

* Zurück zur Übersicht über den Themenschwerpunkt

Wiki und die Bräuche von heute im (Deutsch-)Unterricht. Die Potenziale von Wikis im E-Learning am Beispiel des brauchwikis und weiterer Projekte aus der Unterrichtspraxis

MICHAEL JORDAN

Die Karnevalsumzüge in Köln oder Düsseldorf werden alljährlich im Fernsehen übertragen. Doch wie sieht das mit dem **Hemadlenzen-Umzug in Dorfen** aus? Auch das **Egga-Spiel in Sonthofen** und das **Schnablerrennen in Gaißach** werfen in den Medien keine großen Schatten. Trotzdem handelt es sich dabei um Bräuche, die seit langem in den jeweiligen Gebieten gepflegt werden. Gezielte Informationen zu den eben erwähnten Ereignissen kann man seit Mai 2009 auf einer Onlineplattform mit dem Namen www.brauchwiki.de finden.

Auch im Bereich der Schule sind Brauchhandlungen wie z.B. die Gestaltung von Nikolausfeiern, die Durchführung eines Disconachmittags in der Faschingszeit oder der Abstreich von großer Bedeutung. Heranwachsende üben also in der Institution Schule eine Vielzahl von Bräuchen aus. Zudem werden die Themenbereiche „Brauch“ und „Fest“ in vielen Fächern wie in Deutsch, Religion oder Ethik aufgegriffen.

Wiki macht Schule

Die Möglichkeiten, die uns das Web 2.0 in der heutigen Zeit bietet, sind nahezu unerschöpflich. Betrachtet man aktuelle Studien über das Verhalten von Kindern und Jugendlichen im Internet, fällt aber auf, dass dieses von Schülerinnen und Schülern hauptsächlich zur Informationssuche und zum Verweilen in sozialen Netzwerken verwendet wird (vgl. Leven/ Quenzel/ Hurrelmann 2011, S. 103f.). Lernende müssen aber vor allem in der Schule die Potenziale, die das Web 2.0 darüber hinaus bietet, erfahren. Dazu gehört, das World Wide Web nicht nur zum Lesen zu verwenden, sondern darin aktiv und kollaborativ Wissen zu verbreiten. Da Lernende heute „in einer Welt, in der neues Gedankengut jedermann zugänglich ist und Zusammenarbeit nicht mehr die Ausnahme bleibt, sondern zur Regel wird“ (Richardson 2011, S. 100), leben,

müssen sie dahingehend sensibilisiert werden.

Wikis erfahren in den letzten Jahren einen enormen Aufschwung. Das liegt nicht zuletzt daran, dass das bekannteste Wiki, die **Wikipedia**, seit nun mehr als 10 Jahren einem ständigen Wachstum unterliegt. Nahezu zu jedem Themenbereich existieren mittlerweile Webseiten, deren Grundlage die Wikitechnologie bildet. Reiseführer wie **Wikivoyage** bieten in dieser Form interessante Informationen und praktische Tipps zu Städten auf der ganzen Welt an. Auch Star-Wars-Fans können ihr Wissen über den Kampf zwischen Jedi und Sith, also heller und dunkler Seite der Macht, auf Webseiten wie **Jedipedia** präsentieren. Und selbst im Bereich der schulischen Bildung gibt es zahlreiche Internetauftritte, die mit einer Wikisoftware arbeiten. Eines der bekanntesten Beispiele ist hier wohl das **ZUM-Wiki**, auf dem sich Lehrende und Lernende untereinander austauschen und voneinander lernen können.

Betrachtet man die Schullandschaft als Ganzes, werden Wikis im Unterricht aber immer noch sehr rudimentär verwendet. Das könnte daran liegen, dass es sich viele Lehrkräfte oft nicht zutrauen, das Internet in Lehr- und Lernprozessen einzusetzen. Die Ursachen sind oft vielschichtig. So hält sich im Schulbereich das hartnäckige Vorurteil, mit der Computerarbeit seien im Klassenzimmer ein hoher zeitlicher Aufwand und zusätzliche Koordinationsaufgaben verbunden. Manchmal wirkt die mangelnde technische Ausstattung vieler Schulen abschreckend. Eine weitere Ursache liegt häufig auch in der Ausbildung der Lehrkräfte, die an einigen Universitäten nur eine sehr rudimentäre Einführung in medienpädagogische Aspekte erfahren (vgl. Aufenanger 2009, S. 5f.). Doch gerade Wikis eignen sich besonders gut für einen sanften Einstieg in die Arbeit mit dem Web 2.0 im Unterricht, da Inhalte hier schnell, unkompliziert und ohne großes technisches Vorwissen über die Verwendung des Browsers bearbeitet werden können (vgl. Kohls/ Haug 2008, S. 22). „Damit ist das Wiki eine einfache und leicht zu bedienende Plattform für kooperatives Arbeiten an Texten und Hypertexten“ (Ebersbach/ Glaser/ Heigl/ Warta 2008, S. 14).

brauchwiki – Vergangenheit trifft Zukunft?

