

TECHNISCHE UNIVERSITÄT DARMSTADT
INSTITUT FÜR SPRACH- UND LITERATURWISSENSCHAFT

HAUSARBEIT FÜR DAS PROSEMINAR

COMPUTERPHILOLOGIE

WS 2003-2004

Thema:
Der Einsatz des PCs im Deutschunterricht
Ein Experimentvorschlag

Dozent: PROF. F. JANNIDIS

Vorgelegt: Adriana Ruiz Pino

März 2004, Wiesbaden

Danksagung

Eine allgemeine Danksagung gilt vielen Dozenten und Akademikern, die mich per e-Mail unterstützt haben. So möchte ich mich ausdrücklich bei Herrn Michael Breddin –Deutschlehrer in Baden Württemberg- für seine immer schnelle und ausführliche Hilfestellung und bei Prof. Heinrich Beckschulze für seine pointierten Kritiken bedanken genauso wie bei Annette Schockenhoff aus der Schreibwerkstatt in NRW und bei Tjard Kopka, einem E-Learning Spezialist.

Gleichermaßen möchte ich Lissi Schmidt –Doktorandin bei Prof. Spinner- für ihre Mithilfe in der Anfangsphase meiner Arbeit Dank sagen. Andere nützliche Meinungen kamen von Stephan Münzer, aus dem Fraunhofer Institut, Prof. Arich-Gerz, Cornelia Seeberg und Silvia Röpke-Dönges (Bibliothekarin) aus der TU Darmstadt. Auch an sie gilt meine Danksagung.

INHALTSVERZEICHNIS

| | |
|---|-----------|
| <u>1. EINFÜHRUNG</u> | 2 |
| <u>2. PÄDAGOGISCHER HINTERGRUND</u> | 4 |
| <u>3. PROJEKT</u> | 6 |
| 3.1. THEORIE | 6 |
| 3.2. PRAXIS | 7 |
| 3.2.1. ERSTE PHASE: IMPULSE | 7 |
| 3.2.2. ZWEITE PHASE: KREATIVES SCHREIBEN | 10 |
| 3.2.3. DRITTE PHASE: REZEPTIV-ANALYTISCHE PHASE. | 13 |
| 3.2.4. VIERTE PHASE: GEDICHTINTERPRETATION..... | 16 |
| 3.2.5. FÜNFTE PHASE: PRÄSENTATION | 16 |
| 3.2.6. BEWERTUNG UND REFLEXION | 16 |
| <u>4. ZUSAMMENFASSUNG</u> | 17 |
| <u>5. BIBLIOGRAPHIE UND LINKS</u> | 19 |

1. EINFÜHRUNG

Die Menge an der aktuellen Primär- und Sekundärliteratur über E-Learning ist so umfangreich wie unübersichtlich. Allein bei einer einfachen Google Suche finden sich über 4 Mio. Einträge. Trotzdem lässt sich das Thema E-Learning ziemlich genau definieren. Laut Steffanie Ihringer bedeutet E-Learning das technologiebasierte Lernen, das „die Verteilung jeglichen digitalen und multimedialen Inhalts über unterschiedliche elektronischen Distributionskanäle“ beschreibt: „Online über Internet, Intranet, Extranet oder Offline (über CD-ROM oder Video- bzw. Fernsehkanäle). E-Learning verspricht zeit- und kostensparende Fortbildung, schnellen und ortsunabhängigen Zugriff auf Lernressourcen und attraktive lernerbezogene Arbeitsumgebungen. Ebenso variantenreich sind die Lernmethoden: Computer-Based-Training (CBT) auf Stand-Alone-Systeme oder Web-Based-Training (WBT) über Netze mit Online-Trainern.“¹

Das E-Learning hat seine Wurzeln beim Militär.² Nach und nach entdeckten die Wirtschaft und dann die Pädagogik die Wichtigkeit dieses neuen Mediums, wobei die ersten Versuche alles andere als pädagogisch sinnvoll waren. „Im Laufe der Jahre entstand eine Vielzahl an, zunächst textlästigen, wenig motivierenden, eindimensionalen Lerndokumenten.“³

Nach einem schwierigen aber gleichzeitig vielversprechenden Anfang⁴ hat das Interesse am E-Learning in den letzten Jahren etwas nachgelassen. Die Ursachen dafür sind vielfältig. Zum einen wurden die angepriesenen Vorteile zu Nachteil : beispielsweise führte die Tatsache, dass der Benutzer Zeit und Ort des Lernens selbst bestimmen kann in die Isolation, denn das Umfeld der anderen Lernenden fehlte. Auch war die Eigenverantwortung der Benutzer nicht so hoch wie erwartet, denn die Selbststeuerung legt dem Benutzer allein die Verantwortung für einen Lernerfolg auf, usw.⁵ Zum anderen sank die Motivation der Lerner mit den damit verbundenen negative Erfahrungen. „Tatsächlich ist der über E-Learning vermittelte Anteil sogar von 9,1% in 1997 auf 8,4% zurückgegangen“. So die Autoren der Homepage www.4managers.de.⁶ Sie vermuten, „dass dies auf die früh gemachten negativen Erfahrungen der Lernenden zurückzuführen ist. Ein

¹ Ihringer, Stephanie. In: http://www.lit.berlin.de/BVC/splitter/sp2-2000/e_learning.htm

² So berichtet das selGO-Team: 1988 wurde der erste, ernstzunehmende, weltweite Standard für E-Learning entwickelt: A.I.C.C. (Aviation Industry CBT Committee). „Drill and Practice“ heißt eine gängige Methode der frühen 90ziger und zeigt die noch enge Nähe zum Militär. Basierend auf AICC und weiteren Standards entwickelte man im Laufe der Zeit den SCORM-Standard, der heute für praktisch alle Lernszenarien Gültigkeit hat.

Vgl. http://www.google.de/search?q=cache:zIKhIij_W2YJ:www.selgo.de/my_img/article_pdf.php%3Faid%3D51%26pid%3D16+%22geschichte+des+e-learning%22&hl=de&ie=UTF-8

³ Ibidem

⁴ Das selGO-Team berichtet am 28.08.03: Mitte der 90er Jahre „explodierte“ der Bereich des E-Learning und wurde schnell unüberschaubar. Da so viele Menschen sich dafür begeisterten und dran arbeiteten war die gute Qualität nicht mehr zu garantieren. Leider waren oft qualitativ hochwertige Materialien kostenpflichtig. Die Industrie reagierte schnell auf das neue Medium und schützte ihre Programme so, dass sie nur für registrierte Benutzer zur Verfügung standen. Vgl.

http://www.selgo.de/my_img/article_pdf.php?aid=51&pid=16

⁵ Vgl. das ALBA Projekt des Fraunhofer Instituts:

http://www.ipsi.fraunhofer.de/ipsi/press/press_releases/2002/021125alba.html

⁶ Vgl. <http://www.4managers.de/01-Themen/..%5C10-Inhalte%5Casp%5Ce-learning.asp?hm=1&um=E?frames=yes#anker2713>

Risiko für die weiteren E-Learning-Aktivitäten! Denn es scheint sich auch zu bestätigen, dass die Enttäuschten auch mit verbesserten Lernmitteln nur schwer dazu zu bewegen sind, einen neuen Versuch zu wagen⁷. Das Fraunhofer Institut bestätigt diese Meinung: „In Deutschland ist der „E-Learning-Hype zu Recht abgeklungen. Aktuelle Entwicklungen im E-Learning zielen darauf, in der traditionellen Aus- und Weiterbildung Bewährtes mit innovativen technischen Möglichkeiten zu kombinieren. Präsenz- und Onlinephasen, individuelles, betreutes und gemeinsames Lernen müssen in Einklang gebracht werden“⁸.

