer als auch ergänzende Wahlangebote an Workshops bei freiberuflichen Künstler/-innen enthalten. In diesem Zusammenhang werden seit drei Jahren die „DigiKids“-Kurse durchgeführt. Sie werden durch einen Kunsterzieher und eine Ulmer Kommunikationsdesignerin und Medienpädagogin, die die Gruppen auch leitet, geplant.

Aufbauend auf diese Arbeit und die gemachten Erfahrungen soll nun ein neues Bindeglied zwischen dem allgemeinen baden-württembergischen Realschulkonzept und dem künstlerischen Profil der Ulmer Elly-Heuss-Realschule geschaffen werden. Eine Schülerfirma wird die kreativ-künstlerischen Arbeitsbereiche noch stärker mit der Berufsorientierung und –vorbereitung verknüpfen. Bisher arbeiteten schon die „DigiKids“ unter Anleitung der

Kommunikationsdesignerin und Medienpädagogin auftragsorientiert für verschiedene Ulmer Institutionen. Beim Vorhaben „Schülerfirma“ sollen sich die beteiligten Jugendlichen noch stärker mit den originären Problemstellungen in gestalterischen Berufen auseinandersetzen. Sie werden alle Arbeitsprozesse kennenlernen und ausüben, die für den wirtschaftlichen Erfolg einer Firma relevant sind.

2. Projekt DigiKids - Einblick in die Welt der Medienberufe

Die Schüler/-innen, die sich für die Kunstprofil-Klasse an der Elly-Heuss-Realschule entschieden haben, besitzen ein großes Interesse am künstlerischen Arbeiten. Sie sind sehr offen für neue Ausdruckstechniken. Entsprechend hoch ist bei der überwiegenden Zahl der Schüler/-innen auch das kreative Potential.

Um Eintritt in die genannten Berufe zu erlangen, bedarf es neben einem gewissen Talent auch handfester Grundlagen. Damit sind Kenntnisse sowohl im gestalterischen als auch im handwerklichen Sinne gemeint. Je selbstverständlicher diese Grundlagen vorhanden sind, desto leichter fällt es den Jugendlichen, einen Zugang zu zukünftigen Praktikumsplätzen, Ausbildungsbetrieben und weiterführenden Schulen zu bekommen. Daher gilt es, begabte und motivierte Schüler/-innen bereits frühzeitig auf die kreativen Berufe zu qualifizieren. Dazu gehört (wie auch zu vielen anderen Berufen) eine entsprechende Medienkompetenz, in deren Mittelpunkt ein qualifizierter Umgang mit entsprechender digitaler Medientechnik steht.

Es hat sich in den vergangenen Jahren gezeigt, dass sich in der medienpädagogischen Arbeit sehr frühzeitig die Begabungen der einzelnen Schüler/-innen herauskristallisieren lassen. Es können daher schon zu einem frühen Zeitpunkt Weichen für ihren späteren Berufswunsch gestellt werden. So können sich diese Jugendlichen z.B. sehr bewusst und rechtzeitig um Praktikumsplätze kümmern, schulexterne Mappenkurse besuchen, um auf die Anforderungen der weiterführenden Schulen vorbereitet zu sein. Die Schüler/-innen lernen durch das DigiKids-Projekt ihre Fähigkeiten und Möglichkeiten kennen und wissen um ihr Potential für künftige Arbeitgeber oder ihre Berufskarrieren.

Die DigiKids arbeiten mit einer gängigen professionellen Gestaltungssoftware, die in jedem Designbüro Verwendung findet. Unter Anleitung einer Kommunikationsdesignerin mit medienpädagogischen Fachkenntnissen entwickeln sie Flyer, Plakate, Logos, Hausaufgabenhefte, Postkarten etc.. Die Gestaltung dieser Printmedien geht über das Normalmaß an professionellen Ansprüchen. Dem entsprechend haben die DigiKids kleinere Gestaltungsaufträge, wie die Gestaltung von Flyern und Postkarten für gemeinnützige Institutionen übernommen und schon erfolgreich ausgeführt.

