

Motivierende Schreibaufgaben – motiviert schreiben

Überlegungen zum Einsatz von Schreibaufgaben

Werner Senn,
Pädagogische Hochschule Luzern

Übersicht

1. Schreibmotivation
2. Kriterien motivierender Schreibaufgaben
3. Beispiel: Schreibwelt / Schreibprojekt
4. Analyse von Schreibaufgaben

Aussagen von SchülerInnen

Ich schreibe über mein Schreiben
Ich schreibe weil es spass macht.
Ich schreibe weil ich am Kompiuter
mit meiner Grossmutter redem will.
Ich schreibe geschichten.
Um ich schreibe auf ein Papier was
ich letzte Nacht geträumt habe.
Ich schreibe in der Schule.
Und in meinem Zimmer am Bett.

Ich schreibe weil es cool ist.
Ich schreibe wenn mir langweilich
ist.
Ich schreibe was ich gelesen hab.



Schüler/-innen
einer 3. Klasse in
Littau schreiben
über ihr
Schreiben

Warum schreiben Kinder?

Ich schreibe über mein Schreiben

1

eigentlich schreibe ich gar nicht ich weiß nicht wieso. ja manchmal schon aber was ich schreibe weiß ich selber nicht. meistens in der Schule aber wenn ich zuhause schreibe schreibe ich neben der Fernseher.

meine Geschichte. (Manchmal habe ich Geschichten zu schreiben).

Warum schreibe ich?

2

Ich schreibe weil es mir Spaß macht. es ist eine gute Freizeitbeschäftigung. Ich schreibe auch weil ich viele Ideen im Kopf habe.

Warum schreiben Kinder?

Ich schreibe weil es spass macht.

3

Ich schreibe weil ich am Kompiuter
mit meiner Grossmutter redem will.

Ich schreibe über mein Schreiben

4

Ich schreib nicht gerne.

Ich schreib nicht weil ich
nicht will. ES macht nicht spass.

Es ist langweilig sehr.

Ich will besser reden.

Warum schreiben?

5

Ich schreibe über mein Schreiben

Ich muss immer zuerst nachdenken was ich schreibe.

Ich liebe es zu schreiben aber ich liebe es nicht ganz viel zu schreiben.

6

Warum schreibe ich? Weil ich muss die Hausaufgaben machen. Ich muss besser Deutsch lernen.

Warum schreiben?

Was schreibe ich? Ich schreibe meine Hausaufgaben Und ich schreibe ein Geheimnis in mein Tagebuch.

7

Was schreibe ich?

Ich Schreibe am liebsten über Tiere. Aber auch High school Musical. Und ganz selten Hanna Montana

8

Warum schreiben?

<p>Warum schreibe ich? weil mir das sehr sehr gefällt. Was schreibe ich? ich schreibe Geschichten und was auch echt passiert ist und ich schreib auch märchen. Warum schreib ich? Weil das lustig und macht auch spass und man kann nacher besser schreiben.</p>	<p>9</p>
--	----------

Gründe für das Schreiben von Kindern

Grund	Beispiel
Emotionen	Spass (3, 9); Wechselbad: hassen/lieben (1); nicht gern (4)
Kompetenz, Selbstwirksamkeit	Man kann nachher besser schreiben (9)
Schule	In der Schule (1); Hausaufgaben (6)
Beschäftigung	Eine gute Freizeitbeschäftigung (2)
Lernen	Besser Deutsch lernen (6)
Kommunikation	Mit meiner Grossmutter am Computer reden (3)
Anstrengung	Ich will besser reden (4); immer zuerst nachdenken (5)
Kreativität	Weil ich viele Ideen im Kopf habe (2)
Sache	Geheimnis ins Tagebuch (7); am liebsten über Tiere, High School Musical (8); Geschichten und auch echte Sachen (9)

«Gern schreiben» ist keine notwendige Voraussetzung für eine positive Schreibmotivation, die Funktion ist zentraler (Schneider et al. 2013, 56)

Schreibmotivation

Tendenz in der Entwicklung der Schreibmotivation ist über die gesamte Schulzeit rückläufig.

Zudem:

Schreibmotivation entwickelt sich

à von der intrinsischen Motivation

à zur extrinsischen Motivation

(vgl. Schneider et al. 2013, 58)

Schreibmotivation

(vgl. Schneider et al. 2013, 58)

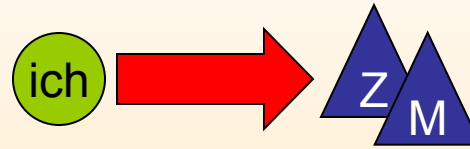
Schüler sind eher motiviert, ...

- ... wenn sie die kommunikative Funktion des Schreibens erkennen (**Sinn des Schreibens**)
- ... wenn sie erwarten, dass sich die Anstrengung lohnt (**extrinsische** Motivation)
- ... wenn sie sich als **selbstwirksam** erfahren (Überzeugung, dass man es selbst kann)
- ... wenn sie das Schreiben **selbst steuern** können (Schreibstrategien und Selbstregulation)

Motivation

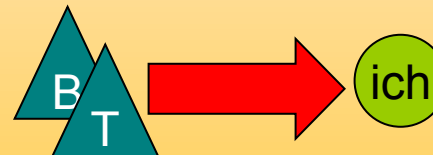
Was bewegt mich zu einer Handlung?

Was zieht mich an?