Beim brauchwiki handelt es sich um ein Kooperationsprojekt zwischen dem Institut für Medien und Bildungstechnologie und dem Lehrstuhl für Europäische Ethnologie/Volkskunde der Universität Augsburg. Wie der Name bereits verrät, nutzen die Webseiten die Wikitechnologie zur Verbreitung der Inhalte rund um die Themenbereiche „Bräuche“ und „Feste“. Auf den ersten Blick scheint das nicht zusammenzupassen. Ein modernes Mittel zur kollaborativen Wissenskonstruktion im Web 2.0 steht hier Themen gegenüber, denen die Begriffe „verstaubt“ und „antiquiert“ anhaften. Doch betrachtet man dieses Vorhaben genauer, zeigt sich, dass sich die beiden Bereiche „Wiki“ und „Brauch“ nicht nur gut ergänzen, sondern auch einige Gemeinsamkeiten vorweisen können. Bräuche sind „sozial bestimmt“ (Bausinger 1985, S. 10), d.h., dass bei Brauchhandlungen Menschen gemeinschaftlich zusammenkommen. Bei der Arbeit in einem Wiki steht die Gemeinschaft der Schreibenden und Lesenden im Mittelpunkt. So leben Wikis wie Bräuche vom Engagement aktiver Personen. Darüber hinaus bereitet die Arbeit in einem Wiki Freude und schafft bei einer vertieften Auseinandersetzung mit dieser spannenden Technologie Befriedigung (vgl. Kimmerle 2008, S. 73). Gleiches gilt für Bräuche. Das Internet unterliegt einem ständigen Wandel. Webseiten, die heute Bestand haben, können morgen bereits verschwunden sein. Auch „Bräuche wandeln sich stetig“ (Döring 2007, S. 26). Gleichzeitig helfen uns diese aber dabei, den Zwängen des Alltags zu entfliehen und Grenzüberschreitungen zu begehen (vgl. ebd., S. 29). Außerdem ermöglichen es Feste und Bräuche genauso wie Wikis, dass Menschen miteinander kommunizieren.

Technische Erklärungen

Das brauchwiki baut auf dem unter Open-Source-Lizenz stehenden **MediaWiki** auf. Neben den herkömmlichen Funktionen eines Wikis wie z.B. einer Volltextsuche und einer Versionskontrolle (vgl. Döbeli Honegger 2005, S. 174) können die einzelnen Brauchseiten kommentiert bzw. im Diskussionsforum besprochen werden. Es ist außerdem möglich, Audio- und Video-Podcasts in die Wikiartikel einzubinden. Das brauchwiki verfügt darüber hinaus noch über einige Zusatzfunktionen wie Geotagging und die Möglichkeit, Twiternachrichten anzuzeigen. Auf der Hauptseite des

Wikis befindet sich zudem eine Zeitleiste mit den Daten zu den aktuellsten Bräuchen sowie die Rubrik „Kennen Sie schon?“. Dabei handelt es sich um eine Infobox, die zum bekanntesten Brauch, der gerade ansteht, überleitet. Zudem erleichtert ein Kategorisierungssystem die Orientierung im brauchwiki. Bei der Erstellung eines Brauchartikels sind die Bearbeiterinnen und Bearbeiter deswegen dazu aufgerufen, die einzelnen Bräuche passenden Bereichen zuzuordnen (Abb. 1).



Abb. 1: Kategorien des brauchwikis

Eine weitere Besonderheit ist die Rubrik „Dr. Brauch“. Ein Team aus Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern verschiedener bayerischer Universitäten beantwortet Fragen, die der virtuellen Figur „Dr. Brauch“ gestellt werden können (Abb. 2, s. S. 3). Der größte Unterschied zu herkömmlichen Wikis liegt wohl darin, dass die Beiträge einer redaktionellen Überarbeitung unterliegen. Die neu verfassten Artikel, die nach dem Hochladen ins Wiki sofort online zu sehen sind, werden zusätzlich von einem Mitglied der Redaktion geprüft. Zu diesem Zweck existiert im brauchwiki eine extra für die Webseiten konzipierte Brauchampel (Abb.3). Dieses Tool gibt mit Hilfe des Ampelsystems (rot, gelb und grün) einen Überblick über die Qualität der Artikel. Die Arbeit im brauchwiki wird zudem durch den Rich Editor, der es ermöglicht, die Texte wie in einem gewöhnlichen Schreibprogramm zu bearbeiten und zu speichern, erleichtert (Abb. 4).



Abb. 3




Abb. 4: Rich Editor des brauchwikis

Frag Dr. Brauch

Zuletzt wurden folgende Fragen beantwortet:

1. Welche Definition von 'Brauch' kann man im Rahmen einer wissenschaftlichen Arbeit denn mit ruhigem Gewissen zitieren? Es gibt leider sehr viele und sehr unterschiedliche. Gibte es dazu DEN/DIE einschlägige(n) Autor(in)? Danke!
gestellt am 18.7.11 10:22
2. wozu wirft man den strauß bei hochzeiten?
gestellt am 15.5.11 18:38
3. Woher stammt das Lustige Spitzweken (ca.3-X Meter) Reintragen bei Hochzeiten, vornehmlich in der mittleren Oberpfalz z.b. im Landkreis Amberg/Sulzbach-Rosenberg.Was bedeutet dieser Brauch?
gestellt am 16.4.11 21:02
4. Moin, moin,Hungertuch oder Fastentuch finde ich nicht verzeichnet, obwohl:Gibt es nicht in Neunkirchen am Brand ein großes solches?
gestellt am 2.2.11 15:07
5. Woher kommt der Brauch bei der Geburt eines Mädchens von der "Büchsenmacherei" zu sprechen, bzw. entsprechenden "Schmuck" beim Wohnhaus der Eltern anzubringen?Gibt es dazu Literatur?
gestellt am 26.1.11 10:31



Weitere Fragen und Antworten >>

Hast auch du eine Frage?

