

Märchen: Lesekompetenz trainieren mit kreativen Übungen

Märchentexte motivieren viele Kindern zum Lesen. Mit kreativen, internetbasierten Übungen lassen sich gleichzeitig das sinnentnehmende Lesen und der Umgang mit einem Autorenprogramm üben.

Wer eine interessante Lektüre mit spielerischen Elementen verbindet, schafft eine gute Basis, seine Klasse für Übungs- und Lernphasen zu motivieren. In dieser Unterrichtseinheit lesen die Schülerinnen und Schüler ein Einstiegsmärchen und überprüfen ihr Textverständnis mit einer Hot Potatoes-Übung. Anschließend entwerfen sie eigene Rätsel zu verschiedenen Märchentexten - und trainieren ganz nebenbei das sinnentnehmende Lesen, das Schreiben von kurzen Texten, aber auch den Umgang mit einem Autorenprogramm. Die Besonderheit: Mit den arbeitsteilig erstellten Rätseln üben anschließend die Mitschüler.

Lernziele

Inhaltliche Ziele

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- § das sinnentnehmende Lesen üben.
- § ihre Lesekompetenz anhand von Kreuzworträtsel-Übungen überprüfen.
- § Fragestellungen zu einem ausgewählten Märchen entwickeln und daraus eigene Rätsel-Übungen erstellen.
- § eigene Märchen am PC schreiben, überarbeiten und in einem Klassenmärchenbuch zusammenfassen.

Ziele aus dem Bereich Medienkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- § Grundfunktionen der Freeware "Hot Potatoes" kennen lernen und den Umgang mit dem Programm üben.
- § eigene Hot Potatoes-Übungen entwerfen und mit dem Programm umsetzen.
- § Funktionen des Textverarbeitungsprogramms "Word" kennen lernen und kreativ eigene Texte am PC schreiben (fakultativ zum Abschluss der Sequenz)..

Kurzinformation

Thema	Thema Verbesserung der Lese-, Schreib- und Medienkompetenz durch den Einsatz des Computers im Unterricht am Beispiel von Märchen
Autor	Andreas Pitzer
Fach	Deutsch
Zielgruppe	Klasse 5, Integrierte Gesamtschule, Förderschule
Zeitraum	8 bis 10 Stunden (je nach Lerngruppe)
Medien	PowerPoint-Präsentation, Hot Potatoes-Übungen, Textverarbeitungsprogramm Word
Technische Voraussetzungen	Computerraum, Beamer, Präsentationssoftware PowerPoint, Freeware Hot Potatoes, Textverarbeitungsprogramm Word, ggf. Internet

Didaktisch-methodischer Kommentar

Der hessische Lehrplan für das Fach Deutsch in der Klassenstufe 5 sieht verbindlich vor, die Schülerinnen und Schüler mit neuen Medien vertraut zu machen. Sie sollen lernen, am Computer Texte zu schreiben und zu überarbeiten. Gerade im Deutschunterricht, besonders in den Bereichen Lese- und Schreibkompetenz, bietet der computergestützte Unterricht viel Potenzial: Der Umgang mit neuen Medien erleichtert den selbst organisierten, individuellen Lernprozess mit individuellem Lerntempo. Übungen am Computer münden zudem in überprüfbare Ergebnisse und geben den Schülerinnen und Schülern eine gezielte Rückmeldung. In der Klassenstufe 5 reicht es allerdings aus, Grundkenntnisse im Umgang mit dem Computer zu vermitteln, so dass die Klasse die benötigten Programme (in diesem Fall Word und Hot Potatoes) selbstständig bedienen kann.

Informationen zu Hot Potatoes

Für interaktive Übungen wie Kreuzworträtsel oder Lückentexte ist das Autorenprogramm ideal. Ganz ohne HTML-Kenntnisse ist das Programm leicht zu bedienen.