Wie schon am Anfang erwähnt, variieren nicht nur die Literatur über sondern auch die E-Learning Programme selbst in ihrer Qualität sehr stark. Michael Mainka von der Universität München schreibt in seiner Dissertation über die Möglichkeiten aber auch über die Gefahren der rasanten Entwicklung des E-Learnings. „Momentan tummeln sich und schreiben vor allem Personen auf diesem Markt, die zwar etwas von „E“, aber nichts von „Learning“ verstehen. Sei es, um sich Marktanteile zu sichern, sei es aber auch, um einfach den Anschluss und ein vermeintlich schnelles Geschäft in einem expandierenden Markt nicht zu verpassen. Enttäuschte Lerner und Unternehmen und ein einbrechender Markt sind die Folge. Übrig bleiben die Firmen, die mit durchdachten, fundierten Konzepten und einer langsameren Entwicklung ihre Lerner optimal betreuen und beraten. Der Begriff bezeichnet das derzeit stark wachsende Angebot von Lehr- und Lernangeboten im Internet. Hierzu zählen Fernlehrcurse, multimediale CD-ROMs, Video-Übertragungen aus Hörsälen und Unterrichtsräumen, Foren, News-Groups sowie die Online-Betreuung der Lernenden. Annähernd 90.000 Kurse in „virtuellen Hörsälen“ konnten im Frühjahr 2000 weltweit besucht werden.“⁹

Danach ist es klar, dass das E-Learning und seine Entwicklung auf der einen Seite relativiert werden sollte aber auf der anderen ein enormes Entwicklungspotenzial beinhaltet. Das E-Learning steht in der Tradition einer langen Reihe von Versuchen, das Lehren und Lernen durch den Einsatz von Technologie zu erleichtern bzw. zu verbessern. Die vorliegende Arbeit soll daher ein Unterrichtsprojekt im Fach *Deutsch, Literaturunterricht* präsentieren, das die bekannten Schwierigkeiten beim E-Learning zu lösen versucht. Als problematisch wird folgendes angesehen:

- mangelnde Interaktivität und Individualisierung
- fehlende Integration von Lernpartnern und Tutoren in den Lernprozess
- die Kontrolle des Lernfortschritts
- die unangemessene Reaktion auf Fragen und Probleme der Teilnehmer
- die Schwierigkeiten beim regelmäßigen Einholen von Feedback.

Ein erfolgreiches E-Learning Programm muss eine Reihe von Voraussetzungen erfüllen: Kommunikation, Interaktion, Lernerfolg, Tutorpräsenz. Was die **Kommunikation** angeht unterscheiden Müller und Dürr zwischen *synchron* oder *asynchron*. Unter *synchroner* Kommunikation versteht man die Benutzung von

⁷ Ibidem.

⁸ Wesser, Martin vom Fraunhofer Institut. In: http://idw-online.de/public/vid-10368/zeige_ver.html

⁹ Mainka, Michael. In: http://edoc.ub.uni-muenchen.de/archive/00000614/01/Mainka_Michael.pdf. S.9

Chats oder Whiteboards. Ein *asynchrones* Kommunikationsmittel ist zum Beispiel die elektronische Mail.¹⁰

Die **Interaktion** beschränkt sich insbesondere auf das „entdeckende Lernen“. „Problemlösen“ erscheint als erfolgsversprechender Ansatz beim Erlangen von Handlungskompetenz und Wissen. Als interaktive Lernmöglichkeiten haben die Benutzer normalerweise:

- Versuch und Irrtum
- Problemlösen durch Umstrukturieren, Anwenden von Strategien, Systemdenken und Kreativität.

Der Schwerpunkt der vorliegenden Arbeit liegt vielmehr auf der zweiten Möglichkeit.

Beim **Lernerfolg** soll festgestellt werden, welche Fehler der Lerner macht oder welche Wege er innerhalb des Lernprogramms wählt. Diese „dynamische Metadaten“ bilden die Grundlage für ein optimiertes Feedbackverhalten des Systems, das auf individuelle Schwächen des Lerners eingeht.

Ein **Tutor** hat sich „insbesondere unter Gesichtspunkten der Motivation, als sehr nützlich erwiesen“. Einen *echten* Menschen in den Lernprozess zu integrieren ist sehr sinnvoll, „und sei es nur, um in größeren Zeitabständen über die gewonnenen Erkenntnisse und Lernerfolge mit dem lernenden Kontakt aufzunehmen.“¹¹

2. PÄDAGOGISCHER HINTERGRUND

Die Idee dieses Projekts entstand als Überlegung drei Themengebiete zu verbinden: Computer, Literatur und Pädagogik. Aus der Recherche der groben Thematik, wie Literatur durchs E-Learning vermittelt wird, kristallisierte sich folgende Idee heraus: Ist es möglich, ein Unterrichtsmodul zu entwickeln, mit dem Schüler motiviert werden selbst Gedichte zu schreiben und sich gleichzeitig mit existierenden Gedichten zu befassen, alles mit Hilfe des Computers?

Es ist jedem Lehrer bekannt, dass sich Schüler oft dagegen wehren, analytisch an einen Text zu gehen. Sie arbeiten eher „lustlos wenn nicht gar widerwillig“¹². In diesem Projekt steckt die Hoffnung, den Schüler zum kreativen Schreiben zu motivieren und somit unbewusst zu einer analytischen Arbeit zu führen. Die Kreativität steht nicht im Kontrast zur Textanalyse.¹³

Da sich Literatur durch ihre Komplexität nicht immer als schwarz-weiß Thema behandeln lässt und Antworten auf Lernaufgaben nicht immer mit richtig oder falsch zu bewerten sind, schien es mir zweifelhaft, ob sich ein Benutzer mit einer CD-ROM so engagiert beschäftigt, dass er die hier vorgestellten Übungen ehrlich durchführt und so den gewünschten Erfolg erreicht. So stellte sich mir die Frage,

¹⁰ Müller, Roman und Johannes Dürr. Plattformen und Programme. In: Scheffer, Ute und Friedrich Hesse (Hrsg.) E-Learning, die Revolution des Lernens gewinnbringend einsetzen. Stuttgart, Klett-Cotta Verlag, 2002. S.167ff.

¹¹ Ibidem. S.170

¹² Merkelbach, Valentin (Hrsg.) Kreatives Schreiben. Braunschweig, Westermann Schulverlag GmbH, 1993. S. 153.

