

## Aktuelle Themen und Informationen

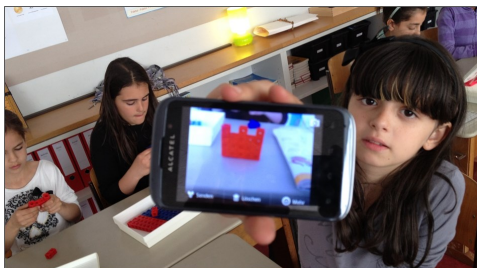
- \* **Medienbildung im BA Frühkindliche Bildung und Erziehung**
- \* **Medienbildung und musikbezogene Kulturarbeit mit Kindern**
- \* **Medienpädagogische Projektseminare in der Frühen Bildung**
- \* **Grundschule 2.0**
- \* **Film – Sprache – Begegnung**
- \* **Medienbildung im Schulfernsehen**
- \* **Filmliste Migration**
- \* **ImPHuls – das Magazin von Studierenden für Studierende**
- \* **Medienbildung in der aktuellen Bildungsplanreform in BW**

### Grundschule 2.0

JOHANNES CLAASSEN

Kinder im Grundschulalter sehen fern, chatten, posten, kommentieren, lieben Musikvideos auf YouTube, spielen auf der Wii oder bei [Spieleaffe.de](http://Spieleaffe.de), nutzen WhatsApp, bearbeiten Fotos auf ihrem Smartphone oder stellen sich mit der H&M-App ihr Wunschoutfit zusammen.

Das sind meine Beobachtungen nach drei Jahren Berufserfahrung in der Grundschule. Natürlich trifft das nicht auf alle Kinder und auf manche nur in geringen Maßen zu. Trotzdem erkenne ich eindeutig mehr mediale Erfahrung in einer Klasse mit 22 Schülern als im Kollegium mit 22 Kolleginnen.



Als Klassenlehrer (Kl. 3 und 4) versuche ich deshalb die neuen digitalen Möglichkeiten im und um den Unterricht zu nutzen. Dabei möchte ich einerseits die vorhandene Medienkompetenz der Schüler nutzen, um auf motivierende Art zur selbstständigen Arbeit anzuregen, und andererseits einen sicheren und bewussten Umgang mit Medien und Daten selbstverständlich werden lassen.

Grundlage dazu ist eine Klassenwebseite als Kommunikations-, Aktions- und Präsentationsplattform ([Tannenkids.de](http://Tannenkids.de) und [Tannenplatz.de](http://Tannenplatz.de)). Kommunizieren können die Schüler untereinander über ein eigenes [Forum](#) (Klasse 4, 2011/2012) und innerhalb eines gemeinsamen [Onlinespiels](#) öffentlich über eine [Pinnwand](#) (Klasse 3, 2012/13) und mit mir über Kontaktformulare und E-Mail.

### Webseite

Die Klassenwebseiten wurden nach und nach je nach Bedarf aufgebaut. Für den Betrieb der Webseiten ist kein Programm erforderlich. Das Webseitentool [weebly.com](http://weebly.com) ermöglicht alle nötigen Funktionen kostenlos und selbsterklärend. Für eine de-Domain (z.B. [MeineKlasse.de](http://MeineKlasse.de)) werden monatlich 0,29 € fällig. Eine Webseite mit [weebly.com](http://weebly.com) zu erstellen ist sehr einfach.

Aus einer Seitenleiste zieht man wahlweise ein Feld für Text, Foto, Video, Spalten, Audio, Dokument etc. auf die Stelle, an der man den Text, das Foto oder Sonstiges haben möchte. Eigenen Text in das Feld schreiben oder hineinkopieren oder ein Bild hochladen, auf „veröffentlichen“ klicken, fertig.

### Pinnwand

Die Idee der Pinnwand kam von einer Drittklässlerin, die gerne selbstgeschriebene Texte auf der Webseite veröffentlicht hätte. Technisch ist die Pinnwand ein Kontaktformular mit der Möglichkeit, Dateien (Text, Bilder, Videos, Links, ...) hochzuladen. Die Schüler haben schnell alle Möglichkeiten der Pinnwand ausprobiert und eine große Anzahl von Berichten, Gedichten, Fragen, Antworten, Fotos und Videos von zuhause aus gepostet. Um die Nutzung der Pinnwand einfach zu halten, gibt es kein Login. Jeder kann also alles posten. Damit niemand anstößige Inhalte veröffentlichen kann, werden die Beiträge zurückgehalten, bis ich sie genehmige. Nach den ersten Beiträgen habe ich den Schülern gezeigt, dass die Webseite die IP-Adresse ihres Computers speichert, zusammen mit der Uhrzeit, zu der ein Beitrag bearbeitet wurde. Allen Schülern ist damit klar, dass sie auf der Klassenwebseite, genauso wie überall sonst im Internet, möglicherweise identifiziert werden können. Es gab auf der Pinnwand noch keinen Beitrag, der gelöscht werden musste. Beim Veröffentlichen von Bild- und Videoinhalten muss natürlich auf

