

Einleitung

Schüler haben Spaß daran, ein Quiz zu spielen und selbst ein Quiz zu gestalten. Insbesondere wenn sie selber ein Quiz verfassen, sind die Lerneffekte bezüglich der Sachkompetenz im Quizthema und der Lesekompetenz innerhalb der Vorbereitungsphase nicht zu unterschätzen. Mittels der vorliegenden Materialien können Schüler handlungsorientiert und selbstständig in Partnerarbeit oder Kleingruppen ein Online- oder Windows-Lernquiz erstellen. Innerhalb dieses Heftes finden Sie ausgearbeitete Stundenentwürfe, Quiz-Textvorlagen und vielfältige Arbeitsblätter zur Medienerziehung. Die thematischen Inhalte der Quiz sind fächerübergreifend und sollen auch als Anregung für eigene Quizthemen dienen.

Das vorliegende Material geht jedoch über die einfache Quizgestaltung hinaus. Verknüpft wird die Quizerstellung mit einer vertieften Auseinandersetzung zu Inhalten der Medienerziehung. Hier insbesondere IT-spezifischer Inhalte, so wie sie in aktuellen Unterrichtsplänen gefordert werden. Die Schüler erlernen die Bedienung der Quizsoftware, erhalten Grundkenntnisse in HTML, denken über Chatiquette und Sicherheitsaspekte im Netz nach und werden für das Urheberrecht sensibilisiert. Abschließend entsteht als Handlungsprodukt je Arbeitsgruppe ein Quiz für die schuleigene Homepage oder einen lokalen Windows-Rechner.

Das hier vorgestellte Unterrichtsprojekt ist eine umfassende Erweiterung des Projektes Codeki-Quizwerkstatt, welches beim bundesweiten Wettbewerb „Wege ins Netz“, ausgerichtet vom Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie, in der Kategorie „Kinder und Jugendliche“, mit dem 3. Platz ausgezeichnet wurde. Ergänzendes Material ist daher auch auf dem Quiz-Portal für Kinder <http://quizkids.codeki.net> zu finden.

Zielgruppen

Da die inhaltliche Ausrichtung eines Lernquiz nicht an bestimmte Fächer und Schwierigkeitsstufen gebunden ist, können Teile des Projekts in verschiedenen Altersstufen und Fächern angeboten werden. Zielgruppe sind insbesondere Schüler ab der 5. Klasse. Soll der Schwerpunkt auf Quizerstellung zur Entwicklung von Sach-



kompetenz oder Lesekompetenz im Unterrichtsfach (nicht IT) liegen, kann das Projekt bereits mit jüngeren Schülern bearbeitet werden. Die Entwicklung einer Internetseite und die dafür erforderlichen HTML-Kenntnisse verlangen den Schülern jedoch ein höheres Entwicklungsniveau ab. Bei sehr jungen Schülern sollte der IT-Aspekt daher stark vereinfacht werden. Ausgiebig erprobt und erfolgreich in den Schulalltag integriert wurde das Werk in 5. und 6. Schulklassen. Sehr empfehlenswert ist die Verwendung als ca. 10-stündige Unterrichtsreihe.

Technische Voraussetzungen

Benötigt wird in der Minimalausstattung ein PC im Klassenraum. Im Idealfall steht ein Computerraum mit mehreren PCs oder Laptops zur Verfügung, sodass jeweils 2–3 Schüler gemeinsam arbeiten können. Auf den Rechnern muss die beiliegende Software, der Brigg Quizgenerator, installiert werden. (Ausführliche Hinweise zur Installation sowie zur Nutzung des Brigg Quizgenerators finden Sie in der Dokumentation auf der CD-ROM.)

Ein einfacher HTML-Editor oder wie im Projekt beschrieben der Windows Editor sind auf jedem Windows-PC vorhanden. Soweit im Projekt auch Bilder verarbeitet werden sollen, reicht das Windows eigene Programm Paint oder die Freeware Gimp.

Didaktische Aspekte

Das Projekt verfolgt folgende übergeordnete Ziele:

1. Förderung der Lesekompetenz
2. Vermittlung eines Grundlagenverständnisses bezüglich der technischen und sozialen Dimension der Internetnutzung

Lesekompetenz und Quizfragen entwickeln

Lesekompetenz ist eine notwendige Schlüsselqualifikation, um erfolgreich die Zukunft zu bewältigen. Die OECD nennt folgende Definition: Lesekompetenz ist die Fähigkeit, „... geschriebene Texte zu verstehen, zu nutzen und über sie zu reflektieren, um eigene Ziele zu erreichen, das eigene Wissen und Potenzial weiterzuentwickeln und am gesellschaftlichen Leben teilzunehmen“ (Deutsches PISA-Konsortium, 2001).

