

Warmdt, Frisch, Ratz, Pohlmann-Rother

Digital lesen und erzählen

Eine Projektwoche für den inklusiven Anfangsunterricht

Das Digital Storytelling bietet Schüler:innen im inklusiven Anfangsunterricht vielfältige Möglichkeiten der Teilhabe am Unterricht. Lesen Sie in diesem Beitrag, wie die Kinder eine digitale Geschichte auf unterschiedliche Art rezipieren und weitererzählen können.

Förderziele	<ul style="list-style-type: none">• Unterschiedliche technische Möglichkeiten am iPad für das Erzählen einer Geschichte kennenlernen und nutzen• Literarische Geschichte lesen und mithilfe der verschiedenen technischen Möglichkeiten weitererzählen• Weitererzählte Geschichte präsentieren und gemeinsam reflektieren
Voraussetzungen	Mindestens ein:e Schüler:in der Kleingruppe/bei der Partnerarbeit sollte über schriftsprachliche Kenntnisse verfügen
Fach	Deutsch
Lerngruppe	Klasse 1 und 2 (im inklusiven Unterricht mit Schüler:innen des Schwerpunkts Geistige Entwicklung und Grundschüler:innen)
Zeitbedarf	5 Lerneinheiten mit 30 bis 60 Minuten (Projektwoche)
Methoden	Kleingruppen- bzw. Partnerarbeit

Digital Storytelling

Literarische Geschichten können aufgrund der fortschreitenden Mediatisierung und Digitalisierung nicht mehr ausschließlich analog gelesen, sondern auch digital rezipiert werden. Bilder, Fotos, Symbole, Videos, sprechende Charaktere, kurze Animationen, hinterlegte Geräusche, aufgenommene Erzählungen können gelesen, angehört und angesehen werden (Schiefele 2018). Dabei ist es das Ziel, dass Schüler:innen nicht ausschließlich Rezipierende der literarischen Geschichte sind, sondern diese vielmehr kreativ mitgestalten können (Irion & Knoblauch 2021). Hier ist es sinnvoll, dass sie zunächst Grundlagen in der Mediennutzung kennenlernen (z. B. Welche Handlungsschritte sind für die Aufnahme einer Audiodatei notwendig? Wie können eingefügte Bilder wieder gelöscht werden? Was muss ich beim Aufnehmen eines Bildes beachten?). Darauf aufbauend lernen die Schüler:innen anhand verschiedener multimodaler Ausdrucksmöglichkeiten im Rahmen des Digital Storytelling die digitale Geschichte weiterzuerzählen: Neben dem Schreiben können sie z. B. Fotos, Videos und Audiodateien aufnehmen bzw. bereits erstellte Bilder einfügen (Rahiem 2021).

Natürliche Differenzierung durch Multimodalität

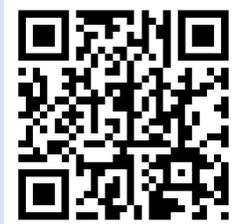
Didaktische Settings sind natürlich differenziert, wenn alle Kinder – unabhängig von ihren Lernvoraussetzungen – an einer gemeinsamen Thematik in unterschiedlicher Komplexität arbeiten. Leistungsschwächere Schüler:innen können sich auf einem niedrigen Anspruchsniveau mit dem Thema beschäftigen, während sich leistungsstärkere Schüler:innen individuell und selbstgesteuert tiefer mit der fachlichen Thematik auseinandersetzen (Wittmann 2010). Im inklusiven Anfangsunterricht, in dem von einer großen Spannweite individueller Lernvoraussetzungen ausgegangen werden kann, wird der Multimodalität digitaler Medien das Potenzial zur Gestaltung solcher didaktischen Settings zugeschrieben (Thiele & Bosse 2019). So können Kinder, die sich auf frühen Stufen des Schriftspracherwerbs befinden, im Rahmen des Digital Storytelling ihre Geschichte mündlich weitererzählen bzw. Fotos, Videos oder Bilder einfügen. Schüler:innen, die in ihrer schriftsprachlichen Entwicklung fortgeschritten sind, können durch das Schreiben mit der Tastatur ihre digitale Geschichte orthografisch korrekt weiterschreiben. Durch die zur natürlichen Differenzierung beitragenden Multimodalität wird Kindern mit heterogenen Lernausgangslagen die Möglichkeit gegeben, die gleiche Geschichte gemeinsam zu lesen und weiterzuerzählen – ohne dass sie vorab in verschiedene Niveaustufen eingeteilt werden.