- 1) Situationsanreize: Erwartungen à externe Faktoren
(z. B. Rheinberg 2008)
- 2) Tätigkeitsanreiz à interner Faktor
(z. B. Rheinberg 2008)
- 3) Ziele und Motive à interne Faktoren
(z. B. Heckhausen & Heckhausen 2006)

Was treibt mich an?



- 4) Bedürfnisse und Triebe
(z. B. Deci & Ryan 2004)

Ziele und Selbstwirksamkeit

Ziele ermöglichen es, die Selbstwirksamkeit einer Handlung zu erfahren

- Ziele beziehen sich auf zukünftige, angestrebte Handlungsergebnisse
- Sie sind Vorwegnahmen von Handlungsfolgen
- Wenn die Handlungsergebnisse bzw. die (positiven) Folgen einer Handlung auf das eigene Handeln zurückgeführt werden können, ermöglicht dies, die Selbstwirksamkeit zu erfahren

(vgl. Bandura 1977;
Pajares & Valiante 2006;
Pajares, Valiante & Cheong 2007)

Selbstwirksame Nahziele

Ziele sind überschaubar.

- Ziele strukturieren den komplexen Schreibprozess in überschaubare Phasen.

Ziele sind konkret.

- Ziele leiten den Schreibprozess an.

Ziele sind erreichbar.

- Die einzelnen Etappen sind so gegliedert, dass sie Schritt für Schritt ausführbar sind.

Ziele und Selbstregulation

Ziele sind der Orientierungspunkt einer Handlung und ermöglichen Selbstregulation

- Sie übernehmen handlungsregulierende Funktion, indem sie
 - § die Handlung auf das Ziel hin organisieren
 - § eine Beurteilungsgrundlage für den Vergleich zwischen intendierten und realisierten Ergebnissen bilden
 - § den Massstab liefern für die Bewertung der erreichten Ergebnisse, um festzustellen, wie erfolgreich die Handlung war

(vgl. Kleinbeck 2006)