¹³ Ibidem S. 154.

ob diese Idee nicht lieber als Unterrichtsprojekt laufen soll. Im Rechnerraum sind im besten Fall alle Computer vernetzt, die Gruppe wird von einem Deutschlehrer angeleitet und die sozialen Kompetenzen werden nicht außer Acht gelassen. Die Zielgruppe soll die Sekundarstufe sein, bzw. Deutschleistungskurs Teilnehmer. Die Durchführung dieser Idee bedarf natürlich einer neuen Definition und eines Umdenkens des Lernprozesses. Die Rolle des Lehrers, der Schüler und die Lernumgebung müssen neu angedacht werden. Es ist hier nicht mehr der Lehrer, der eine vertikale Haltung zu den Schülern aufbaut, es sind vielmehr die Schüler, die mit ihren Interessen und Gefühlen den Unterricht mitgestalten. „Auf den Trainer oder Lehrer kommen neue Aufgaben zu: er fungiert weniger als Wissensvermittler und wird mehr zum Begleiter von Lernprozessen und zum Berater“.¹⁴

Leider fehlt in den Schulen noch eine echte Multimedia Didaktik. Noch kennen die meisten Lehrer sich nicht mit dem Medium PC so gut aus, dass ihr Unterricht dadurch bereichert werden könnte. Es sind zum Beispiel kaum Lehrer da, die sich die Hausaufgaben per Mail schicken lassen. Es trauen sich die wenigsten, den Unterrichtsraum woanders hin zu verlagern. Trotzdem gibt es erfreuliche Daten, die zwar nicht das Gegenteil bestätigen, aber doch eine Entwicklung in Richtung Einsatz des PCs in der Schule erhoffen lassen.¹⁵

Auch wenn die Institution Schule nicht so schnell auf diese Technik reagiert bzw. reagieren kann, sind die audiovisuellen Medien und der Computer aus unserer Kultur nicht mehr wegzudenken. Sie sind schon lange zu einer alltäglichen Tatsache geworden. „1999 besitzt die Hälfte aller US-Haushalte einen PC; Deutschland erreicht dies im Oktober 2000 [...] In der Gruppe der 16- bis 20-Jährigen Deutschen benutzen 60 Prozent einen Computer, 15 Prozent sogar mehrmals täglich. „Lesen und Schreiben in elektronischen Umgebungen erscheint als ein wesentlicher künftiger Aufgabenbereich des Deutschunterrichts, woraus sich neue Forschungsaufgaben für die Deutschdidaktik ableiten.“¹⁶ Dieser Realitätsbezug wird in dem vorliegenden Projekt aufgegriffen indem der Computer in der Schule aber auch zu Hause als Medium benutzt wird, um Impulse zu bekommen, sich schriftlich auszudrücken zu lernen und die eigenen literarischen Interessen zu entdecken.

Das Projekt besteht aus sechs Phasen:

- | | |
|----------------|--|
| Erste Phase: | Einstieg (Impulse bekommen) |
| Zweite Phase: | Kreatives Schreiben |
| Dritte Phase: | Rezeptiv-analytische Phase („Originalgedicht“ lesen) |
| Vierte Phase: | Interpretation |
| Fünfte Phase: | Präsentation |
| Sechste Phase: | (Bewertung und) ¹⁷ Reflexion. |

¹⁴ Ibidem, S. 60

¹⁵ Vgl. Mainka, Michael: Die SODIS-Datenbank des Soester Landesinstituts für Schule und Weiterbildung wies im Dezember 2001 insgesamt 1.122 Programme für den Einsatz im Deutschunterricht aus. Aus: http://edoc.ub.uni-muenchen.de/archive/00000614/01/Mainka_Michael.pdf S. 29

¹⁶ http://www.chip.de/news_stories/news_stories_29568.html zitiert von Mainka: Ibidem, S. 23

¹⁷ Die Bewertung läuft seitens des Lehrers und wird nicht im Plenum diskutiert. In allen anderen Phasen dagegen sind die Schüler involviert.

Auf einen Bereich wird in dieser Arbeit nicht eingegangen: die reelle zeitliche Organisation (wie lange das Projekt laufen soll, was genau in jeder Unterrichtsstunde gemacht wird, usw.). Der Grund dafür ist der, dass es sich hier um ein hypothetisches Projekt handelt. Falls es zu einer wirklichen Durchführung kommen soll, müssen auch andere Aspekte bedacht und individuell angepasst werden, wie zum Beispiel wie viel Zeit kann man tatsächlich einer Projektarbeit dieser Art widmen, wie viel Zeit haben die Schüler faktisch, usw. Diese sind Überlegungen, die nur am Rande mit dem Konzept zu tun haben.

3. PROJEKT

3.1. Theorie

Dass der Literaturunterricht produktionsorientiert sein soll, ist leider keine Selbstverständlichkeit. Bis jetzt war es so, dass der Schwerpunkt im Literaturunterricht auf die Analyse schon vorhandener Texte gelegt wurde, anstatt in die Produktion literarischer Texte. Laut Prof. Spinner tendiert der Deutschunterricht seit den 70er Jahren dazu, „endlich wieder, das literarische Schreiben (wie der Kunstunterricht das Zeichnen und Malen) als seine Aufgabe“ zu begreifen.¹⁸

„Schreiben lernt man nur durch Schreiben, und das um so leichter und intensiver, je besser man motiviert ist“. So äußert sich Ulrich Liebnau zu den Schwerpunkten einer kreativen Arbeit.¹⁹ Der wichtigste Aspekt dieses Projekts ist von daher die Motivation zur Kreativität. Es gibt gewisse Methoden, die sehr viel dazu beitragen, die Motivation im Literaturunterricht zu steigern. Einige davon sind die Projektorientierung, die Produkt-, Handlungs-, und Öffentlichkeitsorientierung. Diese Aspekte sollen die tragenden Säule dieses Projektes bilden.

Prof. G. Antos, aus der Universität Halle, listet sieben Merkmale des Handlungs- und Produktionsorientierten Unterrichts auf. Seiner Meinung nach soll der Literaturunterricht so sein:

1. ganzheitlich
2. schüleraktiv
3. im Mittelpunkt: Herstellung von Handlungsprodukten
4. subjektives Schülerinteresse wird zum Ausgangspunkt der Vorarbeit (interessenbezogen)
5. Beteiligung der Schüler an Planung, Durchführung, Auswertung des Unterrichts
6. Öffnung der Schule nach Innen und Außen
7. Ausgewogenes Verhältnis von Kopf- und Handarbeit.²⁰

Die Themenfindung in dieser Arbeit orientiert sich deswegen an der Lebenswelt der Schüler und die Schüler selbst schlagen Themen vor. Der PC bietet im

¹⁸ Zitiert von Merkelbach, Valentin (Hrsg.) Kreatives Schreiben. Braunschweig, Westermann Schulverlag GmbH, 1993. S. 159

¹⁹ Liebnau, Ulrich. Eigensinn, kreatives Schreiben –Anregungen und Methoden. Frankfurt am Main, Moritz Diesterweg Verlag, 1995. S.9

²⁰ <http://www.germanistik.uni-halle.de/antos/>

Literaturunterricht eine ganze Reihe von „positiven Nebenwirkungen“ die den Erfolg des Projektes zum großen Teil sichern:

Die bekannte Schüchternheit tritt nicht auf, denn der Schüler arbeitet mit sich selbst am PC und wird nicht von anderen Schülern oder vom Lehrer in seinen Fähigkeiten bzw. in seiner Kreativität gehemmt. In dieser Hinsicht hilft der Computer, die Schreibfähigkeit und die Kreativität zu fördern.

Der Schüler steht nicht vor einem „leeren Blatt“ sondern wird vom PC inspiriert. Die thematischen Anregungen bietet der PC. Er hilft dem Schüler, sich mit seinen Texten kritisch auseinander zu setzen ohne dass der Lehrer Urteile dazu fällt. So überarbeitet der Schüler selbst seinen eigenen Text und präsentiert ihn erst dann, wenn er die Hilfestellung des PCs bekommen hat und die Gelegenheit gehabt hat, Änderungen vorzunehmen.

Zur Vorbereitung in diese Arbeitsmethode soll gemeinsam mit den Schülern ein Kriteriumskatalog entwickelt werden, mit dem alle einverstanden sind. Der Lehrer soll alle Schritte des Projekts erklären. Er soll den Schwerpunkt auf das eigene kreative Schreiben legen, so dass die Schüler nicht den Eindruck haben, ihre Gedichte seien in irgendeiner Weise schlechter als das Original. Der Lehrer hat die Aufgabe, den Schülern klar zu machen, dass es unendlich viele gute Gedichte mit derselben Thematik geben kann. In diesem Kriteriumskatalog sollen folgende Bereiche angesprochen werden: Zeitaufwand, Bewertung, Präsentation und Veröffentlichung der Ergebnisse ins Netz.