Systemvoraussetzungen

Hot Potatoes ist ein Autorenprogramm mit sechs unterschiedlichen Modulen zur Erstellung interaktiver webbasierter Übungen. Das Programm benötigt den Netscape Navigator oder Internet Explorer für Windows oder Macintosh. Hot Potatoes wird als Freeware für nicht-kommerzielle Unterrichtsanwendungen von Half-Baked-Software angeboten. Man muss sich allerdings registrieren lassen und erhält eine Registriernummer. Im Menü "Hilfe" kann diese Registriernummer eingetragen werden. Das Programm ist schnell erlernt - es sind keinerlei Programmierkenntnisse nötig. Auch Schülerinnen und Schüler können eigenständig mit dem Programm arbeiten.

Verschiedene Aufgabentypen

Das Programm erstellt die Übungen automatisch als Web-Seiten. Die graphische und sprachliche Gestaltung der Übungsseiten lassen sich je nach Fach und Altersstufe der Lerngruppe variieren. Eingefügt werden können auch ein Timer, Begleittexte, Grafiken, Sound- und Videodateien und vieles mehr. Insgesamt stehen sechs Module zur Verfügung:

- § JQuiz: Quizfragen
- § JMix: Schüttel-Übungen: Vertauschung von Satzteilen / Wörtern / Buchstaben
- § JCross: Kreuzworträtsel
- § JMatch: Zuordnung von Texten, Bildern oder Sounds zu dazugehörenden Lösungen
- § JCloze: Lückentextübungen
- § Masher: Zusammenstellung von Hot Potatoes Übungen zu einer Einheit

Informationen zum Download

Der Download ist problemlos unter der unten genannten Adresse möglich. Klicken Sie dabei auf der Hot-Potatoes-Homepage das "Register" an und machen Sie die verlangten Angaben. Binnen weniger Sekunden erhalten Sie dann per E-Mail den Registrierungscode. Zum Registrieren ist es erforderlich, nach der Installation eines der Hot Potatoes-Programme zu starten, im Menü "Hilfe" auf Registrieren zu klicken und den von Halfbaked erhaltenen Benutzernamen und das Kennwort einzugeben. Nur dann sind alle Funktionen uneingeschränkt nutzbar. Die einzelnen Schritte können Sie auch auf dem folgenden Info-Blatt (siehe Download) nachlesen.

Hot Potatoes Homepage

<http://web.uvic.ca/hrd/hotpot>

Hier geht es zum Programm-Download (circa 10 MB)

Dazu: Maerchen_Info-Hot Potatoes.rtf

Alle Schritte vom Download bis zur Registrierung im Überblick

Anmerkungen zur Unterrichtsplanung

Informationen zur Unterrichtsplanung und zu den Vorbedingungen der Lerngruppe, in der die Unterrichtseinheit durchgeführt wurde

Vorkenntnisse

Textsorte "Märchen" ist bekannt

Die Schülerinnen und Schüler haben die Textsorte "Märchen" im Vorfeld dieser Einheit bereits kennen gelernt, Handlungsstruktur und Märchenmotive untersucht und analysiert sowie ein Märchen szenisch dargestellt. In dieser Unterrichtseinheit sollen sie ausgehend von einem exemplarischen Beispiel den Computer als Medium und Werkzeug kennen lernen und produktiv mit ihm umgehen. Dazu bietet neben dem eigenständigen Schreiben mit einem Textverarbeitungsprogramm die kostenlose Software "Hot Potatoes" gute Voraussetzungen. Sie ist einfach zu bedienen und ermöglicht ein eigenverantwortliches Arbeiten der Schülerinnen und Schüler. Die kreative Phase, in der eigene Übungen erstellt und ein eigenes Märchen geschrieben wird, soll dann mit einem realen Produkt abschließen.

Methodik

Binnendifferenzierung

Innerhalb der Klasse, in der die Unterrichtseinheit durchgeführt wurde, waren große Leistungsunterschiede festzustellen. Es bot sich daher an, den Unterricht differenziert zu gestalten und am jeweiligen Leistungsstand der Schülerinnen und Schüler auszurichten. Die inter-

aktiven Übungen am Computer sind hierfür aus den bereits genannten Gründen gut geeignet.

Texte und Rätsel variieren im Umfang

Durch den unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad der Märchen und den selbst zu wählenden Umfang des Kreuzworträtsels konnten alle Mitglieder der Klasse nach ihrem individuellen Lerntempo und Lernvermögen arbeiten. Durch die Aussicht, dass die Mitschüler im Anschluss die selbst produzierte Übung bearbeiten sollten, waren sie zusätzlich motiviert und haben mehr auf Sorgfalt geachtet als bei herkömmlichen Übungen.

