



MNI-Fonds für Unterrichts- und Schulentwicklung
S1 „eLearning & eTeaching - Lernen und Lehren mit Neuen Medien“

„... MEHR ONLINE, BITTE !“

Dipl.-Päd. Mag. Christian Nosko

Kooperative Mittelschule (KMS)
Lacknergasse 89
1180 Wien

Wien, Juni 2006

INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS	2
ABSTRACT	4
1 AUSGANGSPUNKT	5
1.1 Ausgangssituation.....	5
1.2 Mediennutzung und Medienkompetenz	6
1.3 Projektziele	7
1.4 Forschungsfragen	8
2 PROJEKTVORBEREITUNG	9
2.1 Einrichten der Plattform.....	9
2.2 Hardware und Software	10
2.2.1 Vorbereitung	10
2.2.2 Unterricht	11
2.2.3 Server	11
3 PROJEKTDURCHFÜHRUNG	12
3.1 Wir stellen unsere Schule vor	12
3.2 Sicherheit im Internet	13
3.3 Komponieren von Musikstücken, Das Ohr	13
3.4 Weblog.....	14
3.5 Wiki: Wir.....	14
3.6 Wiki: Akustik.....	15
3.7 Vorbereitung des Akustik-Tages	15
3.8 Der Akustik-Tag	16
4 EVALUATION	18
4.1 Datenerhebung	18
4.2 Datenauswertung.....	20
4.2.1 Forschungsfrage 1	20
4.2.2 Forschungsfrage 2	21
4.2.3 Forschungsfrage 3	22
4.2.4 Auswertung der Evaluationsscheibe	24
4.2.5 Auswertung des Videos	25

5	SCHLUSSFOLGERUNGEN	26
6	GLOSSAR	27
6.1	Chat	27
6.2	html	27
6.3	Instant Messaging	27
6.4	Macromedia Flash	28
6.5	pdf	28
6.6	Social Software	28
6.7	Wiki	29
6.8	Weblog	29
7	LITERATUR.....	30
8	ANHANG	31
8.1	Sicher im Internet.....	31
8.2	Einladung zum Akustik-Tag	33
8.3	Türschilder am Akustik-Tag	34
8.4	Urkunde für TeilnehmerInnen am Akustik-Tag.....	36
8.5	Fragebogen.....	37

ABSTRACT

Medienkompetenz entwickelte sich zu einem vielstrapazierten Begriff, der in den unterschiedlichsten Kontexten Verwendung findet. In dieser Arbeit soll ein Ansatz dargestellt werden, der den Informatikunterricht einer 7. Schulstufe der Vermittlung von Medien- und Informationskompetenz verpflichtet. Dem Titel und gleichzeitig auch Motto des Projekts „... mehr online, bitte!“ folgend steht dabei das Internet als Medium zum Publizieren an erster Stelle. Als Ziele des Projekts wurden die Nutzung des Internets, die Aufarbeitung von Information und die Arbeit im Team definiert. Eingebettet in den Informatikunterricht ergab sich somit eine gelungene Möglichkeit der Kooperation mit Physik und Musik mit dem gemeinsamen Thema „Akustik“. Den Abschluss des Projekts bildete die Gestaltung eines Akustik-Tages für SchülerInnen der 3. und 4. Klasse Volksschule in Form eines Stationenbetriebes.

Schulstufe: 7. Schulstufe
Fächer: Musik, Physik, Informatik
Kontaktperson: Christian Nosko
Kontaktadresse: Kooperative Mittelschule
Lacknergasse 89
1180 Wien

1 AUSGANGSPUNKT

„Ich habe mir das Web stets als kreativeres, flexibleres Medium gewünscht, etwa mit Anmerkungs-systemen und der Möglichkeit gemeinschaftlicher Überarbeitung von Dokumenten.“

Tim Berners-Lee (<http://www.heise.de/tr/artikel/print/52516>)

Das Projekt „... mehr online, bitte!“ wurde im Schuljahr 2005/06 an der Kooperativen Mittelschule (KMS) / Privaten Hauptschule Lacknergasse 89, 1180 Wien, durchgeführt. An dem Schulstandort befinden sich ein Kindergarten, eine Volksschule mit sechs Klassen und die Kooperative Mittelschule mit acht Klassen. Geleitet wird das Schulzentrum Lacknergasse von der Kongregation der Töchter der göttlichen Liebe, einer internationalen Ordensgemeinschaft (<http://www.schulelacknergasse.at>). Beratung während des Projekts fand durch Mag. Gabriele Grunt statt.

1.1 Ausgangssituation

An dem Projekt nahm die Informatikgruppe der 3.A KMS teil: Die Gruppe besteht aus 7 Mädchen und 10 Buben.

Buben:

Boban, Christoph, Daniel, Manuel, Petar, Peter, Phillip, Sebastian, Thomas, Georg (ab März 2006)

Mädchen:

Dani, Daniela, Joy, Lisa, Luca, Melanie, Steffi

Die SchülerInnen haben alle zu Hause einen Computer. 11 der 17 SchülerInnen haben dabei auch Zugang zum Internet. Nach eigenen Angaben dürfen alle SchülerInnen den Computer ohne Zeitlimit nutzen, Voraussetzung ist aber die vorhergehende Erledigung der Hausübungen.

Informatik ist in der KMS Lacknergasse ein Wahlpflichtfach. Die SchülerInnen der 4. bis 8. Schulstufe können aus einem Pool von Unterrichtsfächern (z.B. Chor, Gitarre, Volleyball, Fußball, Zeichnen) nach Interesse durchschnittlich 3 Stunden pro Jahr frei wählen. Der Besuch der gewählten Fächer ist verpflichtend. Nach eigenen Angaben besuchen die SchülerInnen der 3. Klasse hauptsächlich aus Interesse das Wahlpflichtfach, erst danach werden berufliche Überlegungen genannt.

Die beiden 3. Klassen nahmen im Schuljahr 2004/05 mit großem Interesse und Engagement an dem vom MNI-Fonds unterstützten Projekt „Winkel“ teil.

Auffällig war an diesem Projekt, dass das eigens zur internen Kommunikation eingerichtete Forum von keiner Schülerin und keinem Schüler (!) genutzt wurde (vgl. Endbericht). Dafür mag es verschiedene Gründe gegeben haben: Positiv gesehen könnte man meinen, der E-Learning Kurs war so verständlich und anschaulich gestaltet, dass es dazu keine Fragen mehr gab. Weniger wohlwollend könnte man meinen, dass die SchülerInnen ohne Kommunikation oder Kooperation alleine, mehr oder weniger isoliert, arbeiteten oder ganz einfach auch ein Forum nicht kannten. Es wäre aber auch möglich, dass die Tatsache, sich täglich zu sehen, dann kaum motiviert, in einem Forum eine Nachricht zu schreiben.

Die verschiedenen Interpretationsmöglichkeiten veranlassten mich zu diesem Nachfolgeprojekt, das sich genau mit dem Aspekt der Kommunikation über das neue Medium beschäftigen sollte. Prinzipiell werden im Unterricht an der KMS Lacknergasse verschiedene Sozialformen im Unterricht eingesetzt. Anliegen ist es weiters, die Kooperation zwischen den SchülerInnen zu fördern.

1.2 Mediennutzung und Medienkompetenz

Nach der in Deutschland durchgeführten Studie TimeBudget 12 (vgl. SevenOne Media, 2005) hat sich das Internet in den letzten Jahren als neues Massenmedium etabliert. Drei Viertel der 14-49-Jährigen haben inzwischen einen Zugang zum Internet und sind durchschnittlich 59 Minuten am Tag online. Die Nutzung der anderen Medien hat sich zugleich kaum verändert. Insgesamt nutzen die 14-49-Jährigen knapp acht Stunden am Tag die verschiedenen Medien.

Im jährlichen Turnus wird die JIM-Studie (MPFS, 2005) zum Umgang von 12- bis 19-Jährigen mit Medien und Information durchgeführt. Dieser Studie folgend liegt der Computer in der Frage nach der Medienbeschäftigung in der Freizeit hinter Fernsehen und Musik-CDs/Kassetten auf Platz 3. Konkret steht bei den 12- bis 19-Jährigen bei den Internet-Aktivitäten E-Mail und Instant-Messaging (wie beispielsweise ICQ) und nicht-schulbezogene Informationssuche an vorderster Stelle. Diese Altersgruppe bewertet auch SMS als wichtigste aller Handy-Funktionen, noch vor dem Telefonieren.