3.2. Praxis

Erste Phase: Einstiegsphase

Die Ziele dieser Phase sind folgende:

- Impulse vom PC bekommen damit
- die Schüler ihre eigenen Interessen feststellen und
- kreative Prozesse dadurch angestoßen werden.

3.2.1. Erste Phase: Impulse

Das E-Learning entwickelt sich weiter und die anfänglichen Probleme werden langsam gelöst. Eine neue Branche ist durch diese Überlegungen entstanden: Die Instruktionssysteme. Dieses neue Gebiet befasst sich mit Ansätzen wie Motivation, Adaptivität, Kontrollinstanzen, Neugier und persönlichen Interessen. Laut den Instruktionstheorien muss der Lerner bei der Informationsvermittlung „durch hören, lesen oder entdecken Informationen aufnehmen. Dabei gilt es das Interesse des Lerners zu wecken und auf die relevanten Informationen zu lenken“.²¹ Diese neuen Ansätze werden in diesem Unterrichtsprojekt aufgegriffen, um das Interesse der Schüler an der Arbeit zu erhöhen.

²¹ Dichanz, Horst und Annette Ernst: E-Learning –begriffliche, psychologische und didaktische Überlegungen. In: Scheffer, Ute und Friedrich Hesse (Hrsg.) E-Learning, die Revolution des Lernens gewinnbringend einsetzen. Stuttgart, Klett-Cotta Verlag, 2002. S. 60

Prof. G. Antos spricht davon, den Deutschunterricht zu reformieren. „Weg vom rein analytischen Unterricht hin zu praktischem Lernen und selber Erleben, indem Sinnlichkeit, Gefühle, Phantasie und Tatendrang der SchülerInnen angesprochen werden [...] Mit dem Literaturunterricht wird auf SchülerInnen *verschiedener Lerntypen (verbal, haptisch, visuell, auditiv)*²² besonders eingegangen. Während mit dem traditionellen Literaturunterricht allen "nicht analytischen Begabungen" der Zugang zur Literatur verwehrt wird.“²³ Die These, dass Handlungs- und Produktionsorientierung, Selbständigkeit, Verantwortlichkeit, Kooperation (Gruppenarbeit), Kreativität und Aktivität fördert, findet nicht nur seitens von Prof. Antos sondern von der gemeinsamen Forschung Unterstützung.

Bilder

Ich habe mich dafür entschieden, den Schüler durch Bilder und Musik bzw. Geräusche zu motivieren weil sie meist frei von Sprache sind –Musik natürlich ohne Text. Er soll im ersten Moment nur fühlen, denken, beobachten, auf sich hören. Diese erste Phase spricht die Individualisierung der Schüler an, die –wie schon in der Einführung erklärt- sonst mangelhaft ist. Ihm soll die Angst genommen werden, vor einem leeren Blatt zu sitzen und sich zu fragen, was er schreiben soll. „Unter den vielen Hilfen, die gegen die Angst vor dem weißen Blatt, gegen Einfallslosigkeit und Schreibhemmungen angeboten werden, ist Musik als Schreibimpuls eine der wirksamsten. Musik kann erfahrungsgemäß Einfälle, Ideen und den freien, assoziativen Fluss von Bildern, Gedanken und Themen in Gang setzen und fördern. Besonders in Einstiegsphasen von Schreibprozessen kann Musik sehr hilfreich und anregend sein.“²⁴

Beschreibung:

Jeder Schüler sitzt an einem PC im Rechenraum und bekommt die CD-ROM mit dem Projekt, oder es ist schon im Rechner installiert. Auf der ersten Seite werden die Arbeitsbedingungen erklärt²⁵. Der Schüler soll dieses genau lesen und sich damit einverstanden erklären indem er auf OK klickt. Er bekommt eine zweite Seite zu sehen. Diese Seite besteht nur aus kleinen Bildern. Eine Flashanimation soll die Bilder nach und nach erscheinen lassen. Diese sollen mal größer mal kleiner werden, durch den Bildschirm „tanzen“. Nach 5 Minuten endet die Flashanimation und alle Bilder sind wieder in einer einfachen Tabelle zu sehen. Der Schüler soll dies auf sich wirken lassen, der Anweisung folgen und auf ein Bild klicken, das ihn besonders anspricht (positiv oder negativ). Seine Alternativen sind²⁶:

WEITER

oder

WIEDERHOLEN

Nachdem er auf WEITER geklickt hat, bekommt er eine zweite Bilderseite zu sehen. Die Bilder hier sind viel aufwändiger, bedeutungsvoller und umfangreicher

²² Anmerkung von mir.

²³ <http://www.germanistik.uni-halle.de/antos/>

²⁴ Aus der Schreibwerkstatt. In: http://www.learn-line.nrw.de/angebote/litweb_schreiben/literatur.htm

Mehr über Musik als Impuls unter: http://www.learn-line.nrw.de/angebote/litweb_schreiben/musik.htm

²⁵ Sprich: der Kriteriumskatalog

²⁶ Natürlich steht der Lehrer für Fragen und Probleme zur Verfügung, zum Beispiel wenn ein Schüler die Aufgabe oder die Anweisungen nicht versteht.

als die Bilder der ersten Seite. Diese neue Auswahl an Bildern hat der PC getroffen und ist mit dem ersten Bild in irgendeine Form verbunden. Wie bei der ersten Seite, werden die Eindrücke von einer Flashanimation unterstützt. Der Schüler entscheidet sich wieder für ein Bild und klickt auf WEITER.

Die dritte Seite enthält das zuletzt ausgewählte Bild in Großformat und der Schüler soll mit der Maus „sehen lernen“. Der Cursor der Maus ist jetzt ein beweglicher Rahmen mit der Größe 200x100 Pixel und einer Rahmenstärke von mindestens 15 Pixel damit er als Rahmen erkennbar ist²⁷. Der Schüler bewegt diesen Rahmen durch das Bild und entdeckt Details, die ihm vielleicht vorher nicht aufgefallen waren. Er kann auch Bereiche im Bild vergrößern. Diese Aufgabe dauert wieder 5 bis 10 Minuten.

Musik

Während der Schüler auf der Bilderseite nach seinen Gefühlen und Interessen achtet, hat er auch die Möglichkeit, sich von Geräuschen oder Musik zusätzlich inspirieren zu lassen. Jeder Schüler muss Kopfhörer bekommen, um die anderen nicht zu stören aber auch um sich besser konzentrieren zu können. Natürlich ist es auch möglich, die auditiven Impulse mit geschlossenen Augen auf sich wirken zu lassen.

Nachdem der Schüler von diesen audiovisuellen Impulsen angeregt worden ist, soll er zur Übergangsphase²⁸ geführt werden. Es geht hier darum, das Unbewusstsein des Schülers anzusprechen und ihn empfänglich dafür zu machen. Stefan Zweig schreibt in *Das Geheimnis des künstlerischen Schaffens* „So sind im künstlerischen Zeugungsakt immer beide Elemente gemischt, Unbewusstsein und Bewusstsein, Inspiration und Technik [...]“²⁹ Auch hier soll der Schüler vom PC unterstützt werden. Einige Fragen erscheinen / verschwinden langsam (Flashanimation) über das Bild und bringen ihn zum Nachdenken: Zum Beispiel,

Wenn dieses Bild einen Titel hätte, wie würde er lauten?

