

# Cornelsen Web-Units: Piraten!



**Web-Units sind eine willkommene Abwechslung im Schulalltag: Sie ergänzen und vertiefen die Informationen des Lehrwerks und ermöglichen einen Medien- und Methodenwechsel in der von Cornelsen gewohnten Qualität.**

Jeder kann Web-Units im Unterricht für sich nutzen, auch mit einer eingeschränkten Computerausstattung und nur geringen Kenntnissen. Alles, was Sie benötigen, sind Computer mit einer funktionierenden Internetanbindung.

Dieser Artikel befasst sich exemplarisch mit der Web-Unit „The Curse of the Pacific Ocean“ (eine Unterrichtsstunde). Er zeigt, wie dieses Angebot in den Unterricht integriert werden kann und welche Möglichkeiten sich darin verbergen. Tipps und Tricks aus dem Unterrichtsalltag für die Unterrichtspraxis im Computerraum geben zusätzliche Unterstützung.

## Was ist eine Web-Unit?

Web-Units sind Unterrichtseinheiten im Internet, die ergänzend zum Schulbuch ein-

gesetzt werden können. Dabei wechseln sich verschiedene Lernformen ab (Einzel- und Partnerarbeit, kooperative Lernformen). Web-Units schulen die Medienkompetenz auf spielerische Art und unterstützen so den Sprachunterricht.

Sie fördern das Sprachniveau, verbessern Schreib-, Lese-, Text- und ggf. Hörverstehen. Die Ergebnisse von selbstständig durchgeführten Recherchen werden in interaktiven Tests, Abfragen und Entscheidungsfragen überprüft.

Es gibt verschiedene Arten von Web-Units. Am häufigsten ist die projektbezogene Web-Unit, in der Schüler/-innen, mit Rechercheaufträgen ausgestattet, innerhalb eines vorgegebenen Rahmens – in Form einer Linkliste –, Informationen einholen und aufarbeiten, um diese später der Klasse zu präsentieren oder in einem interaktiven Quiz überprüfen zu lassen.

## Was sind die Vorteile der Web-Units?

Mit Web-Units können die Schüler/-innen eigenständig und interaktiv arbeiten und ihr Lerntempo selbst bestimmen. Bisher habe ich noch keine Klasse kennen gelernt, die sich nicht mit Feuereifer einer Web-Unit zugewandt hätte, die ja für jeden Einzelnen eine individuelle Herausforderung darstellt.

Während die Schüler/-innen hoch motiviert sind, ist eine Web-Unit-Stunde für die Lehrkraft eine willkommene Abwechslung. Sie kann sich beobachtend zurückziehen und mit wenig Aufwand eine didaktisch gut aufbereitete Stunde durchführen, die gleichzeitig die Methodenkompetenzen abdeckt, die die neuen Bildungspläne fordern, Inhalte vermittelt und den bisherigen Lernstoff vertieft. Lassen Sie sich überraschen, wie enthusiastisch Ihre Schüler an die Arbeit gehen und welche Ergebnisse sie Ihnen präsentieren.

## Eine Web-Unit im Überblick

Für die Arbeit an der Web-Unit „The Curse of the Pacific Ocean“ ist eine Stunde vorgesehen.

<b>Boot-Up/Hinführung</b> Einführung in das Thema ggf. Arbeitsauftrag Erläuterung der Web-Unit	5–7 Minuten
<b>Login</b>	3 Minuten
<b>Erarbeitungsphase</b> Arbeit an der Web-Unit	20 Minuten
<b>Logout/Ergebnissicherung</b> Zusammenfassung der Ergebnisse Verschriftlichung und Präsentation	10 Minuten

## Checkliste Computerraum

- Funktioniert das Netzwerk?
- Funktioniert das Internet?
- Wo befindet sich der nächste Kollege, der bei Computerproblemen helfen kann?
- Haben Sie die Internetadresse richtig notiert? (Groß- und Kleinschreibung und Interpunktionszeichen beachten!)
- Wie lange dauert das Starten der PCs? Was machen Sie in dieser Zeit?
- Haben Sie einen Alternativplan?

Je nach Inhalt der Web-Unit, besonders bei Projektarbeit, sollten Sie auch folgende Punkte überprüfen, sie sind in unserem Fall nicht nötig.

- Ist Microsoft PowerPoint/Microsoft Word oder OpenOffice installiert?
- Funktioniert der Beamer?
- Haben die Schüler/-innen einen USB-Stick zur Speicherung ihrer Arbeit dabei?