Stell Dr. Brauch eine Frage!

Abb. 2: Dr. Brauch

brauchwiki und E-Learning in der Schule – didaktischer Mehrwert der Webseiten

Das brauchwiki zeichnet sich dadurch aus, dass es im Unterricht leicht einzusetzen ist. Lehrende müssen beim Einsatz keinen großen Einarbeitungsaufwand aufbringen. Zudem finden sich die Lernenden durch die gute „Usability“ im System schnell zurecht. Dadurch wird die Konzentration auf den eigentlichen Lernprozess gelenkt.

Aufgrund der leichten Editierbarkeit der Webseiten können sich bei den Lernenden schnell Erfolgserlebnisse einstellen. Die Arbeit im brauchwiki vollzieht sich in einem sozialen Kontext und trägt außerdem zur Umsetzung selbstgesteuerter Lernprozesse bei (vgl. Born 2008, S. 24). Durch die aktive Arbeit kann die Wahrscheinlichkeit, dass die Schülerinnen und Schüler die Informationen langfristig speichern, erhöht werden (vgl. Reinmann-Rothmeier 2003, S. 13). Es kommt demnach „zu einer tieferen Verarbeitung der Lerninhalte und einem besseren Wissenserwerb“ (Rey 2009, S. 185).

Das Einbinden von Textelementen, Bildern und Podcasts ermöglicht es, im brauchwiki verschiedene Lerntypen anzusprechen (vgl. Keller 2009, S. 70f.). Wikis eignen sich aber auch im konstruktivistischen Sinne dazu, neues Wissen durch die Anknüpfung an vorhandenes Wissen zu erwerben, um dadurch den eigenen Wissenshorizont auszuweiten. Lernen

findet somit auch im brauchwiki in aktiver Auseinandersetzung mit den bereits existierenden Inhalten statt. Zudem werden dabei Themen aus der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen praxisnah und unter der Betrachtung verschiedener Perspektiven behandelt (vgl. ebd., S. 79). Das gemeinschaftliche Verfassen von Texten fördert im Unterricht zahlreiche Schlüsselkompetenzen wie Teamarbeit, Kreativität, Kommunikations- und Konfliktfähigkeit sowie selbstständiges Lösen von Problemen (vgl. Kohls/ Haug 2008, S. 23). Die Arbeit mit Wikis erscheint vor allem im E-Learning Kontext sinnvoll, da sich der Lernprozess hier oft auch informell durch die „Reflexion beiläufig gemachter Erfahrungen“ (Keller 2009, S. 65) vollzieht.

Das brauchwiki erleichtert somit den Einstieg in ein eigenverantwortliches und selbsttätiges Lernen, da Heranwachsenden die Chance eröffnet wird, „die Struktur ihrer Lernumgebung selbst zu schaffen“ (Jonietz 2006, S. 15). Die Schülerinnen und Schüler begreifen so das Lernen als einen lebenslangen Prozess (vgl. Paechter 2007, S. 385).

Der Einsatz des brauchwikis im Unterricht – ein Bericht aus der Praxis

Bei der Erstellung von Artikeln geht es im brauchwiki auch darum, gezielt das Produzieren bzw. Überarbeiten von Texten zu trainieren und Schreibprozesse zu reflektieren. Die

Bildungs- bzw. Lehrpläne der einzelnen Bundesländer fordern außerdem dazu auf, dass Heranwachsende in zunehmender Art und Weise einen kritischen Umgang mit den digitalen Medien erlernen sollen. Durch die Arbeit im brauchwiki wird die Medienkompetenz der Lernenden somit geschult und gefördert.

Das brauchwiki eignet sich vor allem für den Einsatz in einem handlungsorientierten und fächerübergreifenden Unterricht. Da bei der Erstellung eines Textes im Wiki alle Erarbeitungsschritte in der Versionskontrolle nachvollziehbar sind, kann das brauchwiki auch zur Erbringung von Leistungsnachweisen in der Schule Verwendung finden. Hierbei erscheint es besonders sinnvoll, den „Entstehungsprozess in die Notenfindung“ (Kohls/Haug 2008, S. 27) aufzunehmen. Dies belegen auch zahlreiche Erfahrungen aus Seminaren an der Universität Augsburg, in denen das Schreiben von Artikeln für das brauchwiki schon ein zentraler Bestandteil des Erwerbs von Leistungspunkten darstellt.

Im Rahmen einer Bachelorarbeit zum Thema „Schule, Bräuche, Web 2.0 – Einsatz von Wikis im Unterricht am Beispiel brauchwiki“ führte die Medien- und Kommunikationsstudentin Lena Griebhammer einen Schulversuch zur Implementierung des brauchwikis im Deutschunterricht an einem bayerischen Gymnasium durch. Für die Behandlung der Thematik und die Erstellung einzelner Artikel im Wiki stand im Grundkurs einer zwölften Jahrgangsstufe ein Zeitrahmen von sechs Unterrichtsstunden zur Verfügung (vgl. Griebhammer 2010, S. 16). Der Fokus der Unter-

richtseinheit lag dabei auf einer Gruppenarbeitsphase, die durch virtuelle Lernphasen außerhalb des regulären Deutschunterrichts ergänzt wurde. Zur Evaluation des Projekts zog die Autorin nicht nur die Überlegungen zum selbst erstellten Unterrichtsdesign und unterschiedliche wissenschaftliche Methoden wie z.B. Gruppen- und Experteninterviews, sondern auch die eingestellten Artikel sowie die Versionskontrolle heran (vgl. ebd., S. 23-25). Im Verlaufe des Schulversuchs erstellten die Lernenden einzelne Artikel zu folgenden Themen: **Kalksteigschreiben, Sonnwendfeuer, Maiwanderung, Hochzeitsbräuche, Waldsteinfestspiele**.