Könnte man ein Sprichwort darin finden?

Siehst du ein Symbol?

Wie ist die Gesamtstimmung?

Gibt es im Bild bestimmte Gegensätze?

Wer könnte dieses Bild gemalt / aufgenommen haben? Und wann?

Kannst du in das Bild hineintreten? Was siehst du? Wo sitzt du im Bild?

Der Schüler hat wieder 20 bis 30 Minuten Zeit, sich über die Antworten Gedanken und evtl. Notizen auf Papier zu machen. Wichtig ist, dass der Schüler nicht das Gefühl hat, es gäbe nur richtige Antworten, die er finden muss. Es geht mehr um eine meditative Phase, die ihn zur Beobachtung der eigenen Gefühle und zu einer primären Bildinterpretation bringen soll. „Eine meditative Haltung ist die

²⁷ Natürlich muss die Auflösung angepasst werden. Diese Idee stammt aus einer Schreibwerkstatt in NRW in der die Schüler in den Wald gehen und mit einem DIN A 4 Blatt (als Rahmen ausgeschnitten) durch den Wald laufen und auf Details achten. Mehr unter: http://www.learn-line.nrw.de/angebote/litweb_schreiben/bildtext.htm

²⁸ Übergangsphase zwischen Impulse Bekommen und Text Schreiben.

²⁹ Stefan Zweig, zitiert von Fritz Gesing in: Kreativ Schreiben: Handwerk und Techniken des Erzählens. Köln, Dumont, 1994, S. 41

Grundvoraussetzung jeglichen Schreibens [...]“³⁰ Wenn er damit fertig ist, kann er entweder auf

WEITER

oder auf

**WIEDERHOLUNG
DER FRAGEN**

klicken.³¹

Wie schon unter 3.1 erwähnt, sollen die subjektiven Schülerinteressen zum Ausgangspunkt einer kreativen Arbeit gemacht werden und dies soll auch die Grundlage dieser ersten Phase bilden.

3.2.2. Zweite Phase: Kreatives Schreiben

Einzelarbeit

Diese ist eine produktorientierte und schüleraktive Phase. Die beiden Ansätze sollen die Motivation am kreativen Schreiben erhöhen.

Nachdem der Schüler auf WEITER geklickt hat, bekommt er eine leere Seite auf die er seine Eindrücke in Worte fassen soll. Am Anfang wird nur erwartet, dass er alles aufschreibt, was ihm in den Kopf kommt. Für eine kreative Phase ist es sehr wichtig, dass die Schüler sehen, es gibt auch andere Teilnehmer, die dieselbe Aufgabe erfüllen.³² Vom Scheidt nennt das „spontaner Einfall“ und meint damit einen schöpferischen Kompromiss „zwischen den Ansprüchen der Innenwelt des Schreibenden und seiner Umwelt“.³³

Dieser Schritt dauert ca. 5 bis 10 Minuten. Wenn er damit fertig ist, soll er das Geschriebene als Gedicht umformen. Dafür braucht er mindestens eine halbe Stunde. Wenn er auf WEITER klickt, wird sein Gedicht gespeichert und es erscheint ein Button: *Sinne*. Insgesamt wird der Schüler vom PC durch verschiedene Buttons geführt, damit er sich weiter Gedanken über die Form und den Inhalt des Gedichtes macht und Änderungen vornehmen kann. Die restlichen sind: *Erzähler, Grammatik, Präzision, Wortwahl, Reim*.

Alle Schritte werden ihm helfen, am gespeicherten Gedicht weiter zu feilen. So erscheint nach dem Klicken auf *Sinne* das von ihm geschriebene Gedicht. Mit Flashanimation bewegen sich willkürlich Fragen oder Anregungen durch das Bild: *Welche Sinne hast du angesprochen?, Akustische Eindrücke? Geruch? Geschmack? Gefühl?*. Am Ende der Flashanimation platzieren sich die Fragen am Rande des Gedichts und der Schüler hat Zeit, das Gedicht umzuschreiben. Unter *Erzähler* bekommt er Fragen wie: *Bist du der Erzähler?, Bist du alleine hier?*. Unter *Grammatik*: *Vollständige Sätze? Kann man sie vielleicht kürzen?*. Unter *Wortwahl*: *Interpretiere nicht, schreibe lieber, Überflüssige Adjektive? Weg damit!, Unnötige Verben? Weg damit!*. Unter *Präzision*: *Adjektive: sind sie zu allgemein? Kannst du sie präzisieren? Wie sieht es mit den Verben aus?*. Unter

³⁰ Vom Scheidt, J., Jürgen. Kreatives Schreiben. Frankfurt am Main, Fischer Verlag, 1996, S. 195

³¹ Mehr über Musik als Impuls unter: http://www.learn-line.nrw.de/angebote/litweb_schreiben/musik.htm

³² „Hierfür gibt es nichts Anregenderes als einige andere Menschen, die ebenfalls an ihren Texten arbeiten.“ In: vom Scheidt, Jürgen, Kreatives Schreiben. Frankfurt am Main, Fischer Verlag 1996. S. 219

³³ Ibidem.

Reim: Ist der Reim in deinem Gedicht wichtig? Es wird nicht erwartet, dass die Schüler Reimgedichte liefern, denn dies erschwert im ersten Moment unnötigerweise den Gedichtfluss.

Der Schüler wird durch diese Schritte geführt, ohne dass er eine andere Wahl hat. Er muss jedes Mal sein Gedicht speichern, um in den nächsten Schritt zu gelangen. Allerdings muss er nichts ändern, wenn er das nicht möchte. Wenn er alle Schritte durchgemacht hat, klickt er auf WEITER und ein Fenster mit seinem endgültigen Gedicht erscheint. Es gibt jetzt nur ein Fenster wo er etwas eintragen kann: Den Titel. Sich Gedanken über den Titel zu machen zwingt den Schüler dazu, die Thematik seines Gedichtes auf einen Punkt zu bringen, in anderen Worten, er zwingt sich selbst, das Ziel oder die Botschaft des Gedichtes zu formulieren. Die Entstehungsphase des Titels wird durch eine zusätzliche Flashanimation unterstützt, die folgende Begriffe durch das Bildschirm erscheinen lässt: „Was möchtest du mit deinem Gedicht? Angeben? Blödeln? Informieren? Warnen? Kritisieren? Werben? Überzeugen? Protestieren? Appellieren? Angreifen? Verteidigen? Schmeicheln?“³⁴

Wenn er den Titel eingetragen hat, klickt er auf WEITER.

Sprache fühlen mit Sprache spielen

Auf dieser neuen Seite bekommt er sein definitives Gedicht und kann eine letzte Übung machen: Mit der Maus kann er Wörter bewegen und an einen anderen Platz setzen. Dies ist die letzte Möglichkeit, das Gedicht (Titel inklusive) zu verändern. Es ist auch möglich Wortteile an andere Wörter anzuhängen. Das Ziel dieser Übung besteht darin, (un)bewusst Metaphern zu bilden. Die Schüler sollen Wörter, die nichts Gemeinsames haben, zusammen bringen. Sie sollen Adjektive zu Nomen bewegen, oder substantivische Neubildungen machen. Als Möglichkeiten gibt es

WEITER

oder

ZURÜCKSETZEN

Gruppenarbeit

Die Gruppenarbeit soll hier zunächst definiert werden. Im E-Learning gibt es zwei Möglichkeiten bei der Gruppenarbeit: kooperatives und kollaboratives Lernen. *Kooperativ* heißt dass alle Teilnehmer individuell verschiedene Teilaufgaben bearbeiten und nach einem einzigen Ergebnis suchen. *Kollaborativ* heißt dagegen, dass es keine klare Aufgabenaufteilung gibt, alle Teilnehmer arbeiten gleichzeitig an einer Aufgabe.³⁵ In dieser Arbeit wird keine der beiden Lernarten berücksichtigt, denn es handelt sich hier nicht um eine gemeinsame Aufgabe, die es zu lösen gilt. Die Gruppe wird als soziales System aufgefasst. Die Teilnehmer haben hier nur eine beratende Rolle. Die Integration von Lernpartnern soll hier gefördert werden.

