



Schülerinnen und Schüler werden künftig in geänderten Verfahren aufsteigen. Foto: Monika Sigrist, VSA.

# Die Instrumente für den Übertritt von der Primar- in die Sekundarschule sind da

**Schullaufbahn.** «Prüfung ist unnötig» titelte die Solothurner Zeitung am 9. April und gibt damit wieder, was schweizweit Standard ist: Die Zuteilung der Schülerinnen und Schüler in die Anforderungsniveaus der Sekundarschule stützt sich auf ein ausgewogenes Empfehlungsverfahren und nicht auf die Ergebnisse einer einzelnen schriftlichen Prüfung. Ab dem Schuljahr 2017/18 gilt dies auch im Kanton Solothurn.

An drei Veranstaltungen im Juni haben Vertretungen der Verbände Lehrerinnen und Lehrer Solothurn (LSO), Schulleiterinnen und Schulleiter Solothurn (VSL SO) und des Volksschulamtes (VSA) über das neue Verfahren informiert. Die anwesenden Lehrpersonen und Schulleitungen regten letzte Anpassungen an den Materialien und Instrumenten an. Diese finden Sie nun auf der Homepage des Volksschulamtes unter [www.vsa.so.ch](http://www.vsa.so.ch) → Leistungsmessungen und Übertritte → Übertritte

## Empfehlungsgrundlagen

Die Lehrperson mit Klassenleitungsfunktion der sechsten Klasse der Primarschule empfiehlt ihre Schülerinnen und Schüler für ein bestimmtes Niveau der Sekundar-

schule. Diese Empfehlung basiert nicht mehr alleine auf den fachlichen Leistungen in Form von Noten, sondern berücksichtigt auch die wahrscheinliche Leistungsentwicklung sowie die Einschätzung des Arbeits- und Lernverhaltens. Das neue Übertrittsverfahren ist somit ganzheitlich angelegt.

## Angepasste Dokumente

Für das künftige Übertrittsverfahren steht ein überarbeitetes Antrags- und Empfehlungsfeld zur Verfügung. Auf ihm werden die fachlichen Leistungen summarisch und die Leistungsentwicklung prognostisch-formativ festgehalten. Zwei Bögen (einer für die Lehrperson, einer für die Eltern) dienen der Einschätzung des Arbeits- und Lernverhaltens des Kindes in Bezug zu den Anforderungsniveaus der Sek B, E und P. Beim zweiten Standortgespräch werden diese Beurteilungen zusammengetragen und anschliessend in das Antrags- und Empfehlungsfeld integriert. Die Dokumente sind auch im Lehrer-Office verfügbar.

## Kontrollprüfung bei Uneinigkeit

Durch das neue Verfahren erhält die Empfehlung durch die Lehrperson mit Klassen-

leitungsfunktion einen hohen Stellenwert. Es ist sichergestellt, wie bei Uneinigkeit zwischen der Lehrperson und den Eltern verfahren wird. Auf Wunsch können die Eltern ihr Kind für eine Kontrollprüfung anmelden. Diese Prüfung nimmt eine externe Leistungsbewertung aufgrund von Lernzielen in den Fächern Deutsch und Mathematik vor. Die Kontrollprüfung wird in einem vierjährigen Versuchslauf durchgeführt und evaluiert.

## Weiteres Vorgehen

Die Änderungen treten auf den 1. August 2016 in Kraft. Die Schülerinnen und Schüler der jetzigen fünften Klassen werden als Erste mit dem künftigen Empfehlungsverfahren übertreten. Die Informationsveranstaltungen für die Eltern werden im Herbst in den Schulkreisen stattfinden. Das Volksschulamts unterstützt die Schulleitenden und die Lehrpersonen dabei mit einer Präsentationsvorlage.

Volksschulamts Kanton Solothurn

# Fünft- und Sechstklässler im Programmierfieber

**Informatische Bildung.** Im Herbst 2015 startete die Klasse 5b aus Bellach im Fach informatische Bildung das Projekt Scalable Game Design. Die Schülerinnen und Schüler lernen dabei ein eigenes Computerspiel zu programmieren. Als Hilfsmittel dienen ihnen Programmierbausteine aus dem Spiel «Frogger», die sie selbst beliebig anpassen können.

Seit 2014 führt die Pädagogische Hochschule der Fachhochschule Nordwestschweiz (PH FHNW) das Lernkonzept Scalable Game Design mit interessierten Lehrpersonen der Primarschule durch. Scalable Game Design setzt wichtige Kompetenzen des Lehrplans 21 im Fachbereich informatische Bildung um und ermöglicht einen projektartigen Unterricht, der für die Schülerinnen und Schüler überaus motivierend ist.

## Kreatives Programmieren

Gestartet wird mit dem Spiel «Frogger». Der Frosch, der mithilfe der Tastatur fortbewegt wird, muss diverse Hindernisse überqueren, um unbeschadet auf die andere Seite des Spielfelds zu gelangen. Vom Zeichnen der Elemente wie dem Frosch und der Strasse bis hin zu jeder Bewegung, die im Spiel vor sich geht, kreieren und programmieren die Schülerinnen und Schüler selbst. Dabei müssen sie sich nicht an Vorgaben halten – sie können die Ge-

staltung des Spielfelds und die Figuren frei nach ihrer Fantasie vornehmen.