Dabei zeigte sich, dass sowohl die Lehrkraft als auch die Lernenden großes Interesse an den Themen und den Webseiten entwickelten (vgl. ebd., S. 33). Zudem bereitete den Projektteilnehmerinnen und -teilnehmern die Arbeit im Wiki keine Probleme. Besonders hilfreich empfanden die Schülerinnen und Schüler die Vorlagenmaske (Abb. 5), die einen möglichen Aufbau eines Artikels vorschlägt und so bei der Erstellung eines Textes helfen kann (vgl. ebd., S. 35). „Grundsätzlich lässt sich erkennen, dass die Gruppen, die im Präsenzunterricht aktiv und motiviert bei der Sache waren, auch die besseren Artikel abliefern“ (ebd., S. 38). Problematisch erschien aber, „dass die grundlegenden Vorzüge eines Wikis, nämlich die Hypertextstruktur, sowie die Möglichkeit, Ergebnisse der anderen zu bearbeiten und zu verbessern“ (ebd., S. 38) nicht effektiv genutzt wurden. Darüber hinaus fiel es den Lernenden noch sehr schwer, gezieltes Feedback zu anderen Artikeln zu geben. Es kann aber zusammenfassend herausgestellt wer-

Hier steht eine kurze Zusammenfassung, in der der Titel des Artikels in Fettschrift wiederholt wird. Vergessen Sie nicht dabei, Ort und Ausführende des Brauches zu nennen. Einen Termin brauchen Sie nicht zu nennen, das können Sie am Ende der Bearbeitung tun, dann wird ein Gliederungspunkt "Termin" automatisch erzeugt. Setzen Sie Ihre Zusammenfassung anstelle dieses Textes ein!

Ablauf

Beschreiben Sie hier, wie der Brauch abläuft, den Sie selbst beobachtet, mitgemacht, erlebt haben oder von dem Ihnen jemand erzählt hat. Bitte beantworten Sie dazu die Fragen: Wer ist beteiligt? Wie sind die Rahmenbedingungen (Tageszeit, Lokalität)? Werden besondere Requisiten benötigt (Kostüm, Gerätschaften, Gebäck etc.)? Dann schildern Sie den Ablauf des Brauchs in chronologischer Reihenfolge. Belassen Sie die Überschrift bitte so, wie sie ist, und setzen Sie den Ablauf des beschriebenen Brauchs anstelle dieses Textes ein. Sie können hier auch Zwischenüberschriften verwenden.

Wenn Sie mehrere Bilder einfügen, legen Sie über dem Button "Tabelle einfügen/editieren" eine Tabelle mit mehreren Zellen an. Zu jedem Foto gehört die Angabe von Ort und Jahr der Aufnahme. Löschen Sie diese Instruktion in jedem Fall!

Gewährspersonen

Ob ein Leser Ihre Brauchbeschreibung gut findet, hängt auch davon ab, ob sie glaubhaft ist. Stellen Sie diejenigen vor, die Ihnen Auskunft gegeben haben. Dabei geht es nicht um die Namen der Gewährsleute, sondern um Angaben, die wichtig für ihre Aussagekraft sind, wie Alter, Vereinszugehörigkeit, Berufsstand, Konfession.

Löschen Sie diesen Punkt, wenn Sie ihn nicht benötigen. Löschen Sie die Beispiele in jedem Fall!

Varianten

Hier ist Platz für die Beschreibung anderer Formen des Brauches. Gibt es z.B. andere Mitwirkende, Requisiten, einen anderen Ort, Anlass, Termin. Wenn Sie diesen Punkt nicht brauchen, löschen Sie ihn bitte ganz!

Hintergrund-Infos

Hier ist Platz, um frühere Formen des Brauchs zu erwähnen, um auf historische Zusammenhänge oder die Bedeutung hinzuweisen, die der Brauch hat. Sie können auch Zwischenüberschriften einfügen. Belassen Sie die Hauptüberschrift aber bitte so, wie sie ist. Löschen Sie in jedem Fall diese Instruktion!

Abb. 5: Vorlagenmaske für das brauchwiki

den, dass das Vorhaben unter Beachtung des Entwicklungsstandes der Lernenden „auch in anderen Jahrgangsstufen und Fächern durchgeführt werden“ (ebd., S. 34) kann.

Weitere Beispiele für den Wiki-einsatz im Unterricht – Insektenwiki und das Projekt „Guckst du Mathe“

Im Folgenden werden zwei weitere Schulprojekte unter der Beachtung ihrer praxistauglichen Verwendung im Unterrichtsalltag vorgestellt. Die technische Unterstützung übernahm dabei das Medienlabor des Instituts für Medien und Bildungstechnologie der Universität Augsburg.

