



Dokumentation

www.lesespuren-online.ch

Cheat Sheets (Programmübersicht zum Ausdrucken)

Referenz mit allen Befehlen

Beispiele für typische Anwendungen

Fortgeschrittene Funktionen

Unterrichtsvorschläge

Ereignisgeschichte (schneller Einstieg)

1-Bild-Geschichte (schneller Einstieg mit Bild)

Lesespur mit Karte (typische Anwendung)

Interaktive Geschichte (freie Anwendung)

Lernquiz

Geschichten aufbauen

Nach **Vladimir Propp** (Linguist)

Nach **Syd Field** (Drehbuchautor)

Lehrplan-Anbindung

Zyklus 1

Zyklus 2

Zyklus 3

November 2018

Michael Mittag

michael@lesespuren-online.ch

Cheat Sheet 1: Referenz

www.lesespuren-online.ch Michael Mittag michael@lesespuren-online.ch

Lesespuren Online ermöglicht es dir, einfache wie auch komplexe Geschichten online umzusetzen, auch ohne dass du viel wissen musst über Programmierung. *Lesespuren-Online* umfasst dabei nur gerade vier Konventionen und acht Befehle. Zuerst die **vier Konventionen**:

Titel

Titel gliedern die Spur in einzelne Seiten. Ein Titel steht zwischen Gleichheitszeichen.

= **Meine erste Seite** =

Dieser Text erscheint auf der ersten Seite der Lesespur.

= **Meine zweite Seite** =

Dieser Text steht auf der zweiten Seite.

Befehle

Befehle machen deine Spur interaktiv. Befehle bestehen aus einem Kommandowort und einer Klammer, mit der du dem Befehl Werte übergeben kannst:

`Nachricht(Hallo!)`

Mehrere Befehle trennst du mit Strichpunkt:

`Nachricht(Hallo!); weiter()`

Links

Ein Link ist ein Text, der angeklickt werden kann. Links machst du, indem du nach einem Text zwei Sternchen schreibst und dann den Befehl, der beim Anklicken ausgeführt wird. Der folgende Link springt beim Anklicken zur nächsten Seite:

`Gehe in die Küche ** weiter()`

Bedingungen (fortgeschritten)

Mit einer Bedingung kannst du bestimmen, dass ein Text nur angezeigt wird, wenn eine bestimmte Variable gesetzt oder nicht gesetzt ist (mehr zu Variablen später):

`setze(x)`

`wenn x` : Die Variable x ist gesetzt.

`wennnicht x` : Variable x nicht gesetzt.

Die 8 Befehle (in Klammern jeweils die Übergabewerte, diese kannst du selber bestimmen):

- | | |
|-----------------------------------|--|
| <code>weiter()</code> | Springt auf die nächste Seite. |
| <code>gehe(Zielseite)</code> | Springt auf die Seite mit dem Titel „Zielseite“. |
| <code>Nachricht (Hallo)</code> | Zeigt die Nachricht „Hallo“ in einer Box an. |
| <code>Bild(Kätzchen.jpg)</code> | Zeigt das Bild „Kätzchen.jpg“ an. Du kannst Bilder mit dem Bild-Manager hochladen oder dort ein bereits vorhandenes aus einer Bibliothek auswählen. |
| <code>Punkt(320, 200)</code> | Setzt einen anklickbaren Bildpunkt auf einem Bild. Den Bildpunkt kannst du im Bild-Manager bequem definieren. Der folgende Link wechselt zur Seite „Garten“, wenn man auf den Bildpunkt 100, 100 klickt (oder in der Nähe):
<code>Punkt(100,100) ** gehe(Garten)</code> |
| <code>setze(x)</code> | Setzt die Variable „x“. Damit kannst du festhalten, dass jemand auf einer bestimmten Seite war oder einen Link angeklickt hat. So kannst du komplexe Lesespuren bauen, bei denen sich der Text ändert, je nach dem, wo die Lesenden vorbeigekommen sind oder was sie zuvor gemacht haben. |
| <code>lösche(x)</code> | Löscht die Variable „x“. |
| <code>reset()</code> | Startet die Lesespur neu. Dabei werden alle Variablen zurückgesetzt. |

Sonstige Hinweise: Die Gross/Kleinschreibung ist egal, `weiter()` funktioniert genau so wie `Weiter()`. Leerzeichen, Tabulatoren und Leerzeilen werden ebenfalls weitgehend ignoriert.

Cheat Sheet 2: Beispiele

www.lesespuren-online.ch

Michael Mittag

michael@lesespuren-online.ch

Meine erste Lesespur

= aufwachen =

Ich liege im Bett. Mein Wecker spielt „Love is Beautiful“ von Kaya Balmer.

`weiter()`

= Frühstück =

Ich lasse das Frühstück meist aus. Meine Katzen bestehen aber darauf, gefüttert zu werden.

`weiter()`

= Rasieren =

Ich rasiere mich mit Pinsel, Seife und Klinge. Dabei will ich aber nicht gestört werden. Deshalb ist die Spur hier fertig.

Eine Rätselspur

Du kannst Rätsel in die Spur einbauen, so dass sie nur dann weitergeht, wenn die korrekte Antwort geklickt wurde.

= Das erste Rätsel =

Wieviel gibt 7 x 8 ?

`52 ** Nachricht(Nicht ganz! Versuch es noch einmal!)`

`56 ** weiter()`

Eine verzweigte Spur (Labyrinthgeschichte)

Mit dem Befehl `gehe()` kannst du Verzweigungen in die Geschichte einbauen.

= Start =

Ich könnte heute ins Büro oder auch zu Hause arbeiten. Was soll ich tun?

`gehe(Arbeitszimmer)`

`gehe(Büro)`

= Arbeitszimmer =

Ich werde von den Katzen und privaten Dingen abgelenkt, kann aber einigermaßen arbeiten.

`gehe(Feierabend)`

= Büro =

Ich werde von plaudernden Kollegen und beruflichen Dingen abgelenkt, kann aber einigermaßen arbeiten.

`gehe(Feierabend)`

= Feierabend =

Geschafft! Arbeit ist getan für heute!

Auf den genommenen Weg reagieren

Mit Variablen kannst du aufzeichnen, welchen Weg jemand nimmt, und später darauf reagieren.

= Arbeitszimmer =

Ich arbeite und streichle gelegentlich meine Katzen.

`setze(katzengestreichelt)`

`gehe(Feierabend)`

= Büro =

Ich arbeite und trinke Tee.

`gehe(Feierabend)`

= Feierabend =

`wenn katzengestreichelt` : Meine Katzen schauen mich zufrieden an.

`wennnicht katzengestreichelt`: Meine Katzen schauen mich vorwurfsvoll an.

Eine anklickbare Karte

Mit dem Bild-Manager kannst du anklickbare Punkte auf einem Bild definieren. Am besten malst du auf dem Bild farbige Punkte, damit man genau sieht, wo man klicken muss.

