

H 1441

Grundschule

Heft 1/Januar 2004



Diktate (ganz) abschaffen?

Herausforderung
Fremdsprachenunterricht

westermann®

Schreibprojekt Hypertext

Cordula Atzhorn/Klaus Maiwald

Schülerinnen und Schüler schreiben eine Abenteuergeschichte am Computer, gestalten und stellen sie als Hypertext ins Internet. Das ist sinnvoller Einsatz neuer Medien in der Grundschule.

Medien sind in allen Kinderzimmern, Medienerziehung ist in aller Munde. In der Grundschule greifen Aktivitäten mit so genannten neuen Medien noch zögerlich: Sollte der Primarbereich nicht ein Raum für authentische Erfahrungen sein? Sind neue Medien nicht etwas für Ältere? Komme ich selbst als Lehrerin und Lehrer überhaupt mit? So mögen manche Vorbehalte lauten.

Aber auch neue Medien gehören in die Grundschule (vgl. Metzger 2001), und mediale Erfahrungen lassen sich mit unmittelbaren sinnvoll verknüpfen. Bei Medienerziehung geht es nicht nur um den Erwerb von Know-how; sie ist kein Selbstzweck. Medienerziehung steht immer in einem engen Bezug zu fachlichen Inhalten, in diesem Fall des Deutschunterrichts.

In unserem Vorhaben schrieben die Schülerinnen und Schüler eine Abenteuergeschichte als Hypertext (www.vs-gaustadt.bnv-bamberg.de/projekt/index.html).

An einen Textkern, in dem ein Ich-Erzähler plötzlich in eine andere Welt gerät, lagerte sich über fünf Ebenen ein Hypertext-Geflecht an, durch das man sich per Mausclick bewegen kann. Durch die von den einzelnen Kindern geschriebenen Textblöcke entstand eine gemeinsame Geschichte mit mehreren Handlungssträngen. Schreibprozess und Schreibprodukt unterschieden sich von der normalen Textproduktion z. B. beim kreativen Schreiben, da hier meist jedes Kind bzw. jede Gruppe seine eigene Geschichte mit einer linearen Handlung verfasst. Es ging auch um ein anderes, nicht lineares und interaktives Lesen vor einem Monitor. Schließlich kam es bei der gemeinsamen Arbeit immer wieder darauf an, Texte begründet zu beurteilen. Medienerziehung erfolgte somit eingebunden in schreib- und lesedidaktische Zielsetzungen.

Der Dschungel der 1000 Gefahren

An einem besonderen Tag im Sommer sitze ich an einen Baum gelehnt im Garten und wünsche mich an einen anderen Ort.

Ich trage andere Kleider. Der Garten, der Baum - alles ist verschwunden.

Ich schließe die Augen und denke ganz fest an eine andere Welt und mit einem Mal wird alles ganz ungewöhnlich. Ich heiße anders.

Die Geschichte beginnt

Über die Farben geht es nun zu den Fortsetzungen:

BLAU

ROT

GRÜN

BRUNN

ORANGE

In intensiver Arbeit entstand eine spannende Hypertext-Geschichte

Medienkompetenz beinhaltet Nutzungs-, Gestaltungs-, ästhetische und Kritikkompetenz (vgl. Barth 1999). Ihr Erwerb erfordert, auch in unserem Projekt, Kinder aus der Rolle der Nutzer vorgegebener Medienangebote zu holen und sie zu aktiven Gestaltern zu machen. In unserem Hypertextprojekt wurden ...

- elementare Fertigkeiten in Textverarbeitung, Kenntnisse über das Internet und die Funktionsweise eines Hypertextes erworben,
- die Leistungen von herkömmlichem Erzählen, Lesen, Schreiben und von „Hypertextfiction“ abgewogen,
- Medien produktiv erfahren,
- soziale Kompetenzen wie Kooperations- und Kritikfähigkeit geübt.

Technische Voraussetzungen für unser Projekt

Gearbeitet wurde in einem Computerraum mit zwölf PCs. Mehr als drei Kinder an einem Gerät sind kontraproduktiv, ebenso mehr als zwei Durchgänge, um alle Schülerinnen und Schüler in Einzelarbeit an einen Rechner zu bringen. Die Steuerung der Schülerarbeitsplätze und die simultane Präsentation wurden durch das Programm „Mastereye“ ermöglicht. Hilfreich wäre für Präsentationszwecke zusätzlich ein Datenbeamer gewesen.