Beim **Insektenwiki** (Abb. 6) handelt es sich um ein Projekt, das im Rahmen einer schriftlichen Hausarbeit zur Zweiten Staatsprüfung für das Lehramt an Gymnasien (in Bayern) zustande kam. Thematische Grundlage der Webseiten war die Biodiversität von Insekten im Biologieunterricht der achten Jahrgangsstufe. Zur Beschreibung der Vielfalt der Insekten bietet sich die Wikitechnologie an, da die Möglichkeit besteht, die Artikel zu den jeweiligen Unterarten über interne Links sinnvoll miteinander zu verknüpfen. Neben der intensiven Beschäftigung mit der Artenvielfalt der Insekten, stellte ein weiteres Ziel der Unterrichtseinheit, die im Rahmen von fünf bis sieben Schulstunden absolviert wurde, dar, die Schülerinnen und Schüler für den Aufbau und die Funktionsweise eines Wikis zu sensibilisieren. Dazu beschäftigten sich die Jugendlichen in Teams zu je zwei Personen näher mit einem Insekt. Während des Projekts sollten die Lernenden die Fülle an Informationen zu ihrer Insektenart sichten, geeignete Inhalte erkennen und dazu einen verständlichen Text formulieren. Zudem konnten sie die Artikel durch die Integration von selbst produzierten Fotos (Abb. 7) und Videoaufnahmen illustrieren.

Auch eine sorgfältige Angabe von Quellen wurde gefordert. Als Rückmeldungssystem kam das im brauchwiki erfolgreich implementierte Ampelverfahren unter dem Namen Insektenampel zum Einsatz.



Abb. 7: Stabheuschrecke

Im Rahmen des Projekts **„Guckst du Mathe“** schlüpften 29 Schülerinnen und Schüler einer neunten Jahrgangsstufe an einer staatlichen Realschule in Schwaben (Bayern) selbst in die Rolle der Lehrenden. Die Idee zu diesem Vorhaben entstand durch die Anregung von Seiten des Projekts **student.stories**, bei dem Studentinnen und Studenten der Universität Augsburg ihre Kommilitoninnen und Kommilitonen mit Hilfe von Podcasts über das Campusleben und das Studium in Augsburg aufklären. Im Studioklassenzimmer des Medienlabors drehten die Jugendlichen deswegen an einem Projekttag Video-Podcasts zu selbst gewählten Themen aus dem Mathematikunterricht. Sie bereiteten dazu im Vorfeld den Unterrichtsstoff mit Unterstützung des Mathematiklehrers didaktisch auf.

Auf Grundlage der Methode „Lernen durch Lehren“ (Martin/ Oebel 2007, S. 4-9) präsentierten die Schülerinnen und Schüler den aktuellen Lernstoff mit eigenen Worten. Als besondere Motivation erlebten die Jugendlichen

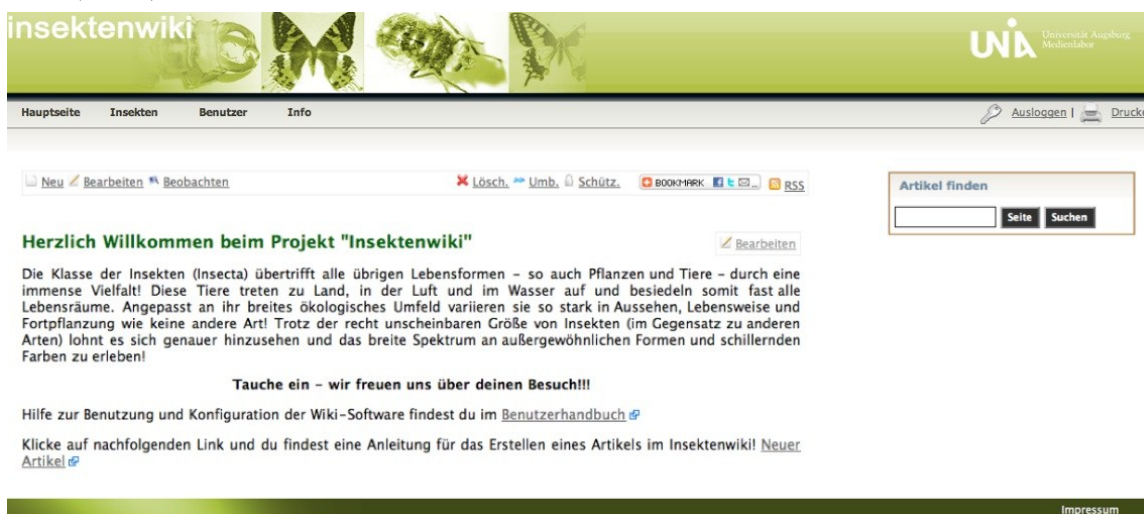


Abb. 6: Hauptseite des Insektenwiki

die Integration der Medienarbeit in den Arbeitsprozess. In Kleingruppen von zwei bis drei Lernenden durften die Teenager den Umgang mit Videokamera und Mikrophon erproben und Regieanweisungen geben. Zur Verdeutlichung der mathematischen Phänomene dachten sie sich dazu kleine Szenen und Geschichten aus. Im Anschluss an die Aufzeichnungen integrierten die einzelnen Gruppen ihre Video-Podcasts in ein Wiki, das schulintern auch in Zukunft von anderen Schülerinnen und Schülern der Realschule genutzt werden soll. Da jedes Team einen eigenen Artikel zum gewählten Thema erstellte, stehen im Wiki neben den Video-Podcasts zahlreiche weiterführende Links und Übungen sowie hilfreiche Hinweise zur Verfügung (Abb. 8). Ziel des Projekts ist die längerfristig angelegte Produktion und Bereitstellung von Podcasts zur Wissensweitergabe für die Mitschülerinnen und Mitschüler.