= Beispiel mit Karte =

`Bild(Karte.jpg)`

Klicke im Bild oben auf den roten Punkt neben dem Baum mit genau zwei Ästen.

`Punkt(50,87) ** weiter()`

`Punkt(102,37) ** Nachricht(Dieser Baum hat drei Äste)`

`Punkt(191,99) ** Nachricht(Das ist ein Strauch)`

Aktionen mit Variablen (fortgeschritten)

Mit Variablen kannst du Handlungen einbauen. Hier verfolgt die Variable `s`, ob ich den Schlüssel aufgenommen habe. Die Texte und Links ändern sich je nach dem, ob ich den Schlüssel habe oder ob er noch daliegt.

= Im Zimmer =

Du bist in einem Zimmer.

`wennnicht s` : Da liegt ein Schlüssel.

`wennnicht s` : `Nimm den Schlüssel` **

`setze(s)`

`wenn s` : Du hast einen Schlüssel.

`wenn s` : `Öffne die Türe` **

`Nachricht(Du öffnest die Türe mit dem Schlüssel und gehst ins nächste Zimmer) ; weiter()`

Lesespuren Online: Fortgeschrittene Funktionen

www.lesespuren-online.ch Michael Mittag michael@lesespuren-online.ch

Ein Quiz machen

Lesespuren Online unterstützt das Erstellen von Quizzes. Lesespuren Online zählt dabei jeweils mit, wie viele richtige und falsche Antworten gegeben wurden. Diese Angaben finden sich in den Systemvariablen `_richtig`, `_falsch`, `_total`, `_prozentrichtig`, `_prozentfalsch` (die Systemvariablen beginnen mit einem Unterstrich, damit sie nicht jemand aus Versehen für etwas anderes verwendet). Die Systemvariable `_korrekt` hält zudem fest, ob die zuletzt gegebene Antwort korrekt war.

Um mitzuteilen, ob eine Antwort richtig oder falsch war, gibst du beim Befehl `weiter()` jeweils `r` oder `f` an, also `weiter(r)` für eine richtige und `weiter(f)` für eine falsche Antwort.

Um Variablen auszugeben, verwendest du das Dollarzeichen. `$x` gibt die Variable `x` aus.

Mathematische Ausdrücke

Lesespuren Online unterstützt mathematische Ausdrücke überall da, wo mit Variablen gearbeitet wird.

Filme / Hacken

Lesespuren Online erlaubt, alle Methoden der Webprogrammierung in der Lesespur zu verwenden. Dadurch können Lernende ihre Lesespur mit Multimedia und Webprogrammierung versehen und so nahtlos übergehen vom Erstellen von Lesespuren zum Erstellen von Websites. Viele Lernende finden es auch sehr motivierend, das System zu „hacken“ und Dinge einzubauen, die eigentlich gar nicht vorgesehen sind.

Grundsätzlich kann alles eingebaut werden, was an Webtechnologien auf einer Internetseite läuft, also zum Beispiel: HTML für den Aufbau von Websites, CSS für Stilangaben wie Schriftformate oder SVG für Vektorbilder.

Eine gute Anwendung ist zum Beispiel das Einbinden von Filmen (youtube stellt den entsprechenden Code zum Einbinden bei sich zur Verfügung).

Hinweis: Beim „hacken“ können nur die Technologien eingesetzt werden, die allgemein auf Websites verfügbar sind. Es entstehen keine Sicherheitslücken dadurch, dass Lernende diese Technologien in ihren Lesespuren einsetzen.

= Erste Frage =

Wieviel gibt 7×8 ?

52 ** weiter(f)

56 ** weiter(r)

= Zweite Frage =

wenn `_korrekt` : Richtig!

wennnicht `_korrekt` : Leider Falsch!

Wie viel gibt 6×5 ?

40 ** weiter(f)

30 ** weiter(r)

= Ende =

wenn `_korrekt` : Richtig!

wennnicht `_korrekt` : Leider Falsch!

Du hast total `$_richtig` von `$_total` möglichen Punkten (`$_prozentrichtig` %).

```
setze( x = 5 )
```

```
Hier klicken ** setze( x = x+1 )
```

Die Variable `x` hat jetzt den Wert `$x`.

wenn `x > 10` : Du kannst aufhören zu klicken, `x` ist gross genug.

= Demoseite =

Hier wird ein Video von Youtube eingebettet (der Code ist von Youtube):

```
<iframe width="560" height="315"
src="https://www.youtube.com/embed/
FnLuojpOUX4" frameborder="0"
allow="autoplay; encrypted-media"
allowfullscreen></iframe>
```

Hier ist ein gelber Kreis, der mit SVG erstellt wird:

```
<svg width="100" height="100">
  <circle cx="50" cy="50" r="40"
stroke="green" stroke-width="4"
fill="yellow" />
</svg>
```

Dank CSS: Das letzte Wort dieses Satzes ist `blau`

Unterrichtsvorschlag: Erlebnisgeschichte

www.lesespuren-online.ch Michael Mittag michael@lesespuren-online.ch

Ziel:

Die Lernenden **legen direkt los** und erstellen eine **erste, einfache Geschichte** mit Lesespuren-Online. Optional können sie **Rätsel und Verzweigungen** einbauen. Sie lernen dabei, dem Computer einfache **Anweisungen zu erteilen** und eine **Geschichte zu gliedern**.

Vorbereitung:

- Die Lernenden brauchen ein **Login** für eine Geschichte.
- Die Lehrperson braucht einen **Schreibanlass** für eine einfacher Geschichte mit mehreren Stationen, zum Beispiel:
 - **Wie bist du heute morgen aufgestanden und in die Schule gekommen?**
 - **Was hast du am Wochendende erlebt?**
 - **Erzähle eine Geschichte, die du mit einem Tier erlebt hast.**

Hinweis: Vorsichtshalber sollte darauf geachtet werden, dass die Kinder in der Lesespur nicht ihren Familiennamen oder ganz private Erlebnisse erwähnen.

Durchführung:

1. Die Lehrperson **teilt die Logins aus** und **präsentiert den Schreibanlass**. Die Lernenden beginnen dann umgehend, ihre Geschichte auf Lesespuren Online einzugeben (rechts oben: mein typischer Tagesbeginn).
2. Nachdem die Lernenden etwas vorangekommen sind, erklärt die Lehrperson, wie man die Geschichte mit den Befehlen **== Titel ==** und **weiter()** gliedert. Jetzt haben die Kinder eine Geschichte geschrieben, durch die man sich klicken kann.

