

Lehrerhandbuch



zum Aufbau und zur Benutzung
des Mäuselabors

im Unterricht
der KGS Niederkassel

Inhalt

1. Einleitung.....	3
2. Grundlegende Informationen.....	4
3. Didaktisch-methodischer Kommentar.....	4
4. Aufbau der Konzeption.....	5
4.1. Module der Konzeption und ihre Funktion.....	6
4.1.1. Klassentagebuch.....	6
4.1.2. Textwerkstatt.....	6
4.1.3. Pausentreff.....	7
4.1.4. Klassenlexikon.....	8
4.1.5. Geschichtenwurm.....	8
4.1.6. Bücherkiste.....	8
5. Einsatz der Konzeption im Unterricht.....	9
5.1. Die Laborregeln.....	10
5.2. Das Laborhandbuch.....	10
5.3. Verwaltung der Lernmodule.....	11
5.3.1. Klassentagebuch.....	11
5.3.2. Textwerkstatt.....	12
5.3.3. Pausentreff.....	12
5.3.4. Klassenlexikon.....	13
5.3.5. Geschichtenwurm.....	15
5.4. Verwaltung des Klassenraums.....	18
5.4.1. Der Modus zum Bearbeiten des Klassenraums.....	18
5.4.2. Anlegen neuer Lernmodule.....	20
Eine Überschrift oder einen Zwischentext anlegen.....	21
Eine Textseite anlegen.....	21
Ein Klassentagebuch anlegen.....	23
Ein Wiki anlegen.....	23
Ein Forum anlegen.....	24
Eine Textwerkstatt anlegen.....	25
Weitere Lernmodule.....	25
6. Einführung der Konzeption.....	26
6.1. Vorbereitung technischer Art.....	26
6.2. Vorbereitungen rechtlicher Art.....	26
6.3. Einführende Unterrichtsstunden.....	27
7. Anlagen.....	42

1. Einleitung

Das Ihnen vorliegende Handbuch soll in die Internetplattform www.maeuselabor.de einführen. Es soll dabei helfen, grundlegende Lehrerfunktionen in ausführlichen Schritt-für-Schritt-Anleitungen zu erläutern, um sie als (Klassen-)LehrerIn auf den unterrichtlichen Einsatz des Mäuselabors vorzubereiten.

In den ersten beiden Kapiteln werden hierzu grundlegende Informationen zum didaktischen und methodischen Hintergrund des Mäuselabors gegeben. In Kapitel 4 erhalten Sie einen Überblick über den Aufbau des Mäuselabors und die einzelnen Lernmodule. Beachten Sie hierzu bitte auch die Erläuterungen im Schülerhandbuch.

In Kapitel 5 werden Ihnen die Lehrerfunktionen des Mäuselabors erläutert. Basisfunktionen sind hier die Überwachung der Schülerbeiträge, um Ihnen Rückmeldung geben zu können oder fehlerhafte Beiträge zu korrigieren.

Fortgeschrittene Lehrkräfte können ihren Klassenraum um zusätzliche Funktionen erweitern. Auch diese Funktionen werden im Rahmen dieses Handbuchs erläutert.

Abschließend finden Sie eine genaue Erläuterung der Maßnahmen, welche zur Einführung des Mäuselabors notwendig sind. Alle dafür benötigten Materialien befinden sich im Anhang dieses Lehrerhandbuchs.

Ich wünsche Ihnen viel Erfolg bei der Arbeit mit dem Lehrerhandbuch!

Stand: 26.03.2008

2. Grundlegende Informationen

Fächer:	Deutsch, Sachunterricht, fächerübergreifender Unterricht
Klassenstufen:	3. und 4. Schuljahr; evtl. auch früher
Zeitraum:	Begleitend während des gesamten Schuljahres
Technische Voraussetzungen:	Computer mit Internetzugang; evtl. Digitalkamera, Scanner und Drucker
Vorkenntnisse der Kinder:	Die Kinder sollten über grundlegende Kenntnisse im Umgang mit dem Computer verfügen. Hierzu gehören das Ein- und Ausschalten des Computers und der grundlegende Umgang mit Maus und Tastatur. Weiterhin sollten die Kinder über grundlegende Lese- und Schreibkompetenzen verfügen.
Vorkenntnisse des Lehrers:	Siehe Vorkenntnisse der Schüler. Weitergehende Kenntnisse können durch das Studium dieses Lehrerhandbuchs erworben werden.

3. Didaktisch-methodischer Kommentar

Computer und Internet nehmen eine immer wichtiger werdende Rolle im Alltag der Kinder unserer Schule ein. Im weiteren Verlauf der schulischen und beruflichen Karriere wird die Beherrschung dieser sogenannten „Neuen Medien“ eine wichtige Kernkompetenz darstellen. Diese Kompetenz wird in der Fachliteratur als **Medienkompetenz** umschrieben. Eine solche Kompetenz entfaltet sich in mehrerlei Hinsicht:

- Medienangebote auswählen und nutzen
- Gestalten und Verbreiten eigener Medienbeiträge
- Verstehen und Bewerten von Mediengestaltungen
- Erkennen und Aufarbeiten von Medieneinflüssen

→ Beurteilen von Bedingungen der Medienproduktion und Medienverbreitung

Bezogen auf die Grundschule lassen sich daraus folgende Ziele für den Grundschulunterricht ableiten:

- Die Kinder sollen lernen, gute Internetseiten von schlechten zu unterscheiden. Sie sollen verschiedene Angebote des Internets kennen- und nutzen lernen.
- **Die Kinder sollen eigene Lernergebnisse und sonstige Produkte im Internet veröffentlichen und dabei potenzielle Wirkungen von Gestaltungsarten reflektieren.**
- Die Kinder sollen Computer und Internet als Medium mit anderen Medien vergleichen.
- Die Kinder sollen erkennen, dass Neue Medien nicht nur Chancen, sondern auch Gefahren bergen.
- **Die Kinder sollen ein hinreichendes und altersgemäßes Grundlagenwissen über Daten- und Personenschutz erlangen.**

Durch den Einsatz des Mäuselabors im Rahmen des Unterrichts können die oben fett gedruckten Ziele angebahnt werden. Computer und Internet als bedeutende Repräsentanten der Neuen Medien werden durch das Mäuselabor sinnvoll in den Unterricht eingebettet. Die Schüler erhalten dadurch wertvolle Anregungen, wie sie diese Medien für eigene Lernprozesse gewinnbringend nutzen können.

4. Aufbau der Konzeption

Das Mäuselabor ist als Internetplattform ausgelegt. Das heißt, dass es von jedem internetfähigen Computer aus zu erreichen ist. Dadurch sind die Arbeiten der Schüler nicht mehr lokal an einen Computer gebunden, sondern können computer- und raumübergreifend bearbeitet werden.

Jeder Schüler (und Lehrer) des Mäuselabors erhält ein individuelles Benutzerkonto, mithilfe dessen er Zugriff auf die Elemente des Mäuselabors erhält. Besuchern ohne Benutzerkonto bleibt der Zugriff hingegen verwehrt. Dadurch bleiben nicht nur die Persönlichkeitsrechte der Kinder gewahrt. Sie sind ebenso vor potenziellen Gefahren des Internets geschützt, können aber dennoch dessen technischen Mittel kennen- und

nutzenlernen.

Innerhalb des Mäuselabors gibt es mehrere Klassenräume. Jede Schulklasse bekommt einen eigenen Klassenraum. Hinzu kommen Klassenräume für AGs oder besondere Einrichtungen der Schule (OGS, Bibliothek, etc.). Jeder Besucher des Mäuselabors kann in jeden Klassenraum hereinsehen. Selbst aktiv werden kann er aber nur in seinen „eigenen“ Klassenräumen. In diesen Räumen gilt er als „Schüler“, sodass er in diesen Räumen selbst aktiv veröffentlichen kann.

Innerhalb der Klassenräume finden sich verschiedene Lernmodule. Mit ihnen können die Schüler eigene Lernprodukte veröffentlichen oder mit anderen Kindern kommunizieren. Im Folgenden werden die Funktionen und Ziele der Module kurz beschrieben. Die Bedienung auf Schülerseite ist dem Schülerhandbuch zu entnehmen. Die Bedienung auf Lehrerseite findet sich in Kapitel 5.3.

4.1. Module der Konzeption und ihre Funktion

4.1.1. Klassentagebuch

Im Klassentagebuch können die Schüler über das in der Schule erlebte oder erlernte berichten. Sie können mithilfe einer einfachen Eingabeoberfläche Beiträge erstellen und diese, bei Bedarf, mit Bildern gestalten. Besucher der Seite haben die Möglichkeit Kommentare zu den Beiträgen zu hinterlassen, um den Autoren auf diese Weise Rückmeldung zu ihren Beiträgen zu liefern. Der Lehrer hat die Möglichkeit Notizen zu den Beiträgen zu hinterlassen. Diese sind nur für den Autoren des Beitrags zu sehen und können ihm wichtige Tipps zur Verbesserung des Beitrags liefern.

Dieses Modul lässt sich in allen Fächern nutzen. Mittels kurzer Absprachen kann entschieden werden, welcher Schüler bzw. welches Schülerpaar zu einem bestimmten Fach bzw. Erlebnis des Tages etwas in das Klassentagebuch schreiben möchte. Zur Erstellung von Fotos steht der Klasse eine Digitalkamera zur Verfügung (die Bedienung der Kamera sowie die Schritte zur Übertragung der Fotos in das Mäuselabor sind im Schülerhandbuch beschrieben).

4.1.2. Textwerkstatt

In der Textwerkstatt können die Kinder ihre eigenen Texte veröffentlichen. Über eine einfach gestaltete Eingabemaske können sie den Text und eine dazu passende Überschrift eintragen. Der Schüler kann festlegen, ob der Text zunächst nur für ihn selbst sichtbar sein soll, oder ob direkt alle Kinder den Text lesen können sollen. Damit ist es für den Schüler möglich, einen Text erst einmal über mehrere Sitzungen hinweg zu entwerfen, ehe er den fertigen Text für alle Kinder freigibt.