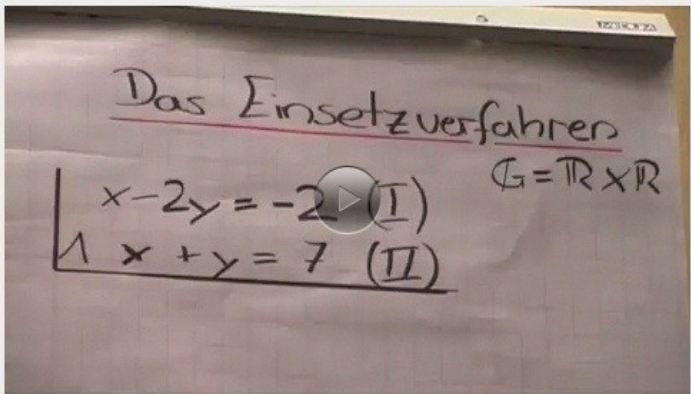
Chancen und Grenzen des Wikieinsatzes in der Schule

Da Wikis allen Benutzerinnen und Benutzern die Möglichkeit eröffnen, Artikel zu verändern, besteht die Gefahr, Texte gezielt manipulieren zu können. Bei der Wikipedia löst sich dieses Problem häufig von selbst, da Fehler schnell durch die freiwilligen Administratorinnen und Administratoren sowie die zahlreichen aktiven Schreiberinnen und Schreiber bereinigt werden (vgl. Ebersbach/ Glaser/ Heigl/ Warta 2008, S. 34). Beim Brauchwiki übernimmt diese Funktion ein Team aus redaktionellen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern, das die Artikel mit Hilfe der Brauchampel bewertet. Dass diese Art der Rückmeldung eine sinnvolle Feedbackmöglichkeit darstellen kann, zeigten auch die Erfahrungen im Insektenwiki, in dem die Lehrkraft und die Lernenden die Insektenampel als wichtiges Werkzeug für die Steigerung der Textqualität der einzelnen Artikel beurteilten.

Darüber hinaus können Wikis durch die Ansammlung vieler Artikel schnell unübersichtlich erscheinen (vgl. Moskaliuk 2008, S. 31f.). Vor allem Schülerinnen und Schüler fühlen sich

- Kurze Zusammenfassung des Einsetz(ungs)verfahren:
 1. Eine der beiden Gleichungen nach x oder y auflösen
 2. Den zur gewählten Variable gehörigen Rechstern in die andere Gleichung einsetzen
 3. Die Lösung aus Schritt 2 in eine der Gleichungen einsetzen und ausrechnen
 4. Die Lösungsmenge angeben (nicht vergessen!!!)
- Das Einsetz(ungs)verfahren lässt sich auch bei größeren oder nicht linearen Gleichungssystemen anwenden, wird dann aber schnell unübersichtlich
- Fehlerfallen beim Einsetz(ungs)verfahren:
 1. Grundmenge
 2. Lösungsmenge
 3. leichtsinnige Fehler
- Vorteile des Einsetz(ungs)verfahren
 1. schnell
 2. leichtes Rechnen mit zwei Variablen

So und jetzt viel Spaß beim Matheschauen (ihr benötigt einen Block und einen Stift):



- Hier geht es zurück zur [Auswahlseite](#)

Abb. 8: Beispielseite aus dem Projekt „Guckst Du Mathe“

durch eine fehlende Übersichtlichkeit schnell überfordert (vgl. Paechter 2007, S. 378). Große Wikiportale wie die Wikipedia arbeiten daher auf ihrer Startseite mit dem Versuch, eine Übersicht über das Wiki zu geben. Zudem kann eine alphabetische Sortierung Orientierungshilfen anbieten. Dies geschieht auch im brauchwiki. Darüber hinaus werden hier die Bräuche nach bestimmten Einteilungskriterien kategorisiert (Abb. 9).