Erweiterungen:

1. Die Lehrperson stellt vor, wie man **Fragen** in die Geschichte einbauen kann. Zum Beispiel soll die Geschichte nur dann weitergehen, wenn man eine Frage zur aktuellen Situation beantwortet. Dazu stellt sie an der Wandtafel vor, wie Links und Nachrichten funktionieren.
2. Die Lehrperson stellt vor, wie man **Verzweigungen** einbaut. Dazu lässt sie sich einige Beispiele geben, was hätte anders verlaufen können. Zum Beispiel kann man am Morgen zu Fuss oder mit dem Velo in die Schule fahren:

Abschluss:

Zum Abschluss sollen die Kinder die Spuren der anderen Kinder lesen. Die Lehrperson kann dazu die Namen der Spuren an die Wandtafel schreiben. Die Geschichten können auch als Anlass dienen, dass die Kinder sich austauschen über ihre Interessen, ihr Leben und über ihre Geschichten.

Ich liege im Bett. Mein Wecker spielt „Love is Beautiful“ von Kaya Balmer. Ich lasse das Frühstück meist aus. Meine Katzen bestehen aber darauf, gefüttert zu werden.

= aufwachen =

Ich liege im Bett. Mein Wecker spielt „Love is Beautiful“ von Kaya Balmer.
weiter()

= Frühstück =

Ich lasse das Frühstück meist aus. Meine Katzen bestehen aber darauf, gefüttert zu werden.
weiter()

Vor meiner Türe macht es „Miau“.
Welches Tier könnte das sein?
[Ein Esel](#) ** [Nachricht\(Falsch. Esel machen IA \)](#)
[Eine Katze](#) ** weiter()

Wie soll ich zur Schule gehen?
[Mit dem Velo](#) ** [gehe\(Velofahrt \)](#)
[Zu Fuss](#) ** [gehe\(Fussweg \)](#)
== Velofahrt ==
Ich fahre mit dem Velo zur Schule.

Unterrichtsvorschlag: Ein-Bild-Geschichte

www.lesespuren-online.ch Michael Mittag michael@lesespuren-online.ch

Ziel:

Die Lernenden entwickeln rund um ein Bild eine Geschichte, stellen Fragen, formulieren ihre Eindrücke und bauen Rätsel ein, die durch Anklicken des Bildes gelöst werden.

Vorbereitung:

- Die Lernenden brauchen ein **Login** für eine Geschichte.
- Die Lernenden müssen verstehen, wie **Copy-Paste** funktioniert.

Durchführung:

1. Die Lehrperson **teilt die Logins aus** und **die Lernenden loggen sich ein**.
2. Die Lernenden gehen in den Bild Manager und wählen aus der Bibliothek **kunst** ein Bild aus, das ihnen gefällt. Die Bibliothek enthält Bilder aus der Sammlung der National Gallery of Arts von Amerika. Genaueres zu den Bildern kann dort nachgelesen werden.
3. Die Lernenden sollen **Schritt für Schritt erzählen**, was sie auf dem Bild sehen. Es **geht jeweils weiter, indem ein bestimmter Punkt angeklickt wird**. Dazu macht die Lehrperson 1-2 Beispiele.

Um anklickbare Punkte zu erhalten, gehst du wie folgt vor:

1. Klicke auf **Bild Manager**.
2. Klicke in der Liste links oben auf **kunst** und klicke dann auf eines der Bilder in der Liste. Das Bild wird jetzt angezeigt, darunter der Code zum Anzeigen des Bildes in der Lesespur.
3. Klicke auf einen **Punkt im Bild**. Der Code wird hinzugefügt, mit dem die Lesespur weitergeht, wenn der Punkt angeklickt wird.
4. **Optional:** Wenn du **auf weitere Punkte klickst**, dann wird der Code hinzugefügt, mit dem eine Nachricht angezeigt wird. Damit kannst du auf falsche Klicks reagieren.
5. Kopiere den angezeigten Code.
6. Klicke auf **Zurück zur Lesespur** und füge den Code ein.

Erweiterung:

- Die Lernenden laden ein geeignetes **Bild aus dem Internet**. Dazu müssen sie allerdings verstehen, wozu das Bild verwendet wird und dass es genug Details haben muss, die man anklicken kann.
- Die Lernenden erstellen ein **Wimmelbild**. Das Bild kann zum Beispiel kleine, mehrfarbige Figuren haben, so dass es dann genau einen Mann mit rotem Hut hat (und man den Hut anklicken kann).
- Mit den Lernenden kann **Copy-Paste**, das **Bildschirm-Koordinatensystem** oder das **Urheberrecht** besprochen werden. Die Bilder dürfen frei verwendet werden, weil die Künstler vor langer Zeit lebten. Bilder und Lieder von lebenden und kürzlich verstorbenen Künstlern dürfen nicht ohne weiteres verwendet werden.



= Start =

```
Bild(kunst/stilleben.jpg)  
Punkt(357, 142) ** weiter()
```

Das Bild zeigt eine Schüssel Beeren. Die Beeren sind sehr lecker, das merken auch andere. Siehst du die Fliege, die Beeren isst? Wenn ja, dann klicke auf sie.

= Kirschen =

```
Bild(kunst/stilleben.jpg)  
Punkt(102, 244) ** weiter()
```

Ich esse sehr gerne Kirschen. Oh - zwei Kirschen sind noch zusammen, siehst du sie? Wenn ja, dann klicke auf den Punkt, an dem sie verbunden sind.

Unterrichtsvorschlag: Lesespur mit Karte

www.lesespuren-online.ch Michael Mittag michael@lesespuren-online.ch

Ziel:

Die Lernenden schreiben eine **interaktive Geschichte, die einer Karte entlang geht**. Hier eignet sich besonders eine Verfolgungsjagd, bei der an jeder Station ein Hinweis gegeben wird, wo es weitergeht.

Vorbereitung:

- Die Lernenden brauchen ein **Login** für eine Geschichte.
- Die Lernenden müssen verstehen, wie **Copy-Paste** funktioniert.

Durchführung:

1. Die Lernenden denken sich einen **Anlass für eine Verfolgung** aus. Zum Beispiel wird etwas von einem Dieb gestohlen, ein Haustier ist weggelaufen oder jemand hat etwas verloren.
2. Falls die Lernenden selber eine Karte erstellen, dann muss diese zuerst gezeichnet werden. Wichtig ist, dass die Karten gut erkennbare **Klickpunkte** (wie im Bild rechts) enthalten. Es kann auch eine vorbereitete Karte aus der Bibliothek **karten** verwendet werden.
3. **Die Lernenden loggen sich ein**. Wenn sie selber eine Karte gezeichnet haben, dann laden sie diese jetzt im Bildmanager hoch.
4. Jetzt **schreiben** die Lernenden die Geschichte. An jedem Punkt braucht es einen Hinweis, wo es als nächstes hingehet. Der Zielpunkt wird aus dem Bild Manager mit Copy-Paste übertragen (s. unten).
5. Wenn die Geschichten fertig sind, dann werden sie **getestet**, indem immer zwei Lernende oder Gruppen die Geschichte der jeweils anderen zu lösen versuchen. Fertig getestete Geschichten werden zum Beispiel an der Wandtafel festgehalten und können dann von allen ausprobiert werden.

