

Ulla Lückerath
Kinners an Bord
Internet-Projekt für Schüler



Die CM1 testet wie viel Platz auf der Mayflower war

Alter der Schüler

Das Unterrichtsprojekt habe ich als Künstlerin für eine Klasse aus Cernay (Frankreich) mit 20 Schülern im Alter von 9 bis 10 Jahren konzipiert. Sie hatten teilweise seit ihrem 3. Lebensjahr zweisprachigen Unterricht (Deutsch und Französisch). Meinen Part kann aber eine zweite Klasse z. B. in einer Partnerschule in England oder Frankreich übernehmen, um das Unterrichtsmodell als Kommunikations- und Austauschprojekt im Fremdsprachenunterricht zu realisieren.

Zeitraum

In der Schule gab es 10 PCs, die der Klasse zwei Stunden pro Woche zur Verfügung standen. Über Computerspiele hinaus hatten die Schüler kaum Erfahrung mit dem PC. Das Projekt 'Kinners an Bord' hat sechs Monate gedauert, in denen die Klasse sechs Beiträge schrieb und malte.

Intention der Unterrichtseinheit

Bei dieser fiktiven Reise soll der Umgang mit dem PC und dem Internet geübt werden. Die Schüler lernen, sich frei im Internet zu bewegen und selbständig zu recherchieren. Spielerisch benutzen sie den Computer mit verschiedenen Programmen und werden für die Möglichkeiten, Probleme und Gefahren des Internets sensibilisiert. Der Computer wird als Kommunikationsmittel und Informationsquelle verstanden und kreativ verwendet.

Themen

In einem Blog legen die Kinder ein fiktives Logbuch ihrer Reise an, das mit Hilfe von Recherchen im Internet entsteht. Dabei können sprachliche und geografische Themen eingebaut und im

Kunstunterricht dazu Bilder mit und ohne Bildbearbeitungsprogramme gemalt werden. Neben der sprachlichen Übung wurden in ‚Kinners an Bord‘ folgende Themen gestreift:

- Geografie (Häfen suchen, planen bzw. verfolgen der Reiseroute auf Karten),
- Geschichte (Piraten, Mayflower, Drake und Cook),
- Literatur (Swift, Reiseliteratur),
- Kunst und Kultur (Malerei von Monet und Vermeer, Arbeit von J.-F. Robic, das Schokoladenmuseum),
- Technik (Hovercraft, Energiegewinnung)

Fächerübergreifend

Grundsätzlich kann die 'Reise' natürlich im Kunst- und Sprachunterricht erarbeitet werden. Darüber hinaus können aber leicht Teile der Reise mit anderen Fächern verknüpft werden. Die unten beschriebene 'Entdeckung einer Insel' eignet sich gut dazu um im Geografie-Unterricht Karten lesen und herstellen zu lernen. Aber auch die Verknüpfung mit dem Biologie-Unterricht ist dabei leicht herzustellen: Erkennen der Merkmale von Lebewesen. Im Sprachunterricht bemerkte die Deutschlehrerin Frau Zimmermann bei 'Entdeckung einer Insel', wie unsicher die Klasse mit deutschen Adjektiven ist -Teile der 'Reise' werden Übungen im Sprachunterricht.

Technische Lerninhalte

Die einzelnen Stationen wurden jeweils mit einem neuen technischen Grundthema verbunden:

- Station 2 'Die Kinners'

Lernen eine Mail zu verschicken, Selbstdarstellung mit Digitalfotografie, Textprogramm ausprobieren.

- Station 4 'Rotterdam'

Erste Versuche im Internet: Recherche, Links herstellen.

- Station 6 'Saint Malo'

Thema Piraten: eigene Fotos mit einem Bildbearbeitungsprogramm bearbeiten



Einige CM1-Piraten

- Station 8 'Entdeckung einer Insel'

Scanns oder Umriss von Gebrauchsgegenständen in erfundene Tiere umwandeln, diese dann, wie im Internet üblich, erklären und beschreiben und eine fiktive Welt herstellen.

Das Logbuch der ersten Reise finden Sie unter <http://www.kinners-an-bord.de>.

Arbeitsschritte

Im ersten Beitrag wählen die Kinder einen Namen für ihr Schiff. Sie stellen sich mit einem Foto und einem kleinem Text vor und dann beginnt die Reise: Bei jedem Beitrag wird abwechselnd von jeder Klasse eine neue Station der Reise gewählt, beschrieben und so fest gelegt. Dadurch ergibt sich dann eine Reiseroute.

Exemplarisch werden im Folgenden die Arbeitsschritte von zwei Beiträgen dargestellt: die Vorstellung der Kinder und die achte Reiseroute. Sie können modifiziert und erweitert werden, um weitere Stationen zu realisieren. Die Ergebnisse der ersten Projektphase finden Sie im Internet auf <http://kinners-an-bord.de/> unter '2. Die Kinners' und '8. Entdeckung einer Insel'

Die Aufgabe ist bewusst einfach gewählt, damit den Kindern ohne Erfahrung der Anfang leichter fällt und sie sich an den PC gewöhnen. Die Kinder stellen sich selbst vor -sind selbst Thema.