Ziele und Beurteilungsprozesse

Konsequenzen ziehen

Alternativen finden
Ziele konkretisieren

4

Evaluieren

Prozesse/Produkte
vergleichen und
evaluieren

3

Sprachlernprozesse

2

Ziele setzen

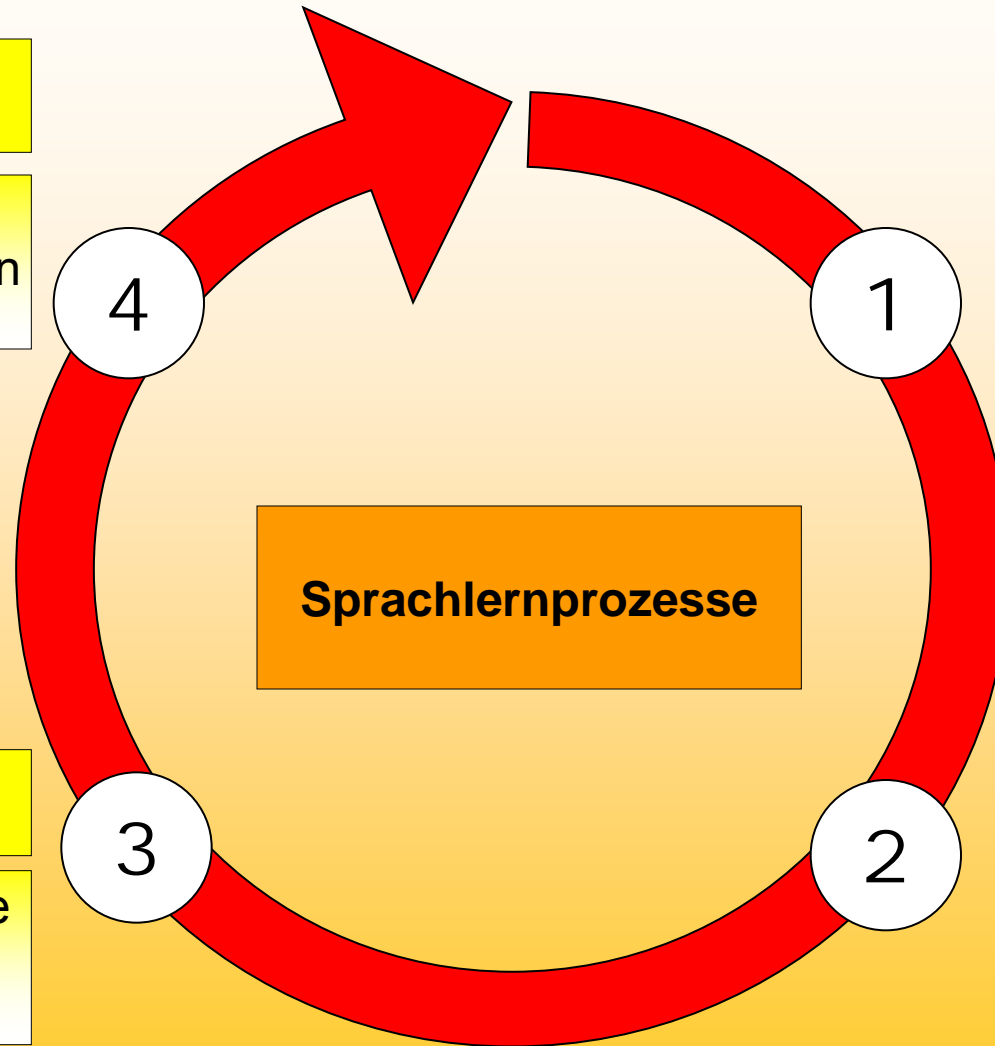
Zielvorstellungen
aufbauen

1

Beobachten

Prozesse/Produkte
wahrnehmen

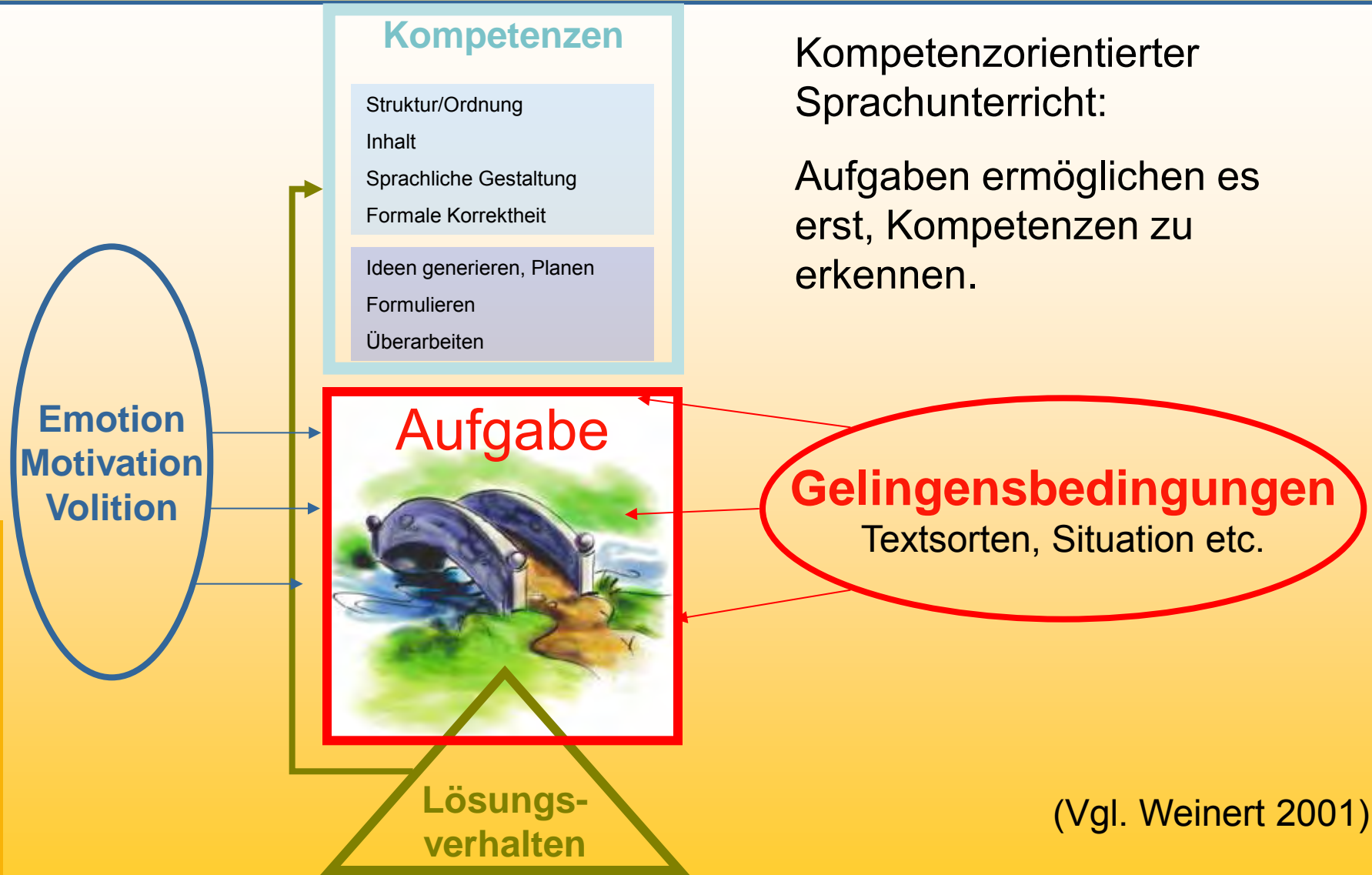
(Vgl. Senn et al. 2005;
Senn 2010)



Übersicht

1. Schreibmotivation
2. Kriterien motivierender Schreibaufgaben
3. Beispiel: Schreibwelt / Schreibprojekt
4. Analyse von Schreibaufgaben

Kompetenzorientierte Schreibaufgaben



Selbstbestimmung

Selbstbestimmtes Lernen ist in der Schule beispielsweise durch Situierung der Schreibaufgaben und die Einführung von Wahlmöglichkeiten zu erreichen:

- Freie Themenwahl
- Förder- und prozessorientiertes Beurteilungskonzept
- Konzept der «Schreibwelten» (Situierung)

Situierung der Aufgabe

Authentische Schreibsituationen bieten einen grossen Anreiz zum Schreiben:

- Es braucht Lernumgebungen, in denen sprachliches Handeln *Sinn*-voll und *Absichts*-voll ist.
- Es braucht Lernumgebungen, in denen das sprachliche Handeln gelernt werden kann (in der es nicht nur überprüft wird).
- Die Haltung der Lehrperson ist zentral: Der Blick soll auf den Lernprozess gerichtet sein und nicht nur ausschliesslich auf die Bewertung der Leistung.