Zwei Trends sind in diesem Sinn zu erkennen: Zum einen dringen durch die rasante Medienentwicklung unserer Informationsgesellschaft die Medien in alle Bereiche des Lebens ein und werden zu einem wesentlichen Bestandteil unseres Lebens (vgl. Spanhel, 2002, S. 2). Zum anderen sind die Kinder und Jugendlichen nicht mehr nur Rezipienten, die passiv Information aufnehmen, sondern werden selbst zu Produzenten. Rund 4 SMS versenden dabei die 12- bis 19-Jährigen täglich, verfassen E-Mails oder kommunizieren via Instant Messaging, schreiben im Internet in Foren oder in Gästebücher. Grund genug, sich dem viel strapazierten Begriff der Medienkompetenz näher zu widmen. Der Begriff Medienkompetenz entstand Ende der 60er und Anfang der 70er Jahre. Nach Baacke (1996, S. 7) meint "Medienkompetenz" „also grundlegend nichts anderes als die Fähigkeit, in die Welt aktiv aneignender Weise auch alle Arten von Medien für das Kommunikations- und Handlungsrepertoire von Menschen einzusetzen.“ Damit der Begriff

Medienkompetenz nicht so weit gefasst bleibt, lässt er sich nach Baacke (1996, S. 7) ausdifferenzieren in die Dimensionen 1) Medien-Kritik, 2) Medien-Kunde, 3) Medien-Nutzung und 4) Medien-Gestaltung.

Im Mittelpunkt der Medien-Kritik steht, dass Lernende ihr vorhandenes Wissen und ihre Erfahrungen immer wieder reflektierend im Auge behalten.

Medien-Kunde meint das Wissen über die heutigen Medien. Medien-Kunde umfasst zwei Dimensionen: a) Die informative Dimension: Lernende sollen über ein klassisches Wissen in Bezug auf Medien verfügen. b) Die instrumentell-qualifikatorische Dimension: Lernende sollen ergänzend dazu die Fähigkeit haben, die neuen Geräte auch benutzen zu können.

Medien-Nutzung umfasst zwei Dimensionen: a) Lernende sollen die neuen Medien rezeptiv nutzen, d.h. anwenden und die gewonnene Information verarbeiten können. b) Lernende sollen die neuen Medien interaktiv nutzen, d.h. Information anbieten können, was beispielsweise den Bereich E-Mail, E-Commerce und auch Chat umfasst.

Medien-Gestaltung umfasst die innovative Dimension, wodurch Lernende Weiterentwicklungen nutzen, und die kreative Dimension, wobei Lernende neue Wege der Gestaltung gehen können sollen.

Nach Hug (2003, S. 4) stehen bei den unterschiedlichen Autoren sehr verschiedene Akzentuierungen der Medienkompetenz (media literacy) im Vordergrund. Der Begriff der Medienkompetenz kann daher aufgrund dieser unterschiedlichen Definition zu verschiedensten Schlussfolgerungen für das Unterrichtsgeschehen führen.

1.3 Projektziele

Ziel des Projekts ist die Förderung der Medien- und Informationskompetenz der SchülerInnen. Dabei wird hier der Begriff der Medienkompetenz vor allem verstanden als die Befähigung zum 'mündigen Rezipienten' im Sinne individueller und demokratischer Orientierung und zum aktiven Mediennutzer, der Entwicklungs- und Gestaltungsmöglichkeiten auslotet (vgl. Hug, 2003, S. 12). Informationskompetenz (information literacy) ist die Fähigkeit, Informationen zu lokalisieren, zu beurteilen und zu nutzen. Informationskompetenz ist eine Voraussetzung für die selbstorganisierte Aneignung von Wissen und damit des lebenslangen Lernens (vgl. <http://de.wikipedia.org/wiki/Informationskompetenz>).

Das Medium, das dabei an erster Stelle steht, ist das Internet. Es soll aber nicht nur die Vermittlung rein technischen Wissens im Vordergrund stehen: Vielmehr geht es um eine verantwortungsbewusste Nutzung des Internets und eine eigenverantwortliche Gestaltung von Inhalten. Dabei soll, vor allem eingebettet in die Fächer Physik und Musik, das kreative Arbeiten im Team im Vordergrund stehen. Dazu wurden hier konkret folgende Kompetenzen formuliert:

Kompetenzen im Bereich Informationsaufarbeitung

- Gewinnen von Information

- Verarbeiten von Information
- Gestalten von Information durch
- Praxisnahes Nutzen von Hardware und
- Zielorientiertes Anwenden von Software

Kompetenzen im Bereich Internetnutzung

- Veröffentlichen von html-Dateien
- Publizieren in einem Wiki
- Sicheres Nutzen von Chats
- Verfassen von Einträgen in Weblogs

Kompetenzen im Bereich Teamarbeit

- Gemeinsames Hinarbeiten auf ein Ziel
- Selbstständiges Arbeiten
- Verteilen von Arbeitsaufträge
- Optimales Nutzen von spezifischen Fähigkeiten innerhalb des Teams
- Soziales Handeln im Team
- Übernehmen von Verantwortung

1.4 Forschungsfragen

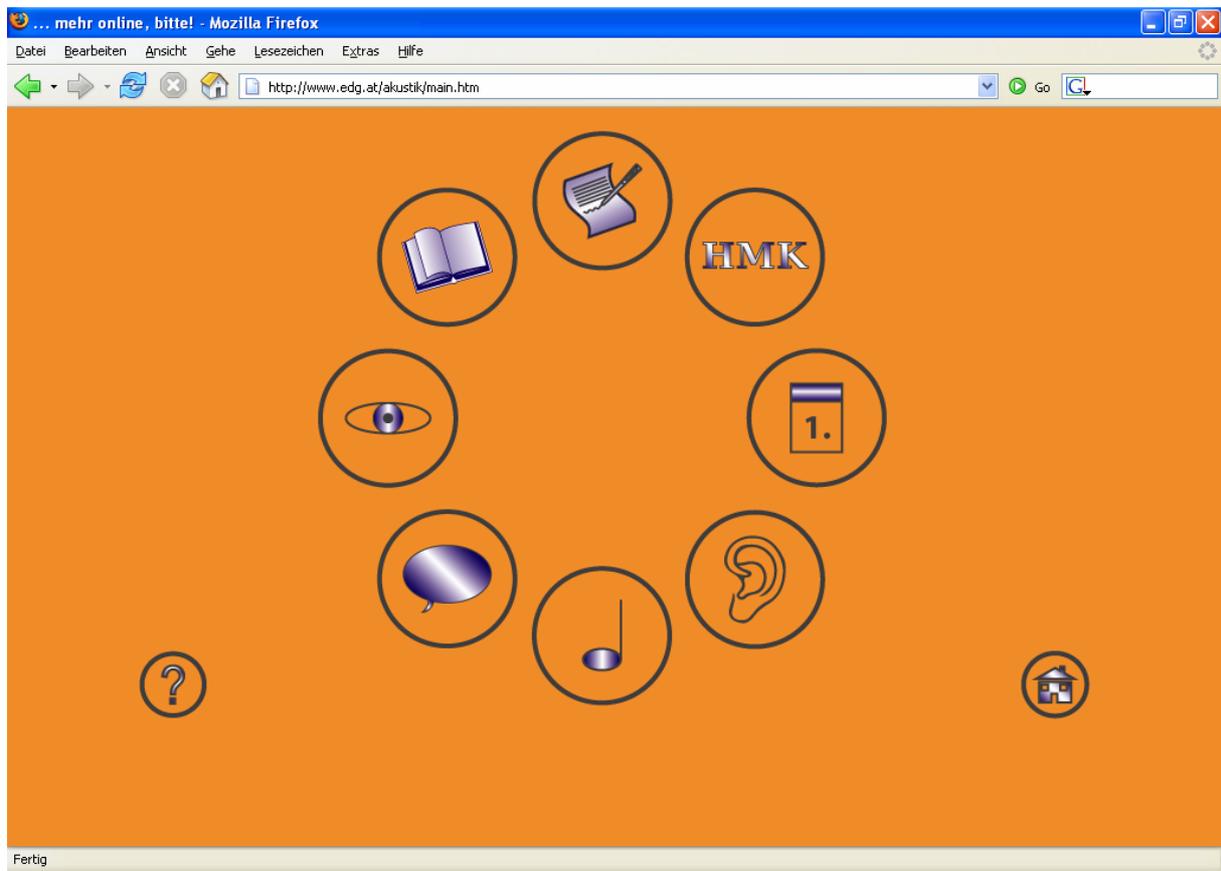
Folgende drei Forschungsfragen wurden zu Beginn der Arbeit formuliert:

1. Gelingt es den SchülerInnen, Information verständlich aufzuarbeiten und diese auf verschiedenste Weise weiterzugeben?
2. Trägt das Internet dazu bei, Kommunikation im Team zu ermöglichen bzw. zu verstärken.
3. Führt die intensive Nutzung des Internets im Unterricht zu einer verantwortlichen und sinnvollen Nutzung des Internets?