Partnerarbeit

Die Methode der Partnerarbeit bot sich für die Lerngruppe aus zwei Gründen an: Zum einen gab es nicht für jede Person einen eigenen Computer, so dass ohnehin einige Schüler zu zweit arbeiten müssten. Zum anderen waren die Schülerinnen und Schüler durchweg noch sehr ungeübt im Umgang mit dem PC (Computerunterricht wird ihnen erst ab Klassenstufe 7 erteilt) und konnten sich so besser gegenseitig unterstützen. Generell kamen sie mit den Funktionsweisen des Programms "Hot Potatoes" aber gut zurecht und alle Zweiergruppen konnten ihre Aufgabe technisch gut bewältigen.

Individuelle Korrekturphasen

Auffallend war, dass die Schülerinnen und Schüler beim Erstellen der Übungen und beim Schreiben ihres Märchens große Probleme mit Rechtschreibung, Zeichensetzung und dem richtigen Formulieren von Fragen hatten - ein allgemeines Problem dieser Klasse. Um die Motivation nicht zu dämpfen, fand die Korrekturphase der Rätsel nicht im Klassenverband, sondern individuell mit jeder Zweiergruppe statt. Sie verteilte sich auf mehrere Stunden.

Kreative Übungen

Nachdem sie ein erstes Beispielrätsel gelöst hat, erarbeitet die Klasse eigene Rätselübungen zu verschiedenen Märchentexten. Im Anschluss werden die Übungen in der Klasse ausgetauscht und von den Mitschülerinnen und Mitschülern der Klasse bearbeitet.

Einstieg

Sternentaler per PowerPoint

Am Anfang der Stunde steht ein Bild zum Märchen "Sternentaler", das als stummer Impuls per Beamer gezeigt wird. Es dient als Einstimmung und Motivation auf das Märchen, das anschließend abschnittsweise ebenfalls über Beamer präsentiert und von den Schülerinnen und Schülern vorgelesen wird. Die Klasse übt dabei das betonte Vorlesen (Dauer des Einstiegs: circa zehn Minuten).

Dazu: Maerchen_Sternentaler-Praesentation.ppt
PowerPoint-Präsentation mit einem Bild und dem Märchentext

Rätsel zum Märchen

Anschließend melden sich die Schülerinnen und Schüler im schuleigenen Netzwerk an. In einem eigens eingerichteten Ordner finden sie dort eine Übung zum Märchen "Sternentaler", die sie in Partnerarbeit lösen und dabei das sinnentnehmende Lesen üben sollen. Sie sehen den Text und ein dazugehöriges Kreuzworträtsel, bei dem sie Fragen zum Inhalt des Textes beantworten müssen. Die Übung (Dauer je nach Lerngruppe circa 10 bis 15 Minuten) soll die Motivation zum Lesen und Schreiben erhöhen. Sollten einige Klassenmitglieder nicht in der vorgegebenen Zeit fertig werden, können sie das Rätsel in der kommenden Stunde noch einmal durchführen. Übungen dieser Art haben den Vorteil, dass sie sowohl Erfolgserlebnis-

se verschaffen als auch dem Anspruch der Selbstkorrektur genügen. Eine Ergebnissicherungsphase unter Einbindung der Lehrkraft ist hier also überflüssig.

Sterntaler: Kreuzworträtsel

http://www.lo-net.de/class/ute17-deumaer/hotpotatoes/Maerchen_Sterntaler_Kreuzwortraetsel.htm

Hier finden Sie das Einstiegsrätsel zur Ansicht.