Dass die Gestaltung eines Online-Quiz unmittelbar zur Vermittlung von Lese- und sogar Schreibkompetenz dienlich sein kann, mag sich nicht gleich auf den ersten Blick erschließen, doch die kreativen und auch anspruchsvollen Handlungsmöglichkeiten innerhalb des Unterrichts im Vorfeld der Quizgestaltung sind vielfältiger und für den Lernprozess wesentlich ergiebiger, als der oft mit Game-Shows assoziierte Begriff „Quiz“ vermuten lässt.

Erstellen Schüler ein eigenes Quiz, so werden verschiedene Kompetenzbereiche gefordert und gefördert. Zunächst gilt es, eine Textvorlage gezielt daraufhin zu untersuchen, inwieweit verwertbare Fakten und Sachinformationen angeboten werden. Auf welche möglichen Fragen bietet der Text überhaupt Antworten? Die Sachinformationen müssen kognitiv auch verstanden werden, um die Antworten zu entdecken – erst dann können präzise Fragen abgeleitet werden. Außerdem muss der Quizschreiber auch die korrekte Antwort in die Software eingeben und somit selber die Lösungsantwort kennen. So erlangt er auf spielerische Weise **Sachkompetenz** im bearbeiteten Thema. Schwieriger ist es, im Vorfeld mögliche Fragestellungen zu erkennen. Dies erscheint bei Beschreibungen von Tieren oder technischen Erfindungen noch einfach, denn mithilfe der sogenannten W-Fragen kommen die

Schüler meist leicht vorwärts. Ein Beispiel: *Der Bauch des Delphins ist hellgrau gefärbt. Frage: Welche Farbe hat der Bauch des Delphins? Einfach, oder?*

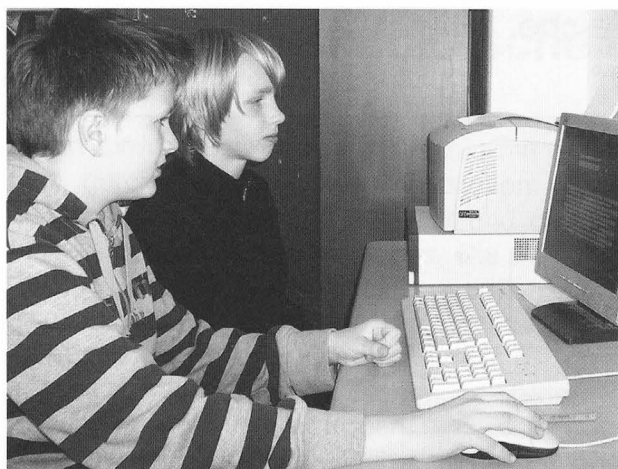
Weit anspruchsvoller ist es für Schüler, aus dem folgenden Beispiel eine Frage abzuleiten: Die Lagunenstadt Venedig hat eine lange Geschichte. Eine denkbare Quizfrage im Multiple-Choice-Quiz wäre: *Liegt Venedig auf ... a) einer Lagune, b) einer Insel, c) dem Festland?* Für Schüler bedarf es der Übung, um hier die passende Frage zu entdecken. Klippert fordert, dass **Fragetechniken** trainiert werden, da es Schülern oft an der nötigen Frageroutine fehlt. Bei der Quizgestaltung üben Schüler gezielt, themenzentriert Fragen zu stellen, hierdurch „... entwickeln sie sowohl ihr Fragerepertoire als auch ihre Fähigkeit, Fragen zu verstehen.“¹

Exkurs: Schüler entwickeln eigene Lesekompetenztests

Soweit für die Einheit genügend Stunden zur Verfügung stehen oder der Schwerpunkt im Deutschunterricht liegt, könnten die Schüler für das Quiz auch selbst einen informatorischen Text schreiben, der auch vom Quizgenerator angezeigt wird. Es entsteht somit aus Schülerhand ein eigener Lesekompetenztest. Soweit hierbei externe Texte aus Büchern oder dem Internet für eine Online-Veröffentlichung des fertigen Schüler-Quiz verwendet werden sollen, sind die jeweiligen Copyright-Bestimmungen zu beachten. Der Text muss also überarbeitet werden. Auch deswegen, weil oft selbst gegoogelte Sachtexte zu umfassend sind oder nicht geeignet, um sie Mitschülern oder jüngeren Quizspielern als Informationsbasis anzubieten. So besteht für die Schüler die Aufgabe, die ursprünglichen Texte zu kürzen, umzuformulieren und zu präzisieren. Das Umformulieren selbst ist ein kreativer und für Schüler der Sekundarstufe 1 ein sehr anspruchsvoller Schreibakt, der **Schreibkompetenz** übt.