2 PROJEKTVORBEREITUNG

2.1 Einrichten der Plattform

Für dieses Projekt wurde die URL <http://www.edg.at> eingerichtet. Über die Startseite (das Logo des Projekts) gelangen die BenutzerInnen in das grafisch gehaltene Hauptmenü:



Die einzelnen Symbole:



HMK (Herz Maria Kloster)

Eine Darstellung des Schulhauses.

Gestaltet als html-Dateien.



Das Ohr

Eine Biologie-Stunde mit dem neuen Ohrmodell wird in Bild und Text dokumentiert.



Die Projektmappe

*.pdf-Dateien, die ausgedruckt und in die Projektmappe eingheftet werden können.

Zusätzlich ein Quiz zur Sicherheit im Internet.



Weblog

Hier wird die Entwicklung des Projekts, einem Tagebuch ähnlich, online dokumentiert.



Home

Ein Klick auf diesen Button führt zurück auf die Startseite.



Der Kalender

Ein Flash-Kalender.



Der Chat

Er wurde im Rahmen der Phase „Sicher im Internet“ freigeschaltet.



Das Wiki

Das Mediawiki mit den Inhalten „Wir“ und „Akustik“.



Tondokumente

Selbst komponierte Tondokumente als *.mid zum Anhören.



Hilfe

Information über das Projekt.

2.2 Hardware und Software

2.2.1 Vorbereitung

Zur Vorbereitung der Projektinhalte wurde verschiedenste Software eingesetzt, die großteils nicht extra gekauft werden musste, sondern als Schulversion schon vorhanden waren.

- Als HTML-Editor wurde Microsoft FrontPage eingesetzt, der als Teil des OfficeXP – Pakets, Schulversion, erworben wurde.

- Aus der Adobe CreativeSuite, Schulversion, kamen zum Einsatz:
Adobe Illustrator zum Gestalten der Grafiken,
Adobe PhotoShop zur Bildbearbeitung.
- Für das Erstellen der Quiz wurde Macromedia Flash 8 eingesetzt.
- Zum Videoschnitt des Akustik-Tag Filmes wurde Pinnacle Studio 10 verwendet.
Anschließend wurde der Film auf eine DVD gebrannt.

2.2.2 Unterricht

Es wurde versucht, im Unterricht nur Software zu verwenden, die die SchülerInnen auch zu Hause kostenlos verwenden können. Dies ist einerseits Freeware oder von Firmen als Demoveritionen frei zugängliche Software.

- Bildbearbeitung: Irfan View 3.85
<http://www.irfanview.de>
- Erstellen von Sound: Anvil Studio 2005.09.01
<http://www.anvilstudio.com>

Weiters wurde im Unterricht eine Digitalkamera und zur Aufnahme am Akustik-Tag ein Camcorder eingesetzt.

2.2.3 Server

In der Vorbereitungsphase zeigte sich, dass frei benutzbarer Webspaces leider massive Speicherplatz-, Seiten- oder Zugriffseinschränkungen hat und meist die nötige PHP – Unterstützung und die Datenbankbindung fehlen. Aus diesem Grund wurde ein preisgünstiger Webspaces angemietet, der alle diese Möglichkeiten bietet. Auf dem Server wurde als Software nur Freeware verwendet.

- Weblog: Simple PHP Blog 0.4.5
<http://www.simplephpblog.com/>
- Chat: ET-Chat 1.3b
<http://www.et-world.de/sed/site/et-chat.htm>
- Wiki: MediaWiki 1.4.10
<http://www.mediawiki.org/wiki/MediaWiki/de>

3 PROJEKTDURCHFÜHRUNG

3.1 Wir stellen unsere Schule vor

Start: 5.10.2005.

Zu Beginn dieser Phase wurden in einem Brainstorming Ideen gesammelt: Welche Teile wollen wir darstellen? Der Lehrer moderierte diesen Prozess.

Als Beispiel wurden folgende Inhalte von mir gestaltet und bereits in die Plattform eingebunden: Schulgebäude, Konferenzzimmer.

Danach wurde der Auftrag erteilt, Zweiergruppen zu bilden. Am auffälligsten war, dass 7 der 8 möglichen Gruppen gleichgeschlechtlich gebildet wurden: 3 reine Mädchengruppen, 4 reine Bubengruppen und eine gemischtgeschlechtliche Gruppe. Diese Gruppe entstand aber nicht aus eigener Wahl, sondern aus der Aufforderung, Zweiergruppen zu bilden.

Gruppe	Namen	Bereich
1	Joy, Melanie	Werken
2	Thomas, Phillip	Bibliothek
3	Boban, Petar	Klasse
4	Sebastian, Manuel	Kapelle
5	Lisa, Steffi	Garten
6	Daniel, Christoph	Informatik
7	Luca, Daniela	Direktion
8	Dani, Peter	Turnsaal

Die SchülerInnen wurden von mir aufgefordert, ein kleines Drehbuch zu schreiben: Was wollen wir fotografieren? Welcher kurze Text steht dabei?

Im Anschluss daran wurden die Fotos von den SchülerInnen selbst fotografiert.

Dabei stellte sich für mich überraschender Weise heraus, dass dies für den Großteil der SchülerInnen eine neue Tätigkeit war. Nicht wenige merkten gar nicht, dass sie anstelle von Fotos leider völlig unbrauchbare Videos drehten.

Die Fotos wurden mit IrfanView bearbeitet.

Mit MS FrontPage wurden die html – Seiten erstellt.

Die Gruppenarbeit gestaltete sich größtenteils sehr positiv. Die Gruppe 5 überraschte durch ihre Geschwindigkeit: Sie waren als erste fertig. Prinzipiell kann an dieser Stelle gesagt werden, dass die Mädchen rascher zu einem Ergebnis kamen. Auch hatten die Mädchengruppen viel weniger Rechtschreib- und Grammatikfehler in ihren gestalteten Seiten als die Bubengruppen. In den Gruppen herrschte weitgehendst

Konsens über Gestaltung und Inhalt der Seite. Lediglich in der einzigen gemischtgeschlechtlichen Gruppe herrschte Uneinigkeit: Die Gruppenarbeit glich mehr einem Nebeneinander als einem Miteinander. Die Bubengruppe 4 kam schwer zu einem Ergebnis, da sie einem gewissen Perfektionismus folgend sich in Details verstrickten („Wann wurde die Madonna aufgestellt?“) und sehr viel Zeit dafür verbrauchten.

Die Gruppen, die bereits fertig waren (also vorwiegend die Mädchengruppen), wurden aufgefordert, anderen Gruppen zu helfen. Eine äußerst positive Zusammenarbeit und ein sehr angenehmes Klima kennzeichneten diese Phase. Die so entstandenen größeren gemischtgeschlechtlichen Gruppen arbeiteten zielgerichtet und brachten schnell bewerkenswerte Ergebnisse hervor.

Am 23.11.2005 wurden die Inhalte online gestellt.

3.2 Sicherheit im Internet

Start 30.11.2005

5 SchülerInnen haben sich seit der letzten Informatikstunde die selbst erstellten Inhalte im WWW angeschaut. Aufbauend auf der Frage „Was wurde vom Lehrer verändert?“ entwickelte sich ein Gespräch: Nachnamen wurden herausgelöscht. Das Thema „Sicherheit im Internet“ wurde, unterstützt durch ein Blatt (siehe Anhang 1) für die Projektmappe, besprochen.

Zur praktischen Erprobung wurde mit dieser Unterrichtsstunde auch der Chat freigeschaltet.

In der darauffolgenden Informatikstunde sollte ein Quiz zum Thema „Sicherheit im Internet“ von den SchülerInnen gelöst werden. Alle SchülerInnen erreichten dabei 100%.

3.3 Komponieren von Musikstücken, Das Ohr

Start 14.12.2005

Ziel dieser Pase war es, am Computer mit Hilfe des englischsprachigen Programms „Anvil Studio“ Musik zu komponieren. Überraschender Weise bereitete die Fremdsprache auch lernschwächeren SchülerInnen kein Problem. Technische Probleme gab es dafür häufig mit verstellten Einstellungen der Lautstärke oder deaktivierten Ausgabegeräten.

Besonders begeisterte die SchülerInnen an diesem Programm, dass verschiedene Musikinstrumente oder Gegenstände (wie etwa ein Telefon) dabei zum Komponieren von Musik eingesetzt werden konnten.

Am 18.1.2006 wurden die Dateien online gestellt.

Parallel dazu wurde in Biologie am 14.12.2005 und in der darauffolgenden Unterrichtsstunde das Ohr behandelt. Die SchülerInnen selbst fotografierten während diesen Stunden das Unterrichtsgeschehen und das Modell des Ohrs. Neben dem Komponieren wurden im Informatikunterricht die Fotos von einigen SchülerInnen bearbeitet, ein Text verfasst und im html-Format gespeichert.