Urheberrechte und den rechtlichen Unterschied zwischen Hochladen und Einbetten eingegangen werden. Wenn die Schüler Bilder von Familie oder Freunden hochladen wollten, wurde das als Anlass genommen, um gemeinsam zu überlegen, wer in welchem Fall Fotos von wem veröffentlichen darf. Besprochen werden musste auch, welche Art von persönlichen Fotos und Angaben im Internet nichts zu suchen haben.

Wie die Zugriffstatistik zeigt, werden die Klassenwebseiten auch von Verwandten der Kinder in deren Herkunftsländern genutzt. Täglich wird die aktuelle Tannenkids.de-Seite zwischen 50 und 100 Mal von unterschiedlichen Benutzern besucht.

Statistiken für [www.tannenkids.de](http://www.tannenkids.de)

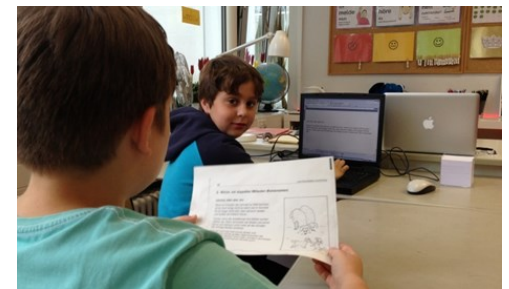
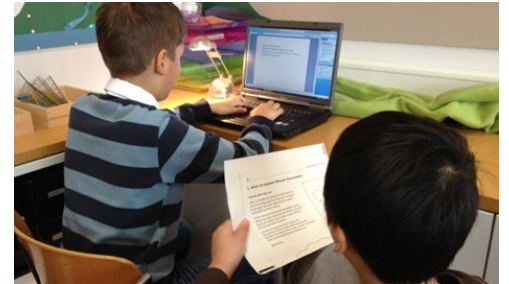
## Berichte

Auch außerhalb der Pinnwand haben die Schüler immer wieder die Möglichkeit, Beiträge zu Aktionen im Schulleben zu veröffentlichen. So gibt es zahlreiche Berichte zur Lesnacht, zu einem Theaterbesuch, zu Eislaufen, Mittelaltermarkt und Legoland. Die Texte wurden von den Kindern in der Regel freiwillig oder als Sternchenaufgabe zuhause geschrieben. Obwohl es sich um Texte zur Veröffentlichung handelt, wurde von mir nicht korrigiert. In einzelnen Fällen wurde die Rechtschreibung oder der Ausdruck mit den Schülern einzeln besprochen und meist folgte daraufhin – allerdings ungerne – eine Überarbeitung des Textes. Ab und zu durften die Kinder ihre Texte morgens vor Unterrichtsbeginn am Whiteboard lesen. Dabei wurden jedes Mal Rechtschreibfehler oder elegante und nicht so elegante Ausdrucksweisen von den Schülern diskutiert. Fast alle Texte wurden von den Schülern freiwillig und zusätzlich zu den Hausaufgaben geschrieben. Pädagogisches Ziel war dabei nicht explizit das korrekte Schreiben, sondern die Lust am Schreiben und Lesen zu erhalten und zu verstärken. Nebenbei haben die Schüler dabei auch Rechtschreibung trainiert und reflektiert, zum Beispiel mit der automatischen Rechtschreiberkennung im Browser oder gemeinsam mit den Eltern.

## Computereinsatz im Unterricht

In unserem Klassenzimmer befinden sich acht Laptops sowie zwei Desktoprechner. Diese

werden vorrangig für Trainingsaufgaben im Deutsch- und Mathematikunterricht eingesetzt. Eines der wenigen mir bekannten geeigneten und lohnenswerten Lernprogramme, die auf einfache Weise ein breites Spektrum an Übungsaufgaben bieten, ist die „Lernwerkstatt 8“. Mit einem Textverarbeitungsprogramm haben die Schüler in „Word-Diktaten“ geübt, die verschiedenen Möglichkeiten der Rechtschreibhilfe am Computer zu nutzen. Dabei diktierten sich Schüler in Zweiertams Texte und begleiteten die selbstständigen Korrekturversuche des Schreibers.