Jeder eingegebene Text lässt sich zu jeder Zeit von seinem Autor oder dem Klassenlehrer bearbeiten und bei Bedarf auch löschen. Dadurch können eventuelle Anregungen anderer Kinder noch durch den Autor eingebaut werden oder (rechtschriftliche) Fehler beseitigt werden.

Jeder Besucher der Textwerkstatt kann sich alle öffentlichen Texte durchlesen und über einen kurzen Dialog ausdrücken.

Aufgrund seiner Funktion lässt sich dieses Modul vor allem für das Fach Deutsch im Rahmen der Wochenplanarbeit bzw. in Phasen der freien Arbeit nutzen.

4.1.3. Pausentreff

Der Pausentreff bildet das Gegenstück zum Klassentagebuch. Während im Klassentagebuch nur von Erlebnissen aus der Schule berichtet werden soll, so kann im Pausentreff auch außerhalb der Schule Erlebtes präsentiert werden. Hierzu steht wieder die bekannte Eingabemaske für neue Beiträge zur Verfügung. In diesem Modul haben die Schüler jedoch die Möglichkeit, über ein Antwortformular direkt Stellung zum Beitrag zu nehmen. Durch diese Funktion ist es möglich, dass zu bestimmten Themen Diskussion entstehen, an denen sich mehrere Schüler beteiligen können. Derartige Diskussionsforen findet man an vielen Stellen im Internet. Im Lernmodul „Pausentreff“ können die Schüler deren Benutzung üben.

Der Lehrer hat wiederum alle Möglichkeiten vorhandene Beiträge zu editieren oder ganz zu löschen.

Dieses Lernmodul ist nicht an ein bestimmtes Fach gebunden. Es besteht jedoch die Möglichkeit, zusätzlich zum Pausentreff weitere Diskussionsforen anzulegen, in denen

dann themenorientiert diskutiert wird. So wurde für die Video-AG ein Diskussionsforum angelegt, in dem mit den Schülern über die Besetzung der einzelnen Rollen diskutiert wurde.

4.1.4. Klassenlexikon

Das Klassenlexikon funktioniert nach dem gleichen Prinzip wie das bekannte Onlinelexikon „Wikipedia“. Die Schüler können zu im Unterricht behandelten Schlüsselbegriffen Lexikoneinträge erstellen und ggf. mit bestehen Lexikoneinträgen verbinden (verlinken). Dadurch werden die einzelnen Themen in ihren größeren Kontext eingebunden.

Das Besondere an dieser Art Lexikon ist, dass jeder Schüler jederzeit an der Gestaltung des Lexikons mitwirken kann. Der Schüler kann (in seinem Klassenraum) jede Seite des Lexikons bearbeiten, wenn er dort einen Fehler findet oder weiterführende Informationen in den Artikel einbauen möchte.

Daher lässt sich dieses Lernmodul vor allem im Sachunterricht einsetzen, um Lernergebnisse der Unterrichtsreihe festzuhalten. Auf diese Weise kann der akkumulierte Wissensbestand der Klasse nach und nach festgehalten werden.

4.1.5. Geschichtenwurm

Der Geschichtenwurm stellt eine besondere, kooperative Form des Geschichtenschreibens dar. Mithilfe dieses Lernmoduls können die Kinder gemeinschaftliche eine non-lineare Geschichte schreiben.

Zu Beginn gibt der Lehrer einen Geschichtenanfang vor. An einer besonders spannenden Stelle lässt er nun zwei Handlungsalternativen zu, die er mit einem kurzen Satz beschreibt. Die Schüler können nun die Geschichte an einer der beiden Stellen weiterschreiben und am Ende ihres Geschichtenstückes wieder selbst zwei oder mehrere Alternativen zur Fortführung der Geschichte einbauen. Auf diese Weise entsteht eine Geschichte mit zahlreichen Handlungsverläufen, die von der gesamten Klasse erstellt wurde. Wie schon beim Klassenlexikon, können dabei alle Kinder der Klasse alle Seiten der Geschichte bearbeiten und können somit Fehler der übrigen Autoren korrigieren.

Somit lässt sich dieses Lernmodul sehr gut im Deutschunterricht einsetzen.

4.1.6. Bücherkiste

Die Bücherkiste ist ein Lernmodul, welches nur im Klassenraum der Schulbücherei zum Einsatz kommt. Es basiert auf einer Datenbank, in der die Schüler Rezensionen zu gelesenen Büchern eintragen können. Dies geschieht über eine einfach gestaltete Eingabemaske, in der sie Titel, Autor, Buchgruppe und ihre Rezension eintragen können.

Die übrigen Besucher der Bücherkiste können sich dann anhand der Rezensionen einen Überblick über das Angebot der Schulbücherei verschaffen und sich Anregungen für den nächsten Büchereibesuch holen. Zudem kann jeder Besucher die vorhandenen Rezensionen kommentieren und auf diese Weise selbst Stellung zu dem Buch beziehen.

5. Einsatz der Konzeption im Unterricht

Im vorangegangenen Kapitel wurden die verschiedenen Lernmodule mit ihren möglichen Einsatzgebieten vorgestellt. Dies stellt jedoch eine Kann- und keine Muss-Liste dar. Zum einen müssen nicht alle Module auf einmal eingesetzt werden, zum anderen können weitere Module hinzugenommen werden (siehe hierzu auch Kapitel 5.4.2.). Die verschiedenen Lernmodule können nach und nach eingeführt werden.

Zur erstmaligen Einführung der Konzeption wurden drei einführenden Stunden entworfen, die die Schüler auf den Umgang mit der Internetplattform vorbereiten. Dort werden den Schülern die grundlegenden Funktionen über eine Beamerpräsentation erläutert. Über ein Lesequiz wird der Umgang mit der Tastatur und seinen Funktionstasten thematisiert. Abschließend werden gemeinsam mit den Schülern Regeln für die Benutzung des Mäuselabors erarbeitet (siehe dazu Kapitel 6.2.). Im Einzelnen sind diese Einführungsstunden in Kapitel 6.3 dargestellt.

Der Einsatz des Mäuselabors soll über das gesamte Schuljahr hinweg, abgesehen von der Einführung, parallel zum übrigen Unterricht erfolgen. Die Schüler können zu verschiedenen Themen, die sie bisher nur mit den „alten Medien“ bearbeitet haben nun **auch** im Mäuselabor arbeiten und dort ihre Arbeitsergebnisse in kooperativer Arbeitsweise präsentieren. Eine Ausschließlichkeit lässt sich mit der aktuellen technischen

Ausstattung der KGS Niederkassel nicht realisieren, da pro Klasse maximal 4 PCs zur Verfügung stehen. Je nach aktuellem Unterrichtsgegenstand und Geschehnissen im Mäuselabor kann es jedoch angebracht sein, eine kurze Zwischenreflexion zu den Inhalten des Mäuselabors bzw. den Regeln des Mäuselabors einzulegen.

5.1. Die Laborregeln

Im Vorfeld der Benutzung des Mäuselabors sollten Regeln für die Benutzung des Mäuselabors gemeinsam mit den Schülern erarbeitet werden (eine fertig ausgearbeitete Unterrichtseinheit hierzu findet sich in Kapitel 6.3). Das Mäuselabor befindet sich im Internet. Wenngleich es sich durch die Passwortabfrage um einen abgeschlossenen Bereich handelt, zu dem nur ausgewählte Personen Zugriff haben, so gelten hier doch die gleichen Gesetze wie im übrigen Internet auch. Maßgeblich sind hier vor allen Dingen das Urheberrecht und die Gesetze zum Datenschutz. So dürfen im Internet personenbezogene Daten und Fotos, sowie geistige Schöpfungen anderer Personen nur mit ausdrücklicher Zustimmung des Rechteinhabers veröffentlicht werden. Mit dem Mäuselabor können die Schüler schon sehr früh für diese Gesetze sensibilisiert werden. Weiter können die Schüler im Mäuselabor erlernen, die Grundregeln des Umgangs im Internet, die sogenannte Netiquette, zu beachten. Hierzu gehört der respektvolle Umgang miteinander und die Beachtung orthografischer Regeln auch im Internet.

Bei mehrfachen, bewussten Verstößen gegen die erarbeiteten Regeln sollten die betreffenden Schüler zuerst mündlich ermahnt werden. Im Wiederholungsfall ist es jedoch möglich, die betreffenden Schüler von der Benutzung des Mäuselabors auszuschließen.

5.2. Das Laborhandbuch

Wie bereits erläutert, wird das Mäuselabor nach einer kurzen Einführung parallel zum bisherigen Unterricht eingesetzt. Eine der Zielsetzungen des Konzepts ist es, dass die Arbeit mit dem Mäuselabor die Lehrkraft dabei nicht zusätzlich belastet. Da jedoch zu erwarten ist, dass die Schüler besonders zu Beginn der Arbeit mit dem Mäuselabor Fragen zur Bedienung des Mäuselabors haben, wurde ein Schülerhandbuch entwickelt, in dem alle Schülerfunktionen in einer Schritt-für-Schritt-Anleitung mit vielen Grafiken erklärt

werden. Dadurch können sich die Schüler selbst die nötigen technischen Kompetenzen zur Bedienung des Mäuselabors erarbeiten. Weiterhin können kompetentere Schüler den anderen Kindern bei der Bedienung helfen.

5.3. Verwaltung der Lernmodule

Die Lehrkraft hat bei der Arbeit mit dem Mäuselabor vor allem verwaltende Tätigkeiten zu erfüllen. So sollte sie die von den Schülern erstellten Inhalte der einzelnen Lernmodule in regelmäßigen Abständen überprüfen. Zum einen, damit auf eventuelle Regelverstöße zeitnah reagiert werden kann, zum anderen um den Schülern wichtige Rückmeldungen zu ihren Lernergebnissen geben zu können.