Am 18.1.2006 wurden diese Inhalte ebenfalls online gestellt.

3.4 Weblog

Start 18.1.2006

In diesem Teil des Projekts machten die SchülerInnen erstmals Bekanntschaft mit einem Weblog. In dem ersten Schritt wurde ausgesuchte Weblogs partiell gelesen und besprochen. Anschließend suchten die SchülerInnen selbst Weblogs, was ein geeigneter Ausgangspunkt für die nachfolgende Diskussion war: Wieviel gebe ich von mir selbst in einem Weblog preis? Sind bestimmte, sagen wir einmal amoröse, Geschichten wert, veröffentlicht zu werden?

In dem zweiten Schritt stand das Projekt-Weblog in Zentrum: Selbst wurde ein Beitrag geschrieben und die Möglichkeit der Kommentare besprochen.

3.5 Wiki: Wir

Start 1.2.2006

Am Anfang dieser Projektphase stand eine Gegenüberstellung des ersten Teils des Projekts („Wir stellen unsere Schule vor“) mit einem Wiki: Kein HTML-Editor ist nötig, kein Upload der html-Dateien ist erforderlich – in einem Browser kann die Seite bearbeitet werden. Die zum Teil bekannte freie Enzyklopädie „Wikipedia“ wurde an dieser Stelle ausführlich besprochen.

Das hier verwendete MediaWiki erfordert vor dem Verfassen eines Artikels ein Login. Daher wurden von mir schon in der Vorbereitung alle SchülerInnen als BenutzerInnen angelegt und ein Passwort zugewiesen, das gemeinsam in der ersten Stunde zum Wiki geändert wurde. Trotz deutlichster Aufforderung, sich das Passwort gut zu merken, entstanden an dieser Stelle unerwartet für einige SchülerInnen massivste Probleme. Nach zwei Stunden schafften es dann alle SchülerInnen problemlos, sich anzumelden.

Die erste Aufgabe im Wiki war es nun, sich selbst darzustellen: Name, Interessen, Hobbies, Lieblings-Musik, -Fussballklub, -..., beste Links, um nur ein paar Beispiele zu nennen. Besonders interessant war es dann, auch Bilder und selbst aufgenommenen Ton hochzuladen. Die Ergebnisse dieser Phase waren äußerst gelungen und kreativ.

Weiters wurden die SchülerInnen von mir aufgefordert, ein „Gästebuch“ anzulegen: Auf dieser Seite können BesucherInnen einen Kommentar hinterlassen, während die eigene Seite von anderen nicht verändert werden darf.

3.6 Wiki: Akustik

Start 22.3.2006

Am 16.3. begann im Physikunterricht das Thema Akustik. Daran anschließend startete im Informatikunterricht die Phase, in der diese Inhalte veröffentlicht werden sollten. Es zeigte sich nun sehr stark, wie wichtig die Inhalte der vorangegangenen Phasen waren: Im Team, diesmal in neuer Zusammensetzung, sollten die SchülerInnen Bilder bearbeiten, hochladen, Texte verständlich verfassen und formatieren.

Das Akustik-Wiki bestand dabei aus folgenden Bereichen:

Bereich	Namen
Entstehung des Schalls	Petar, Phillip
Schallquelle	Lisa, Melanie
Ausbreitung des Schalls	Peter, Christoph
Die Schallgeschwindigkeit	Boban, Manuel
Hohe und tiefe Töne, Laute und leise Töne	Joy, Lisa, Melanie
Hörbereiche	Dani, Steffi
Lärm	Daniel, Thomas
Lärmschutz	Sebastian, Georg
Versuche	Luca, Daniela

3.7 Vorbereitung des Akustik-Tages

Start 26.4.2006

Der Akustik-Tag wurde nach gemeinsamer Absprache für 17. Mai 2006 ab 10.00 Uhr angesetzt. Dabei sollten die SchülerInnen der 3. KMS für SchülerInnen der 3. und 4. Klasse Volksschule einen Stationenbetrieb im Schulhaus mit 7 verschiedenen Stationen vorbereiten:

1. Akustik – unser Ohr

Einleitung, Näheres zum menschlichen Ohr.

2. Verschiedene Schallquellen

Wie Musikinstrumente einen Ton erzeugen. Instrumente mit schwingenden Saiten, schwingender Luft oder schwingenden Stäben / Platten.

3. Stimmgabel

Versuche mit der Stimmgabel. Wie der menschliche Körper den Schall weiterleitet.

4. Schallwellen breiten sich aus

Schallwellen sind Verdichtungen und Verdünnungen der Luft, die sichtbar gemacht werden können.

5. Geräusche erkennen

Ein Quiz am Computer.

6. Bechertelefon

Mit Bechern kann telefoniert werden – ohne Grundgebühr.

7. Flaschenklavier

Wasserflaschen machen Musik.

In der Vorbereitung zeigte sich, dass für viele SchülerInnen eine richtige Erklärung des Geschehens in den einzelnen Stationen ziemlich schwierig war, was mich nach der so umfassenden Bearbeitung der Inhalte doch verwunderte.

Weiters mussten auch noch folgende Aufgaben erledigt werden:

Bereich	Namen
Einladungen (siehe Anhang 2)	Luca, Daniela
Erstellen von Türschildern (siehe Anhang 3)	Dani, Steffi
Urkunden (siehe Anhang 4)	Sebastian, Boban

3.8 Der Akustik-Tag

Am 17. Mai 2006 fand der Akustik-Tag statt.

17 Gruppen der 3. und 4. Schulstufe durchliefen die 7 Stationen.

Folgende Arbeitsaufteilung wurde getroffen:

Bereich	Name
Station 1	Phillip, Thomas
Station 2	Lisa, Melanie
Station 3	Georg, Joy

Station 4	Peter, Sebastian
Station 5	Daniel, Christoph
Station 6	Boban, Manuel
Station 7	Steffi, Dani
Fotografieren	Petar
Organisatorisches	Luca, Daniela

4 EVALUATION

4.1 Datenerhebung

Zu den drei Forschungsfragen wurden die Daten auf folgende Art erhoben:

Gelingt es den SchülerInnen, Information verständlich aufzuarbeiten und diese auf verschiedenste Weise weiterzugeben?

Zur Datenerhebung wird hier während des Schuljahres die teilnehmende Beobachtung in der Klasse eingesetzt. Dies ist in der speziellen Schulsituation nicht immer einfach, da der Lehrer nicht nur beobachten kann, sondern in seiner Rolle den Unterricht leiten und in bestimmten Situationen auch regulierend eingreifen muss. Durch die Offenheit der Methode und um einer „Überflutung“ des Beobachters entgegenzuwirken (Flick, 2004, S. 212), galt besonderes Interesse bei der teilnehmende Beobachtung dabei folgenden Items:

- Wie wurde der Text formuliert?
- Wie war das inhaltliche Verständnis?
- Wie wurde der Text formatiert?
- Welche Bilder wurden zur Unterstützung gewählt?
- Wie gelang die Benutzung der Software?

Weiters wird parallel ein Tagebuch angelegt (vgl. Altrichter/Posch, 1998, S. 26-50), das als Weblog geführt wird und begleitend alle Meilensteine zusammenfasst.

Am 17. Mai wurde nach aufwändiger Vorbereitung der Akustik-Tag für die 3. und 4. Klasse Volksschule durchgeführt. Um von diesem Tag einen umfassenderen Eindruck zu gewinnen und die Stimmung nachvollziehen zu können, wurde an diesem Tag zusätzlich gefilmt. Die DVD mit einem Kurzvideo wurde an das Schwerpunktteam 1 übermittelt.

Trägt das Internet dazu bei, Kommunikation im Team zu ermöglichen bzw. zu verstärken.

Die Datenerhebung erfolgt auch hier durch die teilnehmende Beobachtung während des Schuljahres und das Führen eines Tagebuches.