(vgl. Bruning & Horn 2000)

Fazit I

§ Schulische Aufgaben müssen unterschiedliche motivationale Aspekte berücksichtigen:

1. Schreibziele und Funktion der Aufgabe müssen klar sein
2. Die Aufgabe muss in einem *Sinn*-vollen Handlungskontext stattfinden (authentische Schreibsituation, inhaltliche Ziele)
3. Die Aufgabe muss prozessorientiert angelegt sein: klare Herstellungskriterien leiten den Prozess an und gliedern ihn in überschaubare Schritte (Nahziele, Volition und Persistenz)

Fazit II

- § Schulische Aufgaben müssen unterschiedliche motivationale Aspekte berücksichtigen:
4. Die Aufgabe ist tätigkeitszentriert und Interesse-gesteuert, bietet Freiraum und lässt ein Versinken in der Aufgabe zu
 5. Aufgabe muss produktorientiert sein: Die Schüler/-innen haben eine klare Vorstellung vom Text. Es muss sich lohnen, die Anstrengung auf sich zu nehmen (klare Erfüllungskriterien)
 6. Die Aufgabe ermöglicht Kooperation und Austausch (z. B. Schreibkonferenzen, Präsentationen, Lesungen, kooperatives Schreiben)

Fazit III

- § Schulische Aufgaben müssen unterschiedliche motivationale Aspekte berücksichtigen:
7. Die Aufgabe macht einen Kompetenzaufbau sichtbar: Was wird gelernt? (Sprache und Sache)
 8. Die Aufgabe ermöglicht die Erfahrung von Kompetenz und Kompetenzzuwachs (sprachliches Wissen und Weltwissen):
Selbstwirksamkeitserfahrung
 9. Die Aufgabe berücksichtigt das Grundbedürfnis der Autonomie: Sie bietet sinnvolle Wahlmöglichkeiten
 10. Die Aufgabe ermöglicht Selbstregulation und Feedback (Selbstbeurteilung)

Übersicht

1. Schreibmotivation

2. Kriterien motivierender Schreibaufgaben

3. Beispiel: Schreibwelt / Schreibprojekt

4. Analyse von Schreibaufgaben

Konzept Schreibwelt: Imagination

Eine Schreibwelt stellt eine in sich geschlossene Fantasiewelt dar, in der die S im Rahmen eines Rollen- oder Planspiels mehrmals schreiben.

- Eine fiktive Welt wird aufgebaut und inszeniert.
- Die S imaginieren: Sie tauchen in die (fiktive) Welt ein.
- In dieser Welt existieren unterschiedliche Rollen und es ergeben sich «authentische» Schreibansätze: Sinn-voll und Absichts-voll.
- Die S übernehmen dabei eine Rolle und schreiben aus dieser Rolle heraus.

(vgl. Lindauer & Senn 2010, 56 ff.)

Konzept Schreibwelt: Schreibsituation

Eine Schreibwelt stellt so eine spezifische Lernumgebung fürs Schreiben dar.

- Der Schreibanlass situiert sich im spezifischen Sinnzusammenhang der Fantasiewelt.
- Es wird eine bestimmte Textsorte geschrieben (z. B. Anleitungen schreiben).
- In einer Schreibwelt wiederholt sich der Schreibanlass mehrmals, so dass sich ein Trainingseffekt einstellt.
- Die Schreibaufgaben ermöglichen einen zielgerichteten Aufbau von spezifischen Schreibkompetenzen durch entsprechendes Trainingsmaterial.

Konzept Schreibwelt: Beurteilen

Eine Schreibwelt ist auf einen selbstgesteuerten Kompetenzaufbau ausgerichtet. Sie braucht ein auf die Selbstbeurteilung ausgerichtetes, transparentes Beurteilungskonzept.

- Im Verlauf der Handlungsstränge in der Schreibwelt ergeben sich vielfältige Möglichkeiten zum Austausch, zur Kooperation und zum gegenseitigen Feedback.
- Peer-Rückmeldungen verlangen klare Zielsetzungen und Kriterien fürs Schreiben.
- Dies führt zu einem transparenten Förder- und Beurteilungskonzept, in dem die Fremdbeurteilung die Selbstbeurteilung anregt und unterstützt.

Schreibkompetenz: Prozess

Die vier Schreibrschritte systematisieren wesentliche Schreibtechniken und -strategien

Schreibkompetenzen des Schreibprozesses

Ideen generieren
Planen

1

Schreibziel und Gesamtidee entwickeln, vielfältige Ideen finden und auswählen; Schreibplan erstellen.



Entwerfen /
Formulieren

2

In Schreibfluss kommen, Ideen und Gedanken in eine lineare Reihenfolge bringen, die zum Schreibziel und Textmuster passt; passende Formulierungen finden..



Inhaltlich
überarbeiten

3

Einzelne Textstellen, Abschnitte oder den ganzen Text in Bezug auf Schreibziel oder Textmustervorgaben revidieren.



Sprachformal
überarbeiten

4

Text in Bezug auf Wortschreibung, Wortformen, Satzbau und Zeichensetzung durchlesen und verbessern.



(vgl. Lindauer & Senn 2010, 162 ff.)

Schreibtraining zur Schreibwelt

«Die Sprachstarken 7, AHG 94–95»

Schreibwelt

Wir suchen Geschichten

Herzlich willkommen beim Schreibwettbewerb des Verlags «Globe Trip»!

Willkommen bei uns! Du bist doch ein Schreibbegeisteter. Du willst also über ein Gesch. Was es einen unglaublichen Ort und das Gelernte schreiben. Das Schreiben wird dir doch so leicht fallen. Du wirst dich freuen, wenn du die Geschichte schreiben kannst.