### Wie erreiche ich, dass meine Schüler mir zuhören und nicht herumklicken?

#### Methoden, um Mensch und Computer zu trennen

- Alle Schüler/-innen sollen, wenn die Lehrkraft spricht, den Bildschirm ausschalten oder aufstehen.
- Alle Schüler/-innen sollen sich körperlich vom Computer entfernen.  
Im Idealfall hat der Computerraum Tische, an die man sich setzen kann.

Manche Netzwerksysteme bieten die Möglichkeit, Bildschirme zentral auszuschalten bzw. zu sperren. Fragen Sie Ihren Netzwerkbetreuer und lassen Sie sich im Vorfeld diese Funktion erklären.

#### Konzentration im Computerraum

Viele befürchten, dass im Computerraum schnell das Chaos ausbricht. Mit der richtigen organisatorischen Vorbereitung und einigen einfachen Verhaltensregeln (siehe dazu auch die Checkliste Computerraum S. 7) lässt sich dies jedoch leicht verhindern. Und sobald die Computer laufen und die Schüler/-innen auf der richtigen Webseite sind, ist ein reibungsloser, konzentrierter Ablauf fast immer sicher.

#### Was ist ein Text Adventure?

Ein Text Adventure stellt die Schüler/-innen innerhalb eines fiktionalen Rahmens vor

Entscheidungsfragen. Sie erleben eine Geschichte und dürfen über den weiteren Fortgang selbst entscheiden. Dabei beweisen sie zum einen ihr Textverständnis und zum anderen ihre Recherchekompetenz.

In einem Text Adventure treten die Schüler/-innen in einen virtuellen Raum ein, in dem sie sich sicher testen können. Ihre Entscheidungen haben immer Konsequenzen und bringen entsprechende Erfolge bzw. Probleme mit sich.

Der Wunsch nach Selbstbestimmung weckt bei den Schüler/-innen eine natürliche Neugier – vorausgesetzt die Ge-

schichte fesselt sie entsprechend, was mit Identifikationsfiguren, emotionaler Anbindung und geschickter Dramaturgie erreicht wird.

Die Entscheidungsfreiheit bedeutet gleichzeitig eine Individualisierung des Lernstoffs. Dabei vergisst man gern mal die Zeit. Doch keine Angst, in unserer Web-Unit haben wir die Geschichte entsprechend kurz gestaltet, so dass sie 20 Minuten Bearbeitungszeit nicht übersteigen sollte.

#### Das Text Adventure Piraten

Es bietet sich an, die Piraten-Thematik im Anschluss an Robinson Crusoe (*English G 21, A2, Unit 5*) zu behandeln. Die Schüler/-innen werden entführt auf eine Insel, auf der sie ganz alleine sind. Wenn dann Piraten den Einsamen von der Insel retten wollen, beginnt ein spannendes Abenteuer.

#### Der Stundenbeginn: Aktivitäten während des Systemstarts

Lassen Sie die Computer von einer Schülerin/einem Schüler starten: dies dauert erfahrungsgemäß fünf bis sieben Minuten. Die Schüler/-innen sollten in dieser Zeit nicht untätig sein: nutzen Sie die Zeit für die Einstimmung ins Thema.

Für die Web-Unit „The Curse of the Pacific Ocean“ bieten sich folgende Aktivitäten an:

→ Ein **Wortnetz** zur Vorentlastung des Vokabulars, das erst in Partnerarbeit, dann im Plenum an der Tafel gesammelt wird.

→ **Nacherzählung** des Films *Pirates of the Caribbean* (am besten nur des ersten Films.)

→ Die Schüler/-innen überlegen, was sie mit einem Schatz anfangen würden, und sie einigen sich in Partnerarbeit auf eine Lösung, die sie verteidigen können müssen.

#### An die Arbeit, Matrosen!

Sobald die Rechner gestartet sind und die Schüler sich eingeloggt haben – auch hier ist mit gut fünf Minuten zu rechnen – können Sie den Arbeitsauftrag erteilen. Die Konzentration wird sich dann auf die Arbeit am Rechner verlagern.

www.cornelsen.de  
Cornelsen  
Web-Units Englisch

**The Curse of the Pacific Ocean**  
Passend zu EG 21 Band 2, Unit 5  
Autor: Alexander Trost  
Illustration: Henning Ziegler

You lie on the floor and relax, when the ship is suddenly rocked very hard. Did the ship hit an island? No! It's an animal that you have never seen before: it has huge tentacles that move quickly through the air, smashing everything they hit. The whole crew is in fear.  
"It's a giant dolphin!" someone says.  
"No, it's the white whale!" others shout.  
"No, it's a kraken, an octopus!" someone else shouts.  
"Why can't you decide, you stupid pirates?" shouts the captain. "Only when we know what it is can we kill it!" The captain turns to you.