(Early) Literacyförderung mit dem Projekt „Digital Storytelling mit Hund Milo“

Im Rahmen des Digital Storytelling können Fertigkeiten und Fähigkeiten der (Early) Literacy gefördert werden. Mit Literacy werden im angloamerikanischen Raum Lese- und Schreibkompetenzen sowie die damit einhergehende Teilhabe an der Schriftkultur beschrieben. Als Early Literacy bzw. Emergent Literacy werden vorschulische Fertigkeiten und Erfahrungen bezeichnet, die die Vorläuferfertigkeiten des Lesens und Schreibens genauer bestimmen (Sauerborn 2015).

Digital Storytelling mit Hund Milo

Im Rahmen des BMBF-geförderten Forschungsprojekts „CoTeach-AP4: Medienkompetenzen in inklusiven Grundschulklassen im Bereich Digital Storytelling“ wurde eine Projektwoche zum „*Digital Storytelling mit Hund Milo*“ (Warmdt & Frisch 2023) konzipiert. Zielgruppe sind erste bzw. zweite inklusive Klassen mit Grundschüler:innen und Schüler:innen des Schwerpunkts Geistige Entwicklung. In der Projektwoche rezipieren die Schüler:innen eine Geschichte am iPad und erzählen diese dort weiter. Hierzu wurden fünf Bilderbuchkapitel mit Zusatzmaterialien erstellt, die zum kostenlosen Download zur Verfügung stehen: <https://doi.org/10.25972/OPUS-30222>



In den digitalen Bilderbuchkapiteln (s. Kasten „Digital Storytelling mit Hund Milo“) lesen die Schüler:innen Buchstaben, Wörter und Sätze und schreiben mit dem Stift bzw. der Tastatur ihre Geschichte weiter. Neben der Literacy können Sie als Lehrperson auf diese Weise auch Teilfertigkeiten der Early Literacy bei Ihren Schüler:innen fördern. Lesen Sie im Folgenden über drei Beispiele, die neben der phonologischen Bewusstheit, der Schriftbewusstheit, der Wortbewusstheit, der Buchkenntnis etc. zu den Fertigkeiten und Erfahrungen der Early Literacy zählen (Sauerborn 2015).

(1) Erstes Schreiben

Sobald Kinder ihren eigenen Kritzeleien (z. B. Zickzack-Bewegungen) eine Mittlerfunktion zuordnen, kann man von einem ersten Schreiben sprechen (Sauerborn 2015). Dieses Verständnis der Mitteilung durch das Notierte wird bei „Digital Storytelling mit Hund Milo“ digital erweitert durch das Fotografieren, das Filmen sowie die Audioaufnahme.

(2) Buchstabenkenntnis

Die Buchstabenkenntnis ist eine Voraussetzung des Lesen- und Schreibenlernens (Sauerborn 2015). Eine Animation im digitalen Bilderbuch zeigt den Buchstaben A: Ein Vogel singt Hund Milo das A auf verschiedenen Tonhöhen vor (s. Abb. 1). Dadurch lernen die Schüler:innen die Schreibweise und die Lautbildung des Buchstabens A kennen.