- Brauchbare Fotos erhält man am einfachsten, wenn mit Automatik auf einem Stativ in Augenhöhe fotografiert wird, nicht im Raum, sondern draußen bei gutem Tageslicht (z. B. auf dem Schulhof), nicht in der Sonne. Im hier vorgestellten Teil wurden die Fotos mit Photoshop nach bearbeitet, was aber nicht unbedingt nötig ist, aber sie sollten von einem Helfer herunter gerechnet werden, weil sonst beim Öffnen des Blogs die Ladezeit lange dauert.

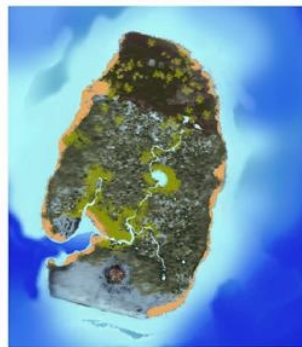
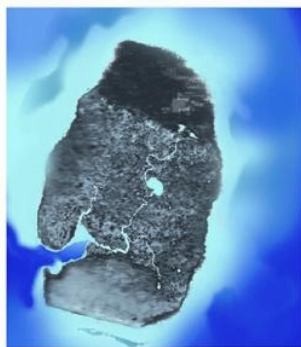
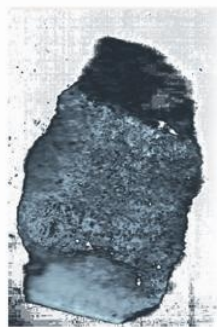
- WICHTIG: Die Kinder nennen aus Sicherheitsgründen im Internet immer nur ihren Vornamen, ohne Adresse und ohne Telefonnummer! Sehr gute Tipps zur Sicherheit im Internet gibt Käptn Blaubär für Kinder

Die Kinder entdecken, erfinden und beschreiben eine unbekannte und unbewohnte Insel. Dazu eignen sich die Sachensuchundscann-Bilder. Die Kinder legen dazu kleine möglichst flache Gegenstände in den Scanner und scannen sie.



Diese Scanns werden von den Kindern mit einem Bildbearbeitungsprogramm bearbeitet. Hier haben die französischen Kinder das kostenlose Programm PhotoFiltre benutzt und sind schnell damit klar gekommen: <http://www.photofiltre.com> Es gibt dazu auch eine Übersetzung.

- Schritt 2: Anschließend werden Gruppen gebildet, die zuerst! im Bild die Themen bearbeiten. Eine Gruppe arbeitet die geografischen Einzelheiten der Insel aus. Ein gescannter Stein kann die Vorlage für einen Plan sein und es können verschiedene Ansichten bei Tag, Nacht, Sturm usw. gemalt werden. Weitere Gruppen erfinden Tiere, Pflanzen, Insekten und Fische. Auch dazu eignen sich die Sachensuchundscann-Bilder.



Beispiel für einen Inselplan nach Scann

- Erst im 3. Schritt werden dazu Texte/Beschreibungen verfasst. In der Beschreibung gibt die Gruppe der Insel einen Namen. Ist die Insel groß, waldreich, kalt/heiß, sumpfig. Wollen alle schnell wieder weg, oder gefällt es allen gut. Auch die Tiere/Pflanzen/usw. werden jetzt beschrieben und erklärt. Aus den Vorlagen ergeben sich sehr leicht auch Namen und Verhalten: Was fressen die verschiedenen Lebewesen? Grunzen oder quieken sie oder können sie sogar sprechen? Legen sie Eier, fliegen oder schwimmen sie? Sind sie gutartig oder gefährlich? Über Pflanzen: Geruch von Blüten, Geschmack der Früchte, essbar oder giftig? Welche Besonderheiten haben sie? Wachsen sie super schnell, sind es fleischfressende Pflanzen? Geben sie vielleicht auch Laute von sich?
- Schritt 4: In 3er- oder 4er-Gruppen erfinden die Kinder eine kleine Geschichte, was sie auf der Insel erleben, wie es dort zugeht und notieren sie sich. Die so entstandenen Texte werden vorgestellt und die schönsten ausgewählt oder aber Teile von verschiedenen Texten kombiniert.
- Schritt 5: Die Klasse wird ruhig beschäftigt und ein Kind nach dem anderen schreibt einen oder mehrere Sätze, aus den so ausgewählten Notizen zu einem zusammenhängenden Bericht über den Aufenthalt auf der Insel. Es sollten hier für den Bericht und die Beschreibungen verschiedene Schriftgrößen gewählt werden. Zum Schluss werden die Bilder mit den Beschreibungen (aus Schritt 1-3) in den Text kopiert.