1. Zuerst musst du einen spannenden Ort finden. Du kannst dich für einen Ort entscheiden, den du schon einmal besucht hast. Oder du suchst dir einen Ort aus, den du noch nie besucht hast. Wichtig ist, dass du dich für diesen Ort interessierst.
2. Dann musst du dir einen Ort aussuchen, den du noch nie besucht hast. Du kannst dich für einen Ort entscheiden, den du schon einmal besucht hast. Oder du suchst dir einen Ort aus, den du noch nie besucht hast. Wichtig ist, dass du dich für diesen Ort interessierst.

Werde Mitglied der Geschichten-Jury.

Du kannst auch Mitglied der Geschichten-Jury werden.

Die Geschichten-Jury ist ein Team von Schreibern, die die Geschichten der Teilnehmerinnen und Teilnehmer bewerten. Du kannst dich auch als Mitglied der Geschichten-Jury bewerben.

Recherche

1. Bei der Suche nach einem spannenden Ort kannst du einen Globus, eine Weltkarte, einen Atlas, Geografie-Bücher oder auch Karten im Internet benutzen. Notier hier deine Fundstücke:

2. Wähle den spannendsten Ort aus. Schreib ihn unten hin. Such in der Bibliothek und im Internet möglichst viele interessante Informationen zu diesem Ort. Diese Informationen werden dir helfen, eine Geschichte zu schreiben.

Mein Ort: _____

Interessante Informationen: _____

Tipp

Wenn du einen Ort auswählst, den du noch nie besucht hast, dann such dir einen Ort aus, der dir sehr interessant ist. Du kannst dich für einen Ort entscheiden, den du schon einmal besucht hast. Oder du suchst dir einen Ort aus, den du noch nie besucht hast. Wichtig ist, dass du dich für diesen Ort interessierst.

Tipp

Wenn du einen Ort auswählst, den du noch nie besucht hast, dann such dir einen Ort aus, der dir sehr interessant ist. Du kannst dich für einen Ort entscheiden, den du schon einmal besucht hast. Oder du suchst dir einen Ort aus, den du noch nie besucht hast. Wichtig ist, dass du dich für diesen Ort interessierst.

Schreibtraining des Verlags «Globe Trip»

Dieses Training ist ein Teil des Schreibtrainings zum Schreibwettbewerb des Verlags «Globe Trip». Es ist ein Training, das dir hilft, eine Geschichte zu schreiben. Du kannst dich für einen Ort entscheiden, den du schon einmal besucht hast. Oder du suchst dir einen Ort aus, den du noch nie besucht hast. Wichtig ist, dass du dich für diesen Ort interessierst.

Übersicht über das Schreibtraining

1. Lies, was eine gute «Geschichte von fernem Ort» ist (Arbeitsblatt 39).
2. Du kommst zu jedem Schreibschritt Trainingsangebote (Arbeitsblätter) wählen, die du allein oder in einer Gruppe durchführen kannst.
3. Wähle für jeden Schreibschritt diejenigen Trainingsangebote aus, die dich beim Schreiben am besten unterstützen. Mach ein Kreuz in der Übersicht unten, wenn du ein Angebot genutzt hast.
4. Nutze die Checkliste auf Seite 94, damit du weißt, auf welche Punkte du beim Schreiben achten musst.

Tipp
Das Training ist ein Teil des Schreibtrainings zum Schreibwettbewerb des Verlags «Globe Trip». Es ist ein Training, das dir hilft, eine Geschichte zu schreiben. Du kannst dich für einen Ort entscheiden, den du schon einmal besucht hast. Oder du suchst dir einen Ort aus, den du noch nie besucht hast. Wichtig ist, dass du dich für diesen Ort interessierst.

SCHREIBEN TOEEN 1

- | Einzel | In Gruppen |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> AB 40 Ein Cluster erstellen | <input type="checkbox"/> AB 49 Die 6-3-5-Methode |
| <input type="checkbox"/> AB 41 Ein Mindmap erstellen | <input type="checkbox"/> AB 50 Ein Cluster erstellen |
| <input type="checkbox"/> AB 42 Abfolge planen | <input type="checkbox"/> AB 51 Gemeinsam eine Geschichte entwickeln |

SCHREIBEN FORGULEEEN 2

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> AB 43 Automatisches Schreiben | <input type="checkbox"/> AB 52 Geschichtsentwurf schreiben |
| <input type="checkbox"/> AB 44 Die Hauptfiguren planen | <input type="checkbox"/> AB 53 Gedankenreise |

SCHREIBEN DE GARBUETEN 3

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> AB 45 Überarbeiten mit Checkliste | <input type="checkbox"/> AB 55 Schreibkonferenz |
| | <input type="checkbox"/> AB 56 Textprobe |

SCHREIBEN KORBUEEEN 4

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> AB 48 Korrekturprogramm | <input type="checkbox"/> AB 59 Korrekturprogramm |
|--|--|

Einen fernen Ort recherchieren

Mithilfe des Schreibtrainings eine Geschichte zu diesem Ort schreiben

Schreibschritt 1: Ideen finden

6. Istanbul

- Ein Teil liegt in Europa, der andere in Asien
- Verschiedene Kulturen treffen aufeinander
- Wertvolle Juwelen im Topkapi-Palast

SCHREIBEN IDEEEN FINDEN 1

Einzel

- AB 40 Ein Cluster erstellen
- AB 41 Ein Mindmap erstellen
- AB 42 Abfolge planen

In Gruppen

- AB 49 Die 6-3-5-Methode
- AB 50 Ein Cluster erstellen
- AB 51 Gemeinsam eine Geschichte entwickeln