³⁴ Liebnau, Ulrich. Eigensinn, kreatives Schreiben /Anregungen und Methoden. Frankfurt am Main, Mority Diesterweg Verlag, 1995. S. 46

³⁵ Hron, Aemilian et al. Gemeinsam lernt sich besser In : Scheffer, Ute und Friedrich Hesse (Hrsg.) E-Learning, die Revolution des Lernens gewinnbringend einsetzen. Stuttgart, Klett-Cotta Verlag, 2002. S. 83ff.

Es gibt konstruktivistische Ansätze die mit dem E-Learning verfolgt werden. Sie beinhalten immer eine soziale Komponente: soziales Lernen bedeutet Austausch mit anderen Lernern, Tutoren oder Mentoren.³⁶ Auf diese soziale Komponente wird in diesem Projekt auch eingegangen.

Wenn alle Schüler mit dem Schreiben fertig sind, werden die Gedichte in einem gemeinsamen Rechner bzw. Ort gespeichert. Jeder Schüler soll sich nun mit einem anderen Gedicht befassen.³⁷ Alle Gedichte erscheinen in Miniaturansicht auf dem Bildschirm und die Schüler entscheiden sich für eins und klicken darauf. Mit einem roten und einem grünen „Stift“ soll jeder Schüler 3 Stellen im Gedicht hervorheben, die ihm besonders gut gefallen bzw. nicht gefallen³⁸. Sie sollten sie aber auch kommentieren, damit der Autor des Gedichtes die Kritik bzw. das Lob nachvollziehen und mögliche Änderungen vornehmen kann. Alle Schüler haben wieder Zeit, sich Gedanken über die Kommentare zu machen und evtl. Veränderungen durchzuführen. Wenn sie fertig sind, werden alle Gedichte gespeichert und dem Lehrer per E-Mail geschickt.

Diese Lernform, bei der die Kommunikation mit anderen Teilnehmern gefördert wird, darf nicht außer Acht gelassen werden. Dass die Schüler bis zu einem bestimmten Zeitpunkt mit ihren Übungen und Aufgaben zu Ende sein müssen, damit sie von anderen gelesen werden können, bedeutet ein gewisser Druck, der durchaus motivierend und produktiv sein kann. Diese Lernformen werden als "kooperatives E-Learning" bezeichnet. Das Fraunhofer Institut schreibt im ALBA Projekt dazu, dass die „Herausforderung beim kooperativen E-Learning [...] in der didaktisch sinnvollen Nutzung der Kommunikationsmöglichkeiten“ besteht.³⁹

Warum PC?

Es stellt sich die Frage, warum die ersten beiden Phasen am PC laufen müssen. In der ersten Phase können die Bild- und Musikimpulse natürlich aus einem Bilderbuch (einem Beamer, oder einer PowerPoint Präsentation) und einem Kassettenrekorder oder CD-Player kommen. Da alle Schüler dieselben Bilder und Musikstücke bekommen, ist der PC hier nicht unbedingt erforderlich. Aber spätestens auf der zweiten Seite, auf der die Schüler ihre Gefühle näher eingrenzen sollen, ist eine individualisierte Methode notwendig. Sie haben hier die Möglichkeit alle Impulse zu wiederholen, falls sie das wünschen. Das geht nicht im Plenum.

Für die zweite Phase ist die Wichtigkeit des PCs deutlicher. Die Schüler werden individuell –das ist hier das wichtigste- in ihrem eigenen persönlichen Lern-

³⁶ Dichanz, Horst und Annette Ernst: E-Learning –begriffliche, psychologische und didaktische Überlegungen. In: Scheffer, Ute und Friedrich Hesse (Hrsg.) E-Learning, die Revolution des Lernens gewinnbringend einsetzen. Stuttgart, Klett-Cotta Verlag, 2002. S. 60

³⁷ Wir dürfen nicht vergessen, dass die Schüler vernetzt sind und einfach in die gespeicherten Dateien der anderen gelangen können.

³⁸ Aus der Schreibwerkstatt: http://www.learn-line.nrw.de/angebote/litweb_schreiben/index.htm

³⁹ Die Autoren fügen hinzu: „Die Vision ist ein kooperatives E-Learning, das intentional und planvoll eingesetzt wird, erprobte Instruktionsdesigns verwendet und die Lernziele für alle Teilnehmer einer Gruppe erreicht.“

prozess betreut und angeregt. Am Ende bietet der PC die Möglichkeit, alle Übungen per E-Mail an den Lehrer zu schicken.

Interpretation

Bis zur nächsten Unterrichtsstunde sollen die Schüler ihr eigenes Gedicht interpretiert haben. Sie schreiben die Interpretation zu Hause am PC und schicken sie dem Lehrer per E-Mail. Hier wird, auch wenn nur am Rande, die asynchrone Kommunikation geübt und der Lehrer kann die Lernfortschritte kontrollieren, indem er auf Fragen oder Probleme der Schüler reagiert, sofern sie sie persönlich oder per E-Mail äußern.

3.2.3. Dritte Phase: Rezeptiv-analytische Phase.

Ein weiteres Ziel dieses Projekts ist es auch, Schüler für die Literatur zu motivieren. Diese Phase soll ein Ansatz dafür sein. In den ersten zwei Unterrichtsstunden haben sich die Schüler mit ihren eigenen Gefühlen und Gedanken befasst und sie in Form eines Gedichtes gestaltet. Jetzt sollen sie mit existierenden –bekannten– Gedichten konfrontiert werden.

Die dritte Phase beginnt mit einer Seite, die zwei 2 Fenster präsentiert: links erscheint das schon gespeicherte eigene Gedicht und rechts befindet sich eine leere Tabelle mit 10 Zeilen. Der Schüler soll die 10 wichtigsten Wörter aus seinem Gedicht in diese Zeilen eintragen. Danach klickt er auf WEITER. Der Computer sucht in einer literarischen Datenbank nach Gedichten⁴⁰, die diese oder die meisten von diesen 10 Wörtern enthalten und bietet diese Auswahl dem Schüler an. Die Auswahl ist schon gefiltert, so dass der Schüler nur den Namen des Autors und die Anzahl der Gedichte sieht, z.B.:

| | | | |
|--------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| J.W. Goethe | <input type="button" value="1"/> | <input type="button" value="2"/> | <input type="button" value="3"/> |
| S. Lenz | <input type="button" value="1"/> | <input type="button" value="2"/> | |
| F. Hölderlin | <input type="button" value="1"/> | <input type="button" value="2"/> | |

Der Schüler entscheidet sich für einen Autor und klickt auf eine Zahl.