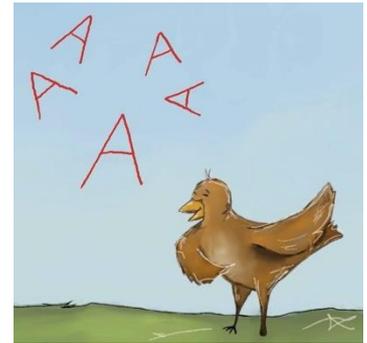


Abb. 1: Singender Vogel aus dem Bilderbuch

(3) Mündliche Sprache

Mündlichen Wortschatz zu erweitern und mündliche Sprache zu verstehen sowie eigenständig zu produzieren, versteht man als Teilfertigkeit der Early Literacy (Sauerborn 2015). In den digitalen Bilderbuchkapiteln zu Hund Milo sind Erzählungen mündlich eingefügt und die Schüler:innen werden zum eigenständigen Aufsprechen von Inhalten aufgefordert.

Unterrichtsmaterialien zum „Digital Storytelling mit Hund Milo“

Die Unterrichtsmaterialien zum „Digital Storytelling mit Hund Milo“ wurden in einem iterativen Prozess für erste und zweite inklusive Grundschulklassen konzipiert. Mit den fünf Bilderbuchkapiteln sowie Zusatzmaterialien wurden vier Projektwochen in acht inklusiven Klassen mit Grundschüler:innen und Schüler:innen des Schwerpunkts Geistige Entwicklung durchgeführt. Dabei lasen die Schüler:innen in der App Book Creator die digitale Geschichte und erzählten sie weiter (s. Kasten Book Creator).

Book Creator

Im Book Creator (<https://bookcreator.com/>) können digitale Bilderbuchkapitel als EPUB-Dateien anwenderfreundlich selbst gestaltet werden. Hierbei stehen Bilder, Fotos, Videos, Schrift, Text und Audiodateien als mögliche Gestaltungselemente zur Verfügung. Die entstandenen Bilderbuchkapitel können die Schüler:innen lesen und weitererzählen. Den Book Creator in der Vollversion können Sie sowohl kostenpflichtig als App am iPad installieren als auch kostenfrei als Desktopversion verwenden.

Alle Unterrichtsmaterialien zum „Digital Storytelling mit Hund Milo“ (Warmdt & Frisch 2023) sind in Abbildung 2 dargestellt und werden im Folgenden kurz erläutert:



Abb. 2: Überblick zu den Unterrichtsmaterialien „Digital Storytelling mit Hund Milo“

(1) Kamera-Kiste

Zum Fotografieren und Videografieren wird aus einem Schuhkarton o. Ä. eine Kamera-Kiste erstellt und mit verschiedenen Hintergründen versehen. Mit gekauften Figuren sowie selbst gebastelten Gegenständen kann die Geschichte in der Kamera-Kiste weitererzählt werden.

(2) Bilderbuchkapitel

In fünf Bilderbuchkapiteln wird die Geschichte von Hund Milo rezipiert und weitererzählt. Dazu werden die Schüler:innen in den Bilderbuchkapiteln multimodal angeleitet.

(3) Regelkarten

Drei Karten geben Vorschläge für Regeln im unterrichtlichen Einsatz der Bilderbuchkapitel, die durch Klassenregeln ergänzt werden.

(4) Sternchen-Aufgaben

Die Sternchen-Aufgaben dienen der zeitlichen Differenzierung und Vertiefung erarbeiteter Inhalte. Sie liegen analog und digital vor.

(5) Handlungsplan

Der Handlungsplan strukturiert das offene, digitale Geschichtenerzählen am dritten und vierten Projekttag in vier Handlungsschritte.