Die hierzu nötigen Schritte werden im Folgenden kurz erläutert. Die grundlegende Bedienung der Lernmodule, insbesondere die Bedienung der Eingabebox für neue Beiträge, werden an dieser Stelle nicht wiederholt. Sie finden sich im Schülerhandbuch.

5.3.1. Klassentagebuch

Unter jedem Beitrag im Klassentagebuch finden sich zwei Links, mit denen die Lehrkraft auf den Beitrag reagieren kann:

 Die Bunten Eier
Geschrieben von [Ronja R](#) - March 15, 2008 (2:05 pm)

Zuletzt bearbeitet Dienstag, 18. März 2008, 23:30 von Herr Emrich

Am Donnerstag haben wir Eier bemalt das hat sehr viel spass gemacht. 😊

Der Kleister war sehr glipschich. 🤪

[Diesen Beitrag bearbeiten](#) | [Notiz bearbeiten](#) |

Mit diesem Befehl kann der Beitrag direkt bearbeitet werden.

Mit diesem Befehl kann die Lehrkraft dem Schüler eine Notiz unter den Beitrag schreiben.

Beitrag bearbeiten: Nachdem dieser Link angeklickt wurde, öffnet sich ein Eingabefenster, in dem der Beitrag bereits eingetragen ist. Die

Lehrkraft kann den Beitrag nun nach seiner Vorstellung bearbeiten und beispielsweise unpassende Passagen streichen. Die Änderungen werden mit dem Button „Änderungen speichern“ bestätigt.

Notiz bearbeiten: Nachdem dieser Link angeklickt wurde, öffnet sich ein Eingabefenster, in dem die bisherige Notiz angezeigt wird. Wenn bisher keine Notiz zu dem betreffenden Beitrag erstellt wurde, ist dieses Feld leer. In das Eingabefeld kann nun eine Notiz zu dem Beitrag eingetragen werden, die beispielsweise Hinweise zur Überarbeitung enthält oder auch eine positive Rückmeldung zum Artikel. Eine solche Rückmeldung ist für die Schüler sehr wichtig, da sie ihre Motivation stärkt, auch weiterhin im Mäuselabor aktiv zu schreiben.



Wichtig: Eine Notiz ist nur für den Klassenlehrer und den betreffenden Schüler sichtbar. Die übrigen Besucher des Klassentagebuchs sehen die Notiz nicht. Der Schüler wird durch die Hinweise in der Notiz also nicht bloßgestellt.

5.3.2. Textwerkstatt

In der Textwerkstatt kann die Lehrkraft den Text eines jeden Schülers bearbeiten und löschen. Die einzelnen Schritte, die nötig sind, um diese Funktionen durchzuführen, werden auch im Schülerhandbuch ab Seite 13 erläutert.

5.3.3. Pausentreff

Unter jedem Beitrag im Pausentreff finden sich drei Links, mit denen die Lehrkraft auf den Beitrag reagieren kann:

Unfall An der Spicherstrasse
von [Sinan A](#) - Mittwoch, 19. März 2008, 18:43

Liebe Klasse 3a,
An der Spichersstrasse gabs einen Unfall! 🤔 Ein Auto das Pink war. Der/die ist mit dem Rettungswagen zum Rettungshubschrauber Richtung Köln geflogen! 🤔
Euer Sinan Arslan 🤔

[Bearbeiten](#) | [Löschen](#) | [Antwort](#)

Löschen: Mit diesem Link kann der Beitrag gelöscht werden.

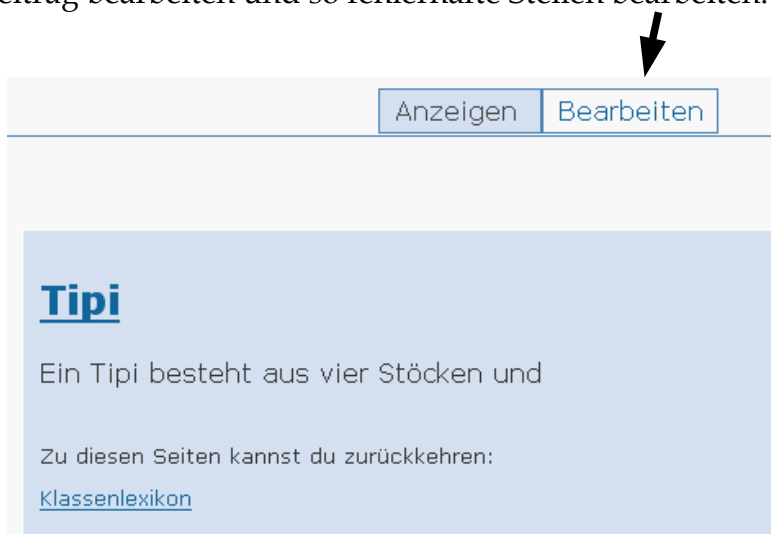


Achtung: Es werden dabei auch alle an den Beitrag anhängenden Antworten gelöscht!

Antwort: Hier kann der Lehrer eine, für alle Besucher des Pausentreffs sichtbare, Antwort auf den Beitrag verfassen.

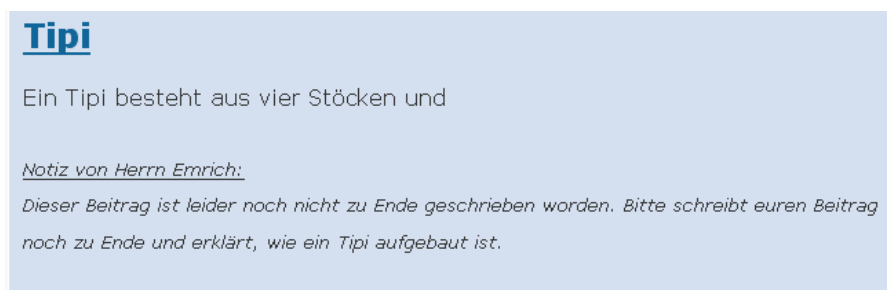
5.3.4. Klassenlexikon

Im Klassenlexikon kann die Lehrkraft, wie auch jeder andere Schüler des Klassenraums, jeden Beitrag bearbeiten und so fehlerhafte Stellen bearbeiten.



Die genauen Arbeitsschritte hierzu werden im Schülerhandbuch ab Seite 18 erläutert.

An manchen Stellen könnte es sinnvoll sein den Beitrag nicht direkt zu bearbeiten, sondern als Lehrer eine Notiz in den Beitrag einzufügen und so Anregungen für die weitere Bearbeitung des Artikels zu liefern. Dies könnte dann so aussehen:

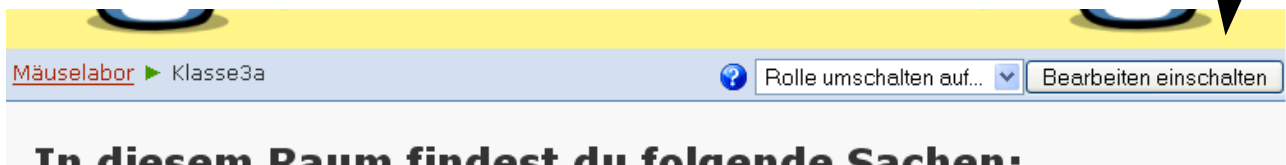


5.3.5. Geschichtenwurm

Da das Lernmodul „Geschichtenwurm“ auf der gleichen technischen Grundlage wie das „Klassenlexikon“ beruht, sind hier die Möglichkeiten zur Bearbeitung identisch.

Im Folgenden wird daher die Erstellung eines Geschichtenanfangs im „Geschichtenwurm“ erläutert.

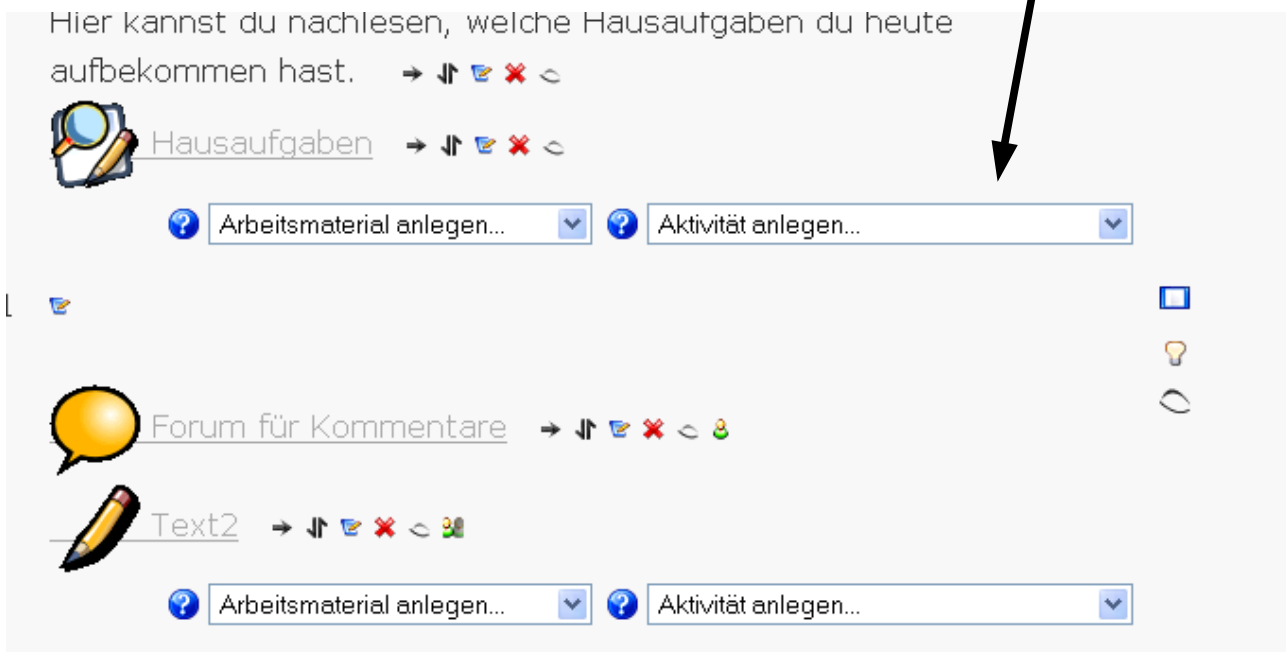
In der Übersicht des Klassenraums klickt man zuerst auf den Knopf „Bearbeiten einschalten“.