Auf der nächsten Seite sieht er zwei Icons, die zu einer Gruppen gehören (Gruppe 1). Diese Zugehörigkeit ist jedoch von den Schülern nicht unbedingt sichtbar und auch für sie nicht wichtig. Jedes Icon führt zu einer bestimmten Übung mit dem von Computer vorgestellten Gedicht:

⁴⁰ Wahrscheinlich www.gutenberg2000.de

Übungen der Gruppe 1:

1



Der Schüler soll sich eine Übung (ein Icon) aussuchen. Die Erklärungen der Icons sind nicht zu sehen, damit der Schüler unvoreingenommen in die Übung geht. Die 2 Icons der ersten Gruppe führen zu Seiten in denen das Gedicht nicht vollständig gezeigt wird. Im Gegensatz dazu kann der Schüler bei den vier anderen Icons (Gruppe 2) das Gedicht lesen und es umformen. Der Schüler wird vom PC durch die Übungen geleitet. Nach den beiden Übungen in der ersten Gruppe erscheinen automatisch die Icons der zweiten Gruppe. Es soll nur eine Übung pro Gruppe gemacht werden. Sobald sich der Schüler für ein Icon entscheidet, sind die anderen automatisch „gesperrt“, bzw. nicht mehr abrufbar.

Erklärung der Übungen:



Vervollständigen

Mit einem Klick auf diesem Icon erscheint das unvollständige Gedicht. Mit einer Flashanimation fliegen die fehlenden Wörter durch das Bildschirm und verschwinden wieder oder platzieren sich am Rande des Gedichts. Die Übung besteht darin, den Text sinnvoll zu vervollständigen.



Reihenfolge

Mit diesem Icon wird der Schüler alle Verse des Gedichtes alphabetisch geordnet bekommen. Die Verse sind aber trotzdem in den ursprünglichen Strophen gegliedert. Die Übung besteht darin, die Verse in die richtige Reihenfolge zu bringen.

Übungen der Gruppe 2:

2



Erklärung der Übungen:



Zeit

Diese Übung hat das Ziel, das ganze Gedicht umzuformen indem es in eine andere Zeit versetzt und neu geschrieben wird.



Stimmung

Hier soll der Schüler die Stimmung des Gedichtes ändern. Zum Beispiel soll er ein melancholisches in ein fröhliches Gedicht umschreiben.



Umgebung

Hier soll die Umgebung des Gedichts geändert werden. Die Handlung soll in ein anderes Milieu versetzt werden.



Perspektive

Dieses Icon führt zu einer Übung in der die Autorenperspektive geändert werden soll. Der Schüler soll das Gedicht neu schreiben indem er sich überlegt wie es aussehen würde, wenn der Autor eine andere Person gewesen wäre: statt ein Mann eine Frau, statt ein Erwachsener ein Kind, statt ein Deutscher ein Ausländer, usw.

Alle Übungen sollen in einer Datei gespeichert und dem Lehrer per Mail geschickt werden. Jedes Mal haben die Schüler die Möglichkeit, dem Lehrer persönlich oder per E-Mail ihre Probleme darzustellen oder Fragen zu stellen.

3.2.4. Vierte Phase: Gedichtinterpretation

Die Schüler haben sich der Thematik eines Gedichtes aus zwei Perspektiven genährt. Die erste stammte aus den eigenen Gefühlen und Interessen, die zweite wurde vom Computer gesucht. In der vierten Phase dieses Projekts soll der Schüler eine vergleichende Gedichtinterpretation schreiben und sie dem Lehrer per E-Mail schicken. Dies setzt natürlich voraus, dass die Schüler sich mit Interpretationen auskennen.

3.2.5. Fünfte Phase: Präsentation

Eine Präsentation beendet das gesamte Projekt. Die Schüler gestalten eigenhändig Referate in denen sie ihre Arbeit durch die verschiedenen Phasen kurz beschreiben. Der Lehrer kann jede Präsentation mittels eines Beamers beginnen und die Gedichte an die Wand projizieren; den Schülern Zeit lassen sich mit dem Gedicht zu befassen und dann das Wort an den jeweiligen Referenten geben.

3.2.6. Bewertung und Reflexion

Bewertung

Wie schon in der Einleitung erklärt, sollen die Schüler gemeinsam mit dem Kursleiter einen Kriterienkatalog ausarbeiten, mit dem alle einverstanden sind. Ein Vorschlag wäre folgender:

- 30% Übungen
- 20% Eigenes Gedicht mit entsprechender Interpretation⁴¹
- 20% Interpretation des „Netz“- Gedichtes
- 30% Präsentation

Reflexion

„Die Frage nach der Evaluation der neuen Lern-Formen ist für die gesamte Arbeit sehr wichtig“.⁴² Nicht nur weil Projekte wie dieser etwas experimentell sind und deswegen auch auf Feedback angewiesen sind, sondern auch weil Schüler sich zu Wort melden können und somit die Perspektive des Benutzers darstellen können. Die Schüler sollen sich in Fragen wie die Akzeptanz, Wirksamkeit oder Eignung für bestimmte Gruppen Gedanken machen. Wie schon unter 3.1 erwähnt, erhöht die Beteiligung an der Planung, der Durchführung und der Auswertung die Motivation.

⁴¹ Der Lehrer verfügt über die Gedichtinterpretationen, die per E-Mail geschickt wurden.

⁴² Janetzko, Dietmar. Und was bringt uns das? In: Scheffer, Ute und Friedrich Hesse (Hrsg.) E-Learning, die Revolution des Lernens gewinnbringend einsetzen. Stuttgart, Klett-Cotta Verlag, 2002. S. 101.

Eine gesamte Reflexion soll im Klassenraum stattfinden. In kleinen Gruppen sollen die Schüler folgende Themen besprechen und nach 15-20 Minuten im Plenum diskutieren:

REFLEXION

1. Wie effektiv war das Medium PC:
 - a. Indem er Impulse gibt, oder Anregungen hervorruft
 - b. Um mit Sprache zu „spielen“
 - c. Als Suchmaschine
 - d. Um Hausaufgaben zu verschicken

2. Wie würdest du die Menge folgender Ansätze einstufen?
(1 ist gering, 5 ist viel)
 - a. Kreativität 1 - 2 - 3 - 4 - 5
 - b. Motivation 1 - 2 - 3 - 4 - 5
 - c. Produktivität 1 - 2 - 3 - 4 - 5

3. Wie wichtig waren für dich die Kommentare eines anderen Teilnehmers?

4. Wie war der Zeitaufwand?
 - a. Zu lang
 - b. Zu kurz
 - c. Genau richtig

5. Ordne die folgenden Sätze nach deinen Interessen beim Schreiben⁴³:
 - a. Eigene Gefühle ausdrücken
 - b. Dich selbst darstellen
 - c. Klarheit über dich selbst finden
 - d. Spaß am Schreiben haben
 - e. Mit Sprache und Formen lustvoll experimentieren
 - f. Nachahmen, was dir beim Lesen gefallen hat
 - g. Neues erfinden

6. Gibt es Verbesserungsvorschläge?

4. ZUSAMMENFASSUNG

Das E-Learning befindet sich in einem Umgestaltungsprozess. Es muss sich neu definieren, damit die Industrie und die Pädagogik davon profitieren und neue Benutzer motiviert werden können.

⁴³ Auflistung aus Liebna, U. Eigensinn, kreatives Schreiben –Anregungen und Methoden. Frankfurt am Main, Moritz Diesterweg Verlag, 1995, S. 46 entnommen.

Auf der anderen Seite handelt es sich beim E-Learning um ein Bereich, der ständig von der Technik abhängt, einer Technik, die sich jeden Tag weiter entwickelt. Die Lehr- und Lernbedingungen ändern sich ebenso wie die Technik, damit verbunden auch die Lernstoffe, die Interessen und die Anforderungen. Aus diesem Grund wird ein Punkt nie erreicht werden: das perfekte E-Learning.