Dazu: Maerchen_Sterntaler_Kreuzwortraetsel.htm

Kreuzworträtsel zum Märchen Sterntaler, das mit Hot Potatoes erstellt wurde

Erarbeitung

Märchentexte mit ähnlicher Länge, aber unterschiedlich komplexer Handlung

Anschließend sollen die Schülerinnen und Schüler in Partnerarbeit eine ähnliche Übung für ihre Mitschüler erstellen. Dazu finden sie in ihrem Ordner ein kurzes Märchen. Jedes Schülerpaar erhält ein Märchen, so dass insgesamt zehn Märchentexte entsprechend bearbeitet werden. Alle sind möglichst kurz (zwischen 150 und 250 Wörter), so dass die Bearbeitung möglichst in einer Stunde abgeschlossen werden kann. Zur Auswahl stehen

- § "Der goldene Schlüssel",
- § "Rätselmärchen",
- § "Die Wassernixe",
- § "Der undankbare Sohn",
- § "Der süße Brei",
- § "Der alte Großvater und der Enkel",
- § "Die drei Faulen" (alle von den Brüdern Grimm),
- § die russischen Volksmärchen "Das Häschen Prahlschütz" und "Das Rübchen"
- § sowie das Märchen "Die drei Wünsche" aus den Pyrenäen.

Die Verteilung der Texte auf die einzelnen Schülerpaare kann differenziert durch die Lehrkraft erfolgen und sollte sich dann am Leistungsstand der Schülerinnen und Schüler orientieren. Während der Inhalt des Märchens "Das Rübchen" zum Beispiel relativ einfach erfasst werden kann, ist die Handlung in "Die drei Wünsche" oder in der "Wassernixe" deutlich komplexer.

Die Klasse entwirft eigene Rätsel

Anschließend sollen die Teams zu ihrem Märchen ein Hot-Potatoes-Kreuzworträtsel erstellen, das ihre Mitschüler später bearbeiten. Alle Anweisungen finden sie noch einmal auf einem Arbeitsblatt (siehe Download). Auch wenn der Klasse im Vorfeld bereits die Grundfunktionen des Programms erklärt wurden, ist nicht davon auszugehen, dass alle problemlos damit umgehen können. Vielmehr kann es in der Anfangsphase notwendig sein, dass die Lehrkraft verstärkt Hilfestellungen gibt. Diese Arbeitsphase ist höchst differenziert angelegt.

Dazu: Maerchen_AB-Kreuzwortraetsel erstellen.rtf

Flexible Zeiteinteilung ermöglichen

Sobald ein Schülerpaar mit der Bearbeitung fertig ist, wird das „Produkt eingesammelt und den anderen Schülern zur Bearbeitung zur Verfügung gestellt. Sollte ein Paar erheblich schneller als die anderen fertig werden, kann es zusätzlich eine allgemeine Übung (ein mit Hot-Potatoes erstellter Lückentext, siehe externer Link und Download) zur Bearbeitung erhalten. Sollten einige Schülerinnen und Schüler die Aufgabe nicht in der eingeplanten Zeit von circa 20 Minuten beenden, können sie in der Folgestunde weiter daran arbeiten. In jedem Fall sollten am Ende der Stunde mögliche Probleme und Schwierigkeiten kurz reflektiert werden. Ein Beispiel für eine Schülerarbeit, ein Rätsel zum Märchen "Die Wassernixe", finden Sie zur Ansicht (siehe externer Link oder Download-Datei).

Lückentext: Das Märchen

http://www.lo-net.de/class/ute17-deumaer/hotpotatoes/Märchen_Lückentext_allgemeine%20Uebung.htm

Wenn die Schülerinnen und Schüler den "Überprüfe"-Button drücken, wird ihnen ihr Ergebnis angezeigt.

Kreuzworträtsel: Die Wassernixe

http://www.lo-net.de/class/ute17-deumaer/hotpotatoes/Maerchen_Rätsel_Die_Wassernixe.htm

Dieses Rätsel hat ein Schülerteam selbst erstellt. Zur Bearbeitung bleiben zehn Minuten.

