

[Login](#)**moodleSCHULE e.V.****PRINT**

[VERANSTALTUNGEN](#)
[CORPORATE](#)
[ELEARNING](#)
[KMU](#)
[HOCHSCHULE](#)
[SCHULE](#)
[News](#)
[Projekte](#)
[Interviews](#)
[ETRAINER](#)
[INTERNATIONALES](#)
[WISSEN](#)
[LINKS](#)
[ARCHIV](#)

[MARKT & TEST](#)

Aus der virtuellen Welt zurück in die reale!

Kleve, März 2008 - Wenn der australische Computerexperte Martin Dougiamas am 12./13. März bei der Moodle-Fachtagung vor mehr als 400 Pädagogen über seine Lernplattform berichtet, wird er überrascht sein, dass sich die deutschen Lehrer für seine Meinung zur Medienverwahrlosung von Jugendlichen interessieren. Der Verein moodleSCHULE e.V. wird mit dem Moodle-Chefentwickler über die neue Welle der weltweiten Medienverwahrlosung diskutieren.

Kinder und Jugendliche verbringen heute viel Zeit vor dem Bildschirm. Sie tauchen ab in die virtuellen Welten ihrer Spielkonsolen, Chaträume und Online-Spiele. Sie knüpfen Kontakte und haben Bindungen zu Personen, die sie in Online-Freundschaftsplattformen kennenlernen.

Dieser Trend ist seit einigen Jahren ungebrochen und wird nach Meinung der Mitglieder von moodleSCHULE e.V. durch den zunehmenden schulischen Leistungsdruck durch das Turbo-Abi weiter zunehmen. Die Gefahr ist groß, dass die Persönlichkeit der Schüler in den virtuellen Welten Schaden nimmt und sie den Anschluss an die Realität verlieren.

NRW-Bildungsministerin Sommer hat unlängst den übermäßigen Medienkonsum der Schüler als Leistungsbremse ausgemacht. Sie will Eltern und Lehrer verstärkt in die Pflicht nehmen, weil ganz ohne Computer & Co. gehe es auch nicht.

Einen konkreten und realisierbaren Lösungsweg schlägt moodleSCHULE e.V. vor: Die Internetplattform Moodle setzt dort an, wo Schüler sich befinden, in "ihrer virtuellen Welt". Die Internetplattform Moodle wird überwiegend eingesetzt, um Schülerinnen und Schüler bei der Vorbereitung auf den Unterricht und die Beseitigung von individuellen Lernproblemen zu unterstützen (Fachraum).

Dieses Angebot ist geeignet, um Lerndefizite und Versagensängste bei Schülerinnen und Schülern abzubauen. Moodle kann aber wesentlich mehr: Innerhalb der Internetplattform wird den Jugendlichen der Raum geboten, in dem sie sich auszutauschen, Hilfe suchen und finden, Ansprechpartner erhalten, sich für Partys verabreden, einen Gruß an eine andere "reale" Person senden oder Stress vor Leistungsüberprüfungen abbauen. Im Gegensatz zu den kommerziellen Lösungen besteht jedoch nicht die Möglichkeit, sich eine virtuelle Welt aufzubauen und in die Anonymität des Internets zu entschwinden.

Hier gibt es keine Nicknames, keine fiktiven Persönlichkeiten. Hinter jedem User im schulischen Moodle steht eine reale Person, ein Mitschüler, der sich dort auch nur so geben kann, wie er in der Wirklichkeit ist. Er wird akzeptiert mit all seinen Problemen, Schwächen und Stärken.

Durch die Begegnung im virtuellen Moodle-Raum wachsen die Schüler zur Gemeinschaft zusammen. Wer plötzlich im Moodle-Raum nicht mehr erscheint, wird gesucht, er wird angesprochen. In einem Schul-Moodle werden die Schüler nicht sich selbst überlassen. So ist es nicht verwunderlich, dass die Schüler es überwiegend positiv finden, wenn sie ihre Chatpartner auf dem Schulhof auch mal persönlich treffen.

Besonders interessant wird dieser neue Ansatz, wenn die Schüler klassen- und jahrgangstufenübergreifend, vielleicht auch schulformübergreifend einander begegnen können. Moodle kann den Jugendlichen beim Erwachsenwerden begleiten, ihn zu Verantwortung und Selbstständigkeit erziehen, ihm zeigen, dass der Mehrwert in der Gemeinschaft und nicht in der Isolation einer virtuellen Welt liegt.

[Mehr über den Verein moodleSCHULE e.V.](#)

Anzeige
Machen Sie es sich einfach!

Hätten Sie auch gerne ideale Bedingungen für eLearning **einfach** und **schnell** einzuführen und **nachhaltig** zu verankern, eine leistungsfähige eLearning-Infrastruktur plus Training, Beratung und Service, und das alles zum Fixpreis?! Dann sollten Sie **hier** weiterlesen...

Am 25. und 26. April 2008 in Berlin:

3. Internationale Messe für Studium, Praktikum und akademische Weiterbildung **Mehr**

Anzeige
Die eLearning Baltics Konferenz 2008:
[Melden Sie sich an!](#)

Premium Content
MarktCHECK - Second Life für die Bildung
 Second Life ist ein Trendthema mit Ecken und Kanten. Wer sich einen tieferen Einblick verschaffen und eine Antwort auf die Frage erhalten will, ob sich ein Engagement lohnt, musste viel Zeit investieren.

CHECK.point eLearn
 macht Ihnen jetzt den Überblick leicht. Second Life-Spezialist Matthias Rückel hat die 3D-Welt unter Nützlichkeitsgesichtspunkten für Bildungs- und eLearning-Anbieter durchleuchtet.

Das Whitepaper, das Ihnen den Überblick verschafft

[Druckansicht](#)
[Artikel empfehlen](#)