Besonderes Interesse bei der teilnehmende Beobachtung gilt dabei folgenden Items:

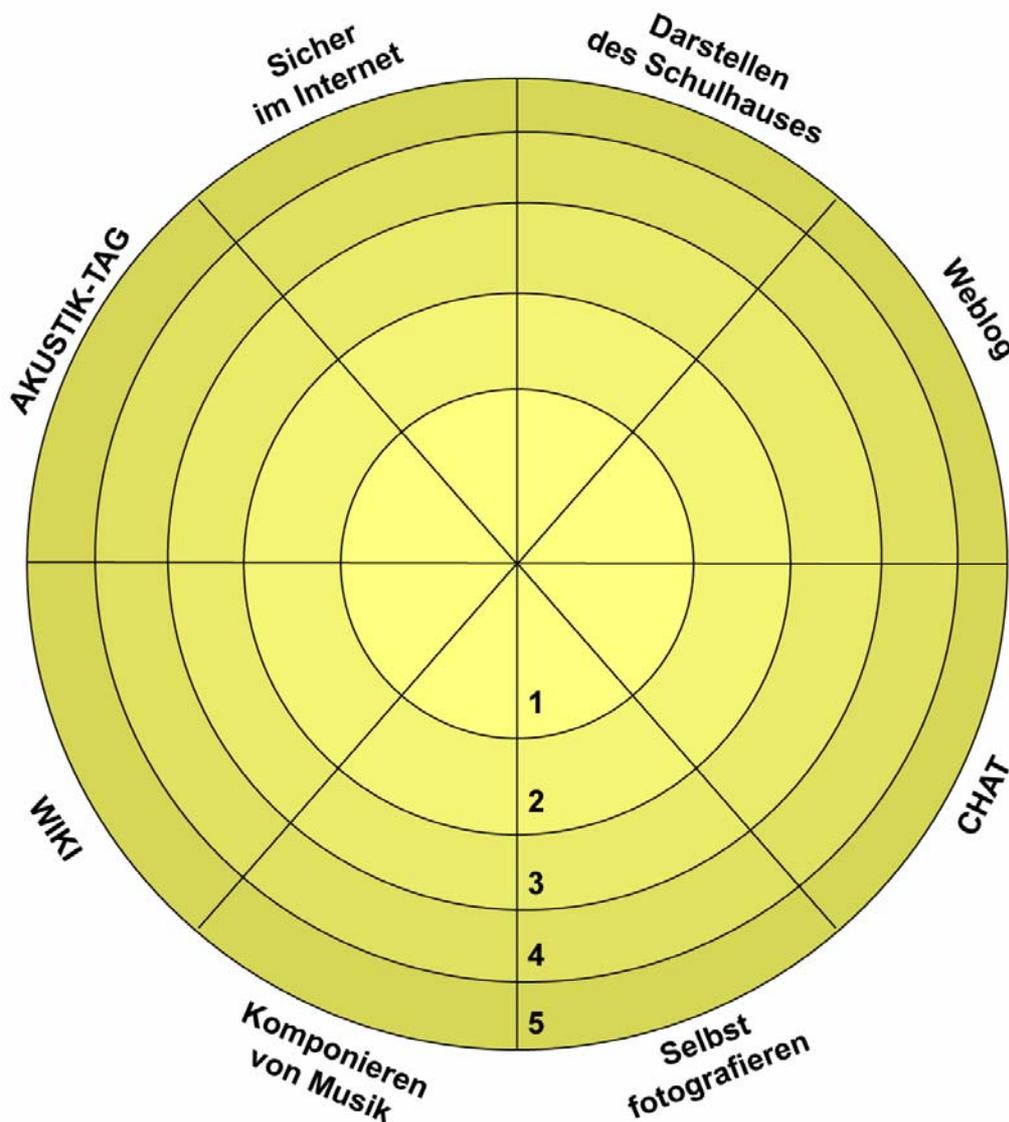
- Wie wurden die Teams gebildet?
- Wie gestaltete sich die Zusammenarbeit?
- Wie war die Sitzordnung?

Dazu ergänzend werden am Ende des Schuljahres weitere Daten durch einen Fragebogen (siehe Anhang 5) erhoben.

Führt die intensive Nutzung des Internets im Unterricht zu einer verantwortlichen und sinnvollen Nutzung des Internets?

Daten dazu werden ebenfalls am Ende des Schuljahres durch einen Fragebogen erhoben.

Zusätzlich wird die subjektive Bewertung der Inhalte des Projekts durch die SchülerInnen mit Hilfe einer „**Evaluationsscheibe**“ erhoben:



Die Scheibe funktioniert nach dem Schulnotensystem:

- 1... Sehr gut, hat mir sehr gut gefallen, bis
- 5... Nicht genügend, hat mir überhaupt nicht gefallen.

Die SchülerInnen erhalten 8 rote selbstklebende Punkte, die sie – völlig anonym und alleine in einem Raum – auf die Scheibe kleben können. Pro Sektor darf jede Schülerin und jeder Schüler nur einen Punkt aufkleben.

4.2 Datenauswertung

4.2.1 Forschungsfrage 1

An erster Stelle sollte der Frage nachgegangen werden, ob es den SchülerInnen gelingt, Information verständlich aufzuarbeiten und diese auf verschiedenste Weise weiterzugeben. Die Beantwortung dieser Frage beruht auf den im Rahmen der teilnehmenden Beobachtung gesammelten Daten und der Auswertung von SchülerInnen-Arbeiten.

- Die Formulierung von Text hängt erwartungsgemäß stark von sprachlichen Fähigkeiten der SchülerInnen ab. Dabei sieht die Einteilung der SchülerInnen in Leistungsgruppen im Unterrichtsgegenstand Deutsch folgendermaßen aus:

1. Leistungsgruppe	15 SchülerInnen
	(Notendurchschnitt 3)
2. Leistungsgruppe	1 SchülerIn
3. Leistungsgruppe	1 SchülerIn

Auch wenn ein Großteil der SchülerInnen die 1. Leistungsgruppe in Deutsch besucht, konnte beobachtet werden, dass das Ausdrucksvermögen, bezogen auf richtige Fachsprache, teilweise mangelhaft war. Als Abhilfe wurden zur Formulierung der Inhalte Hefte und Bücher verwendet.

- In engem Zusammenhang mit dem Formulieren von Text stand das inhaltliche Verständnis: Teilweise schwer verständlich waren für die SchülerInnen manche Texte in Büchern. Gezielt musste hier darauf geachtet werden, dass nicht nur unverständen Texte abgeschrieben wurden, sondern der Inhalt auch zu verstehen versucht wurde. Dies war besonders in Hinblick auf den Akustik-Tag unerlässlich, wo ja eine verständliche Weitergabe von Wissen Hauptaufgabe der SchülerInnen sein sollte.
- Ungleich lieber war und besser gelang den SchülerInnen die Formatierung von Text: Da MS FrontPage sehr der Textverarbeitung Word ähnelt, die die SchülerInnen relativ gut beherrschen, waren hier recht eindrucksvolle Ergebnisse zu beobachten.

Dafür war das Ergebnis der Evaluationsscheibe umso interessanter und stimmte nur zum Teil mit der Beobachtung überein: Dabei gaben die SchülerInnen an, dass die Gestaltung des Wikis ihnen besser gefiel als die Gestaltung über html-Dateien mittels MS FrontPage. Vermutlich ist dies darauf

zurückzuführen, dass bei einem Wiki der Upload von Dateien sehr einfach möglich ist, der Erfolg sofort sichtbar und eine Bearbeitung auch von zu Hause leicht möglich ist. Die grafische Gestaltung dürfte den SchülerInnen daher doch nur bedingt wichtig sein.

- Auch das selbstständige Fotografieren, die Auswahl und die Bearbeitung von Bildern gefielen den SchülerInnen sehr gut und gelangen ihnen auch überraschend gut.
- Die Benutzung unterschiedlichster, auch englischsprachiger Software gelang den SchülerInnen sehr gut. Etwas überraschend nur die eher negative Bewertung von „Komponieren von Musik“, was aber vermutlich eher auf die Aufgabe an sich als auf die Benutzung der Software zurückzuführen ist.

4.2.2 Forschungsfrage 2

An zweiter Stelle sollte der Frage nachgegangen werden, ob das Internet dazu beiträgt, Kommunikation im Team zu ermöglichen bzw. zu verstärken. Die Daten dazu wurden zum Teil mittels Fragebogen gewonnen.

Ein Teil der Fragen fokussierte auf den Chat:

- F3: Geschätzte durchschnittliche Benutzung des Chat: 7 Mal pro Monat.

Die SchülerInnen benutzen nach eigenen Angaben den Chat durchschnittlich 7 Mal pro Monat, wobei hier eine starke Differenz zwischen „Power-Usern“ und Chat-Verweigerern sichtbar wurde.

- F 4: Anwesende Personen im Chat: 5.

Auch bei dieser Antwort gab es große Differenzen, die aber vermutlich auf eine falsch verstandene Frage oder auf einen missgedeuteten Bildschirmaufbau zurückzuführen sind. Geschätzt dürften sich wirklich bis zu 6 Personen im Chat befunden haben, da sich SchülerInnen untereinander dafür Zeiten ausmachten. Der Austausch von Nachrichten war in diesem Fall bestimmt privater Natur.

Weiters widmete sich der Fragebogen dem Wiki, das zum Austausch von Nachrichten und zur Darstellung von Inhalten genutzt wurde. Hier wurde nach der Anzahl der in das so genannte Gästebuch anderer geschrieben und selbst erhaltenen Nachrichten gefragt.