Dazu: Märchen_Lückentext_allgemeine Uebung.htm

Ein Lückentext zum Thema Märchen für die Schülerinnen und Schüler, die schneller arbeiten

Dazu: Maerchen_Rätsel_Die_Wassernixe.htm

Dieses Rätsel zum Märchen "Die Wassernixe" wurde von einem Schülerteam erstellt

Märchensammlung entsteht

Als Erweiterung und Sicherung ist zum Abschluss der Sequenz eine Übung zum kreativen Schreiben möglich. Nachdem die Schülerinnen und Schüler verschiedene Hot-Potatoes-Übungen erstellt und bearbeitet haben, können sie in Partnerarbeit ein eigenes Märchen erfinden und ihren Text am PC schreiben. Typische Elemente des Märchens sollen sie dabei aktiv in einen eigenen Text einarbeiten, wobei der Phantasie keine Grenzen gesetzt sind. Als Orientierung dienen die gelesenen Märchentexte, an deren Länge sich die Schülerinnen und Schüler ungefähr orientieren sollten. Die Lerngruppe, in der diese Unterrichtseinheit durchgeführt wurde, war bei dieser Übung hoch motiviert und hat über das übliche Maß hinaus gearbeitet. Die einzelnen Textdateien wurden ausgedruckt, vervielfältigt und jeweils in einem Ordner zusammengestellt, so dass die Klasse stolz ihr eigenes "Märchenbuch" aufschlagen konnte.

Internetressourcen

Ausgewählte Internetadressen für den Unterricht oder die Unterrichtsvorbereitung

Software

Hot Potatoes Homepage

<http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/>

Hier geht es zum Programm-Download der Version 6(circa 10 MB) von der Firma Half-Baked Software

www.hotpotatoes.de

<http://www.hotpotatoes.de>

Die deutsche Website von Rüdiger Klampfl informiert über das Autorenprogramm und seine Module. Einige Beispiele für den Einsatz in Mathematik und Erdkunde werden vorgestellt.

Märchentexte

tour-literatur.de: Linksammlung Märchen

http://www.tour-literatur.de/links/links_maerchen.htm

Verlinkt sind Märchentexte, die online zur Verfügung stehen, Nachschlagewerke und eine Seite zu den Brüdern Grimm.

gutenberg.spiegel.de: Brüder Grimm

<http://gutenberg.spiegel.de/autoren/grimm.htm>

Im Projekt Gutenberg sind die deutschen Sagen, die irischen Elfenmärchen sowie die Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm online.

Brüder Grimm Museum Kassel

http://www.grimms.de/contenido/cms/front_content.php?idcat=19

Das Museum informiert über das Leben und Werk der Brüder Grimm, aber auch über die Aktivitäten des Museums sowie der Brüder Grimm-Gesellschaft.

Stadt Hanau: Brüder Grimm

<http://www.hanau.de/stadt/geschichte/artikel/00329/>

Kurz und übersichtlich präsentiert die hessische Stadt die Brüder Grimm im Rahmen der Informationen zur Stadtgeschichte.

Fachwissenschaft

Krämer, Sybille: Von der sprachkritischen zur medienkritischen Wende?

<http://userpage.fu-berlin.de/~sybkram/medium/kraemer1.html>

Sieben Thesen der Professorin für Philosophie an der FU Berlin zur Mediendebatte. Sie dienen als Einleitung in die Textsammlung "Über Medien. Geistes- und Kulturwissenschaftliche Perspektiven".

Mehr bei Lehrer-Online

Medienkompetenz / Lehrerhilfen: Hot Potatoes

<http://www.lehrer-online.de/url/hot>

Wie Sie interaktive Unterrichtsmaterialien mit verschiedenen Übungstypen selbst erstellen, erklärt diese Anleitung zum Autorenprogramm.

Fremdsprachen: Hot Potatoes im FSU

<http://www.lehrer-online.de/url/hot-potatoes-fsu>

Neben einem Beispiel zum Einsatz von Hot Potatoes im FSU finden Sie hier Zugang zu einer offenen lo-net-Gruppe, in der Lehrkräfte Übungen austauschen.

Englisch: Wortschatzarbeit mit Hot Potatoes

<http://www.lehrer-online.de/url/wortschatzarbeit>

Für das Fach Englisch wird exemplarisch vorgeführt, wie Schülerinnen und Schüler nicht nur Hot-Potatoe-Übungen lösen, sondern auch selbst erstellen.

Informationen zum Autor

Andreas Pitzer ist Referendar an der Gesamtschule Schlitz in Hessen und unterrichtet die Fächer Deutsch und Gesellschaftslehre (Sozialkunde, Geschichte, Erdkunde).