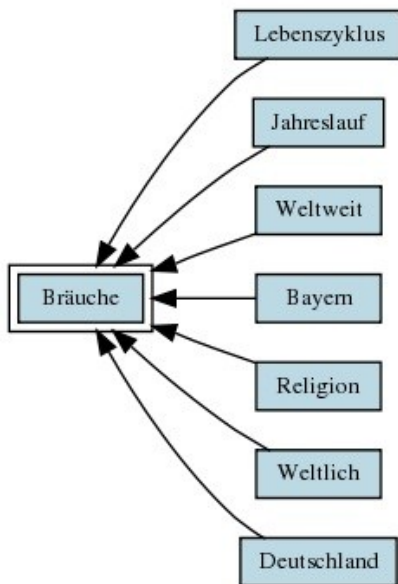


Abb. 9: Kategorisierung der Bräuche

Beim E-Learning nehmen die Schülerinnen und Schüler eine besondere Rolle ein, da sie oft hohe Anforderungen erfüllen müssen und ihre eigene Aktivität von großer Bedeutung ist. So erfordert die selbstständige Arbeit in einem Wiki z.B. ein gutes Zeitmanagement. Die Auswertung der in diesem Artikel beschriebenen Projekte ergab, dass dieser Aspekt vor allem Heranwachsende der Sekundarstufe I vor große Probleme stellt. Es erscheint daher notwendig, dass das Design eines Wikis Lernprozesse anregt und eine sinnvolle Funktion der Rückmeldung enthält. Darüber hinaus verändert sich die Rolle der Lehrkraft durch den Einsatz eines Wikis im Unterricht, da diese hier die Lernprozesse als Mentor bzw. Coach begleitet (vgl. Paechter 2007, S. 384f.). Die Aufgaben der Lehrerinnen und Lehrer beschränken sich also nicht mehr auf die reine Wissensvermittlung. Deswegen müssen Lehrende die Informationen didaktisch so aufarbeiten, dass sich die Schülerinnen und Schüler selbstständig „durch die Interaktion mit dem technischen System neue Inhalte erarbeiten“ (Reinmann-Rothmeier 2003, S. 32) können. Demzufolge gilt es auch, verstärkt darauf zu achten, sinnvolle und kleinschrittige Teilziele für den Unterricht festzulegen. Außerdem bietet es sich an, im Wiki Beispielartikel zu präsentieren, an denen

sich Lernende wie an einer Maske orientieren können. Obwohl diese Option auf den ersten Blick einschränkend wirkt, stellte sich vor allem beim Projekt „Guckst du Mathe“ heraus, dass die Schreibprozesse der Teenager durch die Bereitstellung eines Vorlagentextes angeregt wurden.

Schülerinnen und Schüler müssen bei der Verwendung von Wikis im Unterricht dafür sensibilisiert werden, dass sie für die erstellten Inhalte im weltweiten Netz verantwortlich sind. Dies gilt auch für die Einhaltung des Urheberrechts und des Rechts am eigenen Bild. Beim Projekt „Insektenwiki“ zeigte sich, dass bei vielen Jugendlichen das Verständnis dafür noch nicht ausgeprägt ist.

Wissen stellt in der heutigen Gesellschaft nicht nur eine Ressource, sondern auch einen Prozess dar, „der niemals abgeschlossen ist“ (Reinmann/ Eppler 2008, S. 12). Somit kann die Wissensarbeit in der Schule nicht mehr ausschließlich über den klassischen Frontalunterricht vermittelt werden. Vielmehr müssen sich die Lernenden und Lehrenden auf neue Wege der Wissensbearbeitung einlassen, die auch Möglichkeiten der Wissensteilung beinhalten (vgl. Schlieker/ Lehmann 2005, S. 257f.).

Die bisher gemachten Erfahrungen deuten darauf hin, dass es im Unterricht sinnvoll ist, Feedbackschleifen einzubauen. Die Schülerinnen und Schüler sollen demnach nicht nur an einem Artikel arbeiten, sondern sich zusätzlich noch an weiteren Texten beteiligen, um diese durch die Kommentar- und Diskussionsfunktion sinnvoll zu erweitern. Gleiches gilt auch für die Lehrkraft, die sich durch konstruktives Feedback konsequent an der Arbeit im Wiki beteiligen muss.

Bei der Verwendung von Wikis im Schulbereich gilt es außerdem, die Bestimmungen des Datenschutzes einzuhalten. Das beinhaltet auch, alle Beteiligten über das geplante Vorgehen zu informieren. Bei der Beachtung der bisher genannten Aspekte erhöht sich die Wahrscheinlichkeit, dass Lehrkräfte und Kinder bzw. Jugendliche die Verwendung von Wikis im Unterricht als Bereicherung und Motivation erfahren. Nach einer kurzen Einführung können Schülerinnen und Schüler schnell selbst aktiv werden. Ansprechende Arbeitsergebnisse sind bereits nach kurzer Zeit im Internet abrufbar. Zudem ermöglichen es Wikis über den Präsenzunterricht hinaus, Hausaufgaben kollaborativ zu erarbeiten sowie Ergebnisse schnell und einfach auszutauschen (vgl. Jonietz 2006, S. 16).

Ausblick

Die Verwendung des brauchwikis soll in den kommenden Jahren im Bereich der Schule intensiver erforscht und evaluiert werden.

Deswegen sehen es die Planungen vor, die Webseiten technisch zu überarbeiten. Dabei wird das Wiki durch neue Extensions erweitert. Dies könnte man z.B. durch ein Angebot von Text- bzw. Bilderrätseln mit der Möglichkeit der Selbstkontrolle erreichen.

Die Einsatzmöglichkeiten von Wikis im Unterricht sind vielfältig. Neben der Verwendung als Schreibwerkstatt und Schülerzeitung im Fach Deutsch, kann die Technologie z.B. als „Diskussionsforum“ oder als „Brainstorming-Tool“ (vgl. Moskaliuk 2008, S. 44-46) in einzelnen Unterrichtsphasen Verwendung finden. Wikis eignen sich zudem dazu, Kontakte zwischen Schulen im In- und Ausland zu pflegen. Demnach kann auch ein Schüleraustausch über ein Wiki organisiert werden. Die Lernenden nutzen dabei die Webseiten, um sich auf den Austausch vorzubereiten und diesen im Nachhinein noch einmal zu reflektieren. Verfolgen Lehrende und Lernende im Unterricht somit das Ziel, „gemeinsam Inhalte zu einem bestimmten Thema zu sammeln, sind Wikis die geeigneten Werkzeuge“ (Richardson 2011, S. 109).

Literatur

Aufenanger, S. (2009): E-Learning in der Schule. Editorial. In: Zeitschrift für E-Learning 3/ 2009, S. 4-7.