Dank eines Deckenbeamers können im Unterricht spontan Erklärungen oder Bilder im Internet gesucht werden, Orte in Karten gefunden werden, YouTube-Videos zur Erklärung von Naturphänomenen angeschaut werden oder ganz einfach mit Blick zur Klasse Begriffe gesammelt und aufgeschrieben werden.

## Onlinespiel - The Adventures of Klasse 3a

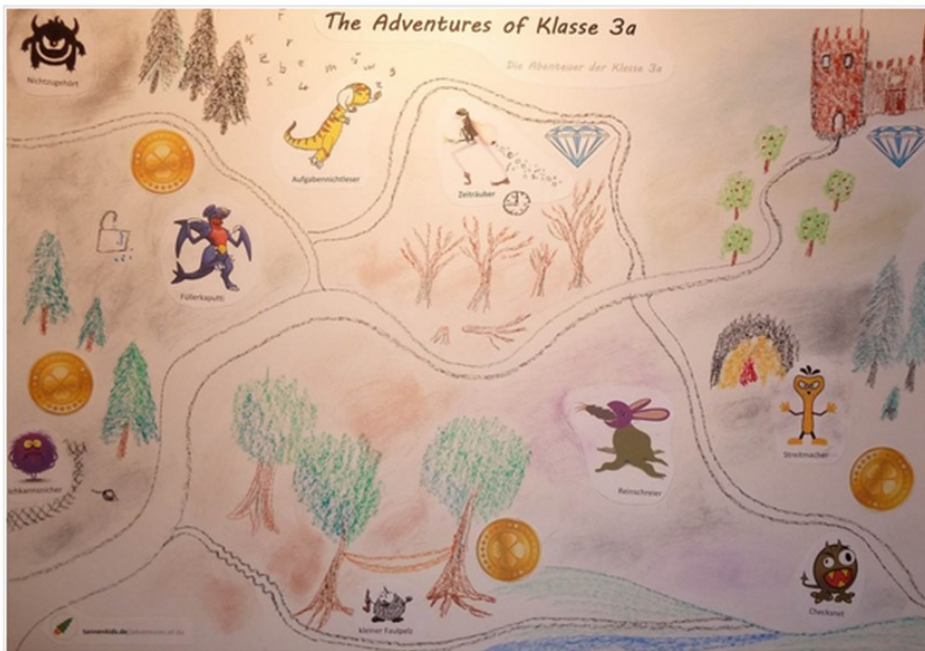
Nachdem ich in diesem Schuljahr eine dritte Klasse übernommen habe, die es gewohnt war, in klassischer Reihenbestuhlung zu sitzen, und der es fremd war, in Teams zusammenzuarbeiten, machte ich mir viele Gedanken, wie ich in dieser – zudem konfliktbelasteten – Klasse eine bessere Zusammenarbeit organisieren könnte. Mit Hilfe eines selbst konfigurierbaren, kostenlosen Online-Games ([chorewars.com](http://chorewars.com)) entwarf ich eine Spielversion, die ich „Adventures of Klasse 3a“ nannte. Grundidee des Spiels war es, sich durch positive Verhaltensänderungen im Unterricht Punkte zu erarbeiten und die Kräfte seines Avatars zu steigern. Die unerwünschten Verhaltensweisen wurden zu Monstern, die als Gefahren auf dem Weg zum Erfolg lauerten. Jedes Besiegen eines Monsters (z. B. der „Streitmacher“, der

„kleine Faulpelz“ oder der „Aufgaben-nichtleser“) konnten sich die heldenhaften Schüler zuhause im Onlinespiel mit XP (Experience Points) belohnen lassen. Dazu mussten die Herausforderungen im Spiel als bestanden markiert werden. Außerdem musste genau beschrieben werden, welche belohnenswerte Tat heute vollbracht wurde und wem damit geholfen wurde. Über zweieinhalb Monate hat das Spiel die Mehrheit der Schüler zu Teamarbeit und Ehrgeiz angestachelt, danach wurde die aktive Phase des Spiels eingestellt.