Research on → the Internet. What is this animal?  
→ "It's a kraken!" you shout.  
→ "It's an octopus!" you shout.  
→ "It's a whale!" you shout.  
→ "It's a dolphin!" you shout.

© 2008 Cornelsen Verlag

*Text Adventure: Die Schülerinnen und Schüler treffen aufgrund der Ergebnisse ihrer Recherche eine Entscheidung über den Fortgang der Handlung.*

## Erarbeitung

- Adresse in Adresszeile des Browsers eingeben  
[www.cornelsen.de/webunits/englisch/engl\\_G21/band2/unit5\\_pirates/](http://www.cornelsen.de/webunits/englisch/engl_G21/band2/unit5_pirates/)
- Visit the following web-page and follow the instructions on the screen:  
Your task is to experience the world of the pirates and you should be able to present your adventure to the rest of the class/your partner.  
You have twenty minutes.  
After you have finished the story write down keywords. If you were unhappy with the results and you are still within the time frame, you might want to start the adventure again.

## Wie finde ich die Web-Units bei Cornelsen?

- Wenn Sie alle Web-Units für *English G 21* in einer Liste betrachten wollen, dann besuchen Sie folgenden Link:  
[www.cornelsen.de/eg/1.c.1123620.de](http://www.cornelsen.de/eg/1.c.1123620.de)
- Wählen Sie anschließend die für Sie passende Buchausgabe.
- Die hier vorgestellte Web-Unit 5 „The Curse of the Pacific Ocean“ finden Sie in Band A2.
- Hier erhalten Sie auch, wie bei jeder Web-Unit, weitergehende methodisch-didaktische Informationen.

The Curse of the Pacific Ocean  
Passend zu EG 21 Band 2, Unit 5  
Autor: Alexander Trost  
Illustration: Henning Ziegler

"Captain, I'm with you!" you say to the old pirate, who looks happily at you.  
"Alright, mate. Come along!" He pats you on the back.  
It's a clear day and the sun is shining. A seagull's cry sounds like a warning to your ears, but you board the pirate ship anyway. Now you are the newest member of a pirate's crew!  
In the belly of the ship are many treasures: gold, silver, silverware, pearls, jewellery and earrings. This ship is worth millions of pounds! You know that you will go on an adventure that only few have experienced.

Before you continue, try to remember what you saw on the island.

- > A coconut.
- > A coconut on a palm tree and a dolphin.
- > A seagull.
- > A coconut on a palm tree.

© 2008 Cornelsen Verlag

Wie würden Sie entscheiden?  
Sie sitzen einsam und allein auf einer Insel, ein Kapitän kommt und bietet Ihnen die Rettung an. Folgen Sie ihm oder bleiben Sie auf der Insel?

## Ergebnissicherung: Die Flaschenpost

Die verbleibenden zehn Minuten werden für die Ergebnissicherung genutzt. In dieser Zeit können die Computer bereits heruntergefahren werden, während die Schüler/-innen sich mit ihrem Partner unterhalten und ihr individuelles Abenteuer erzählen. Einige Schüler/-innen können ihr Erlebnis vortragen.

Da in dem Text Adventure viele verschiedene Entscheidungsmöglichkeiten angelegt sind, werden nur in den seltensten Fällen identische Geschichten entstehen.

Die Geschichten können auch schriftlich (als Hausaufgabe) in einem Brief an die Eltern festgehalten werden, der mit Flaschenpost zugestellt werden soll.

Wurde ein Online-Wörterbuch benutzt, könnte nun gesammelt werden, welche Wörter die Schüler/-innen nachschlagen mussten. Das Wortnetz an der Tafel kann damit ergänzt werden.

## Fazit

Das fiktionale Angebot wurde in Befragungen von den Schülerinnen und Schülern stets sehr positiv bewertet. Sie hatten das Gefühl, dass sie wirklich etwas geleistet hatten und dass sie gleichzeitig ein richtiges Abenteuer auf Englisch erlebt hatten. Die Thematik Piraten hat sie besonders fasziniert. Der Stolz über diese individuelle Eigenleistung steigerte ihr Selbstbewusstsein und die Motivation, sich weiter mit dem Englischen auseinanderzusetzen.

Nun liegt es an Ihnen:

„Stellen Sie sich vor, jemand bietet Ihnen eine spannende Web-Unit im Internet an. Sie sind bestens ausgerüstet. Was werden Sie tun?“

Viel Vergnügen!

Alexander Trost M. A.  
unterrichtet Deutsch und Englisch am Gymnasium.  
Er ist Moodle-Ausbilder und Multimedia-Fachberater in der Lehrerfortbildung.