Bausinger, H. (1985): Brauchtradition – Erhaltung, Veränderung, Mitgestaltung. In: Beiträge zur Volkskunde in Baden-Württemberg 1/ 1985, S. 9-21.

Born, J. (2008): Das eLearning-Praxisbuch. Online unterstützte Lernangebote in Aus- und Fortbildung konzipieren und begleiten. Ein Hand- und Arbeitsbuch. Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren.

Döbeli Honegger, B. (2005): Wiki und die starken Lehrerinnen. Beitrag zur 11. GI-Fachtagung Informatik und Schule in Dresden. In: Friedrich, S. (Hrsg.): Unterrichtskonzepte für informatische Bildung. Bonn: Gesellschaft für Informatik, S. 173-183.

[online]: http://beat.doebe.li/projects/infos05/doebeli_wiki_infos05_published.pdf [Zugriff: 28.07.2011]

Döring, A. (2007): Rheinische Bräuche durch das Jahr. 2. Auflage. Köln: Greven Verlag.

Ebersbach, A./ Glaser, M./ Heigl, R./ Warta, A. (2008): Wiki. Kooperation im Web. Zweite Auflage. Berlin/ Heidelberg: Springer.

Grießhammer, L. (2010): Schule, Bräuche, Web 2.0. Einsatz von Wikis im Unterricht am Beispiel brauchwiki. [unveröffentlichte Bachelorarbeit zur Erlangung des Grades Bachelor of Arts (B.A.) an der Philosophisch-Sozialwissenschaftlichen Fakultät der Universität Augsburg]

Jonietz, D. (2006): Lernen im Wiki. Kollaboratives Lernen mit einer virtuellen Plattform. In: Computer und Unterricht 62/ 2006, S. 15-17.

Keller, R. (2009): Live E-Learning im Virtuellen Klassenzimmer. Eine qualitative Studie zu den Besonderheiten beim Lehren und Lernen. Hamburg: Kovač.

Kimmerle, J. (2008): Partizipation an Wikis: motivationale und soziale Erklärungsansätze. In: Moskaliuk, J. (Hrsg.): Konstruktion und Kommunikation von Wissen mit Wikis. Theorie und Praxis. Boizenburg: Hülsbusch, S. 69-82.

Kohls, C./ Haug, S. (2008): Gemeinsam sind wir stark! Kooperativer Wissenserwerb mit Wikis. In: Log in 152/ 2008, S. 22-28.

Leven, I./ Quenzel, G./ Hurrelmann, K. (2011): Familie, Schule, Freizeit: Kontinuitäten im Wandel. In: Albert, M. (Hrsg.): Jugend 2010. Eine pragmatische Generation behauptet sich. Zweite Auflage. Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verlag, S. 53-128.

Martin, J.-P./ Oebel, G. (2007): Lernen durch Lehren: Paradigmenwechsel in der Didaktik? In: Deutschunterricht in Japan 12/ 2007, S. 4-21. [online]: http://www.ldl.de/material/aufsatz/ldl_in_japan_paradigmenwechsel.pdf [Zugriff: 28.07.2011]

Moskaliuk, J. (2008): Anwendungsmöglichkeiten von Wikis. In: Ders. (Hrsg.): Konstruktion und Kommunikation von Wissen mit Wikis. Theorie und Praxis. Boizenburg: Hülsbusch, S. 39-50.

Moskaliuk, J. (2008): Schwierigkeiten beim Einsatz von Wikis. In: Ders. (Hrsg.): Konstruktion und Kommunikation von Wissen mit Wikis. Theorie und Praxis. Boizenburg: Hülsbusch, S. 29-37.

Paechter, M. (2007): Wissensvermittlung, Lernen und Bildung mit Medien. In: Six, U./ Gleich, U./ Gimmler, R. (Hrsg.): Kommunikationspsychologie und Medienpsychologie. Weinheim/ Basel: Beltz, S. 372-387.

Reinmann, G./ Eppler, M. J. (2008): Wissenswege. Methoden für das persönliche Wissensmanagement. Bern: Huber.

Reinmann-Rothmeier, G. (2003): Didaktische Innovation durch Blended Learning. Leitlinien anhand eines Beispiels aus der Hochschule. Bern: Huber.

Rey, G. D. (2009): E-Learning. Theorien, Gestaltungsempfehlungen und Forschung. Bern: Huber.

Richardson, W. (2011): Wikis, Blogs und Podcasts. Neue und nützliche Werkzeuge für den Unterricht. Überlingen: TibiaPress.

Schlieker, C./ Lehmann, K. (2005): Verknüpft, verknüpfter, Wikis. In: Lehmann, K./ Schetsche, M. (Hrsg.): Die Google-Gesellschaft. Vom Digitalen Wandel des Wissens. Bielefeld: transcript, S. 253-262.

**Michael Jordan**

unterrichtete bis August 2010 an der Leonhard-Wagner-Realschule Schwabmünchen die Fächer Deutsch und Geschichte. Seit September 2010 ist er an die Universität Augsburg abgeordnet. Dort arbeitet der Studienrat im Realschuldienst am Institut für Medien und Bildungstechnologie. Im Rahmen des Programms zur Förderung des wissenschaftlichen Nachwuchses in der Lehrerbildung kümmert er sich dort u.a. um die Weiterentwicklung des Projekts brauchwiki im Hinblick auf die Zusammenarbeit mit Schulen und anderen Bildungsträgern.

[Zurück zur Heftübersicht](#)