Schreibschritt 2: Formulieren

5. Berlin

- 1961–1989 gab es «Geisterbahnhöfe» im U-Bahnnetz
- Der Fernsehturm beim Alexanderplatz ist ein beliebter Treffpunkt
- Der Zoo Berlin ist der artenreichste der Welt



SCHREIBEN
FORMULIEREN
2

AB 43 Automatisches Schreiben

AB 52 Geschichtenanfänge schreiben

AB 44 Die Hauptfiguren planen

AB 53 Gedankenreise

AB 54 Die Hauptfiguren interviewen

Schreibschritt 3: Überarbeiten

1. Eyjafjallajökull

- Mehrwöchiger Vulkanausbruch im Frühjahr 2010
- 30–40 Tonnen Lava pro Sekunde
- Asche in der Luft blockierte den Flugverkehr auf der ganzen Nordhalbkugel

SCHREIBEN
ÜBERARBEITEN
3

AB 45 Überarbeiten mit
Checkliste

AB 55 Schreibkonferenz

AB 56 Textlupe

AB 57 Überarbeiten mit
Checkliste

SCHREIBEN
ÜBERARBEITEN

Schreibschritt 4: Korrigieren

3. Timbuktu

- Sagenumwobene Wüstenstadt aus Lehmhäusern
- Seit dem Mittelalter ein Zentrum des islamischen Wissens
- Der Legende nach das afrikanische «Eldorado» – Stadt aus Gold

SCHREIBEN
KORRIGIEREN
4

AB 48 Korrekturprogramm

AB 59 Korrekturprogramm

Informationen und Aufträge

Was ist eine gute «Geschichte von fernen Orten»?

Eine «Geschichte von einem fernen Ort» handelt an einem fernen Ort oder in einer fernen Gegend, die es wirklich gibt. Sie enthält konkrete Angaben zu diesem Ort. Die Handlung dieser Geschichte und die Personen kannst du frei erfinden. Die Geschichte soll spannungsgeladen sein und unerwartete Ereignisse enthalten.

- 1 Wähle einen interessanten Ort und sammle Informationen zu diesem Ort. Stelle deinen Ort konkret und anschaulich dar, so dass sich der Leser oder die Leserin diesen genau vorstellen kann.
- 2 Erfinde dazu eine passende Handlung. Erzähl deine Geschichte so, dass man ihr gut folgen kann.
- 3 Der Anfang einer Geschichte ist besonders wichtig. Der Leser oder die Leserin sollte von Anfang an neugierig werden.
- 4 Die Leserin oder der Leser soll in die Geschichte eintauchen und alles selbst miterleben können. Du kannst deine Geschichte spannend machen, indem du:
 - o eine überraschende Wendung einbaust.
 - o nicht zu viel zu früh verrätst und damit die Spannung zerstörst.
 - o die Spannung erst am Ende der Geschichte auflöst.Offene Fragen klären sich, das Rätsel wird gelöst.
- 5 Die Figuren deiner Geschichte sollen echt und lebendig wirken. Dazu musst du ihre Gespräche, Gedanken und Gefühle darstellen. Der Leser oder die Leserin soll sich die Figur gut vorstellen können, so als ob er oder sie ihr selbst begegnet.



AB 39–61

Die Sprachstarken 7
Schreibwelt

Ein Cluster erstellen

SCHREIBEN
IDEEN FINDEN
1

TIPP
Wenn du noch wenige Ideen zu einem Thema hast, hilf dir ein Cluster, zu neuen Ideen zu kommen.

Ein Cluster geht von einem Kernwort in der Mitte eines Papiers aus. Um dieses Wort herum sammelst du weitere Begriffe oder Ideen. Du umkreist sie und verbindest sie mit dem Kernwort, es entsteht ein Cluster.

- 1 Schreib den Ort, den du ausgewählt hast, in die Mitte des Blattes und umkreise ihn.
- 2 Notiere alles, was dir zu deinem Ort einfällt, in weitere Kreise um den Mittelpunkt herum: Schreib deine Einfälle rasch vom Mittelpunkt aus in alle Richtungen. Die Begriffe lösen eine Gedankenkette aus. Versuche, nicht darüber nachzudenken, ob eine Idee gut oder schlecht ist. Schreib einfach alle Ideen auf und lass deine Gedanken treiben.
- 3 Umkreise jeweils die Wörter und verbinde sie durch einen Strich oder Pfeil.
- 4 Beginn eine neue Ideenkette zu Personen oder speziellen Tieren.



Aufträge: Schreibschritt 1

Die Sprachstarken 7
Schreibwelt

SCHREIBEN

1



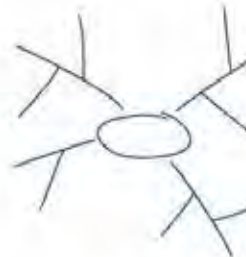
Ein Mindmap erstellen

SCHREIBEN
PLANEN
1

In einem Mindmap stellst du ähnlich wie in einem Cluster (AB 40) ein Thema ins Zentrum. Die Gedanken, die in Zusammenhang mit diesem Hauptthema stehen, schreibst du auf Linien von der Mitte weg (Hauptäste). Begriffe, die zu einem dieser Hauptäste in Bezug stehen, schreibst du auf Linien, die von den Hauptästen weggehen. Sie heissen Nebenäste. Das fertige Mind Map sieht aus wie eine Gedankenkarte mit Haupt- und Nebenästen.

TIPP

Wenn du schon viele Ideen zu einem Thema hast, hilft dir ein Mind Map, deine Gedanken zu ordnen.