Unterrichtliche Umsetzung des „Digital Storytelling mit Hund Milo“

Die Projektwoche zum „Digital Storytelling mit Hund Milo“ verläuft in fünf Phasen: An den ersten beiden Tagen liegt der Fokus darauf, den Schüler:innen anhand von Erklärvideos die verschiedenen multimodalen Erzählfunktionen der App Book Creator zu zeigen (1). Am dritten und vierten Tag rezipieren die Kinder die kurze Geschichte (2). Dabei sind sie interaktiv eingebunden (3). Das Bilderbuchkapitel regt die Schüler:innen dazu an, die literarische Geschichte zu einer konkreten Fragestellung mithilfe der verschiedenen multimodalen Erzählfunktionen weiterzuerzählen (4). Am fünften Tag präsentieren die Schüler:innen ihre Ergebnisse und reflektieren diese gemeinsam (5). Darüber hinaus steht ein mögliches Ende der literarischen Geschichte zur Verfügung, das Sie ebenfalls am letzten Tag nutzen können. Im Folgenden werden die Bereiche der Projektwoche genauer beschrieben:

(1) Einführung des Book Creator

Durch das Schreiben mit dem Apple Pencil, das Tippen von Buchstaben auf der Tastatur, das Einfügen von Bildern sowie das Aufnehmen von Videos, Fotos und Audiodateien können sich Schüler:innen mithilfe der App Book Creator ausdrücken. Diese multimodalen Erzählmöglichkeiten erlernen die Kinder neben weiteren wichtigen Funktionen (z. B. Löschen, Verkleinern und Vergrößern von Elementen) während der Arbeit mit den ersten beiden Bilderbuchkapiteln. Zu jeder Erzählmöglichkeit existiert in dem digitalen Bilderbuch ein Erklärvideo mit den Handlungsschritten sowie einer Audiodatei zur Einbettung in die literarische Geschichte. Abb. 3 zeigt eine Bilderbuchseite, auf der die Funktion „Sound“ zur Aufnahme von Audiodateien thematisiert wird. Auf dieser Seite ist der Hauptcharakter, Hund Milo, verschwunden und die Schüler:innen werden aufgefordert, diesen zu rufen und dazu eine Audioaufnahme am iPad zu starten.

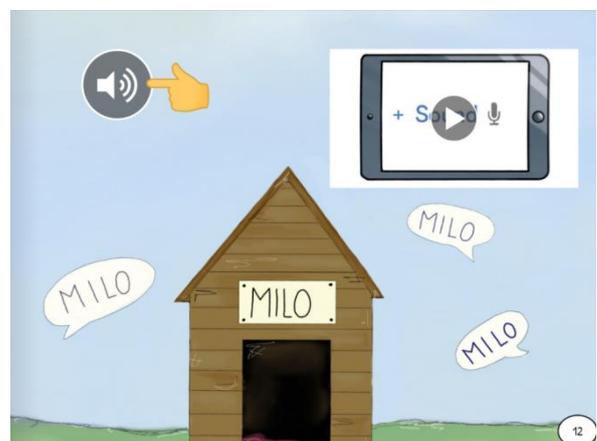


Abb. 3: Aufnahme von Audiodateien durch die Funktion „Sound“ in der App Book Creator

(2) Rezeption der literarischen Geschichte

Auf der Grundlage der erlernten Erzählfunktionen rezipieren die Schüler:innen bei der Arbeit mit dem dritten, vierten und fünften Bilderbuchkapitel eine literarische Geschichte. Im dritten Kapitel sind Milos Sachen aus seiner Hütte verschwunden. Im vierten Kapitel trifft der Hund seine Freundinnen, die unterschiedliche Talente haben. Er wird traurig, weil er das Gefühl hat, dass er selbst nichts gut kann. Das fünfte Kapitel endet mit der Aussage, dass jede:r etwas anderes gut kann und Hund Milo gut helfen kann. Abb. 4 zeigt zwei Bilderbuchseiten aus Kapitel vier: Erkennbar sind neben den Bildern die beim Lautsprecherbutton hinterlegte Erzählstimme als Audiodatei sowie die beiden Videos, die durch den Play-Button gestartet werden können. Auf der rechten Seite des Bilderbuchauszugs (s. Abb. 4) ist zu sehen, dass zudem auch das Lesen des Textes möglich ist. Durch Antippen des Audio-Symbols können sich die Kinder den Text zusätzlich vorlesen lassen.