Texteingabe- und Formatierungsübungen der Schülerinnen und Schüler erfolgten im Netscape Composer. Der Composer

kann als vereinfachtes Textverarbeitungsprogramm verwendet werden und erstellt die Dokumente gleich im HTML-Format, was bei der späteren Einbettung ins Internet Arbeit spart. Der Hypertext wurde mit „Frontpage 2000“ aufgebaut, die Bearbeitung der gescannten Bilder erfolgte mit „Corel Photo Paint“.

Wie wir vorgegangen sind

Die Entstehung des Hypertextes pendelte zwischen Textproduktion, Textreflexion und Angeboten zum Weiterschreiben. Eingelagert waren Einheiten eines „Computerlehrgangs“. Dieser orientierte sich an den Bedürfnissen der Texterfinder („Wie schreibe ich einen Text, wie komme ich ins Netz, wie speichere ich Daten ab ...?“), aber auch an ästhetischen Kriterien.

Die entstandenen Texte wurden z. T. mehrmals überarbeitet, bis sie in Form und Inhalt den Mitschülerinnen und Mitschülern gefielen. Hierfür wurden Maßgaben von den Kindern erarbeitet, wie sie auch sonst im Deutschunterricht gängig sind. Die Hinterlegung der Bilder, die Verlinkung der Texte und ihre Übertragung ins Netz erfolgte von Lehrerseite. Im Regelfall werden zwei Kolleginnen bzw. Kollegen für ein solches Projekt zusammenarbeiten.

Das Projekt nahm folgenden Verlauf: Vorab lasen die Schülerinnen und Schüler „Die Insel der 1000 Gefahren“ (Packard 1996). Hier können Leserinnen und Leser

unterschiedliche Geschichtenstränge verfolgen. Die Kinder begegneten bereits hypertextuellen Prinzipien (vgl. *Maiwald* 2001), aber noch in Buchform.

Wichtig war herauszufinden, welche Erfahrungen die Kinder bereits mit dem Computer gemacht hatten. Wie erwartet stellte sich in einer kleinen Erhebung ein breites Spektrum dar. Es reichte von Unkenntnis und Unerfahrenheit bis hin zu Kindern, die selbstbewusst von Internet- und vielfältigen Erfahrungen mit Computerspielen berichteten.

In einer Fantasiereise grenzten wir das Thema in „Dschungel der tausend Gefahren“ ein. Nach einer Ideensuche mit anschließendem Cluster schrieben die Schülerinnen und Schüler 24 Geschichten.

Eine Einführung in die Bestandteile des Computers und deren praktische Anwendung (Mastraining, Markieren und Formatieren, Hintergrundgestaltung, Probetexte erstellen) schloss sich an.

Die Texte wurden in Schreibkonferenzen überarbeitet und zu fünf Gruppentexten zusammengefasst. Sie enthielten die Kernpunkte, ermöglichten eine Anknüpfung für weitere Handlungsstränge und enthielten ein offenes Ende. Es folgte eine Einführung in das Internet, die sich mit grundlegenden Fragen und der Bedienung von Suchmaschinen befasste.

Die Schülerinnen und Schüler schrieben ihre Texte am PC und überarbeiteten sie. Der Lehrer stellte die Texte auf eine von ihm erstellte Webseite und setzte die Links.

Durch das Weiterschreiben der im Internet stehenden Texte bauten die Schreiber die Handlungsstränge aus. In einer Schreibkonferenz fanden sich Kriterien für die Textbearbeitung. Die einzelnen Geschichten wurden von den Schülerinnen und Schülern überarbeitet, illustriert und in den Rechner eingegeben. Ins Internet gestellt und verlinkt wurden sie wiederum vom Lehrer.

In einem Schlussplenum setzten sich alle Gruppen zusammen, lasen und bewerteten die Texte der anderen Teilnehmer. Es wurden Collagen und Standbilder zu den ausgedruckten Texten erstellt und mündliche Inhaltsangaben und Wertungen abgegeben. Zu Hause beendeten die Schülerinnen und Schüler ihre Lieblingsgeschichten, die an vorhergehende Handlungen anknüpfen, Spannung erzeugen und ein sinnvolles Ende aufweisen sollten. Nach einer Lektüre der Geschichten im Unterricht wurden diese von den Gruppen in den PC eingegeben und vom Lehrer mit Bildern unterlegt und verlinkt.

Hier können Leserinnen und Leser unterschiedliche Geschichtenstränge verfolgen. Die Kinder begegneten bereits hypertextuellen Prinzipien (vgl. *Maiwald* 2001), aber noch in Buchform.