## The Adventures of Klasse 3a

### Die Abenteuer der Klasse 3a

**Auf dem Weg zum Erfolg lauern unglaubliche Gefahren. Der *kleine Faulpelz* macht dir die Arbeit schwer. *Füllerkaputti* lässt deinen Füller auslaufen, verbiegen oder verschwinden. Hüte dich vor dem *Aufgabennichtleser*, der kann dich fast so sehr verwirren wie *Nichtzugehört*. *Zeiträuber* gehen um im Land der 3a und rauben jede Minute deines Teams die sie bekommen können. *Reinschreier* und *Streitmacher* erkennst du an ihren lauten Schreien. Sei vorsichtig, sonst verwandelst dich in böse Mächte in einen *Checksnet*. Vertraue auf dein Team - und lass dich nicht aufhalten!**



**Jeder Erfolg bringt dir:**  
**10 XP, 1 gold coin und die Chance einen Diamanten zu finden.**  
 Sammle **XP** (Experience Points = Erfahrungspunkte)  
 Sammle **gold coins** (Gold Münzen)  
 Finde und sammle Schätze (**Diamanten**)



**Jeder Erfolg verändert die Kräfte deines Avatars**  
 STR = strength = Stärke  
 CON = constitution = Ausdauer  
 DEX = dexterity = Geschicklichkeit  
 CHR = charisma = Teamgeist  
 INT = intelligence = Intelligenz  
 WIS = wisdom = Weisheit

**Login hier**  
 Username: *dein Name 3a*  
 Passwort: *wie bei Antolin*

## Film



Im Deutschunterricht wurde in meiner aktuellen und in der ehemaligen Klasse ein Teil der Aufsatzerziehung in ein Filmprojekt integriert. Beide Klassen befassten sich zunächst mit dem Aufbau einer guten Geschichte. Dazu wurden Kurzgeschichten, Märchen und Filme analysiert und die wesentlichen Aspekte (Held(en), Ziel, Problem, Freunde und Feinde, Spannungsbogen) herausgearbeitet. Beim Filmprojekt der 4. Klasse schrieben alle Kinder ein eigenes Drehbuch, überarbeiteten dieses und entschieden sich für das am besten zu verfilmende Drehbuch.



In der 3. Klasse einigten wir uns zuerst auf eine gemeinsame Rahmenhandlung (Diebstahl in der Klasse), bevor alle Schüler eine eigene Drehbuchidee verwirklichten. Aus den vielen Drehbüchern wurden die besten Ideen gesammelt und zu einer Gesamtstory zusammengebaut.

Um die Arbeit während der Entstehung eines Films kennenzulernen, lasen die Schüler zuhause begleitend „Gregs Filmtagebuch“, in dem ein Blick hinter die Kulissen der Dreharbeiten zu Gregs Tagebuch geworfen wird. Danach bewarben sich die Schüler mit einer Bewerbungsmappe für die unterschiedlichen Jobs bei der Filmproduktion (Schauspiel, Regie, Kamera, Musikauswahl) und eine **Schülerjury** traf die Auswahl. Gedreht wurde teils während des Unterrichts. Während eine Gruppe filmte, bearbeitete die andere Gruppe eigenständig Unterrichtsmaterial. Einige Szenen wurden von den Schülern selbstständig zuhause oder im Freien gedreht. Dabei gab es jeweils ein Regiekind, ein Kamerakind und natürlich die Schauspieler. Die selbstständige Organisation und Arbeit auch ohne Erwachsenenbegleitung hat immer reibungslos geklappt, da alle Beteiligten die Arbeit sehr ernst nahmen.

### Ausblick

Bei allen Medienprojekten konnte ich beobachten, dass die Kinder mit viel Engagement und Eigeninitiative am Werk waren. Ob es um die Verbesserung des Teamworks in der Klasse ging, um das Ziel selbst spannende Geschichten schreiben zu können oder einfach um die Gelegenheit etwas mitzuteilen – oft waren es gerade die Anreize, die sich aus den digitalen Möglichkeiten ergaben, die die Schüler dazu brachten sich besonders einzubringen.

Natürlich hätten sich alle Projektziele auch ohne Neue Medien erreichen lassen. Die digitalen Möglichkeiten bieten jedoch gute Chancen das Lernen mit mehr Emotionen zu verbinden ihm damit mehr Bedeutung zu geben.

**Johannes Claassen, M.A.**

GHS-Lehrer in Ulm

Kontakt: [johannes.claassen@gmail.com](mailto:johannes.claassen@gmail.com)