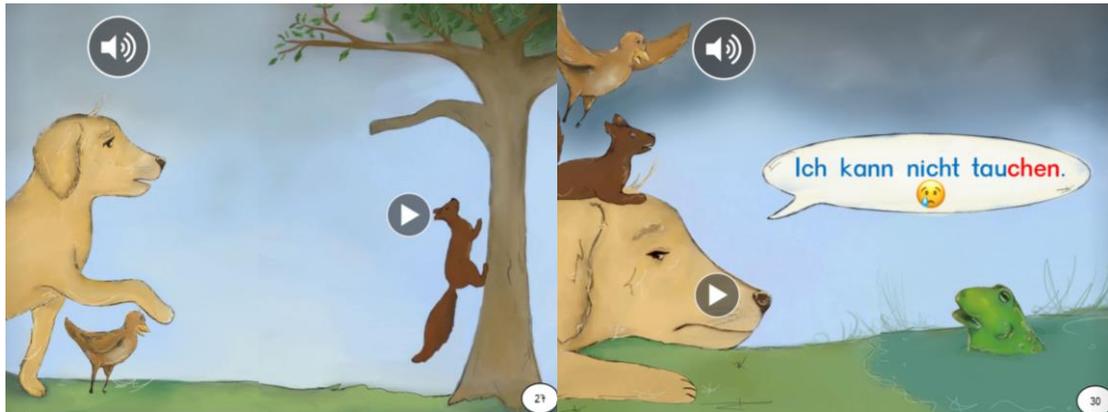


Abb. 4: Multimodale Rezeption der literarischen Geschichte, rechts ergänzt durch Text, Symbol und Vorlesefunktion

(3) Interaktive Einbindung

Bei der Rezeption der Geschichte können die Schüler:innen im digitalen Bilderbuch unterschiedliche Geräusche, z. B. Regen und Blitz oder das Rascheln der Bäume, entdecken. Diese Geräusche sind durch unsichtbare Audiodateien auf den jeweiligen Bildern hinterlegt und ertönen beim Antippen. Darüber hinaus werden die Kinder interaktiv in die Geschichte eingebunden: Neben einer Verständnisfrage und einer Weggabelung, bei der die Kinder den weiteren Verlauf der Geschichte beeinflussen, können die Schüler:innen auf einer Bilderbuchseite durch das Antippen der Hütte direkt in diese gelangen. Die beiden Bilderbuchseiten in Abb. 5 illustrieren eine solche interaktive Einbindung.