- F5: Selbst geschriebene Beiträge: 6

F6: Erhaltene Eintragungen: 5

In diesem Gästebuch fanden sich hauptsächlich Rückmeldungen zur selbst gestalteten Seite oder Grüße. Durch den täglichen Kontakt der SchülerInnen in der Schule verwundert es nicht weiter, dass sich hier nicht mehr Eintragungen finden.

Zusammenfassend muss an dieser Stelle gesagt werden, dass die Mädchen sichtlich wesentlich mehr Freude am Chat und an dem Schreiben von Nachrichten hatten und dies auch intensiver nutzten als die Buben.

Eine weitere Frage befasste sich mit den Kleingruppen, die in diesem Schuljahr oft nötig waren und auch ständig neu gebildet wurden.

- F7: Arbeit in Kleingruppen

Hauptsächlich mit deinen Freunden zusammengearbeitet: 15

Mit jemandem zusammengearbeitet, mit dem sonst nicht viel Kontakt besteht: 2

Trotz Aufforderung und verpflichtendem Wechsel von TeampartnerInnen gaben hier nur 2 SchülerInnen an, auch mit jemandem zusammengearbeitet zu haben, mit dem sonst nicht viel Kontakt besteht. Dies kann insofern als positiv bewertet werden, als der Kontakt und der Teamgeist innerhalb der Klasse folglich sehr ausgeprägt sein müssen. Es kann aber auch bedeuten, dass trotz aller Versuche immer nur der Kontakt zu Freunden gesucht wurde.

Ich vermute meinen Beobachtungen folgend hier einen Mittelweg, dass einerseits der Teamgeist innerhalb der Klasse ohnehin bereits positiv ausgeprägt ist, SchülerInnen aber prinzipiell auch immer lieber mit ihren Freunden in Projekten zusammenarbeiten. Die Teambildung war zu keiner Phase ein Problem, auch wenn manche SchülerInnen in der Folge produktiver hätten zusammenarbeiten können. Manchmal hingegen waren die Teams als solche gar nicht mehr zu erkennen, da sie mit anderen Teams durch die selbst gestaltete Sitzordnung zu größeren Gruppen verschmolzen. Konkret führte das Internet in dieser schulischen Situation daher nicht zu einer Verstärkung der Kommunikation, ermöglichte aber eine kompetente Umsetzung der gewohnten Strukturen.

4.2.3 Forschungsfrage 3

Die dritte Forschungsfrage beschäftigte sich damit, inwieweit die intensive Nutzung des Internets im Unterricht zu einer verantwortlichen und sinnvollen Nutzung des Internets führt.

Zweiter Schwerpunkt des Informatikunterrichts war das Thema „Sicher im Internet“, das der Evaluationsscheibe nach mit 2,29 bewertet wurde. Aus Gesprächen und Erzählungen der (vorwiegend) Schülerinnen und (seltener) Schüler ergab sich, dass besonders die Mädchen regelmäßig einen Chat nutzen. Immer wichtiger schien mir selbst das Thema im Projektverlauf zu werden, um öfters darauf hinzuweisen. Der Quiz fragte ein paar Grundregeln in bestimmten Situationen ab. Zu hoffen bleibt nur,

dass die SchülerInnen diese Regeln nicht nur verbal nennen, sondern sie auch in ihrer Freizeit anwenden können.

Im Fragebogen wurde diese Frage folgendermaßen beantwortet:

- F 8: Einschätzung der Bedeutung des Unterrichtsinhaltes von „Sicher im Internet: Wie verhalte ich mich richtig.“

Wichtig: 16 überflüssig: 1 absolut übertrieben: 0

Sichtlich sind sich die SchülerInnen der potentiellen Gefahren des Mediums bewusst und halten die Unterrichtsinhalte wirklich für wichtig.

Aus meiner Beobachtung der SchülerInnen während des Unterrichts gewann ich in den letzten Jahren den Eindruck, dass es im Informatikunterricht anscheinend 2 Unterrichtsinhalte gibt: „Wirklichen“ Unterricht, der scheinbar anstrengend ist und immer offline stattfindet, beispielsweise in Richtung ECDL. Die zweite Art des Unterrichts ist der „lockere“ Unterricht der weniger anstrengend stets einer Freizeitbeschäftigung ähnelt, die Arbeit im Internet.

Im Fragebogen sollte der Frage nachgegangen werden, ob hier ein Bewusstseinswechsel stattgefunden hat, der dem Unterricht im Internet sehr wohl einen ernstzunehmenden Charakter bescheinigt und trotzdem gerne von den SchülerInnen besucht wird.

Im Fragebogen wurde diese Frage folgendermaßen beantwortet:

- F 9: Einschätzung der Unterrichtsinhalte zum Thema Internet:

wird in der Zukunft helfen: 16

war ein lustiger Inhalt, mehr nicht: 0

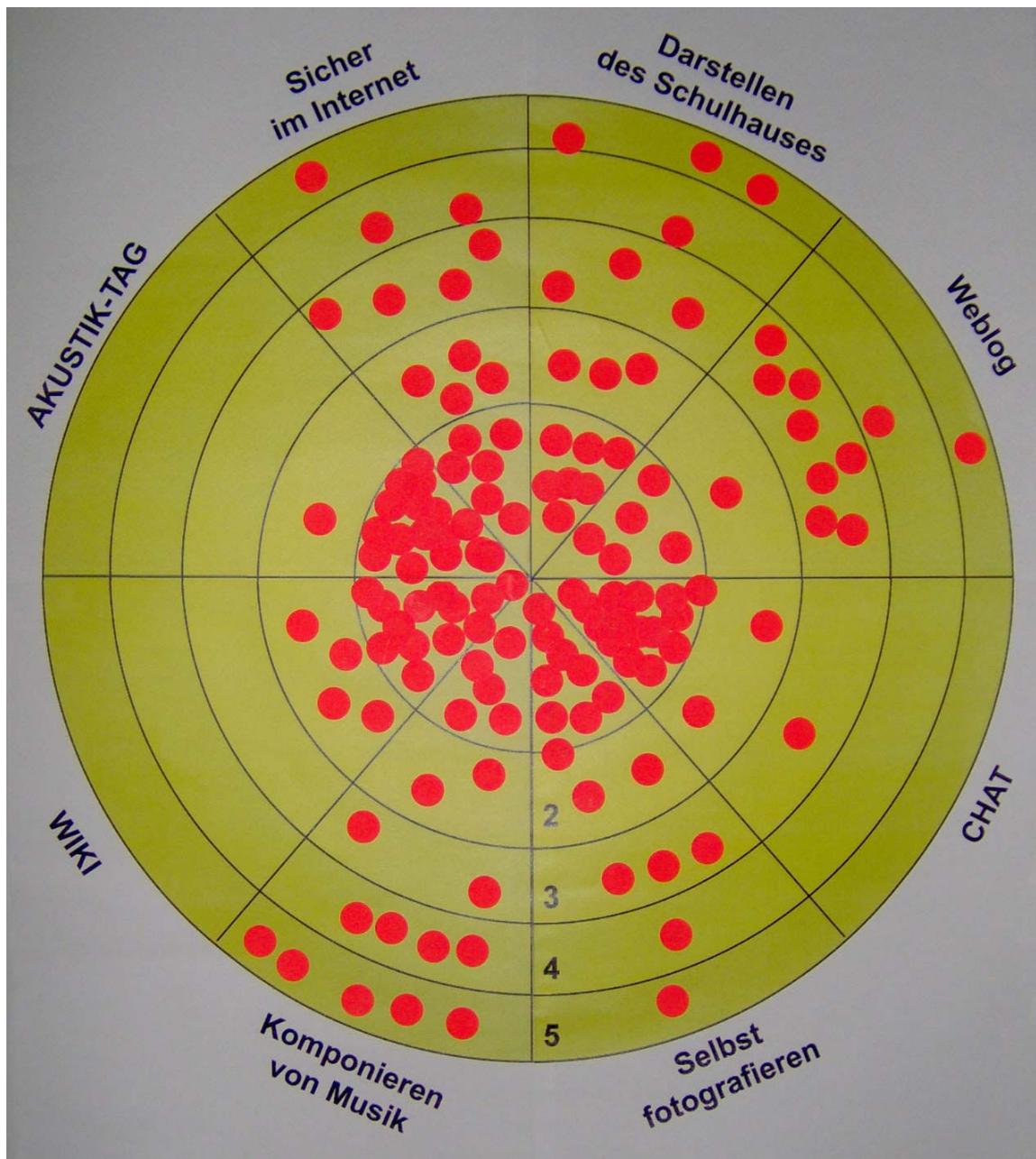
war wenig interessant: 0

schon längst gewußt: 5

Insofern war ich von dem Ergebnis sehr überrascht: Von 17 SchülerInnen waren 16 der Meinung, der Unterricht wird Ihnen in der Zukunft helfen.