Nun wechselt die Ansicht des Klassenraums in den „Bearbeitungsmodus“, in dem man neue Lernmodule anlegen kann (siehe hierzu auch Kapitel 5.4.2.).

Ganz unten in der Übersicht des Klassenraums findet sich nun eine Auswahlliste, über die sich der neue „Geschichtenwurm“ einfügen lässt.

Bitte stets die obere der beiden Auswahllisten „Aktivität anlegen“ wählen und dort den Eintrag „Wiki“ auswählen.



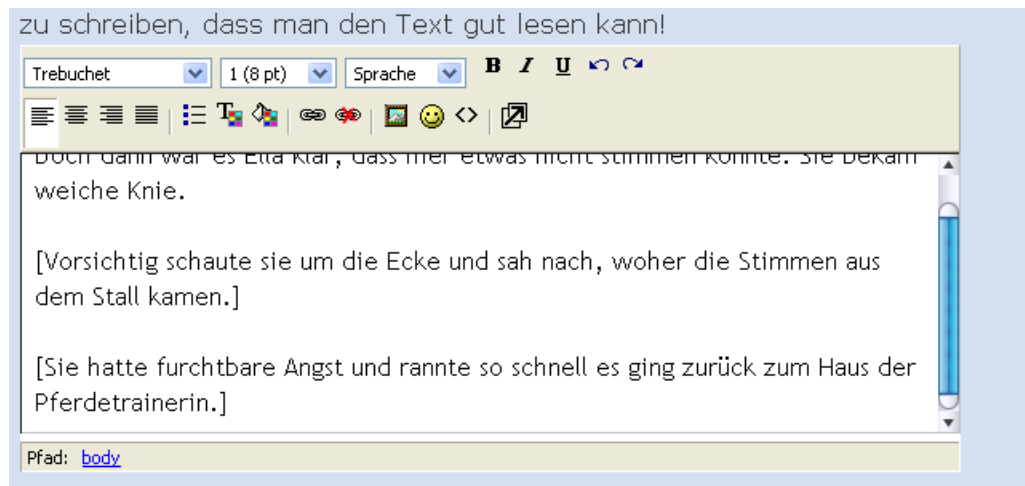
Nun öffnet sich ein Benutzerdialog, über den man die Einstellung für die neue Geschichtenwerkstatt festlegen kann. Folgende Eingaben sind hier zu machen:

<u>Name:</u>	Eine treffende Überschrift für den neuen Geschichtenwurm, beispielsweise: Geschichtenwurm „Ella auf dem Pferdehof“
<u>Beschreibung:</u>	Hier gehört eine kurze Beschreibung des Geschichtenwurms hin, beispielsweise: „An diesem Geschichtenwurm können alle Kinder der Klasse 3a mitschreiben.“
<u>Typ:</u>	Hier kann der Eintrag „Gruppen“ bestehen bleiben. Dadurch wird festgelegt, dass sowohl Lehrer, als auch Schüler am Geschichtenwurm mitschreiben können. Durch die Einstellung „Teilnehmer“ kann festgelegt werden, dass nur Schüler schreiben können. Durch die Einstellung „Trainer“ kann festgelegt werden, dass nur Lehrer schreiben können.
<u>Gruppenmodus:</u>	Hier muss der Eintrag „Keine Gruppen“ bestehen bleiben!
<u>Sichtbar:</u>	Diese sollte auf „Anzeigen“ gestellt werden, wenn der neue Geschichtenwurm direkt für die Schüler sichtbar sein soll. Wird diese Option auf „Verbergen“ eingestellt, ist der Geschichtenwurm vorerst nur für Lehrer sichtbar. Er kann dann nachträglich für die Schüler sichtbar geschaltet werden.

Mit einem Klick auf „Änderungen speichern“ werden die Grundeinstellungen gespeichert.

Auf der nachfolgend angezeigten Seite wird nun der Anfang des Geschichtenwurms eingetragen. Dazu können alle Formatierungsmöglichkeiten der Eingabebox genutzt werden (siehe Schülerhandbuch).

An einer passenden Stelle werden dann zwei (oder mehrere) alternative Möglichkeiten zur Fortführung der Geschichte angeboten. Diese werden wie folgt erstellt:



Die möglichen Fortführungen lauten in diesem Beispiel:

Vorsichtig schaute sie um die Ecke und sah nach, woher die Stimmen aus dem Stall kamen.

und

Sie hatte furchtbare Angst und rannte so schnell es ging zurück zum Haus der Pferdetrainerin.

Sie müssen nun mit eckigen Klammern eingeklammert werden (siehe Abbildung), damit die Schüler die Geschichte an dieser Stelle weiterschreiben können. Durch die eckigen Klammern legt das System automatisch die entsprechenden Seiten und passende Vernetzung im Geschichtenwurm an, so dass die Schüler an einem der beiden Enden weiterschreiben können.

Über den Knopf „Speichern“ wird der Anfang des Geschichtenwurms gespeichert. Die Arbeit der Lehrkraft ist damit vorerst beendet, denn nun sind die Schüler am Zug.

Doch dann war es Ella klar, dass hier etwas nicht stimmen konnte. Sie bekam weiche Knie.

Vorsichtig schaute sie um die Ecke und sah nach, woher die Stimmen aus dem Stall kamen.

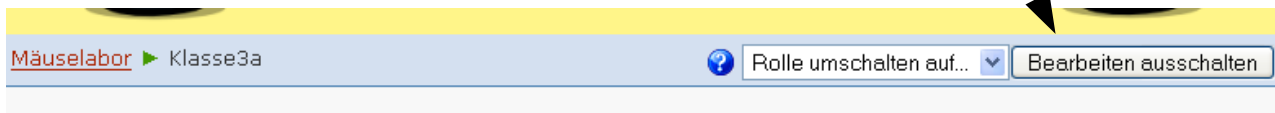
Sie hatte furchtbare Angst und rannte so schnell es ging zurück zum Haus der Pferdetrainerin.?

Das Fragezeichen hinter dem Satz zeigt an, dass diese Fortführung noch nicht geschrieben wurde. Über die Fragezeichen hinter den Sätzen können die Schüler eine Eingabemaske aufrufen, über die sie die Geschichte an dieser Stelle weiterschreiben können.

Ein unterstrichener Satz zeigt an, dass diese Fortführung schon geschrieben wurde. Durch

Anklicken gelangt man zur entsprechenden Seite und kann die Geschichte an dieser Stelle weiterlesen.

Nachdem das Modul zum neuen Geschichtenwurm erfolgreich angelegt worden ist, muss in der Übersicht des Klassenraums noch der Bearbeitungsmodus wieder ausgeschaltet werden. Hierzu klickt man einfach auf die Schaltfläche „Bearbeiten ausschalten“.



5.4. Verwaltung des Klassenraums

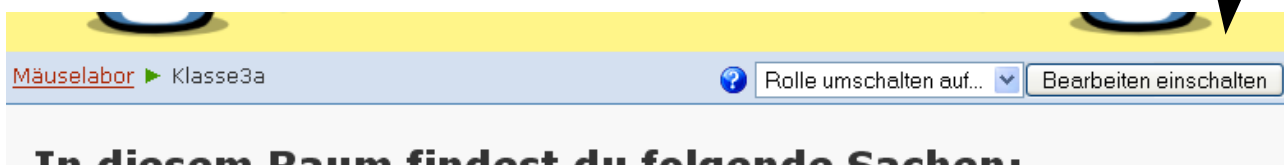
Neben der eben beschriebenen Überwachung und Betreuung der einzelnen Lernmodule seines Klassenraums, die für den Klassenlehrer obligatorisch sein sollte, kann die Lehrkraft in seinem Klassenraum auch nach eigenem Ermessen neue Lernmodule und Inhalte hinzufügen. Dies stellt eine erhöhte Anforderung an die Lehrkraft dar. Sie können ihren Klassenraum erst einmal einige Zeit in der Konfiguration verwenden, die sie von ihrem Verwalter übergeben bekommen haben. Wenn sie sich ausreichend sicher im Umgang mit dem Mäuselabor fühlen, können sie dann die Bearbeitung ihres Klassenraums in Angriff nehmen.

Die dazu benötigten Arbeitsschritte werden im Rahmen dieses Abschnitts erläutert.

5.4.1. Der Modus zum Bearbeiten des Klassenraums

Bevor man in seinem Klassenraum neue Inhalte oder Lernmodule anlegen kann, muss der Bearbeitungsmodus des Klassenraums eingeschaltet werden:

In der Übersicht des Klassenraums klickt man dazu auf den Knopf „Bearbeiten einschalten“.