Um anklickbare Punkte zu erhalten, gehst du wie folgt vor:

1. Klicke auf **Bild Manager**.
2. Klicke in der Liste links oben auf **kunst** und klicke dann auf eines der Bilder in der Liste. Das Bild wird jetzt angezeigt, darunter der Code zum Anzeigen des Bildes in der Lesespur.
3. Klicke auf einen **Punkt im Bild**. Der Code wird hinzugefügt, mit dem die Lesespur weitergeht, wenn der Punkt angeklickt wird.
4. **Optional:** Wenn du **auf weitere Punkte klickst**, dann wird der Code hinzugefügt, mit dem eine Nachricht angezeigt wird. Damit kannst du auf falsche Klicks reagieren.
5. Kopiere den angezeigten Code.
6. Klicke auf **Zurück zur Lesespur** und füge den Code ein.



= Start =

`Bild(karten/insel.jpg)`

`Punkt(131, 484) ** weiter()`

`Punkt(539, 486) ** Nachricht(Nicht ganz. Lies noch einmal genauer.)`

Du fährst auf die Insel zu und entscheidest dich, zuerst einmal den Strand genau anzuschauen. Klicke im Bild auf den grossen Strand.

= Strand =

`Bild(karten/insel.jpg)`

`Punkt(439, 256) ** weiter()`

Am Strand findest du nichts. Du siehst aber ein Feuer weiter oben. Dort ist vielleicht jemand – ausserdem hast du kalt und wärmst dich gerne etwas auf.

= Feuer =

`Bild(karten/insel.jpg)`

`Punkt(543, 56) ** weiter()`

`Punkt(599, 346) ** Nachricht(Da ist nichts. Lies noch einmal genauer.)`

`Punkt(447, 184) ** Nachricht(Da ist nichts. Lies noch einmal genauer.)`

Da steht ein Rätsel:

$7 * 5 = 34$ – Pfosten

$7 * 9 = 63$ – Flagge

$7 * 12 = 88$ – Dorfmitte

Wohin gehst du als nächstes?

Unterrichtsvorschlag: Interaktive Geschichte

www.lesespuren-online.ch Michael Mittag michael@lesespuren-online.ch

Ziel:

Die Lernenden schreiben eine interaktive Geschichte, die Rätsel und Verzweigungen enthalten kann. Dabei lassen sie ihrer Phantasie weitgehend freien Lauf und entwickeln ein eigenständiges, herausforderndes Produkt, auf das sie stolz sind und das sie gerne mit anderen teilen.

Vorbereitung:

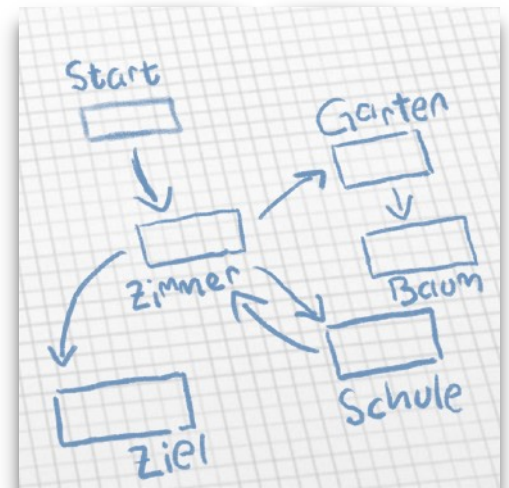
- Die Lernenden brauchen ein **Login** für eine Geschichte.
- Die Lernenden sollten bereits eine Lesespur erstellt haben, damit sie wissen, welche Möglichkeiten sie zur Verfügung haben.
- Allenfalls sollten die Lernenden mit **Kreativitätstechniken** oder dem **Besprechen, was eine spannende Geschichte** ausmacht, vorbereitet werden auf die Aufgabe. Es ist wichtig, dass die Lernenden wissen, wie man eine gute Geschichte entwirft.

Durchführung:

1. Die Lernenden denken sich eine Geschichte aus und erstellen auf Papier einen **Plan** davon, welche Wege die Geschichte nehmen kann. Dies kann einzeln oder in kleinen Gruppen geschehen.
2. Falls die Geschichte **Bilder** enthalten soll, dann müssen sie jetzt hergestellt werden. Man kann auch festlegen, dass zum Beispiel drei oder fünf Schauplätze mit Bildern ausgestattet werden, um den Aufwand übersichtlich zu halten.
3. Die Lehrperson **teilt jetzt die Logins aus** und **die Lernenden loggen sich ein**.
4. **Die Bilder werden digitalisiert und hochgeladen.** Zum Beispiel fotografiert die Lehrperson die Bilder der Lernenden, loggt sich dann in ihre Lesespur ein und lädt sie hoch. Mediengewandte Lernende können das auch selber tun.
5. **Die Lernenden schreiben und testen die Lesespur.** Allenfalls können immer zwei Gruppen sich austauschen, um die jeweils andere Spur zu testen und Feedback zu geben.
6. Am Ende lesen die Lernenden die Lesespuren der anderen. Allenfalls kann hier eine erneute Diskussion stattfinden, was eine gute Geschichte ausmacht oder welche Dinge besonders spannend, überraschend oder lustig waren.

Alternative:

Anstatt mit der Planung einer verzweigten Geschichte anzufangen, kann auch mit einer linearen Geschichte begonnen werden, in die fortlaufend Rätsel und Verzweigungen eingebaut werden. Dies benötigt mehr Steuerung seitens der Lehrperson, aber es kann Lernenden helfen, die nicht besonders gut sind im Entwickeln von Geschichten oder im Handhaben komplexer Projekte.



= Start =

Du wachst auf. Es ist dunkel.
[Vorhang öffnen](#). ** weiter()

= Zimmer =

Als du den Vorhang öffnest, siehst du, wie sich unten im Garten etwas bewegt. Dein Vater ruft aus der Küche, es gibt Frühstück. Wohin gehst du?

[In den Garten](#) ** weiter()

[In die Küche](#) ** weiter()

Unterrichtsvorschlag: Lernquiz

www.lesespuren-online.ch Michael Mittag michael@lesespuren-online.ch

Ziel:

Die Lernenden entwickeln ein Quiz zu einem aktuellen Thema. Dies kann gut als Vorbereitung auf eine Prüfung verwendet werden, als Lernanlass oder als Austausch zu einem Thema, oder als Austausch zu Themen, für die sich die Lernenden interessieren.

Da die Resultate in Variablen gespeichert werden, erhalten die Lernenden gleichzeitig einen Einstieg in den Umgang mit Variablen.