Außerdem haben die DigiKids sehr erfolgreich an überregionalen Wettbewerben teilgenommen.

So konnten im Schuljahr 2007/08 u.a. Kleinprojekte wie

- ✓ Poster für den Europäischen Wettbewerb
- ✓ Flyer für die Fechtabteilung des SSV Ulm 1846 e.V.
- ✓ Beteiligung am Wettbewerb "Weststadt (m)eine Heimat"

realisiert werden.

All diese Maßnahmen bewirkten einen großen Motivationsschub bei den Schüler/-innen, da sie plötzlich direkt die positiven Auswirkungen ihres Tuns erfuhren. Ein Lob von einem realen Auftraggeber außerhalb der Schule oder die Beurteilung einer unabhängigen Jury (die Schüler/-innen gewannen beim Europäischen Wettbewerb im dritten Jahr in Folge einen Bundespreis) ist nach Darstellung der Elly-Heuss-Realschule für den Einzelnen oft wertvoller und ein größerer Ansporn als das Lob der Eltern oder Lehrer. Dementsprechend ist das Projekt in der Klasse nach zweieinhalb Jahren immer noch ein absoluter „Renner“, was für Schulprojekte nicht selbstverständlich ist.

In diesem Projekt können sich die Schüler/-innen außerhalb des üblichen Leistungsdrucks (es gibt keine schulrelevanten Noten) ausprobieren, Fähigkeiten entwickeln und Positionen beziehen. Neben der Vermittlung von Computerkenntnissen und Gestaltungsgrundlagen, werden auch immer wieder Betriebe besucht und damit auch Arbeitsplätze kennengelernt. Auch wenn im Anschluss nicht jede/-r Schüler/-in Designer/-in oder Künstler/-in wird, so haben sie für ihren beruflichen Werdegang wichtige Kernkompetenzen erlangt.

3. DigiKids – „Die Schülerfirma“

Die Idee, das Konzept der DigiKids in eine neue Phase zu überführen, ist nach Darstellung der Elly-Heuss-Realschule zu diesem Zeitpunkt sehr naheliegend:

Die Elly-Heuss-Realschule und das pädagogische Team haben in den vergangenen Jahren ein wirkungsvolles schulisches Konzept entwickelt und wertvolle Erfahrungen sammeln können, Schüler/-innen selbsterfahrend, selbstmotiviert, fast spielerisch an die Arbeitswelt heranzuführen.

Die Erfahrung hat gezeigt, dass insbesondere bei gemeinnützigen Vereinen ein reges Interesse besteht, dass Schüler/-innen für ihre Altersgruppe Ideen entwickeln.

Die Elly-Heuss-Realschule verfügt über ein geeignetes Basis-Equipment für eine Schülerfirma.

Schulleitung, Kollegium, Eltern, Förderverein und Schüler/-innen unterstützen gemeinsam die Idee einer DigiKid-Schülerfirma.

4. Projektziel

Aus der Erfahrung vergangener DigiKid-Projekte hat sich nach Darstellung der Elly-Heuss-Realschule gezeigt:

- Die grafischen Arbeiten bleiben auch nach der Beendigung des Projekts in Gebrauch.
- Die Schüler/-innen verfügen durch das Projekt über nachhaltiges Wissen, Fertigkeiten und Fähigkeiten. Sie wenden dieses Wissen in anderen Schulfächern an. So sollten die Schüler/-innen im Fach Deutsch einen Gedichtband erstellen und haben von sich aus Gestaltungsarbeiten am Computer vorgeschlagen. Der Computer und seine Möglichkeiten werden somit zum selbstverständlichen Werkzeug der Schüler/-innen. Die erlernten Fähigkeiten nutzen sie weiterhin für Studienarbeiten, Referate und Präsentationen, ein Plakat für ein Schulmusical, Flyer und Plakatgestaltung für das Schülercafé.