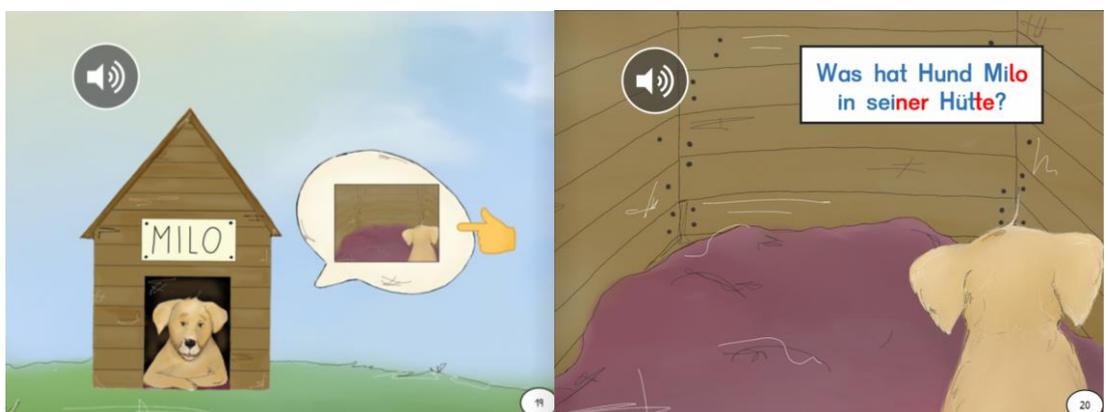


Abb. 5: Interaktives Einbinden durch das Antippen der Hütte

(4) Multimodales Weitererzählen

Am Ende des dritten und vierten Bilderbuchkapitels erhalten die Schüler:innen zwei konkrete Fragen, zu denen sie die Geschichte weitererzählen können: „Welche Sachen hat Hund Milo in seiner Hütte?“ (s. Abb. 5) bzw. „Was können die Tiere machen, damit Hund Milo glücklich ist?“. Die Beantwortung dieser Fragen erfolgt mithilfe der vier Schritte des Handlungsplans: 1. Schreibt eure Idee unten auf. 2. Fügt zu eurer Idee Fotos und Videos ein. 3. Sagt etwas zu eurer Idee. 4. Schreibt etwas zu eurer Idee. Zunächst notieren die Schüler:innen ihre Idee(n) zum weiteren Verlauf der Geschichte auf dem analogen Handlungsplan, bevor sie diese in den nachfolgenden Handlungsschritten am iPad multimodal umsetzen. Ein beispielhaftes Arbeitsergebnis des multimodalen Weitererzählens finden Sie in Abb. 6. Dort ist neben einem Foto und eingefügten Bildern (Handlungsschritt 2) auch eine Audioaufnahme (Handlungsschritt 3) und ein Schreibprodukt eines Kindes (Handlungsschritt 4) zu sehen.



Abb. 6: Beispiel für ein multimodales Weitererzählen der Geschichte

(5) Präsentation und Reflexion

Am fünften Projekttag präsentieren die Schüler:innen ihre Arbeitsergebnisse an einer digitalen Wandtafel, mit einem Beamer oder mithilfe einer Dokumentenkamera. Darüber hinaus reflektieren sie diese mit unterschiedlichen Fokussen: Wie können wir gute Fotos und Videos aufnehmen (Medien)? Haben wir die Geschichte gemeinsam weitererzählt (Zusammenarbeit)? Warum haben wir uns für diesen Fortgang der Geschichte entschieden (Inhalt)?

Fazit und kritische Reflexion des Unterrichtsmaterials

Im Rahmen des Digital Storytelling haben die Schüler:innen die Möglichkeit, eine digitale Geschichte auf unterschiedliche Art und Weise zunächst zu rezipieren und anschließend weiterzuerzählen. Die vielfältigen Ausdrucksmöglichkeiten (Bilder, Fotos, Symbole, Videos, Buchstaben, Wörter, Sätze, Texte und Audiodateien) eröffnen gerade für den inklusiven Anfangsunterricht das Potenzial, dass Schüler:innen unabhängig von ihren Lernausgangslagen an der Geschichte teilhaben können. Die Multimodalität des digitalen Bilderbuchs eröffnet Schüler:innen mit heterogenen Lernausgangslagen vielfältige Rezeptionsmöglichkeiten der literarischen Geschichte. Vor allem das Fotografieren und Filmen der nachgespielten Szenen mit Hund Milo ermöglicht den Schüler:innen ein gemeinsames Weitererzählen der Geschichte. Dadurch können auch leistungsschwächere Kinder ihr Ende der Geschichte anhand von Fotos und Videos in der Klasse vorstellen.