Vorbereitung:

- Die Lernenden brauchen ein **Login** für eine Geschichte.
- Die Lernenden müssen mit den erweiterten Funktionen für ein Quiz vertraut gemacht werden. Das kann auf vielfältige Weise geschehen: Mit einem Einführungsblock, einem Handout, dem Kopieren eines Beispiel-Quizzes von einer Vorlage, einer Auflistung an der Wandtafel oder einem schrittweises Heranführen geschehen.

Durchführung:

1. Die Lernenden loggen sich in ihre Geschichte ein.
2. Sie schreiben Fragen und Antworten auf. Auf jede Seite kommt eine Frage und eine Liste von möglichen Antworten.

Funktionen:

Das Quiz greift auf leicht abgewandelte Funktionen von Lesespuren Online zurück. Dadurch kann ein Quiz recht einfach erstellt werden.

- Die richtige Antwort wird jeweils mit dem Befehl `weiter(r)`, die falsche mit `weiter(f)` verlinkt.
- Mit `wenn_korrekt` : kann eine Zeile geschrieben werden, die nur angezeigt wird, wenn zuvor die korrekte Antwort gegeben wurde. Mit `wennnicht_korrekt` : wird die Zeile nur angezeigt, wenn die falsche Antwort gegeben wurde.
- Die Variablen `_richtig`, `_falsch`, `_prozentrichtig` und `_prozentfalsch` enthalten je die Anzahl und Prozent richtige und falsche Antworten, `_total` enthält die Anzahl der insgesamt gegebenen Antworten. Die Variablen können angezeigt werden, indem ein **Dollarzeichen** davorgestellt wird. Die Variablen beginnen mit einem **Unterstrich**, damit sie nicht aus versehen verwendet werden. Sowohl Dollarzeichen als Unterstrich sind Informatik-Konventionen, die in Programmiersprachen verwendet werden.

Alternative:

- In ein Quiz können auch Bilder eingebaut werden. Die Verlinkung erfolgt dann genau gleich über `weiter(r)` und `weiter(f)`.
- Auf höheren Stufen kann das Quiz auch in eine Geschichte eingebaut werden.
- Ebenfalls auf höheren Stufen kann ein Quiz oder eine Geschichte an einem Lerninhalt wie zum Beispiel einer Wikipedia-Seite oder einem Lerntext aufgebaut werden. Dazu schreiben sich die Lernenden Fragen heraus, welche mit dem Lernmaterial bewältigt werden kann und überlegen sich dann einen Text, welcher diese prüft.

= Erste Frage =

Wieviel gibt 7×8 ?

[52](#) ** weiter(f)

[56](#) ** weiter(r)

= Zweite Frage =

`wenn_korrekt` : Richtig!

`wennnicht_korrekt` : Leider Falsch!

Wie viel gibt 6×5 ?

[40](#) ** weiter(f)

[30](#) ** weiter(r)

= Ende =

`wenn_korrekt` : Richtig!

`wennnicht_korrekt` : Leider Falsch!

[Zur Auswertung](#) ** weiter()

= Auswertung =

Du hast `total $_richtig` von `$_total` möglichen Punkten (`$_prozentrichtig` %).

Geschichten aufbauen nach Vladimir Propp

www.lesespuren-online.ch Michael Mittag michael@lesespuren-online.ch

Vladimir Propp hat 100 russische Zaubermärchen analysiert und festgestellt, dass sie aus den gleichen, immer wiederkehrenden Bausteinen bestehen. Daraus kann man sozusagen ein Rezept für Märchengeschichten ableiten, das überraschend gut für Geschichten aller Art funktioniert. Eine konkrete Geschichte besteht aber immer nur aus einer Auswahl aller Bausteine.

Ich habe hier einige der gängigsten Bausteine zusammengestellt. Für die Anwendung im Unterricht kann man das weiter reduzieren. Das so erstellte Muster kann besonders den weniger leseaffinen Lernenden helfen, gute Geschichten zu erstellen.

1) Es gibt ein Problem, zum Beispiel:

- Ein Familienmitglied ist vorübergehend abwesend.
- Die Hauptfigur bekommt Verbot (und verletzt es).
- Jemand stellt der Hauptfigur nach und erfährt ein Geheimnis von ihr.
- Eine nahe Person benötigt etwas.
- Jemand bedroht oder schädigt eine nahe Person.

2) Die Hauptfigur beschliesst, zu helfen.

- Für die Motivation der Hauptfigur ist es wichtig, dass die Hauptfigur einen **bewussten Entschluss** fällt, oft auch nach Abwägen der Risiken oder nachdem jemand anderes sie bittet, nicht zu helfen.
- **In den meisten Geschichten geht die Hauptfigur von zu Hause weg:** Entweder ganz am Anfang, worauf sie fern von zu Hause auf das Problem trifft, oder dann spätestens an dieser Stelle.

3) Die Hauptfigur bekommt (magische) Hilfe.

- Die Hauptfigur begegnet einer anderen Figur, die ihr helfen kann.
- Die Hauptfigur wird von der anderen Figur geprüft.
- Die Hauptfigur hilft der anderen Figur, ein Problem zu lösen.
- Nach Prüfung oder Unterstützung gibt die andere Figur der Hauptfigur etwas, das sie braucht.
- Nach Prüfung oder Unterstützung bringt die andere Figur der Hauptfigur etwas bei, das sie braucht (oder sie hilft ihr, ein schlummerndes Talent zu entfalten oder ihre Bestimmung zu erkennen).

4) Die Hauptfigur kehrt zurück.

- Die Hauptfigur kehrt zurück nach Hause.
- Eventuell verkleidet sie sich, um zunächst unerkannt zu bleiben.
- Der Gegenspieler hat unterdessen Einfluss gewonnen.

5) Es kommt zum Kampf zwischen Hauptfigur und Gegenspieler.

- Falls die Hauptfigur sich verkleidet / versteckt hat, gibt sie sich zu erkennen.
- Die Hauptfigur rettet Verfolgte.
- Die Hauptfigur kämpft mit dem Bösewicht.
- Die Hauptfigur wird verwundet.
- Die Hauptfigur gewinnt den Kampf.

6) Die Auflösung

- Die Hauptfigur löst das Problem.
- Der Bösewicht wird bestraft.
- Die Hauptfigur wird geheilt oder bekommt ein neues Aussehen.
- Es kommt zu einer Hochzeit / Thronbesteigung / Feier.

Geschichten aufbauen nach Syd Field

www.lesespuren-online.ch Michael Mittag michael@lesespuren-online.ch

Fast alle Hollywoodfilme sind nach dem gleichen Muster aufgebaut (und viele Filme aus anderen Kulturkreisen sind es auch). Für Hollywood wurde das Muster herausgearbeitet von Syd Field, der es in seinen Büchern zum Drehbuchschreiben ausführlich behandelt. Eine Zusammenfassung findet sich auf Wikipedia:

<https://de.wikipedia.org/wiki/Spielfilmdramaturgie>

Akt I

Eine Figur hat ein inneres und ein äusseres Problem:

- Das **innere Problem** ist ein Charakterzug und/oder etwas aus der Vergangenheit. Zum Beispiel vertraut die Hauptfigur anderen Menschen nicht, sondern will alles alleine machen.
- Das **äussere Problem** ist eine aktuelle Herausforderung, zum Beispiel muss die Hauptfigur eine Meisterschaft gewinnen.