- 1 Leg ein leeres Blatt quer vor dich hin. Schreib deinen ausgewählten Ort in die Mitte des Blattes und umrahme ihn.
- 2 Samle Begriffe zu deinem Ort und schreib sie auf Hauptäste. Mögliche Begriffe: *Umgebung*, *Figuren* (Haupt- und Nebenfiguren), *Handlung* (Erlebnisse, Ereignisse, die sich am Ort abgespielt haben), *Stimmung* (Nacht, Nebel, eiskalt), *Zeit* (im Mittelalter, Mitternacht)

Schreibschritt 1: Ideen finden

Die Sprachstarken 7
Schreibwelt

SCHREIBEN

1



Reihum-Geschichten Gemeinsam eine Geschichte entwickeln

SCHREIBEN
IDEE FINDEN
1

In einer Reihum-Geschichte schreibt ihr gemeinsam eine Geschichte, indem ihr eure Schreibblätter nach jedem Satz immer weiter gebt. Ihr setzt euch um einen grossen Tisch oder rückt Schreibtische in einen Kreis.

- 1 Nimm ein leeres Blatt Papier. Schreib zuoberst auf das Blatt den Anfang einer Geschichte, einen ersten Satz. Gib dein Blatt nach rechts weiter.
- 2 Lies den Satz auf dem neuen Blatt. Setze die Geschichte fort und schreib einen zweiten Satz auf. Dann reichst du das Blatt weiter nach rechts.
- 3 Schreib nun auf dem neuen Blatt wiederum einen passenden nächsten Satz. So schreibt ihr immer weiter, bis die festgesetzte Zeit abgelaufen ist oder ihr wieder euren Ausgangstext vor euch habt.
- 4 Lest einander die entstandenen Geschichten vor, denn jeder hat immer nur einen Ausschnitt der Geschichte.

Aufträge: Schreibschritt 2

Schreibschritt 2: Entwerfen

Die Sprachstarken 7
Schreibwelt

Automatisches Schreiben

SCHREIBEN FORMALISIEREN 2

Ziel des automatischen Schreibens ist es, in den Schreibfluss zu kommen. Dazu schreibst du 5 Minuten ohne Unterbruch, ohne den Schreibstift je abzusetzen.

TIPP
Das «automatische Schreiben» ist als Aufwärmübung gedacht, um in das Schreiben einer Geschichte hineinzukommen.

- 1 Stell dir einen fernen Ort vor (eine Stadt, eine Gegend) oder denk dir einen Begriff aus (zum Beispiel Gefahr, Haifisch), der zu deinem Ort passt. Schreib den Begriff auf.
- 2 Stell nun einen Wecker auf 5 Minuten.
 - o Schreib alles auf, was dir einfällt.
 - o Setz den Stift nie ab.
 - o Der Text muss nicht zusammenhängend sein.
- 3 Leg nach fünf Minuten den Stift weg und lockere deine Hand.
- 4 Beginn jetzt mit dem Schreiben deiner Geschichte.

Die Sprachstarken 7
Schreibwelt

Geschichtenanfänge schreiben

SCHREIBEN FORMALISIEREN 2

Mittel, um Leser mit dem ersten Satz zu interessieren

- o ein Gespräch zwischen zwei Personen
- o ein direkter Einstieg in das Geschehen: Eine Figur macht gleich etwas ganz Spezielles, ohne dass sie zuerst vorgestellt oder eingeführt worden ist.
- o ein Rätsel oder eine geheimnisvolle, unerklärliche Situation
- o das Ende der Geschichte

Gemeinsam Geschichtenanfänge schreiben

- 1 **Gemeinsamer Einstieg**
Setzt euch in einer Dreiergruppe zusammen. Ein Gruppenmitglied beginnt und erzählt kurz, welches sein ausgewählter Ort ist und was daran spannend ist. Es beginnt mit einer ersten Geschichtenidee, dem Ort, den handelnden Personen und einem Ereignis.
- 2 **Einzelarbeit**
Alle schreiben zu dieser Idee einen passenden Anfang, indem sie eines der oben beschriebenen Mittel wählen.

TIPP
Der erste Satz einer Geschichte hat die Aufgabe, den Leser oder die Leserin in die Geschichte hineinzulocken, ihn oder sie zu packen und nicht mehr loszulassen.

Aufträge: Schreibschritt 3

Schreibschritt 3: Inhaltlich überarbeiten

Die Sprachstarken 7, erweiterte Ansprüche Schreibwelt

SCHREIBEN

Überarbeiten mit Checkliste



SCHREIBEN
ÜBERARBEITEN
3

- 1 Leg deine Geschichte für eine gewisse Zeit zur Seite. Dies hilft dir, deinen eigenen Text mit etwas Abstand zu betrachten.
- 2 Lies deine Geschichte nochmals durch.
- 3 Lies dann die Kriterien der Checkliste durch. Wähle einzelne Kriterien aus. Überleg dir, wie deine Geschichte diese Kriterien erfüllt.
- 4 Wenn sie noch nicht ganz erfüllt sind, an denen du mit dem Text nicht zufrieden bist, markiere sie.
- 5 Suche dann in einem zweiten Durchgang für jede markierte Stelle nach Verbesserungsmöglichkeiten.
- 6 Wenn dir dies Schwierigkeiten bereitet, überlege dir, wie du sie lösen kannst, oder besprich sie mit jemandem in der Gruppe (AB 55–57).

TIPP
Eine Checkliste hilft dir.