Beispiel für ein Sachensuchundscann-Bild

Technik

In der Schule in Cernay standen 10 PCs mit Internetanschluss zur Verfügung.

Es sollten sich nicht mehr als zwei Kinder einen PC teilen müssen.

Für die Bilder wird eine digitale Kamera benötigt und ein Scanner, außerdem werden Blog und Bildbearbeitungsprogramme gebraucht.

Vorbereitung

In dem beschriebenen Projekt ‚Kinnern an Bord‘ wurden die einzelnen Stationen der Reise abwechselnd als Mail zugeschickt, gesammelt und anschließend in einen Blog eingegeben.

Einfacher ist es zuerst einen Blog einzurichten und die Kinder selbst alle Beiträge direkt in den Blog eingeben zu lassen. Dazu muss ein Blog eingerichtet werden, Blogprogramme gibt es inzwischen kostenlos:

www.blog.de, www.blogger.com

Urheberrecht

Aus urheberrechtlichen Gründen konnte die Idee, verschiedene Personen aus Kinderbüchern oder Fernsehsendungen fiktiv zu besuchen oder sogar mitfahren zu lassen, nur ansatzweise - nur durch Links - umgesetzt werden. Statt Käptn Blaubär konnten deshalb nur klassische Figuren, wie z. B. Gulliver erwähnt werden. Auch fiktive und reale Personen bunt gemischt zu erwähnen, um damit das Thema real/fiktiv anzubieten, war nur eingeschränkt möglich.

WICHTIG: Es ist außerdem aus urheberrechtlichen Gründen unbedingt notwendig den Kindern zu erklären, dass sie nicht ungefragt Texte oder Bilder aus dem Internet in den Blog kopieren dürfen; das ist fremdes Eigentum und kann teuer werden.

Weitere Personen

Die zwei deutschen Kinder Markus und Felix in '3. Köln' und der französische Künstler J.-F. Robic in '5. La Manche', die mit eigenen Texten in den Mails zu Wort kommen, haben die Kommunikation erweitert. Ähnliches ließe sich leicht auch mit anderen Personen ausbauen.

Spiele und Rätsel

Die thematisch passenden Spiellinks waren zuerst dazu eingebaut, die Texte aufzulockern und Computerspiele nicht einfach nur zu verdammen. Es führte aber dazu, dass einige Kinder nicht mehr lasen, sondern nur noch alles anklickten, um die Spiele zu finden. Deshalb wurde in '9. SOS' am Ende das Rätsel mit Fragen zum Text eingebaut. Das hat gut funktioniert.

Fazit

Erstaunlicherweise waren die Kinder fast sechs Monate an dem Projekt interessiert. Darüber hinaus waren viele Erwachsene begeistert mitlesende, blinde Passagiere. Wahrscheinlich hat bei den Kindern der häufige Themenwechsel ihr Interesse wach gehalten.

Inzwischen hat die Klasse aus Cernay mit einer gleichaltrigen Klasse aus Berlin Kontakt aufgenommen, die seit kurzem auch an einem Blog schreibt:

<http://www.galilei-galileo.blogspot.com>

Links

Kinners an Bord: <http://www.kinners-an-bord.de>

Ulla Lückerrath: <http://www.ulla-lueckerath.de>

Sylvie de Meurville: www.sylviedemeurville.com

Fête de l'Eau: <http://fetedeleauwattwiller.org/pedagogie.html>

Galilei-Galileo, Blog der Klasse von Herrn Schega in Berlin: <http://www.galilei-galileo.blogspot.com>

Kostenlose Programme

Kostenlose Programme für Blogs: www.blog.de, www.blogger.com

PhotoFiltre, ein kostenloses Malprogramm: <http://www.photofiltre.com>

Sicherheits-Tipps von Käptn Blaubär: http://www.wdr.de/tv/blaubaar/hilfe_06.phtml

In 'Kinnern an Bord' häufig genutzte Webseiten für Kinder:

immer toll, die Maus-Seite mit den Sachgeschichten:

<http://www.wdrmaus.de/sachgeschichten/?lang=de>

Suchmaschine für Kinder: <http://www.blinde-kuh.de/suchmaschinen>

Lingoland hat hier eine Liste mit Links zu internationalen Internetseiten für Kinder:

<http://www.lingoland.net/linktips/search.php>

Wissenswertes zum Stöbern, nicht nur für Kinder: <http://www.planet-wissen.de/pw/index.html>

Lilipuz, Radiosendung im WDR für Kinder hat hier eine umfangreiche Seite für Kinderbücher:

http://www.wdr5.de/lilipuz/lesepuz/geschichten_romane

Satelitenaufnahmen und Karten: <http://maps.google.com>

Webcams in aller Welt: <http://www.wetterklima.de/cams/camera.htm>