Nun verändert sich die Darstellung des Klassenraums ein wenig, viele neue Schaltflächen zur Bearbeitung des Klassenraums werden sichtbar. Im folgenden erläutere ich kurz deren

Funktion:

Hinter jedem Text oder Lernmodul erscheint diese Symbolleiste:



Über die einzelnen Symbole kann die Position des Moduls verändert werden, die Sichtbarkeit des Moduls an oder ausgeschaltet werden, das Modul bearbeitet oder gelöscht werden:

	Mit diesem Symbol kann der Link für das Modul bzw. der betreffende Text nach oben oder unten verschoben werden. Wenn sie das Symbol anklicken, erscheinen auf in der Übersicht des Klassenraums zahlreiche weiße Felder:  Wenn sie nun in eines dieser Felder hineinklicken, wird das Modul bzw. der Text, den sie zuvor ausgewählt haben an diese Stelle verschoben.
	Mit diesem Symbol löschen sie das Lernmodul bzw. den betreffenden Text aus der Klassenraumübersicht. Achtung: Damit gehen auch alle Inhalte des Lernmoduls verloren!!
	Mit diesen beiden Symbolen können sie entscheiden, ob das Lernmodul bzw. der betreffende Text für die Schüler sichtbar sein soll oder nicht. Sind die Augen geschlossen, ist das Modul zurzeit für Schüler nicht sichtbar. Durch Anklicken öffnen sich die Augen. Nun ist das Modul oder der betreffende Text für die Schüler sichtbar.
	Mit diesem Symbol können sie die Grundeinstellungen des Lernmoduls bzw. den betreffenden Text verändern. Siehe hierzu auch das folgende Kapitel 5.4.2.

Wenn sie alle Einstellungen und Veränderungen abgeschlossen haben, können sie den Modus zum Bearbeiten des Klassenraums wieder verlassen. Klicken sie hierzu auf die Schaltfläche „Bearbeiten ausschalten“.



5.4.2. Anlegen neuer Lernmodule

In diesem Kapitel wird nun erläutert, wie sie in ihrem Klassenraum weitere Lernmodule und Textseiten für die Schüler anlegen können. Grundvoraussetzung hierfür ist, dass sie Bearbeitungsmodus eingeschaltet haben (siehe Kapitel 5.4.1.).

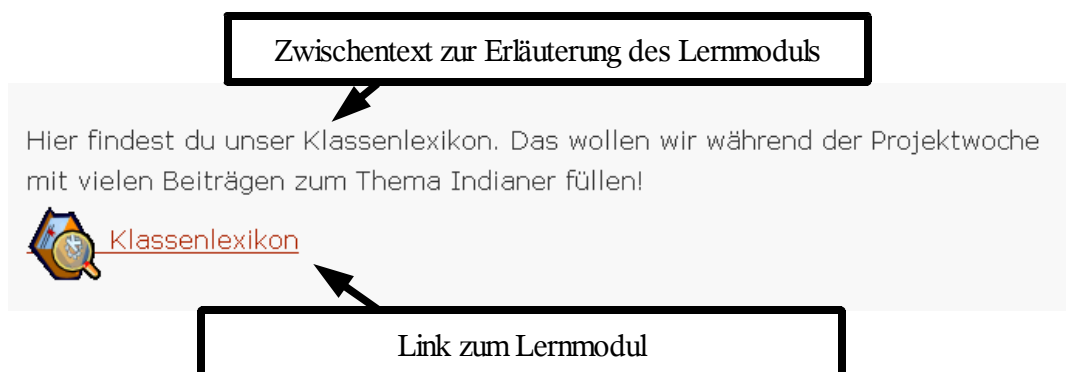
Dann finden sie ganz unten auf der Seite diese Ansicht (Abweichungen in der Darstellung sind möglich):



Über die beiden oberen Schaltflächen „Arbeitsmaterial anlegen“ und „Aktivität anlegen“ können sie neue Texte und Lernmodule anlegen. Klicken sie hierzu die entsprechende Schaltfläche an und wählen sie den betreffenden Eintrag aus.

Eine Überschrift oder einen Zwischentext anlegen

Eine Überschrift oder ein Zwischentext kann in der Übersicht des Klassenraums angezeigt werden. Dieser steht dann zwischen den verschiedenen Links zu den Lernmodulen und kann den Schülern die einzelnen Lernmodule näher erläutern. Sie können dort aber auch eine besonders eilige Mitteilung an die Schüler hinschreiben.



Wählen sie aus dem Aufklappmenü „Arbeitsmaterial anlegen“ den Eintrag „Text oder Überschrift“ aus.

Füllen sie die nun erscheinende Eingabemaske wie folgt aus:

<u>Überschrift/Text auf Kursseite:</u>	Tragen sie in das Eingabefeld den Text bzw. die Überschrift ein, die sie gerne in der Übersicht des Klassenraums anzeigen möchten.
<u>Sichtbar:</u>	Wählen sie hier „Anzeigen“ aus, damit der Text für die Schüler sichtbar ist. Wählen sie hier „Verbergen“ aus, um den Text für die Schüler zu verstecken.

Bestätigen sie ihre Einstellungen, indem sie auf die Schaltfläche „Änderungen speichern“ klicken.


Eine Textseite anlegen

Auf einer Textseite können sie wichtige Informationen für die Schüler festhalten. So können sie zum Beispiel eine Textseite einrichten, auf der sie die wöchentlichen Hausaufgaben veröffentlichen. Die Schüler können dann jeden Tag die Hausaufgaben im Mäuselabor nachlesen.

Ebenso könnten sie aber auf einer Textseite auch eine Sammlung von Links zu Internetseiten zu einem bestimmten Sachthema sammeln, auf denen die Schüler weiterführende Informationen finden können.

Eine Textseite wird in der Übersicht des Klassenraums, so wie die anderen Module auch, als Link dargestellt. Indem die Schüler auf den Link klicken, gelangen sie zur Textseite.

Hier kannst du nachlesen, welche Hausaufgaben du heute aufbekommen hast.



Hausaufgaben

Link zu einer Textseite, auf der die Schüler ihre Hausaufgaben nachlesen können.

Um eine neue Textseite zu erstellen, wählen sie bitte aus dem Aufklappmenü „Arbeitsmaterial anlegen“ den Punkt „Textseite (mit Editor)“ aus.

Füllen sie die nun erscheinende Eingabemaske wie folgt aus:

<u>Name:</u>	Dort tragen sie bitte den Titel der zu erstellenden Seite ein, z. B. „Hausaufgabenplan“.
<u>Beschreibung:</u>	Dieses Eingabefeld können sie leer lassen, da dessen Inhalt im Mäuselabor nicht angezeigt wird.
<u>Textseite mit Editor:</u>	Hier tragen sie den Inhalt der Seite ein. Sie können den Inhalt der Seite auch noch nachträglich ändern (siehe dazu Kapitel 5.2.1.)
<u>Fenster:</u>	Wählen sie hier bitte „Gleiches Fenster“ aus.
<u>Sichtbar:</u>	Wählen sie hier „Anzeigen“ aus, damit der Text für die Schüler sichtbar ist. Wählen sie hier „Verbergen“ aus, um den Text für die Schüler zu verstecken.

Bestätigen sie ihre Einstellungen, indem sie auf die Schaltfläche „Änderungen speichern“ klicken.

Ein Klassentagebuch anlegen

Die Funktionen und Ziele des Klassentagebuchs wurden bereits in Kapitel 4.1.1. erläutert. Pro Klassenraum wird nur ein Klassentagebuch benötigt. Dies wird vom Verwalter des Mäuselabors für sie eingerichtet, da die Einrichtung erweiterte Kenntnisse im Umgang mit dem Mäuselabor erfordert, deren Erklärung den Rahmen dieses Lehrerhandbuchs sprengen würde.

Ein Wiki anlegen

Die Funktionen und Ziele des Klassenlexikons wurden bereits in Kapitel 4.1.4. erläutert. Das Lernmodul „Wiki“ kann jedoch auch als „Geschichtenwurm“ eingerichtet werden. Die Anleitung hierzu finden sie in Kapitel 5.3.5.

Die Einrichtung eines (Klassen)-lexikons erfolgt dementsprechend:

Um ein neues Lexikon zu erstellen, wählen sie bitte aus dem Aufklappmenü „Aktivität anlegen“ den Punkt „Wiki“ aus.

Füllen sie die nun erscheinende Eingabemaske wie folgt aus:

<u>Name:</u>	Eine treffende Überschrift für das neue Lexikon, beispielsweise: „Klassenlexikon“ oder „Lexikon zur Indianerwoche“
<u>Beschreibung:</u>	Hier gehört eine kurze Beschreibung des Lexikons hin, beispielsweise: „In diesem Lexikon sammelt die Klasse 3c ihre Forscherergebnisse aus der Projektwoche zum Thema Indianer“
<u>Typ:</u>	Hier kann der Eintrag „Gruppen“ bestehen bleiben. Dadurch wird festgelegt, dass sowohl Lehrer, als auch Schüler am Lexikon mitschreiben können. Durch die Einstellung „Teilnehmer“ kann festgelegt werden, dass nur Schüler schreiben können. Durch die Einstellung „Trainer“ kann festgelegt werden, dass nur Lehrer schreiben können.
<u>Gruppenmodus:</u>	Hier muss der Eintrag „Keine Gruppen“ bestehen bleiben!
<u>Sichtbar:</u>	Diese sollte auf „Anzeigen“ gestellt werden, wenn das neue Lexikon direkt für die Schüler sichtbar sein soll. Wird diese Option auf „Verbergen“ eingestellt, ist das Lexikon vorerst nur für Lehrer sichtbar. Er kann dann nachträglich für die Schüler sichtbar geschaltet werden.

Mit einem Klick auf „Änderungen speichern“ werden die Grundeinstellungen gespeichert.

Auf der nachfolgend angezeigten Seite kann nun die Startseite des Lexikons eingerichtet werden. Hierzu erstellt man am besten einen zum Oberthema passenden einführenden Text und ein alphabetisches Register, z. B.:

Dies ist das Klassenlexikon der Klasse 3c

- A
- B
- C
- D
- E

Die Schüler können, dann mithilfe des Laborhandbuchs, neue Einträge in das Klassenlexikon eintragen.

Ein Forum anlegen

Die Funktionen und Ziele des Forums (Pausentreff) wurden bereits in Kapitel 4.1.3. erläutert. Ein Diskussionsforum lässt sich nicht nur als allgemeiner Pausentreff, sondern auch als Diskussionsraum zu besonderen Themen einrichten.

Um eine neues Forum zu erstellen wählen sie bitte aus dem Aufklappmenü „Aktivität anlegen“ den Punkt „Forum“ aus.