Der so genannte **Plot Point** am Ende von Akt I konfrontiert die Hauptfigur mit dem ganz konkreten Problem, das sie im Verlauf des Films lösen wird. Das Problem ist dabei so gestellt, dass die Hauptfigur eigentlich keine andere Wahl hat, als es zu lösen. Zum Beispiel geht es nicht nur um das Gewinnen, sondern auch um den Respekt des Umfelds, die Karriere und/oder den Erfolg in der Liebe.

In Spielfilmen wird dieser Plot Point nach ca. 30 Minuten erreicht.

- Wenn dir ein Film langweilig vorkommt, dann sind oft 30 Minuten vergangen und die Hauptfigur ist noch immer nicht mit dem Problem konfrontiert.
- Wenn ein Film Handlungslücken hat, dann manchmal auch einfach, weil man Szenen herausgeschnitten hat, welche die Handlung besser erklärt hätten, die aber diesen Plot Point nach hinten geschoben hätten.

Akt II

Die Figur sucht nach Wegen, das Problem zu lösen.

Oft verfolgt sie ein **falsches Ziel**: Sie will zum Beispiel gewinnen, ohne sich auf andere verlassen zu müssen, und scheitert daran.

Der **Plot Point** am Ende von Akt II ist eine Einsicht, wie das Problem wirklich gelöst werden muss.

Akt III

Die Figur löst das Problem.

- Sie überwindet das innere Problem.
- Sie löst dadurch das äussere Problem.

Zum Beispiel erkennt die Figur, wie wichtig es ist, sich aufeinander zu verlassen, und gewinnt dann die Meisterschaft, indem sie mit den anderen zusammenarbeitet.

Lesespuren Online: Lehrplanbezug Zyklus 1

www.lesespuren-online.ch Michael Mittag michael@lesespuren-online.ch

Lesen

Die Lernenden...

- B.1.b können kurze Sätze zu einem Sachthema mit Bild-Unterstützung oder unter Anleitung verstehen.
- B.1.c können Abbildungen und Text bei bebilderten Sachtexten zueinander in Beziehung setzen. (Grundanspruch)
- B.1.c können die nötige Ausdauer aufbringen, um übersichtlich strukturierte Sachtexte zu Themen, die sie interessieren, zu lesen. (Grundanspruch)
- B.1.c können mithilfe von gezielten Fragen einen einfachen Sachtext als Ganzes verstehen und wichtige Informationen entnehmen. (Grundanspruch)
- B.1.d können aus kurzen, mit Titel und Absätzen übersichtlich strukturierten und illustrierten Sachtexten wesentliche Informationen entnehmen.
- C.1.a können in einem Bild eine Situation erkennen (z.B. Figur, Handlung, mögliche Geschichte).

Schreiben

Dem LP21 ist das Schreiben als Prozess sehr wichtig. Dazu gehört Ideenfindung, Überarbeitung und gegenseitige Rückmeldung. Nebst dem Erwerb der einzelnen Kompetenzen legt der LP21 also grossen Wert auf eine reichhaltige und nachhaltige Schreibproduktion.

Die Lernenden...

- A.1.e können mit verschiedenen Schreibgeräten ihre Texte gestalten (z.B. verschiedene Schreibstifte, Tastatur).
- A.1.e können mit grundlegenden Elementen der Bedienungsfläche eines Textprogramms umgehen.
- B.1.a können Erfahrungen sammeln mit vielfältigen altersgemässen Texten (z.B. Bilderbuch, Vorlesegeschichte, Brief, Notiz, Plakat), um Muster für das eigene Schreiben zu gewinnen (z.B. Kritzelbrief, Liste).
- B.1.b kennen Schrift als Trägermedium von Bedeutung und als Instrument, um Gedanken festzuhalten und bei anderen etwas zu bewirken (z.B. Geschenkbrief, Dankeskarte, Wunschliste).
- B.1.c kennen Elemente eines Geschichtenmusters (z.B. Märchenanfang/-ende), um sie für das eigene Schreiben nutzen zu können.
- B.1.c kennen Muster verschiedener Kurztexte (z.B. Elfchen, Rätsel, Vers), um sie für das eigene Schreiben nutzen zu können.
- C.1.b können unter Anleitung verschiedene Vorgehensweisen zur Ideenfindung und Textplanung einsetzen (z.B. gemeinsam erstelltes Cluster, Ideennetz, W-Fragen, innere Bilder).
- C.1.c können erste Zielvorstellungen davon entwickeln, wozu sie schreiben.
- C.1.c zeigen die Bereitschaft, während des Schreibens neue Ideen zu entwickeln.
- D.1.b können in eine Geschichte oder ein Thema eintauchen und ihre Gedanken und Ideen ansatzweise in eine verständliche Abfolge bringen. (Grundanspruch)
- D.1.c können ihre Gedanken und Ideen in eine verständliche Abfolge bringen und in passende Worte fassen. Die Schreibsituation und der Schreibprozess werden dabei zunehmend eigenständig gestaltet.
- D.1.c können ihre Formulierungen zunehmend dem Schreibziel anpassen (z.B. adressatengerecht ausgerichtet)
- D.1.c können ihre Texte auch am Computer entwerfen und Grundfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms einsetzen (z.B. Elementen der Bedienungsfläche nutzen: Datei öffnen, schreiben, speichern).

- E.1.b können im Austausch mit anderen (z.B. Schreibkonferenz, Feedback) einzelne positive Aspekte und Unstimmigkeiten im eigenen Text erkennen.
- G.1.b können unter Anleitung ihre Vorgehensweisen beim Ideensammeln, Planen und Entwerfen besprechen.

Medien

Die Lernenden...

- 3.a können spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren.
- 3.b können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren. (Grundanspruch)

Informatik

Die Lernenden...

- 2.a können formale Anleitungen erkennen und ihnen folgen (z.B. Koch- und Backrezepte, Spiel- und Bastelanleitungen, Tanzchoreographien). (Grundanspruch)
- 3.a können Geräte ein- und ausschalten, Programme starten, bedienen und beenden sowie einfache Funktionen nutzen.
- 3.b können sich mit eigenem Login in einem lokalen Netzwerk oder einer Lernumgebung anmelden.
- 3.d können mit grundlegenden Elementen der Bedienoberfläche umgehen (Fenster, Menu, mehrere geöffnete Programme).

Lesespuren Online: Lehrplanbezug Zyklus 2

www.lesespuren-online.ch Michael Mittag michael@lesespuren-online.ch

Lesen

Die Lernenden...