## Motiviertes Lernen

Können die Kinder ihre eigenen Ideen umsetzen und ihr ganz eigenes Projekt bearbeiten, löst das bei ihnen Motivation aus – da wird, ohne dass es Hausaufgabe wäre, in der Freizeit eifrig weiterprogrammiert und regelmässig untereinander und mit der Lehrperson ausgetauscht, was man herausgefunden hat oder wo man nicht mehr weitergekommen ist. Ein wertvoller Prozess des Lernens, der über das Reproduzieren von auswendig Gelerntem hinausgeht.

«*Mir gefällt, dass man alles selber aussuchen und bestimmen kann.*»

Salomé, 5. Klasse

## Erfahrungen austauschen

Die 3-D-Variante des Projekts ist unter [www.agentcubesonline.com](http://www.agentcubesonline.com) verfügbar. Dort findet man Spiele, die von anderen Kindern und Jugendlichen programmiert wurden. Es ist auch möglich, die Spiele zu klonen und so Einsicht zu gewinnen, wie diese programmiert wurden. So können sie selbst weiterentwickelt oder als

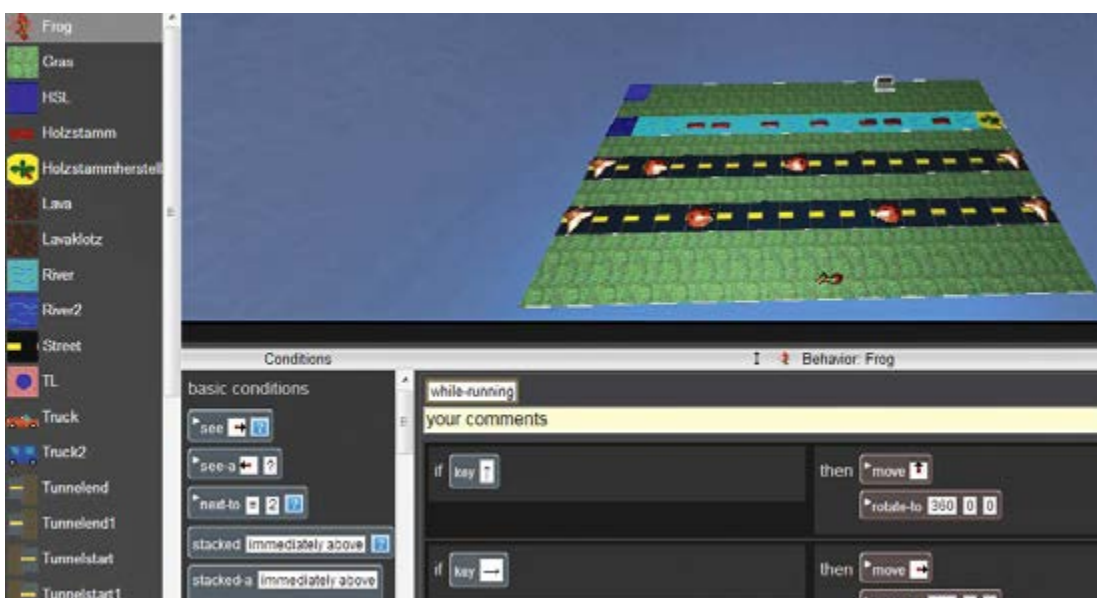
Modell für die Umsetzung eigener Ideen verwendet werden. Das Lernen nimmt so Eigendynamik an.

## Erkenntnisse weitergeben

Die Schülerinnen und Schüler zeigen gerne, was sie gelernt haben. Einige Schüler der 6. Klasse haben ihre kreierten Spiele sogar an einem Informationsanlass der Beratungsstelle Digitale Medien in Schule und Unterricht (imedias) an der PH FHNW in Solothurn vorstellen können. Auch bei einem Schulbesuch führen die Kinder Interessierte gerne in die Welt des Programmierens ein: Im September besucht eine Delegation einer finnischen Schule den Unterricht.

## Informatische Bildung

Die Regelstandards informatische Bildung gelten für die 3. Klasse der Primarschule bis zur 3. Klasse der Sekundarschule. Die Umsetzung des in der Broschüre «Informatische Bildung. Regelstandards für die Volksschule» beschriebenen Referenzrahmens erfolgt bis im Schuljahr 2017/18. Unter [www.ict-regelstandards.ch](http://www.ict-regelstandards.ch) steht den Lehrpersonen eine grosse Materialsammlung zur Verfügung, die zur Gestaltung eigener Unterrichtsumsetzungen anregt.



Mit dem 3-D-Programm AgentCubes können Schülerinnen und Schüler ihre eigenen Spiele entwickeln.  
Foto: zVg.