Wichtig war herauszufinden, welche Erfahrungen die Kinder bereits mit dem Computer gemacht hatten. Wie erwartet stellte sich in einer kleinen Erhebung ein breites

Ich kann mir nicht vorstellen, wo ich gelandet bin. Neben mir sind Bäume und Tiere. Ich laufe ein bisschen durch den Dschungel. Plötzlich fällt eine Orange neben mir herunter. Ich schaue nach oben und ein kleiner Affe sitzt da im Baum. Es sieht aus, als ob er mich auslacht. Er wirft eine Orange nach der anderen. Auf einmal trifft er mich am Rücken. Genauso plötzlich, wie das Äffchen aufgetaucht ist, verschwindet es wieder.

Hier geht es nun zu den Fortsetzungen:



So geht die Geschichte im grünen Pfad weiter

Spektrum dar. Es reichte von Unkenntnis und Unerfahrenheit bis hin zu Kindern, die selbstbewusst von Internet- und vielfältigen Erfahrungen mit Computerspielen berichteten.

Vielfältige Lerngewinne

Für die Evaluation stellte sich die Frage: Was haben die Kinder in unserem Hypertext-Projekt gelernt? Bzw. hat das Projekt nicht nur mehr, sondern auch überlegtere Computer- und Mediennutzer gewonnen? Wir überprüften die Lernfortschritte beispielsweise, indem wir „Pfade“ und Geschehnisse im „Gefahrensdschungel“ suchen ließen, was alle Kinder ohne Schwierigkeiten meisterten. Grundlegende Fertigkeiten, wie Computer anschalten, ins Internet gehen, Links verfolgen, wurden erlernt.

Auf der schreibdidaktischen Ebene waren die Kinder bereits im Projekt selbst nachhaltig gefordert und gefördert worden. Bei der persönlichen Bewertung, ob die Vorliebe dem klassischen Buchtext oder hyperartigen Texten gilt, nahmen die Kinder sehr differenziert Stellung.

In ihre Argumentationen flossen auch die unterschiedlichen Produktionsweisen ein. Die Kinder beurteilten den Computer als „sauberes“ und vielfältiges Schreibgerät, welches beim Rechtschreiben motiviert und hilft, andererseits zeitaufwändig und technisch anfällig ist. Den Kindern entging nicht, „dass uns der Computer manchmal im Stich gelassen hat“ – wie *Johanna* wohlwollend formulierte. Als besonderen Anreiz empfanden die Schreiberinnen und Schreiber die Veröffentlichung. Insgesamt war die Rückmeldung positiv. *Matthias* fasst seine vielfältigen Lerngewinne so zusammen:

„... dass man eine Geschichte schreibt und an einer fremden Geschichte weiterschreiben kann, die man toll findet. Dass man sozusagen ein Team gebildet hat, das zusammen ein Buch geschrieben hat und dass der Hypertext ins Internet gekommen ist.“

Ausblick

Das Projekt veranlasste etliche Kinder, sich Computer zu wünschen. Schließlich woll-

ten sie ja auch Eltern und Freunden die selbst verfassten Abenteuergeschichten zeigen können. Oft sind es die Kinder, die den Erwachsenen die neue Medienwelt eröffnen. Damit sie von dieser Welt gefangen, aber nicht vereinnahmt werden, damit sie diese Welt selbst in Besitz nehmen können, braucht es Erfahrung mit neuen Medien bereits in der Grundschule. Und es braucht Erziehende, die sich selbst auf den Weg des Dazulernens begeben.

Literatur

- Barth, Susanne:* Medien im Deutschunterricht. In: Praxis Deutsch, Heft 153/1999, S. 11-19
Maiwald, Klaus: Hypertext unter medialen, kulturellen und deutschdidaktischen Aspekten. In: Didaktik Deutsch, Heft 11/2001, S. 38-55
Metzger, Klaus: Handlungsorientierter Umgang mit Medien im Deutschunterricht. Cornelsen Scriptor. Berlin 2001
Packard, Edward: Die Insel der 1000 Gefahren. Ravensburger Buchverlag. Ravensburg 1996.

Software

Corel Photo Paint 9 von Corel Corp.
Frontpage 2000 von Microsoft
MasterEye XL 4.0 von Master Solution
Netscape Composer ist eine Komponente des Browsers „Netscape Navigator“ der Netscape Communications Corp. (freeware)