- A.1.e können eine inhaltliche und grammatische Leseerwartung aufbauen.
- B.1.d können aus kurzen, mit Titel und Absätzen übersichtlich strukturierten und illustrierten Sachtexten wesentliche Informationen entnehmen.
- B.1.e können das eigene Vorwissen aktivieren und mithilfe von eigenen oder vorgegebenen Fragen eine Leseerwartung aufbauen.
- B.1.e können Abbildungen zum Verstehen des Textes nutzen.
- B.1.f können die Struktur eines Textes erkennen und explizite Informationen entnehmen. (Grundanspruch)
- B.1.f können einen übersichtlich strukturierten, kürzeren Text als Ganzes verstehen, auch wenn sie einzelne Wörter nicht verstehen. (Grundanspruch)
- B.1.g können Sachtexte im Rahmen einer Recherche beschaffen (z.B. im Internet, in der Bibliothek) und die darin enthaltenen Informationen mithilfe von Leitfragen für weitere Arbeiten nutzen (z.B. Referat).
- C.1.f können sich in Figuren hineinversetzen, ihr Handeln sowie mit Unterstützung deren Absichten und Motive nachvollziehen und diese mit der eigenen Lebenswelt in Verbindung bringen. (Grundanspruch)

Schreiben

Dem LP21 ist das Schreiben als Prozess sehr wichtig. Dazu gehört Ideenfindung, Überarbeitung und gegenseitige Rückmeldung.

Die Lernenden...

- A.1.e können mit verschiedenen Schreibgeräten ihre Texte gestalten (z.B. verschiedene Schreibstifte, Tastatur).
- A.1.e können mit grundlegenden Elementen der Bedienungsoberfläche eines Textprogramms umgehen.
- B.1.d kennen das Muster eines Dialogs, um es für das eigene Schreiben nutzen zu können.
- B.1.e kennen Erzählmuster wie Erzählperspektive, Perspektivenwechsel, um sie für das eigene Schreiben nutzen zu können (z.B. Erlebniserzählung aus Sicht von zwei oder mehr Figuren, Parallelgeschichte). (Grundanspruch)
- B.1.f kennen vielfältige Textmuster (z.B. poetische Formen, Zusammenfassung, Interview, E-Mail, Portfolio, Plakat, Wandzeitung, Präsentationsfolien), um sie für das eigene Schreiben nutzen zu können.
- C.1.c können erste Zielvorstellungen davon entwickeln, wozu sie schreiben.
- C.1.c zeigen die Bereitschaft, während des Schreibens neue Ideen zu entwickeln.
- C.1.d können allein oder in Gruppen verschiedene Schreibideen entwickeln, diese strukturieren und ihren Schreibprozess unter Anleitung planen (z.B. Mindmap, Stichwortliste).
- C.1.f zeigen die Bereitschaft, auch längere Texte immer wieder mit neuen Ideen zu ergänzen und auch bei auftauchenden Problemen den Schreibprozess entsprechend zu planen.
- C.1.f können Zielvorstellungen entwickeln und beschreiben, welches Schreibziel sie verfolgen.
- D.1.c können ihre Gedanken und Ideen in eine verständliche Abfolge bringen und in passende Worte fassen. Die Schreibsituation und der Schreibprozess werden dabei zunehmend eigenständig gestaltet.
- D.1.c können ihre Formulierungen zunehmend dem Schreibziel anpassen (z.B. adressatengerecht ausgerichtet)

- D.1.c können ihre Texte auch am Computer entwerfen und Grundfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms einsetzen (z.B. Elementen der Bedienungsoberfläche nutzen: Datei öffnen, schreiben, speichern).
- D.1.d können sich in einen Schreibfluss versetzen (z.B. automatisches Schreiben, Herumgehen und vor sich hin sprechen, gegenseitiges Erzählen, drauflos schreiben und nicht dauernd korrigieren). (Grundanspruch)
- D.1.d können ihre Gedanken und Ideen im Text in eine verständliche und sinnvolle Abfolge bringen. (Grundanspruch)
- D.1.d können Grundfunktionen von Programmen (z.B. verschieben, kopieren, löschen) nutzen, um ihre Produkte zu erstellen und zu bearbeiten (z.B. Text, Tabelle, Präsentation, Bild). (Grundanspruch)
- E.1.b können im Austausch mit anderen (z.B. Schreibkonferenz, Feedback) einzelne positive Aspekte und Unstimmigkeiten im eigenen Text erkennen.
- E.1.d können einzelne vorher besprochene Punkte in ihren Texten mithilfe von Kriterien am Computer oder auf Papier überarbeiten. (Grundanspruch)
- E.1.e können beim Besprechen ihrer Texte auch die Leserperspektive einnehmen und bei Bedarf zusätzliche textstrukturierende Mittel einsetzen (z.B. Titel, Absatz, Aufzählung).
- G.1.b können unter Anleitung ihre Vorgehensweisen beim Ideensammeln, Planen und Entwerfen besprechen.
- G.1.d können im Austausch mit anderen eine Distanz zum eigenen Text aufbauen und ihn mithilfe von Kriterien einschätzen (z.B. in einer Schreibkonferenz). (Grundanspruch)
- G.1.d können beschreiben, was sie mit ihrem Text für eine Wirkung erzielen wollten (z.B. Spannung, Überraschung, Ästhetik, Provokation), und im Austausch einschätzen, ob sie diese Wirkung erreicht haben. (Grundanspruch)
- G.1.e können die nötige Ausdauer aufbringen, um über ihre Texte und ihr Schreiben nachzudenken.

Medien

Die Lernenden...

- 3.c können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip).
- 3.d können in ihren Medienbeiträgen die Sicherheitsregeln im Umgang mit persönlichen Daten einbeziehen (z.B. Angaben zur Person, Passwort, Nickname).
- 3.e können Medieninhalte weiterverwenden und unter Angabe der Quelle in Eigenproduktionen integrieren (z.B. Vortrag, Blog/Klassenblog). (Grundanspruch)
- 3.f können Medien nutzen, um ihre Gedanken und ihr Wissen vor Publikum zu präsentieren und/oder zu veröffentlichen.
- 3.f können Wirkungen eigener Medienbeiträge einschätzen und bei der Produktion entsprechend berücksichtigen.
- 4.b können Medien für gemeinsames Arbeiten und für Meinungs-austausch einsetzen und dabei die Sicherheitsregeln befolgen. (Grundanspruch)

Informatik

Die Lernenden...

- 1.d kennen analoge und digitale Darstellungen von Daten (Text, Zahl, Bild und Ton) und können die entsprechenden Dateitypen zuordnen.
- 1.e kennen die Bezeichnungen der von ihnen genutzten Dokumententypen. (Grundanspruch)
- 1.f erkennen und verwenden Baum- und Netzstrukturen (z.B. Ordnerstruktur auf dem Computer, Stammbaum, Mindmap, Website).
- 2.b können durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen (z.B. einen Weg suchen, eine Spielstrategie entwickeln). Sie können verschiedene Lösungswege vergleichen.