In dem beschriebenen Unterrichtsetting wurden aber auch Herausforderungen sichtbar, die sich unter anderem in dem Umgang mit der App Book Creator zeigen. Beispielsweise stellt das Wechseln vom Lese- in den Bearbeitungsmodus, die englische Bezeichnung „Sound“ zur Aufnahme von Audiodateien bzw. die Benennung „Fotos“ zum Einfügen von Galeriebildern und nicht zum Fotografieren (einige) Schüler:innen vor Schwierigkeiten. Beim Schreiben mit der Tastatur, mit dem Apple Pencil oder mit dem analogen Stift agieren meist die Grundschüler:innen federführend. Kinder mit Schwerpunkt Geistige Entwicklung wurden teilweise beim gemeinsamen Tippen von Wörtern oder der Buchstabensuche auf der Tastatur von den Grundschüler:innen angeleitet und dadurch einbezogen.

Literatur

- Irion, T. & Knoblauch, V. (2021). Lernkulturen in der Digitalität. Von der Buchschule zum zeitgemäßen Lebens- und Lernraum im 21. Jahrhundert. In: Peschel, M. (Hrsg.). Kinder lernen Zukunft. Didaktik der Lernkulturen. Frankfurt am Main: Grundschulverband e.V. S. 122 – 145.
- Rahiem, M. (2021). Storytelling in early childhood education: Time to go digital. In: International Journal of Child Care and Education Policy 15, 4, S. 1 – 20.
- Sauerborn, H. (2015). Zur Bedeutung der Early Literacy für den Schriftspracherwerb. Baltmannsweiler: Schneider-Verlag Hohengehren.
- Schiefele, C. (2018). Formen und Möglichkeiten des Einsatzes digitaler Medien rund um Bilderbücher im inklusiven Deutschunterricht. Online unter https://www.pedocs.de/volltexte/2018/15433/pdf/Schiefele_2018_Formen_und_Moeglichkeiten_des_Einsatzes_digitaler_Medien.pdf [07.02.2023].
- Thiele, A. & Bosse, I. (2019). Inklusionsorientierter Literaturunterricht mit (digitalen) Medien. Ein Beispiel für die Auseinandersetzung der Fachdidaktiken mit Inklusion in einer mediatisierten Gesellschaft. In: Bosse, I.; Schluchter, J.-R. & Zorn, I. (Hrsg.). Handbuch Inklusion und Medienbildung. Weinheim Basel: Beltz. S. 77 – 91.
- Warmdt, J. & Frisch, H. (2023). Digital Storytelling mit Hund Milo. Eine Geschichte im inklusiven Anfangsunterricht am iPad lesen und weitererzählen. Online unter <https://doi.org/10.25972/OPUS-30222> [07.02.2023].
- Wittmann, E. (2010). Natürliche Differenzierung im Mathematikunterricht der Grundschule – vom Fach aus. In: Hanke, P. (Hrsg.). Anspruchsvolles Fördern in der Grundschule. Münster: ZfL-Verlag. S. 63 – 78.

Autor:innen

Julia Warmdt • Wissenschaftliche Mitarbeiterin im Forschungsprojekt „AP4 – CoTeach“ in Würzburg
Henrik Frisch • Wissenschaftlicher Mitarbeiter im Forschungsprojekt „AP4 – CoTeach“ in Würzburg
Prof. Dr. Christoph Ratz • Lehrstuhlinhaber des Lehrstuhls Pädagogik bei Geistiger Behinderung in Würzburg
Prof. Dr. Sanna Pohlmann-Rother • Lehrstuhlinhaberin des Lehrstuhls Grundschulpädagogik und -didaktik in Würzburg

Danksagung

Die in diesem Beitrag vorgestellte Projektwoche ist Teil des Projekts CoTeach AP4, das im Rahmen der Qualitätsoffensive Lehrkräftebildung aus Mitteln des BMBF gefördert wird. Wir danken in der Konzeption und Erprobung des Unterrichtsmaterials unseren Hilfskräften Lisa Bormann, Lena Kaufmann, Annika Kaufmann, Hannah Ulmer, Anna Köder, Lea Koßbiehl, Ina Kleine, Isabel Gohl, Lea Jacobsen, Sophia Modler, Joanna Niederstraßer und Jelka Dirksen.