Füllen sie die nun erscheinende Eingabemaske wie folgt aus:

<u>Name:</u>	Ein treffender Name für das neue Diskussionsforum, beispielsweise: „Pausentreff“ oder „Indianerdiskussion“
<u>Forumstyp:</u>	Lassen sie hier bitte den Eintrag „Standardforum zur allgemeinen Nutzung“ stehen.
<u>Einführung:</u>	Hier tragen sie einen einführenden Text für das Forum ein. Dieser wird auf jeder Forumsseite angezeigt. Der Text kann den Zweck des Forums und/oder besondere Regeln für das Forum enthalten.
<u>Übrige Einträge:</u>	Die übrigen Einträge können sie mit den Standardeinstellungen bestehen lassen. Diese legen in erster Linie Funktionen fest, die für fortgeschrittene Lerngruppen höherer Schulformen interessant werden können. Bzgl. des Gruppenmodus legen sie bitte den Modus „Keine Gruppen“ fest.
<u>Sichtbar:</u>	Diese sollte auf „Anzeigen“ gestellt werden, wenn das neue Lexikon direkt für die Schüler sichtbar sein soll. Wird diese Option auf „Verbergen“ eingestellt, ist das Lexikon vorerst nur für Lehrer sichtbar. Er kann dann nachträglich für die Schüler sichtbar geschaltet werden.

Mit einem Klick auf „Änderungen speichern“ werden die Grundeinstellungen gespeichert. Das Forum ist nun bereit für den Einsatz.

Eine Textwerkstatt anlegen

Die Funktionen und Ziele des Klassentagebuchs wurden bereits in Kapitel 4.1.2. erläutert. Pro Klassenraum kann nur eine Textwerkstatt angelegt werden. Diese wird vom Verwalter des Mäuselabors für sie eingerichtet, da die Einrichtung erweiterte Kenntnisse im Umgang mit dem Mäuselabor erfordert, deren Erklärung den Rahmen dieses Lehrerhandbuchs sprengen würde.

Weitere Lernmodule

Die Software, auf der das Mäuselabor basiert, wird ständig von zahlreichen Programmierern auf der ganzen Welt weiterentwickelt. Es gibt noch einige weitere Lernmodule, die für höhere Schulformen entwickelt wurden. Unter Umständen lassen sich auch diese Module gewinnbringend in der Grundschule einsetzen. So ist beispielsweise die Einrichtung eines Chatraums möglich, um anhand dieses Beispiels Möglichkeiten und Grenzen digitaler Kommunikation im Unterricht zu thematisieren. Hierzu wurde jedoch (noch) kein Unterrichtsmodell entwickelt. Daher erfolgt im Rahmen dieses Handbuchs keine Erläuterung der Einrichtung. Zu gegebener Zeit wird das Handbuch diesbezüglich erweitert werden.

6. Einführung der Konzeption

Ehe das Mäuselabor in der Klasse genutzt werden kann, müssen einige Vorbereitungen getroffen werden. Einige hiervon wird der Verwalter des Mäuselabors für sie übernehmen können, wie zum Beispiel die erstmalige Einrichtung des Klassenraums und die Einrichtung der Schülerkonten. Im Folgenden werden daher nur die Vorbereitungen erläutert, die sie als KlassenlehrerIn übernehmen müssen.

6.1. Vorbereitung technischer Art

Von technischer Seite müssen sie überprüfen, ob die PCs in den Klassenräumen hochfahren und Verbindung ins Internet haben. Starten sie hierzu den Internetexplorer und rufen sie eine beliebige Internetseite auf.

Weiterhin werden von allen Kindern Fotos für die Nutzerprofile benötigt. Diese Bilder können sie mit der Digitalkamera der Schule erstellen und anschließend dem Verwalter

des Mäuselabors übergeben.

6.2. Vorbereitungen rechtlicher Art

Bezüglich des rechtlichen Rahmens müssen sie die Eltern über den bevorstehenden Einsatz des Mäuselabors informieren. Hierfür stellen sie am Besten die grundlegenden Funktionen des Mäuselabors im Rahmen eines Elternabends vor.

Da sich das Mäuselabor im Internet befindet und somit global von jedem Computer der Welt zu erreichen ist, müssen die Datenschutzgesetze beachtet werden. Somit muss für jedes Kind das Einverständnis der Eltern eingeholt werden, dass der Name und Fotos des Kindes im Mäuselabor verwendet werden (siehe Elternbrief in der Anlage). Sollten Eltern der Verwendung des Namens widersprechen, kann sich das Kind einen Spitznamen aussuchen, der keine Rückschlüsse auf das Kind zulässt.

Nachdem sie die Datenschutzerklärungen aller Eltern eingesammelt haben, könne sie die Daten der Kinder (Name, Vorname, evtl. Spitzname) auf die vorbereitete Liste (siehe Anhang) eintragen und dem Verwalter des Mäuselabors übergeben. Er wird dann die Einrichtung der Schülerkonten vornehmen und die Ausweise drucken.

Auch die Kinder müssen auf die rechtlichen Vorgaben des Internets sensibilisiert werden. In einer dreistündigen Unterrichtsreihe sollen sie auf die wichtigen Vorgaben des Datenschutzes und Urheberrechts hingewiesen werden. Hieraus werden dann gemeinsam mit den Schülern Regeln für die Benutzung des Mäuselabors entwickelt. Grundlegende Regeln der Benutzung finden sie im Laborhandbuch auf Seite 2.

6.3. Einführende Unterrichtsstunden

Neben der Einführung in den rechtlichen Rahmen des Mäuselabors erhalten die Schüler im Rahmen der Einführungsstunden einen Überblick in die Bedienung der Computertastatur und die Funktionen des Mäuselabors. Anhängend finden sie daher Verlaufspläne und Unterrichtsmaterialien.

Verlaufsplanraster zu: Einführung in das Mäuselabor - Die Computertastatur (1. Stunde)

<i>Phase/Zeit</i>	<i>Inhalt/Stoff</i>	<i>Unterrichtsgeschehen</i>	<i>Unterrichtsformen/Organisation</i>	<i>Medien</i>
Einstieg (7 Minuten)	Die Buchstabentasten der Tastatur	<p>Der LAA verteilt die Computertastaturen an die Schülerinnen und Schüler. In einem einführenden Spiel sollen die Schüler Buchstaben auf der Tastatur finden und den Finger draufhalten. Gemeinsam mit dem Nachbarn können sie kontrollieren, ob sie die richtige Taste gefunden haben.</p> <p>Impuls: Auf der Tastatur gibt es ja nicht nur Buchstabentasten, sondern noch einige Tasten mehr. Ich habe für dich einen Lesetext über die Tastatur mitgebracht und ein Arbeitsblatt, auf dem du eintragen kannst, was du über die Tastatur gelernt hast. Dieses Blatt bearbeitest du bitte jetzt. Nachher wollen wir gemeinsam vergleichen.</p>	Plenum Lehrer-Schüler-Gespräch	Tastatur- schablonen
Arbeitsphase (20-25 Minuten)	Die Tasten der Tastatur und ihre Bedeutung	Die SuS erlesen den Text und bearbeiten mit dessen Hilfe das Arbeitsblatt. Schnelle Schüler können ihr erworbenes Wissen an den echten Computern ausprobieren.	Einzelarbeit	Lesetext Arbeitsblatt
Sammlung (10 Minuten)	Vergleich der Arbeitsergebnisse	<p>Gemeinsam werden die Ergebnisse des Arbeitsblattes verglichen.</p> <p>Zum Abschluss wird das Spiel aus der Einstiegsphase wiederholt, diesmal sollen jedoch auch kompliziertere Sonderzeichen erreicht werden.</p> <p>Als Hausaufgabe sollen die SuS je nach Möglichkeit zu Hause einen kleinen Text am Computer schreiben und dabei die verschiedenen Tasten ausprobieren.</p>	Plenum Lehrer-Schüler-Gespräch	Arbeitsblatt





Die Computertastatur – Fragen

Wofür braucht man eine Computertastatur?

Welche Zeichen erscheinen auf dem Bildschirm, wenn du diese Tasten drückst?



Welche Taste musst du zusätzlich drücken, damit ein großer Buchstabe auf dem Bildschirm erscheint. Male sie auf und schreibe ihren Namen daneben:



Welche Zeichen erscheinen auf dem Bildschirm, wenn du diese Tasten drückst?



Wie heißt die größte Taste auf der Tastatur?

Was bedeutet das Wort „Enter“?

Mit welcher Taste kann man beim Schreiben eine neue Zeile anfangen? Male sie auf und schreiben ihren Namen daneben:




Otto hat gerade das Wort *Sonnenschein* geschrieben. Am senkrechten Strich erkennst du, an welcher Stelle er gerade schreibt. Mit welcher Taste kann er nun das Wort löschen? Begründe deine Auswahl!


Sonnenschein|

Die Computertastatur



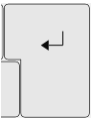
Wenn du in den Computer einen Text eintragen möchtest, dann brauchst du dafür eine Tastatur. Eine Tastatur hat sehr viele Tasten. Die meisten Tastaturen haben 102-Tasten, es gibt aber auch Tastaturen, die noch mehr Tasten haben.

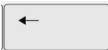
Jede Taste auf der Tastatur hat eine ganz bestimmte Funktion. Wenn du zum Beispiel die Taste  drückst, dann weiß der Computer, dass er auf dem Bildschirm eine „1“ schreiben muss. Wenn du ein „a“ schreiben willst, dann musst du die Taste  drücken. Ein großes „A“ schreibst du, wenn du dabei noch gleichzeitig die Taste  drückst. Diese Taste gibt es sogar zweimal auf dem Computer. Man nennt sie Shift-Taste.