- 2.b können Abläufe mit Schleifen und Verzweigungen aus ihrer Umwelt erkennen, beschreiben und strukturiert darstellen (z.B. mittels Flussdiagrammen).
- 2.e verstehen, dass ein Computer nur vordefinierte Anweisungen ausführen kann und dass ein Programm eine Abfolge von solchen Anweisungen ist.
- 2.f können Programme mit Schleifen, bedingten Anweisungen und Parametern schreiben und testen. (Grundanspruch)
- 3.d können mit grundlegenden Elementen der Bedienoberfläche umgehen (Fenster, Menu, mehrere geöffnete Programme).
- 3.g können bei Problemen mit Geräten und Programmen Lösungsstrategien anwenden (z.B. Hilfe-Funktion, Recherche).

Lesespuren Online: Lehrplanbezug Zyklus 3

www.lesespuren-online.ch Michael Mittag michael@lesespuren-online.ch

Lesen

Die Lernenden...

- B.1.g können Sachtexte im Rahmen einer Recherche beschaffen (z.B. im Internet, in der Bibliothek) und die darin enthaltenen Informationen mithilfe von Leitfragen für weitere Arbeiten nutzen (z.B. Referat).
- B.1.h können mit Unterstützung längere diskontinuierliche Sachtexte überblicken und sich im Text orientieren.

Schreiben

Die Lernenden...

- A.1.i können ausreichend automatisiert (Handschrift und Tastatur) schreiben, um genügend Kapazität für die höheren Schreibprozesse zu haben (z.B. Ideen finden, planen, formulieren, überarbeiten). (Grundanspruch)
- B.1.f kennen vielfältige Textmuster (z.B. poetische Formen, Zusammenfassung, Interview, E-Mail, Portfolio, Plakat, Wandzeitung, Präsentationsfolien), um sie für das eigene Schreiben nutzen zu können.
- B.1.h kennen vielfältige Textmuster (z.B. Erzählung, Argumentation, Zeitungsbericht, Geschäftsbrief, Blog-Beitrag, Lernjournal, Flyer, Präsentationsfolien), um sie für das eigene Schreiben nutzen zu können.
- C.1.f zeigen die Bereitschaft, auch längere Texte immer wieder mit neuen Ideen zu ergänzen und auch bei auftauchenden Problemen den Schreibprozess entsprechend zu planen.
- C.1.f können Zielvorstellungen entwickeln und beschreiben, welches Schreibziel sie verfolgen.
- C.1.h können mit Unterstützung längere Texte und grössere Schreibprojekte mit mehreren Texten planen.
- D.1.e können ihre Gedanken und Ideen im Text in eine verständliche und sinnvolle Abfolge bringen und eine gezielte Wirkung erzeugen. (Grundanspruch)
- D.1.f können textstrukturierende Mittel (z.B. Titel, Absätze) und textverknüpfende Mittel (z.B. Pronomen, Partikel) beim Entwerfen gezielt setzen, um den Text klarer zu strukturieren.
- D.1.f können einzelne Mittel zur Leserführung beim Entwerfen eines längeren Textes einsetzen (z.B. Überleitung, Untertitel, Wiederaufnahme).
- D.1.f können Vorlagen zur Strukturierung und Gestaltung von Texten verwenden.
- E.1.e können beim Besprechen ihrer Texte auch die Leserperspektive einnehmen und bei Bedarf zusätzliche textstrukturierende Mittel einsetzen (z.B. Titel, Absatz, Aufzählung).
- E.1.f können im Austausch mit anderen am Computer oder auf Papier positive Aspekte erkennen sowie Unstimmigkeiten in Bezug auf ihr Schreibziel und Textsortenvorgaben feststellen und mit Hilfsmitteln Alternativen finden (z.B. Wörterbuch, Internet). (Grundanspruch)
- E.1.f können einzelne dieser Überarbeitungsprozesse selbstständig ausführen, wenn sie dabei Punkt für Punkt vorgehen. (Grundanspruch)
- E.1.g können einzelne Überarbeitungsprozesse am Computer und auf Papier selbstständig ausführen, reflektieren und zielführende Strategien für das inhaltliche Überarbeiten finden.
- E.1.g können in Überarbeitungsprozessen Mittel zur Leserführung gezielt einsetzen, um den Text leserfreundlicher zu gestalten (z.B. Überleitung, Wiederaufnahme).
- G.1.f können im Austausch mit anderen mithilfe von Kriterien einzelne Qualitäten ihres Textes besprechen, einschätzen und reflektieren und über die Qualität der Alternativen nachdenken. (Grundanspruch)
- G.1.f können wirkungsvolle und gelungene Textstellen identifizieren, beschreiben und daraus für ihr Schreiben Konsequenzen benennen. (Grundanspruch)

- G.1.f können ihre Schreibsituation und ihr Vorgehen beim Schreiben reflektieren und mit dem Vorgehen anderer vergleichen. (Grundanspruch)
- G.1.g können im Austausch mit anderen über ihre Texte ihr Repertoire an Schreibstrategien reflektieren und ausbauen.

Medien

Die Lernenden...

- 3.f können Medien nutzen, um ihre Gedanken und ihr Wissen vor Publikum zu präsentieren und/oder zu veröffentlichen.
- 3.f können Wirkungen eigener Medienbeiträge einschätzen und bei der Produktion entsprechend berücksichtigen.
- 3.g können mit eigenen und fremden Inhalten Medienbeiträge herstellen und berücksichtigen dabei die rechtlichen Rahmenbedingungen sowie Sicherheits- und Verhaltensregeln. (Grundanspruch)
- 3.h können allein und in Arbeitsteams mit medialen Möglichkeiten experimentieren und sich darüber austauschen.
- 4.d können Medien gezielt für kooperatives Lernen nutzen.
- 4.f können kooperative Werkzeuge anpassen und für gemeinsames Arbeiten, Meinungsaustausch, Kommunikation sowie zum Publizieren einsetzen (z.B. Blog, Wiki).

Informatik

Die Lernenden...

- 1.f erkennen und verwenden Baum- und Netzstrukturen (z.B. Ordnerstruktur auf dem Computer, Stammbaum, Mindmap, Website).
- 1.i können logische Operatoren verwenden (und, oder, nicht).
- 2.g können selbstentdeckte Lösungswege für einfache Probleme in Form von lauffähigen und korrekten Computerprogrammen mit Schleifen, bedingten Anweisungen und Parametern formulieren.
- 2.g können selbstentwickelte Algorithmen in Form von lauffähigen und korrekten Computerprogrammen mit Variablen und Unterprogrammen formulieren. (Grundanspruch)