- Schüler/-innen beschaffen sich freiwillig Bausteine der Software und arbeiten damit zu Hause weiter.
- Der Umgang mit der Computertechnik hat bewirkt, dass die Schüler/-innen sich außerhalb des Unterrichts mit neuer Medientechnologie beschäftigen und sich zutrauen damit umzugehen.
- Die Schüler/-innen erhalten durch Besuch der Firmen nachhaltiges Wissen für ihre spätere Berufspraxis und können auch in späteren Berufsjahren von den gemachten Erfahrungen profitieren. Schüler/-innen können die Gelegenheit nutzen, sich bei potentiellen Praktikumsplätzen bekannt zu machen.
- Schüler/-innen beschäftigen sich aktiv mit ihrer Berufswahl.

5. Gender-Mainstreaming

Medienprojekte werden oft hauptsächlich von Jungen genutzt. Wenn Mädchen sich in solchen Projekten einfinden, werden sie leicht wieder verdrängt und es werden ihnen die klassischen Rollenprofile zugewiesen. Hier gilt es verstärkt, Werbung bei Mädchen zu machen. Bei den eigentlichen Gestaltungsarbeiten arbeitet jedes Kursmitglied allein am Rechner, daher kommt es in der Regel erst gar nicht zu den Verdrängungsstrategien. Außerdem wird darauf geachtet, dass jede/-r Projekt-Teilnehmer/-in mit einer konkreten Aufgabenstellung gleichberechtigt am Projekt teilnimmt. Dabei werden Mädchen und Jungen animiert, Themen zu behandeln, die normalerweise dem anderen Geschlecht zugewiesen werden.

Jungen verstehen unter Mediennutzung meist Computerspiele und surfen auf Internetseiten mit Unterhaltungswert. Der kreative und künstlerische Umgang mit dem Computer kommt dabei zu kurz. Konsequenterweise an einer Sache dran zu bleiben und auch detailliert zu arbeiten, fällt ihnen über einen längeren Zeitraum häufig schwer. Ziel ist es, diese genderspezifischen Eigenschaften in eine positive Richtung zu fördern und technisch knifflige Inhalte von beiden Geschlechtern gleichwertig behandeln zu lassen.

6. Kooperation mit der Ferdinand-von-Steinbeis-Schule (Gewerbliche Schule)

Eine Kooperation in zeitlich begrenzten Einzelprojekten mit der Ferdinand-von-Steinbeis-Schule und der Elly-Heuss Realschule ist im Rahmen der Ausbildung in der 1BFD (einjährige Berufsfachschule Druck- und Medientechnik) möglich.

Ziele könnten hierbei die Realisierung kleinerer Projekte im Bereich Typografie, DTP, Webdesign und Bildbearbeitung sein, um das Interesse für Berufe der digitalen Print- und Medienwelt in den vier Fachrichtungen Medienberatung, Mediendesign, Medienoperating und Medientechnik kennenzulernen.

7. Öffentlichkeitsarbeit

Die Öffentlichkeitsarbeit für das DigiKid-Projekt soll auf verschiedenen Ebenen stattfinden, die Ideen und die entsprechenden Maßnahmen sollen von den Schüler/-innen entwickelt werden. Die anfallenden Kosten für die Maßnahmen sollen von den Schüler/-innen erwirtschaftet oder durch Findung geeigneter Kooperationspartner gedeckt werden. Für die Öffentlichkeitsarbeit wären denkbar:

- Werbung auf einer eigenen Internetseite
- Entwicklung von DigiKids als eine Marke der Elly-Heuss-Realschule, unter der alle Computer-Projekte zusammengefasst werden (DigiKids hat sich als Namen in der Schule eingebürgert und soll in jedem Fall beibehalten werden, da er bereits von der ganzen Schüler-, Eltern- und Lehrerschaft verwendet wird.)
- Werbung und Marketing-Maßnahmen
- Faltblätter
- Postkartenaktionen
- Ausstellung der Arbeiten im öffentlichen Raum
- Ausstellungen in der Schule
- Teilnahme an Wettbewerben