Auf manchen Tasten der Tastatur sind mehrere Zeichen aufgemalt. Sieh dir zum Beispiel einmal diese Taste genauer an:  Wenn du mit dieser Taste eine „1“ schreiben möchtest, muss du ganz normal auf die Taste drücken. Wenn du aber das Ausrufezeichen schreiben möchtest, dann musst du gleichzeitig noch die „SHIFT“-Taste drücken. Dann wird statt der „1“ ein „!“ geschrieben.

Auf der Tastatur gibt es aber auch eine Taste, auf der gar kein Zeichen aufgedruckt ist. Sie ist gleichzeitig die größte Taste auf der Tastatur. Mit dieser Taste schreibt man das Leerzeichen. Das Leerzeichen ist die freie Stelle zwischen zwei Wörtern.

Wenn du einen längeren Text schreibst, möchtest du vielleicht manchmal eine neue Zeile beginnen, obwohl in der alten Zeile noch Platz wäre.

Jetzt habe ich zum Beispiel eine neue Zeile angefangen. Dazu habe ich diese Taste benutzt:  Sie heißt Entertaste. Das Wort „Enter“ kommt aus England und bedeutet „eingeben“.

Manchmal möchte man Zeichen löschen, die man gerade eingetippt hat. Dafür gibt es zwei verschiedene Tasten. Diese Taste  löscht die Zeichen, die vor der Stelle stehen, an der du gerade schreibst.

Mit dieser Taste  löschst du die Zeichen, die hinter der Stelle stehen, an der du gerade schreibst. Die Buchstaben „Entf“ bedeuten „entfernen“.

Verlaufsplanraster zu: Einführung in das Mäuselabor - Erster Kontakt mit dem Klassentagebuch (2. Stunde)

<i>Phase/Zeit</i>	<i>Inhalt/Stoff</i>	<i>Unterrichtsgeschehen</i>	<i>Unterrichtsformen/Organisation</i>	<i>Medien</i>
Einstieg (20 Minuten)	Ein erster Besuch im Mäuselabor	<p>Der LAA bereitet die Schülerinnen und Schüler auf einen ersten Besuch im Mäuselabor vor. Er lässt die Kinder erst einmal vermuten, was sich hinter dem Begriff „Mäuselabor“ wohl verbergen könnte.</p> <p>Dann besucht er mit den Kindern das Mäuselabor, wobei er immer wieder einzelne Kinder einfach Aufgaben im Mäuselabor durchführen lässt. Vorgestellt wird vorerst nur das Klassentagebuch und die Geschichtenwerkstatt. Es muss deutlich herausgestellt werden, dass die Beiträge darin nur von den Kindern gestaltet werden und dass die Beiträge für die anderen Kinder, für die Lehrer und für die Eltern geschrieben werden.</p>	Plenum Lehrer-Schüler-Gespräch	Notebook Beamerwagen
Arbeitsphase (20-25 Minuten)	Die Tasten der Tastatur und ihre Bedeutung	Im Anschluss an die Vorstellung des Mäuselabors erhalten die Schülerinnen und Schüler ein Arbeitsblatt zur Bearbeitung in Partnerarbeit. Dort sollen sie notieren, welche Dinge sie ins Klassentagebuch schreiben können. Anschließend verfassen sie einen Beitrag für die heutige Stunde.	Einzelarbeit Partnerarbeit	Arbeitsblatt
Sammlung (0 Minuten)	Vergleich der Arbeitsergebnisse	Evtl. werden gegen Ende der Stunde noch Ideen für das Klassentagebuch gesammelt.	Plenum Lehrer-Schüler-Gespräch	Arbeitsblatt

Unser Klassentagebuch



Überlege gemeinsam mit deinem Nachbarn: Welche Dinge könnte man in das Klassentagebuch schreiben? Worüber könnte man berichten?

Notiert eure Ideen:



Liebes
Tagebuch ..



Was würdest du über den heutigen Schultag in das Klassentagebuch schreiben?

Schreibe deinen Beitrag hier auf:

Verlaufsplanraster zu: Einführung in das Mäuselabor - Regeln für das Mäuselabor (3. Stunde)

<i>Phase/Zeit</i>	<i>Inhalt/Stoff</i>	<i>Unterrichtsgeschehen</i>	<i>Unterrichtsformen/Organisation</i>	<i>Medien</i>
Einstieg (10 Minuten)	Das wütende Kind	<p>Der LAA zeigt die Folie eines wütenden Kindes. Die Kinder äußern sich spontan. Anschließend deckt er die Sprechblase auf. Die Kinder erkennen die Maus wieder und vermuten, dass er wegen des Mäuselabors wütend ist.</p> <p>Impuls: „Wir wollen heute mal herausbekommen, wieso dieses Kind so wütend ist. Dafür bekommt dein Gruppentisch heute eine Gruppenarbeit. In dieser Gruppe sollt ihr dabei Regeln für das Mäuselabor entwickeln, damit es in dieser Klasse kein Kind geben muss, das so wütend ist.“</p> <p>Zur Durchführung der GA werden erst mal die Gruppenämter erläutert und verteilt. Anschließend beginnt die Gruppenarbeit.</p>	Plenum Lehrer-Schüler-Gespräch	Folie Dienstkarten
Arbeitsphase (25 Minuten)	Die Sorgen der Kinder und Ableitung der Regeln	Die Schülerinnen und Schüler lesen in den Gruppen die Texte und leiten daraus gemeinsam Regeln für das Mäuselabor ab.	Einzelarbeit	Lesetexte Plakat dicker Stift Aufgabenkarte
Reflexion (10 Minuten)	Vergleich der Arbeitsergebnisse, Festlegung der Regeln	<p>Gemeinsam werden die Ergebnisse des Arbeitsblattes verglichen.</p> <p>Zum Abschluss wird das Spiel aus der Einstiegsphase wiederholt, diesmal sollen jedoch auch kompliziertere Sonderzeichen erreicht werden.</p> <p>Als Hausaufgabe sollen die SuS je nach Möglichkeit zu Hause einen kleinen Text am Computer schreiben und dabei die verschiedenen Tasten ausprobieren.</p>	Plenum Lehrer-Schüler-Gespräch	Arbeitsergebnisse der Gruppen

Aufgabenkarte



Im Umschlag findet ihr fünf verschiedene Texte. Verteilt jeden Text an ein Kind.



Lies dir deinen Text aufmerksam durch. Überlege dir, wieso das Kind in der Geschichte traurig ist.



Wenn alle Kinder gelesen haben, macht ihr eine Erzählrunde. Auf der Rückseite eures Textes steht eine Zahl. Das Kind mit der 1 beginnt.



Erzähle den anderen Kindern, was in deiner Geschichte passiert ist. Erzähle auch was du vermutest, wieso das Kind in der Geschichte traurig ist.



Überlegt gemeinsam, welche Regel für das Mäuselabor gelten muss, damit so etwas wie in deiner Geschichte nicht wieder passieren kann.



Schreibt diese Regel auf das Plakat auf!



Danach kann das nächste Kind erzählen.

Folie



Alexander kommt heute ziemlich wütend aus der Schule. „Was ist denn los?“, fragt ihn seine Mutter beim Mittagessen. Alexander will zuerst gar nicht recht mit der Sprache rausrücken. Dann erzählt er: „Der Paul hat im Mäuselabor etwas ins Klassentagebuch geschrieben. Er hat über die Projektstage geschrieben. Da hat unser Gruppentisch heute ein Lernplakat über Tiere in Amerika geschrieben. Bei der Überschrift habe ich Tiere aus Versehen mit ih statt mit ie geschrieben.“ „Aber das kann doch mal passieren“, tröstet ihn seine Mutter. Alexander erzählt weiter: „Genau das habe ich Paul auch gesagt. Aber jetzt sieh die mir mal an, was im Klassentagebuch über mich steht.“

Alexander zeigt seiner Mutter den Beitrag von Paul im Klassentagebuch. Dort steht geschrieben:

Lernplakate

Heute haben wir Lernplakate geschrieben. Eigentlich ist unser Plakat sehr schön geworden. Aber der blöde Alexander hat sich bei der Überschrift verschrieben. Das weiß doch jedes Kind, dass man Tiere mit ie schreibt. Wegen diesem Dummkopf ist unser Plakat total hässlich geworden!

Jetzt versteht Alexanders Mutter, wieso er so traurig ist.

Diana kommt heute ziemlich traurig aus der Schule. „Was ist denn los?“, fragt ihre Mutter beim Mittagessen. Diana will zuerst gar nicht recht mit der Sprache rausrücken. Dann erzählt sie: „Heute haben wir in der Schule eine Geschichte gehört. Da ging es um zwei Nixenkinder in einem Korallenriff. Zu der Geschichte sollten wir dann ein Bild malen.“ „Du kannst doch so tolle Bilder malen. Deswegen musst du doch nicht traurig sein“, antwortet die Mutter. Kathrin erzählt weiter: „Hör mir doch mal bis zum Ende zu! Also: Mein Bild ist so toll geworden, dass ich es der Oma zum Geburtstag schenken wollte. Und dann kam der Oli an und hat von dem Bild ein Foto gemacht. Wir haben doch im Mäuselabor ein Klassentagebuch. Da hat der Oli einen Beitrag über die Kunststunde geschrieben. Und dafür hat er dann ein Foto von MEINEM Bild gemacht und das in den Beitrag eingebaut.“ Dianas Mutter fragt: „Und er hat dich nicht gefragt, ob du das auch möchtest?“ Diana schluchzt: „Nein! Und jetzt kann jeder mein Bild sehen. Auch die Oma. Jetzt ist es gar keine Überraschung mehr!“

Jetzt versteht Dianas Mutter, wieso sie so traurig ist.