Weiters ergab sich, dass das Wissen, über das die SchülerInnen bei der so oft propagierten Nutzung des Internets verfügen müssten, doch nicht so vorhanden war, wie man meinen könnte: Nicht einmal ein Drittel der SchülerInnen kannte „schon längst“ die Inhalte, wobei ich diese Zahl nach meinen Beobachtungen noch weiter nach unten korrigieren würde.

4.2.4 Auswertung der Evaluations Scheibe



Daraus ergeben sich folgende „berechnete Noten“:

Akustik-Tag	1,12
Sicher im Internet	2,29
Darstellen des Schulhauses	2,41
Weblog	2,42
Chat	1,24

Selbst fotografieren	1,88
Komponieren von Musik	3,24
Wiki	1,24

- Der Akustik-Tag war der absolute Höhepunkt des Jahres. Das Leiten der Stationen hat den SchülerInnen dabei die meiste Freude gemacht und wurde in den Gesprächen am stärksten betont.
- Vor allem Chat und Wiki, aber auch „selbst fotografieren“ haben den SchülerInnen sehr gut gefallen.
- „Sicher im Internet“ und „Darstellen des Schulhauses“ hat den SchülerInnen gut gefallen.
- Beim Weblog waren sich die SchülerInnen selbst nicht schlüssig, ob ihnen dies gefallen hat oder nicht.
- „Komponieren von Musik“ hat den SchülerInnen am wenigsten gefallen.

4.2.5 Auswertung des Videos

Aus dem am Akustik-Tag aufgenommenen Film-Rohmaterial entstand ein 4 Minuten langes Video, das einen Überblick über die Stationen zu vermitteln versucht.

Besonders auffällig daran war, dass die SchülerInnen der 3. und 4. Klasse Volksschule wirklich mit Spaß die Stationen durchliefen. Organisatorisch funktionierte der Stationenbetrieb bestens, es gab keine Wartezeiten. Die anschließend angefertigten Zeichnungen und schriftlichen Rückmeldungen waren alle positiv, die „Lieblingsstationen“ waren ganz unterschiedlich.

Bei den SchülerInnen der 3. KMS fiel mir besonders positiv auf, dass sie die Inhalte äußerst verständlich und kompetent weitergaben. Viel Geduld zeigten sie bei der Leitung der Stationen, dem oftmaligen Vorzeigen und Anleiten zum Nachmachen.

5 SCHLUSSFOLGERUNGEN

In diesem Projekt ließen sich deutlich zwei zum Teil konträre Arten der Darstellung von Wissen im WWW gegenüberstellen und miteinander im schulischen Kontext vergleichen:

Auf der einen Seite eine traditionelle Situation: Großteils grafisch sehr aufwändig gestaltete Seiten können offline erstellt und hochgeladen werden. Ein Autor oder eine Autorin bearbeitet ein Thema, er oder sie fungiert in diesem Bereich als Fachmann.

Auf der anderen Seite Social Software, die es ermöglicht, Seiten gemeinsam online zu erstellen. Grafisch weniger anspruchsvoll, bestechen sie durch die Art des Entstehens und die Qualität des Inhalts. Mehrere AutorInnen bearbeiten ein Thema, Wissen entsteht, wird erweitert und korrigiert.

Ungeheure Potenziale dürften dabei vor allem Wikis in der Schule haben: Nicht mehr nur das Wiedergeben von Wissen, sondern auch das Generieren von Wissen ist gefragt. In dieser Situation folgt es einem konstruktivistischen Lernparadigma und ist ein sinnvoller Weg zur Förderung von Medien- und Informationskompetenz. Gleichzeitig ermöglicht diese teamzentrierte Lernsituation den Erwerb gewünschter Kompetenzen. Der Weiterentwicklung von Wikis in der Schule sollte viel Aufmerksamkeit geschenkt werden.

6 GLOSSAR

6.1 Chat

Chat ist die Bezeichnung für eine innerhalb des Internet weit verbreitete Art der schriftlichen Kommunikation zwischen zwei oder mehreren Personen in Echtzeit. Es handelt sich hierbei um eine Art Computerkonferenz, welche meist ohne Bilder und Sprache auskommt. Als Ersatz für die fehlende visuelle Komponente gebrauchen Teilnehmer neben dem geschriebenen Wort auch selbst gewählte Bilder (Avatare und Emoticons). (<http://de.wikipedia.org/wiki/Chat>)

6.2 html

Die Hypertext Markup Language (HTML) beschreibt Dokumente als Hypertext, typischerweise beschreibt sie Webseiten. Dabei werden einige Dokumente mit Metainformationen ausgestattet, die die Intention oder Bedeutung des Textes zusammenfassen aber auch Informationen über z.B. die Sprache geben. HTML beschreibt Informationen im Sinn einer Auszeichnungssprache. HTML wurde vom World Wide Web Consortium bis Version 4.01 weiterentwickelt, die Weiterentwicklung geschieht allerdings seither als XHTML. (<http://de.wikipedia.org/wiki/Html>)

Ein HTML-Editor ist ein Computerprogramm, mit dem man Internetseiten mit HTML-Code erstellen und abändern kann. Dabei unterscheidet man textbasierte Programme, bei denen direkt der Quellcode editiert wird, und sogenannte WYSIWYG-Editoren, bei denen die Seite beim Bearbeiten so angezeigt wird, wie sie der Browser später darstellt. (<http://de.wikipedia.org/wiki/HTML-Editor>)

6.3 Instant Messaging

Instant Messaging (Abk.: »IM«) »sofortige Nachrichtenübermittlung« ist ein Dienst, der es ermöglicht, mittels einer Software (Client), dem Instant Messenger, in Echtzeit mit anderen Teilnehmern zu kommunizieren (chatten). Dabei werden kurze Text-Mitteilungen im Push-Verfahren über ein Netzwerk (Server) an den Empfänger geschickt (meist über das Internet), auf die dieser unmittelbar antworten kann. Auf diesem Weg lassen sich auch Dateien austauschen. (http://de.wikipedia.org/wiki/Instant_messaging)

6.4 Macromedia Flash

Macromedia Flash (kurz Flash) ist eine proprietäre integrierte Entwicklungsumgebung zur Erzeugung von Flash-„Filmen“ im SWF-Format, einem auf Vektorgrafiken basierenden Grafik- und Animationsformat der amerikanischen Firma Adobe (vormals Macromedia). Flash findet heutzutage auf vielen Webseiten Gebrauch, sei es als Banner oder in Form kompletter Flash-Seiten. Die Quelldateien (FLA-Dateien) werden zum Einsatz auf einem Webserver in SWF-Dateien kompiliert (übersetzt) und dabei auf Wunsch auch komprimiert. Die FLA-Dateien werden nur von den Autoren während der Entwicklung verwendet und sind veränderbar. Die kompilierten SWF-Dateien sind für die Anzeige im Webbrowser gedacht und können nicht mehr verändert werden. ... Um Flash-Dateien betrachten zu können, ist ein Browser-Plugin erforderlich. (http://de.wikipedia.org/wiki/Macromedia_Flash)

98,4% aller Benutzer in Europa hatten laut Macromedia im Dezember 2005 einen Flash Player installiert, der Flash-Filme der Version 6 (und geringer) abspielen konnte. (http://www.macromedia.com/software/player_census/flashplayer/version_penetration.html#ft1)

6.5 pdf

Das Portable Document Format (PDF) ist ein plattformübergreifendes Dateiformat für druckbare Dokumente, das von der Firma Adobe Systems entwickelt und 1993 mit Acrobat 1 veröffentlicht wurde. PDF ist ein proprietäres, aber offengelegtes Dateiformat, das im PDF Reference Manual von Adobe dokumentiert ist. ... Damit lassen sich aus Texten, Bildern und Grafiken gemischt oder nur einzeln bestehende Dokumente/Dateien erzeugen (z. B. mit dem Programm Acrobat prof. 7.0). und darstellen. Die Benutzenden sollen dieses Format nicht ändern und bearbeiten. Dadurch soll u. a. das Copyright besser gewahrt werden. (<http://de.wikipedia.org/wiki/Pdf>)

6.6 Social Software

Als Soziale Software (englisch Social Software) werden (Software-)Systeme bezeichnet, die die menschliche Kommunikation, Interaktion und Zusammenarbeit unterstützen. Das Schlagwort „Social Software“ hat sich um 2002 in Zusammenhang mit neuen Anwendungen wie Wikis und Weblogs etabliert; der Begriff kann aber auch bereits vorher existierende Dienste umfassen. Den Systemen ist gemein, dass sie Aufbau und Pflege Sozialer Netzwerke und von Communities unterstützen und weitgehend mittels Selbstorganisation funktionieren. (http://de.wikipedia.org/wiki/Social_software)