Last but not least, möchte man dem späteren Leser auch einen orthografisch richtigen Text anbieten und muss sich mithilfe von Lexika oder anderer Hilfsmittel um die richtige Schreibweise bemühen. Beispiele für kleine „Lesekompetenz-

1 H. Klippert: Methoden-Training. 13. Auflage, Weinheim 2002, S.130



test-Quiz“, die von Schülern verfasst wurden, finden Sie online unter <http://quizkids.codeki.net>.

Medienkompetenz entwickeln

Fast alle Schüler nutzen den PC und auch das Internet – privat, in der Schule und in Freizeiteinrichtungen, jedoch nicht immer in vielfältiger Weise. Bei Weitem überwiegt die Bedienung von Programmen mit adressatengerechtem Design und fest vordefinierten Manipulationsmöglichkeiten. Technisches Hintergrundwissen ist oft nur rudimentär vorhanden. Bei einer schulinternen Befragung in 5. und 6. Klassen haben wir festgestellt, dass etwa die Hälfte der Schüler den Messenger benutzt und bereits ein Drittel der Schüler Erfahrungen in Chatrooms haben. Erschreckend viele Schüler haben schon Erfahrungen mit Cyber-Mobbing gemacht. Einzelne glaubten sogar, dass Beschimpfungen anderer via Messenger oder Facebook ein „cooler“ Spaß seien. Hier besteht ein dringender pädagogischer Handlungsbedarf. Das vorliegende Projekt bildet nur einen kleinen Mosaikstein, um die soziale Dimension der Computernutzung in das Blickfeld zu rücken.

Eine aktiv gestaltende Teilhabe an den neuen Möglichkeiten der Medien bedarf aber auch der Vermittlung der technischen Hintergründe und Strukturen, so wie sie hier im Projekt vorbereitet werden. Gerade das Web 2.0 bietet die Möglichkeit, von Nutzern selbst Inhalte erstellen zu lassen, diese zu bearbeiten und weltweit zu verteilen. Das vorliegende Material versucht daher nicht nur Sachkompetenzen bezüglich des Quizinhaltes zu vermitteln, sondern auch Verständnis, Hintergründe und erste Sachkompetenzen bezüglich der technischen Verfahren, um an den

neuen kommunikativen Möglichkeiten als Akteur und nicht nur als unwissender, klickender Konsument teilzuhaben, auch dies schließt das Web 2.0 nicht aus.

Berücksichtigte Schwerpunkte des Kompetenzerwerbs

Im Folgenden möchte ich wesentliche Kompetenzen, welche innerhalb des Projekts erworben werden können, hervorheben. Wichtige Anhaltspunkte zu den intendierten Kompetenzen bezüglich neuer Medien findet man auch im eEducation Masterplan Berlin (Anlage 1 zu Kapitel 2.2, S. 4 ff). Auf der Ebene der Fachkompetenzen finden sich Anhaltspunkte innerhalb der Lehrpläne der einzelnen Bundesländer.

Fachkompetenz Schwerpunkt Deutsch

Die Schüler lernen ...

- wesentliche Informationen und Aussagen aus Texten zu entnehmen,
- wichtige Textstellen zu markieren und in unterschiedlichen Formen zu fixieren,
- Sachverhalte zu beschreiben und Zusammenhänge zu erklären,
- produktiv mit Texten umzugehen,
- Medien zum Veröffentlichen von Schreibprodukten zu nutzen,
- sachgerechte Fragen zu formulieren.

IT-Kompetenzen oder Medienkompetenz

Die Schüler ...

- lernen Eingabemasken eines Softwareprogramms zu bedienen,
- lernen Endungen digitaler Speicherung kennen,
- können Dateimerkmale (Name, Größe, Typ, Datum) nutzen,
- lernen Standard-Software zu nutzen,
- entwickeln ein Wertgefühl gegenüber dem Urheberrecht,
- entwickeln Vorstellungen zu Aufbau und Funktionen des Internets,
- lernen Werbung von echter Information zu unterscheiden,
- bekommen Einsicht in den Aufbau einer Internetseite,
- lernen Grundstrukturen von HTML-Code,
- beachten Netiquette/Chatiquette,
- lernen digitale Informationen aus Lexika zu sammeln,
- lernen Grafiken zu gestalten und diese einzubinden.

Veranschaulichung der Kompetenzbereiche