Zweifellos ist es wichtig, die misslungene Anfangszeit zu analysieren. Dazu gehören vor allem die Berücksichtigung pädagogischer und psychologischer Theorien. Viele „Experimente“ oder Modellversuche haben ergeben, dass Kinder bzw. Schüler durchaus lernwillig sind und dass sie sich durch den PC entschieden motivieren lassen. Dieses müsste von der Pädagogik aufgegriffen und zu einem festen Bestandteil ihrer Curricula werden.

Ein Modellprojekt aus Frankfurt am Main⁴⁴ berichtet über die vielen Vorteile des Einsatzes des PCs im Deutschunterricht und fasst zusammen, warum es sinnvoll ist und immer wieder versucht werden soll, den PC in den Unterricht mit einzubeziehen:

- „motivierend, starke zeitlich begrenzte Konzentration, viel Kommunikation, klare Strukturvorgaben.
- Kinder sehr motiviert, gibt Sprachanlässe, Kinder diskutieren, Kinder entdecken selbständig neue Möglichkeiten am PC, hohe Motivation beim Schreiben, gute und lange Konzentration am PC.
- Spaß am Schreiben, Schreibanlässe werden geschaffen; eigenständiges Arbeiten wird gefördert.
- Die Schüler haben sehr motiviert am PC gearbeitet. Die Arbeit am PC fördert das selbständige Lernen, die Kooperation und Kommunikation zwischen den Schülern wurde angeregt.
- Er motiviert die Kinder enorm, etwas zu erarbeiten.
- Der PC wirkte in erster Linie als große Motivation, Sch. waren in der Lage am PC hochkonzentriert zu arbeiten.
- hohe Motivation; gezielte u. individuelle Übung; Umgang mit dem Medium PC (Medienkompetenz - Erwerb).
- hohe Motivation Übungsaufgaben zu wiederholen.
- Sehr motivierend; vielfältige Übungsaufgaben, sofortige Selbstkontrolle.
- Der Computer erlaubt das Hin- & Herspringen auch in umfangreichen Texten.
- Kinder arbeiten & ändern dort, wo sie gerade sind; sie springen selten weit zurück.
- Änderungen beziehen sich meist auf die Schreibweise, um eine aus ihrer Sicht angemessene Repräsentation der Lautfolge durch entsprechende Buchstaben zu erreichen.
- Die tatsächliche Nutzung des Computers zur Überarbeitung erfordert ein **Motiv**; entsprechende Motive resultieren nicht aus den technischen Möglichkeiten des Computers, sondern aus Erfahrungen mit Texten und ihren Wirkungen. Das erfordert einen Vergleich des Textes, wie er ist, mit dem Text, wie er sein soll.
- Kinder lesen dort, wo sie gerade sind. Die technischen Navigationsmöglichkeiten entdecken die Kinder erst, wenn ihr geistiger Schreibprozess sich diese Möglichkeit wünscht. Die Kinder entdecken, was sie brauchen.“

⁴⁴ http://idw-online.de/public/zeige_pm.html?pmid=48331. Mehr darüber in: Kochan, Barbara (1993) Schreibprozeß, Schreibentwicklung und Schreibwerkzeug. Theoretische Aspekte des Computergebrauchs im entfaltenden Schreibunterricht. In: Hofmann, W. & Müsseler, J. & Adolphs, H. (Hrsg.) Computer und Schriftspracherwerb.

5. BIBLIOGRAPHIE UND LINKS

Bibliographie

Gesing, Fritz. Kreativ Schreiben: Handwerk und Techniken des Erzählens. Köln, Dumont, 1994.

Liebnau, Ulrich. Eigensinn, kreatives Schreiben –Anregungen und Methoden. Frankfurt am Main, Moritz Diesterweg Verlag, 1995.

Merkelbach, Valentin (Hrsg.) Kreatives Schreiben. Braunschweig, Westermann Schulverlag GmbH, 1993.

Scheffer, Ute und Friedrich Hesse (Hrsg.) E-Learning, die Revolution des Lernens gewinnbringend einsetzen. Stuttgart, Klett-Cotta Verlag, 2002.

Vom Scheidt, Jürgen. Kreatives Schreiben. Frankfurt am Main, Fischer Verlag, 1996.

Links

Zum Thema Digitale Bibliotheken:

www.digibib.tu-bs.de
www.digibib-nrw.de
www.digitale-bibliothek.de
www.gutenberg2000.de
www.mdz2.bib-bvb.de
www.sub.uni-goettingen.de
www.sz-bibliothek.de

Zum Thema Gedichtarchiv und Gedichtgenerator:

home.t-online.de/home/boa-kuenstlerkooperative/hmeaut0.htm (Enzensberger)
wohin.heute.de/tagestipp/tipp1634.html
www.dichtung-digital.org
www.emuleforum.net
www.lebens-gedichte.de
www.liebes-balladen.de
www.lyrikline.org
www.pfabgl.org
www.poetron-zone.de
www.schoene-balladen.de
www.versquelle.de

Zum Thema Einsatz des PCs in der Pädagogik bzw. im Deutschunterricht, Schul- und Universitätsprojekte:

edoc.ub.uni-muenchen.de/archive/00000614/01/Mainka_Michael.pdf
http://idw-online.de/public/zeige_pm.html?pmid=48331
www.germanistik.uni-halle.de/antos/
www.script.lu
www.lehrer-online.de
www.lehrer-online.de/dyn/9.asp?url=361209.htm
www.learn-line.nrw.de
www.zum.de
www.fgs.snbh.schule-bw.de/see/antholog/antholog.htm
www.script.lu/documentation/pdf/publi/bull09/dichter.pdf
www.linse.uni-essen.de/linse/publikationen/schule_netz.html
www.uni-koeln.de/ew-fak/Deutsch/materialien/mbm/VSK-HP/VSK-HP.html

Sonstiges:

Der Landesbetrieb für Informationstechnik (LIT) unterstützt und informiert Kunden in allen Verwaltungsbereichen bei der Planung, Durchführung und Gestaltung des Einsatzes der Informationstechnik. Mehr Information unter www.lit.berlin.de. Spezifisch aufs E-Learning:
http://www.lit.berlin.de/BVC/splitter/sp2-2000/e_learning.htm

Über die Geschichte des E-Learnings informiert:
http://www.selgo.de/my_img/article_pdf.php?aid=51&pid=16

Das ALBA Projekt des Fraunhofer Instituts untersucht neue Wege im kooperativen E-Learning und bei der Qualitätssicherung:
http://www.ipsi.fraunhofer.de/ipsi/press/press_releases/2002/021125alba.html

Eine kostenlose Know-how- und Marketingplattform für Kunden und Interessenten der ILTIS GmbH bietet www.4managers.de. Sie enthält über **222 Managementthemen**, über **111 Praxisstudien**, über **111 Zitate**, über **444 Folien zum Download**, praktische **Führungs-Tipps** und interessante **Buchtipps**. Aufs E-Learning bezogen: <http://www.4managers.de/01-Themen/..%5C10-Inhalte%5Casp%5Ce-learning.asp?hm=1&um=E?frames=yes#anker2713>

Der **Informationsdienst Wissenschaft** hat das Ziel, den Kontakt zwischen Wissenschaft und Öffentlichkeit zu verbessern. **Rund 500 Wissenschaftseinrichtungen** nehmen am idw teil. Martin Wesser schreibt über die Probleme des E-Learnings in: http://idw-online.de/public/vid-10368/zeige_ver.html