6.7 Wiki

Ein Wiki, auch WikiWiki und WikiWeb genannt, ist eine im World Wide Web verfügbare Seitensammlung, die von den Benutzern nicht nur gelesen, sondern auch online geändert werden kann. Wikis ähneln damit Content Management Systemen. Der Name stammt von wikiwiki, dem hawaiianischen Wort für „schnell“. Wie bei Hypertexten üblich, sind die einzelnen Seiten und Artikel eines Wikis durch Querverweise (Links) miteinander verbunden. Dazu gibt es in der Regel eine Bearbeitungsfunktion, die ein Eingabefenster öffnet, in dem der Text des Artikels bearbeitet werden kann. ... Mit der Änderbarkeit der einzelnen Seiten durch jedermann wird eine ursprüngliche und zuvor nicht verwirklichte Idee des World Wide Web realisiert. ... Ein oft gebrachter Einwand gegenüber Wikis besteht in der Möglichkeit des Vandalismus. Bei typischer Wiki-Software ist es Benutzern jedoch möglich, von Vandalen durchgeführte Zerstörungen durch den Aufruf unzerstörter Fassungen der betroffenen Seiten zu beheben. (<http://de.wikipedia.org/wiki/Wiki>)

6.8 Weblog

Ein Weblog (engl. Wortkreuzung aus Web und Log), oft einfach nur Blog genannt, ist eine Webseite, die periodisch neue Einträge enthält. Neue Einträge stehen an oberster Stelle, ältere folgen in umgekehrt chronologischer Reihenfolge. (<http://de.wikipedia.org/wiki/Weblog>)

7 LITERATUR

ALTRICHTER, H., POSCH, P. (1998). Lehrer erforschen ihren Unterricht. Eine Einführung in die Aktionsforschung (3. Aufl.). Bad Heilbrunn: Klinkhardt.

BAACKE, D. (1996). Medienkompetenz als Netzwerk. Medien praktisch, 2/96, S. 4-10. (<http://www.medienpaedagogik-online.de/mk/00381/druck.pdf>, 13.03.2006).

FLICK, U. (2004). Qualitative Sozialforschung. Eine Einführung (2. Aufl.). Hamburg: Rowohlt.

HOFFMANN, B. (2003). Medienpädagogik. Eine Einführung in Theorie und Praxis. Paderborn: Ferdinand Schöningh.

HUG, T. (2003). Medien - Generationen - Wissen: Überlegungen zur medienpädagogischen Forschung - dargestellt am Beispiel der Frage nach dem Weltwissen globaler Mediengenerationen. In: B. Bachmair, P. Diepold, C. de Witt (Hrsg.), Jahrbuch Medienpädagogik, Bd. 3., S. 13-26. Opladen: Leske + Budrich. (http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/hug_medien/hug_medien.pdf, 28.5.2006).

KRON, F. W., SOFOS, A. (2003). Mediendidaktik. Neue Medien in Lehr- und Lernprozessen. München: Ernst Reinhardt.

MÖLLER, E. (2005). Die heimliche Medienrevolution. Wie Weblogs, Wikis und freie Software die Welt verändern. Hannover: Heise Zeitschriften Verlag.

SevenOne Media (2005). TimeBudget 12. Aktuelle Ergebnisse der Langzeitstudie zur Mediennutzung [1999 – 2005]. (<http://appz.sevenonemedia.de/download/publikationen/TimeBudget12.pdf>, 28.5.2006).

SPANHEL, D. (2002). Medienkompetenz als Schlüsselbegriff der Medienpädagogik. forum medienethik 1/2002, Medienkompetenz - Kritik einer populären Universalkonzeption. München 2002. S. 48-53. (http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/spanhel_medienkompetenz/spanhel_medienkompetenz.pdf, 28.5.2006).

8 ANHANG

8.1 Sicher im Internet



Sicher im Internet

Wer Du bist, geht niemanden etwas an!

Gib niemandem im Internet deine Adresse, deine Telefonnummer, Fotos, Passwörter, Kreditkartennummer oder Auskunft über Geld. Gib keine Informationen über andere Menschen (Eltern, Freunde, ...) weiter. Wenn du aber glaubst, dass es notwendig ist, dann frag deine Eltern.

Treffen mit Online-Freunden!

Triff dich niemals alleine mit Leuten, die du im Internet kennen gelernt hast. Sprich vorher mit deinen Eltern oder nimm immer einen Erwachsenen mit.

Chatten

Bleib nicht in Chat-Rooms, in denen über Dinge gesprochen wird, die dir seltsam vorkommen, dir unangenehm oder peinlich sind, dir Angst machen.

Auch im Netz gibt es Regeln!

Alles was man im richtigen Leben nicht tun sollte oder nicht tun darf, soll man auch im Internet nicht tun. Absender von beleidigenden oder bedrohenden E-Mail oder SMS können von der Polizei ausgeforscht werden.

Nicht alles ist wahr!

Sei misstrauisch gegenüber Behauptungen, die du im Netz findest. Oft ist nicht klar woher die Infos stammen und man weiß nie ob jemand wirklich der ist, der er vorgibt zu sein.

Das kann viel Geld kosten!

Ein supertolles Angebot ist wahrscheinlich nur ein Trick. Führe Online-Bestellungen nie ohne Erlaubnis deiner Eltern durch.

Achtung: Viren & Schädlinge!

Klicke nie auf Anhänge in E-Mails von Unbekannten, oft sind dort Viren versteckt. Vorsicht auch beim Herunterladen von Dateien (Spielen).

Das Benutzen von Tauschbörsen ist zumeist illegal!

Du verletzt dabei zumeist die so genannten Urheberrechte der Musiker oder Filmemacher und das ist strafbar.

Wenn Dir etwas komisch vorkommt, sag es!

Wenn du einmal kein gutes Gefühl beim Surfen hast oder auf furchtbare Seiten stößt, dann sprich mit Erwachsenen, denen du vertraust, darüber. Auf irritierende oder gar bedrohende Nachrichten einfach nicht antworten!

<http://www.wien.gv.at/magelf/kids/wichtig.htm>

<http://www.klicksafe.de/kompetent/sichersurfen.php>

8.2 Einladung zum Akustik-Tag

Einladung zum Akustik-Tag Einladung zum Akustik-Tag

Hallo! Hast du Zeit? Willst du Spaß haben? Magst du auch was Neues dazu lernen und erleben?

Dann komm zum **Akustik-Tag** am Mittwoch, den 17.5.2006 ab 10 Uhr. Ihr könnt viele Versuche ausprobieren, die



sehr spannend sind. Mit Glasflaschen kannst du "Alle meine Entchen" spielen. Es ist sehr interessant und lustig. Wir laden dich sehr gerne ein!

Wir freuen uns auf dein Kommen.



Euer ☺ Akustik-Team ☺

8.3 Türschilder am Akustik-Tag

1. Station

Akustik – unser Ohr



2. Station

Verschiedene Schallquellen



3. Station

Stimmgabel



4. Station

Schallwellen breiten sich aus



5. Station

Geräusche erkennen



6. Station

Bechertelefon



7. Station

Flaschenklavier



8.4 Urkunde für TeilnehmerInnen am Akustik-Tag



8.5 Fragebogen

FRAGEBOGEN

„...mehr online,
bitte!“

-
- 1) Geschlecht: weiblich männlich
- 2) Du bist im Unterrichtsgegenstand Deutsch in der ___ Leistungsgruppe.
Semesternote _____.
- 3) Wie oft hast du den Chat benutzt.
Schätze bitte dazu ab: ___ mal pro Monat.
- 4) Wenn du im Chat warst:
Wieviele Personen waren außer dir höchstens noch anwesend: _____ Personen.
- 5) Wie oft hast du im Wiki deinen Mitschülerinnen und Mitschülern in das Gästebuch geschrieben?
Schätze bitte dazu ab: ___ mal insgesamt.
- 6) Wieviele Eintragungen hast du im Wiki in deinem eigenen Gästebuch gefunden?
Schätze bitte dazu ab: ___ Eintragungen insgesamt.
- 7) Wir haben heuer viel in Kleingruppen gearbeitet. Hast du dabei
 hauptsächlich mit deinen Freunden zusammengearbeitet?
 auch mit jemandem zusammengearbeitet, mit dem du sonst nicht viel Kontakt hast?
- 8) Im heurigen Schuljahr haben wir in Informatik viel im Internet gearbeitet.
Besonderer Schwerpunkt war dabei auch
„Sicher im Internet: Wie verhalte ich mich richtig.“
Findest du das wichtig. überflüssig. absolut übertrieben.
- 9) Was du heuer zum Internet gehört hast
 wird dir in der Zukunft helfen.
 war ein lustiger Inhalt, mehr nicht.
 war wenig interessant.
 hast du schon längst gewußt.