Alexandra kommt heute ziemlich wütend aus der Schule. „Was ist denn los?“, fragt ihre Mutter beim Mittagessen. Alexandra will zuerst gar nicht recht mit der Sprache rausrücken. Dann erzählt sie: „Die Klasse 3a hat doch das Klassentagebuch im Mäuselabor. Und der Mehmet aus der 3a hat da heute einen Beitrag geschrieben. Er hat über die Pause geschrieben. Da haben wir heute nämlich Versteckenfangen gespielt. Ich durfte auch mitspielen, obwohl ich in der 3c bin. Mehmet hat auch Fotos von uns gemacht, als wir im Versteck waren. Ich hab gar nicht gemerkt, dass er mich fotografiert hat. Auf dem Foto sehe ich ziemlich doof aus.“ „Aber das Foto sieht doch niemand. Da musst du doch nicht so traurig sein“, tröstet ihre Mutter. Alexandra erzählt weiter: „Von wegen! Der Mehmet hat das Foto natürlich ins Klassentagebuch getan. Und er hat sogar noch meinen Namen drunter geschrieben. Jetzt kann jeder sehen, wie doof ich aussehe. Und weil mein Name druntersteht, weiß auch jeder, dass ich das bin! Ich möchte das aber nicht.“

Jetzt versteht Alexandras Mutter, wieso sie so wütend ist.

Tim hat heute seinen ersten Beitrag ins Mäuselabor geschrieben. Er hat etwas für das Klassentagebuch geschrieben. Heute haben die Kinder eine Fahrradübung auf dem Schulhof gehabt. Tim hatte sogar ein Foto gemacht und das in den Beitrag eingebaut. Kaum hat Tims Mutter die Haustür aufgemacht, stürmt Tim herein und zerrt seine Mutter zum Computer. „MAMA! Ich muss dir was zeigen. Heute habe ich was ins Klassentagebuch geschrieben. Das musst du dir ansehen!“, ruft er völlig aufgeregt. Seine Mutter meldet sich im Mäuselabor an und liest den Beitrag durch:

Faratübung

Die kinder sint durch einen Parkur gefaren. manschmal musten sie auch nach hinten kucken. Lena hat geweint. ire ganz Hose war zerrissen. und überall blucht. die arme.

Euer Tim

Tims Mutter steht ratlos vor dem Computer. So richtig freuen kann sie sich über den Beitrag nicht. Das merkt Tim. Jetzt ist Tim gar nicht mehr fröhlich. Aber er versteht gar nicht, wieso sich seine Mutter über seinen Beitrag nicht freut.

Kathrin kommt heute ziemlich traurig aus der Schule. „Was ist denn los?“, fragt ihre Mutter beim Mittagessen. Kathrin will zuerst gar nicht recht mit der Sprache rausrücken. Dann erzählt sie: „Ich war ja die ganze letzte Woche krank. In dieser Zeit haben die Kinder ihre Pinguingeschichten ins Mäuselabor eingetragen. Und die Sena hat einfach meine Geschichte mit eingetragen. Dabei war die Geschichte noch gar nicht fertig.“ „Ist es nicht trotzdem eine schöne Geschichte gewesen?“, tröstet die Mutter. Aber Kathrin ist immer noch traurig. Sie erzählt weiter: „Nein, ist sie nicht! Sie ist voller Fehler und außerdem wollte ich nicht, dass sie im Mäuselabor zu lesen ist. Auch nicht, wenn sie fertig ist. Das ist meine Geschichte. Die soll nur in meinem Geschichtenheft stehen!“

Jetzt versteht Kathrins Mutter, wieso sie so traurig ist.

7. Anlagen

In den Anlagen finden sie:

- Das Anschreiben an die Eltern
- Eine Blankoliste zur Erfassung der Schülerdaten

Katholische Grundschule Niederkassel

Annostraße 3
53859 Niederkassel



Telefon: (02208) 3761

Niederkassel, den

Betreff: Einführung des Mäuselabors

Sehr geehrte Eltern der Klasse ,

in diesem Schreiben möchte ich Sie von der Einführung des Mäuselabors zur Förderung der Medienkompetenz informieren.

Die Ausbildung und Förderung der Medienkompetenz gehört zum Bildungsauftrag der Schule. Als Medienkompetenz bezeichnet man im Allgemeinen die Fähigkeit, Medien (also Computer, Internet, Zeitschriften, Filme etc.) den eigenen Zielen und Bedürfnissen entsprechend nutzen zu können. Mit dem Mäuselabor kann die Förderung vor allem im Bereich „Gestaltung von eigenen Medienbeiträgen“ in den Blick genommen werden: Die Kinder sollen im Rahmen einer Plattform eigene Medienbeiträge im Internet gestalten.

Als Plattform dient hierzu die eigens für die KGS Niederkassel installierte Internetseite www.maeuselabor.de. Auf dieser Seite haben die Kinder folgende Möglichkeiten der Mediengestaltung:

- Im Rahmen eines **Klassentagebuchs** können die Kinder aus dem Schulalltag berichten. Ihre Erlebnisberichte können sie mit digitalen Fotos etc. aufbereiten.
- Mit dem **Klassenlexikon** erhalten die Kinder die Möglichkeit, ein eigenes Lexikon mit dem im Unterricht erworbenen Wissen zu gestalten. Das Lexikon ist dann auch für die anderen Klassen nutzbar und wird in der Art der „Wikipedia“ gestaltet sein. Daher wird es möglich sein, dass die Kinder ihre Beiträge stetig überarbeiten können.
- In verschiedenen **Diskussionsforen** kommen die Kinder untereinander kommunizieren und werden so behutsam in die Möglichkeiten und Grenzen der modernen Kommunikation eingeführt.

Die Inhalte der Plattform sind im Internet angelegt worden, damit die Schülerinnen und Schüler auch von zu Hause die Möglichkeit haben, auf diese Daten zuzugreifen und an ihnen zu arbeiten. Zudem sind sie auf diese Weise zu jeder Zeit von jedem Klassenraum aus nutzbar.

Wichtig zu erwähnen ist, dass die Plattform des Mäuselabors nach außen hin abgeschlossen ist. Besucher von außerhalb erhalten nur mit einem geeigneten Benutzernamen und Passwort Zugang zu den Inhalten der Plattform. Mit einem Zugang werden lediglich die Kinder, Lehrer und Eltern ausgestattet werden, sodass die Inhalte nur einem sehr eingeschränkten Adressatenkreis zur Verfügung stehen werden.

Diese Maßnahmen wurden aus Gründen des Datenschutzes ergriffen. Da sich die Plattform „Mäuselabor“ im Internet befindet, gelten hier umfangreiche rechtliche Rahmenbedingungen. Somit dürfen keinerlei personenbezogene Daten im Internet veröffentlicht werden, wenn nicht zuvor das Einverständnis der Erziehungsberechtigten und der Kinder eingeholt wurde. Dies gilt auch für den Fall, dass die Daten nur einem sehr eingeschränkten Benutzerkreis zur Verfügung stehen.

Zu den personenbezogenen Daten gehören im allgemeinen Fall:

- Der Name der betreffenden Person.
- Das Geburtsdatum der Person
- Die Adresse der Person
- Fotografische Abbildungen, auf denen die Person eindeutig zu erkennen ist
- Weitere Daten, welche einen eindeutigen Rückschluss auf die Identität der Person ermöglichen.

Im Rahmen der Plattform Mäuselabor ist es leider notwendig, dass einige personenbezogene Daten erhoben und im Rahmen der Plattform genutzt werden. Hierzu zählen:

- Der Vorname des Kindes sowie der erste Buchstabe des Nachnamens (so würde zum Beispiel Susanne Sonnenschein als „Susanne S“ aufgeführt werden).
- Von jedem Kind wird eine fotografische Abbildung veröffentlicht, welche im Rahmen des Klassentagebuchs erstellt werden. Die Kinder werden hier Fotos aus dem Schulalltag erstellen und veröffentlichen, auf denen u. U. auch ihr Kind zu sehen sein würde.
- Für jedes Kind wird ein sogenanntes Benutzerprofil angelegt, auf dem auch ein Miniaturbild ihres Kindes zu sehen wird. Dieses hat die Ausmaße von ca. 2x2cm.
- Im Rahmen der Verwaltung der Schülerkonten wird zudem von jedem Kind der volle Nachname eingepflegt werden. Dies wird durch den Umstand nötig, dass es an der Schule mehrere Kinder gibt, die den gleichen Vornamen haben und deren Nachname mit dem gleichen Buchstaben beginnt. Der Nachname wird jedoch **nicht** für die Öffentlichkeit sichtbar sein.
- Zudem wird auch erkennbar sein, in welcher Klasse sich ihr Kind befindet.
- Weitere personenbezogene Daten werden **nicht** erhoben und auch **nicht** veröffentlicht. Nach Beendigung der Grundschulzeit werden die Benutzerkonten der Schüler und damit auch alle erhobenen Daten ersatzlos gestrichen.

Folgendem Personenkreis werden die Daten im Rahmen des Projektes zugänglich gemacht:

- Alle Schülerinnen und Schülern der KGS Niederkassel
- Allen Lehrerinnen und Lehrern der KGS Niederkassel
- Allen interessierten Eltern der KGS Niederkassel
- Weiteren Personen werden die Daten **nicht** verfügbar gemacht werden.

Sie können der Verwendung der personenbezogenen Daten auch widersprechen. In diesem Fall würde Ihr Kind unter einem Pseudonym bzw. ohne Profilbild an dem Projekt teilnehmen.

Ich bitte Sie, nachfolgende Datenschutzerklärung auszufüllen und Ihrem Kind unterschrieben mitzugeben. Sollten Sie noch weitere Fragen zum Mäuselabor haben, stehe ich Ihnen gerne zur Verfügung.

Mit freundlichen Grüßen

Einverständniserklärung

Hiermit stimme ich der Teilnahme meines Sohnes/meiner Tochter _____
an der Lernplattform „Mäuselabor“

ohne Einschränkung

mit folgender Einschränkung

Fotos sollen nicht verwendet werden

der Name soll nicht verwendet werden.

zu. Es gelten die im Anschreiben vom _____ genannten Datenschutzbestimmungen.

Datum, Ort

Unterschrift d.
Erziehungsberechtigten

Unterschrift d. Kindes