Die Sprachstarken 7
Schreibwelt

Die Textlupe

SCHREIBEN
ÜBERARBEITEN
3

Auf diesen Punkt in meinem Text soll meine Kollegin, mein Kollege besonders achten:

- 1 Arbeitet zu zweit. Tauscht eure Texte und die Textlupe aus.

- 2 Lies die Geschichte deiner Kollegin, deines Kollegen mindestens einmal genau. Füll danach die Tabelle aus.
- 3 Gib die Textlupe dem Autor, der Autorin des Textes zurück. Besprecht eure Rückmeldungen.
- 4 Überleg dir für deine eigene Geschichte, welche Rückmeldungen dir helfen, sie zu verbessern. Überarbeite deine Geschichte mithilfe der Tipps. Lies sie anschließend jemandem vor.

Autorin, Autor des Textes

Rückmeldungen von

SCHREIBEN



Fragen	Das hat mir gut gefallen:-	Das stört mich daran:-	Meine Tipps und Vorschläge:-
Ist ein aussergewöhnlicher Ort gewählt? Ist der Ort konkret und anschaulich dargestellt?			
Sind passende Informationen über den Ort eingebaut?			

Aufträge: Schreibschritt 4

Die Sprachstarken 7
Schreibwelt

SCHREIBEN

Das Korrekturprogramm

SCHREIBEN
KORRIGIEREN
4

Mit dem Korrekturprogramm überarbeitet ihr gemeinsam eure Texte in Bezug auf Rechtschreibung und Grammatik. Ihr geht dabei so vor:

- 1 Bildet Dreier- oder Vierergruppen. Jeder und jede wählt je einen Korrekturpunkt aus der gegenüberliegenden Liste. Kreuzt das dazugehörige Kästchen an. Lest die entsprechenden Rechtschreibregeln im Nachschlageteil nach.
- 2 Alle untersuchen für sich die Texte auf den ausgewählten Korrekturpunkt hin. Streicht fehlerhafte Stellen an und notiert dazu jeweils die Abkürzung (DK, N, K, DR und S).
- 3 Diskutiert miteinander, wenn ihr unsicher seid. Schlagt im Zweifelsfall im Nachschlageteil im Sprachbuch Seite 114–127 in den Wortlisten im Arbeitsheft oder im Wörterbuch nach. Verbessert anschliessend die Fehler in eurem Text.

TIPP

Ihr könnt euren Text auch zuerst mit der Korrekturhilfe eures Computerprogramms bearbeiten. Wenn ihr den Text so korrigiert habt, bearbeitet ihr ihn danach in der Gruppe: die Korrekturhilfe des Computers findet zwar viele Fehler, aber oft nicht alle.

Schreibschritt 4: Sprachlich überarbeiten

Korrekturpunkte

- Doppelkonsonantenregel** DK
Wortstamm und kurzer Vokal
Achtung, keine Verdoppelung:
- Doppelvokal: greifen
- 2 verschiedene Konsonanten:
merken
k o m m t
- Nomen grösschreiben** N
Signalwörter und Signalmorpheme
Artikel, Pronomen: das Singen, mein Gesang
Präpositionen: beim Singen, mit Glück
Signalmorpheme: Singerei, Freiheit, Störung
- Kommas setzen** K
Verbgruppen

Der Späher schlägt Alarm
Kommata

etwas Verdächtiges
- Äufzählungen** DR

Er ist ein gewöhnlicher, fieser und hinterhältiger Ganove.
- Direkte Rede** S
Benutze die Muster aus dem Nachschlageteil im Sprachbuch Seite 125.
- Sätze untersuchen** S
Verb: Personalform, Zeitform, fehlende Wörter, doppelte Wörter

Juryarbeit: Prämierung der Texte

Checkliste «Geschichte von fernen Orten»
Diese Checkliste hilft dir, bei der Geschichte auf wesentliche Punkte zu achten. Wähle diejenigen Kriterien aus, die zur Geschichte passen.

Nicht nicht lesen
Ergebnis wichtig
Ja/Nein

Inhaltliche Aspekte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1. Ist ein aussergewöhnlicher Ort gewählt? (Spezieller Name, gelegene Gegend, rekordverdächtige Gegend usw.)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Sind passende Informationen über den Ort/ die Gegend in die Geschichte eingearbeitet?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Sind die Angaben zum Ort konkret und anschaulich, so dass sich der Leser / die Leserin die Gegend gut vorstellen kann?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Ist die Geschichte zusammenhängend, ohne störende Brüche? Kann man ihr folgen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Hat die Geschichte unerwartete Ideen, die einen Leser / eine Leserin überraschen? Ist die Geschichte spannend?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sprachliche Aspekte			
6. Passt die Wortwahl zur Geschichte? Bringen einzelne Formulierungen eine Idee besonders zum Tragen? Sprechen die Personen so, dass ihr Charakter deutlich wird?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Die Geschichten-Jury

- Damit alle Texte gleich bewertet werden, geht ihr in der Jury so vor:
 - Jede Jury besteht aus drei oder vier Personen.
 - Jedes Jurymitglied bekommt eine der eingesandten Geschichten.
 - Ihr arbeitet in zwei Runden:
 - In der ersten Runde liest und bewertet jedes Mitglied jeden Text für sich. In der zweiten Runde sitzt die Jury zusammen und einigt sich auf eine Bewertung für alle Texte. Sie schreibt zu jedem Text eine Rückmeldung, den Jury-Bericht.
- Erste Runde**
 - Lies die Geschichte für dich und bewerte sie auf einem separaten Blatt. Benutz dazu die Kriterien der Checkliste «Geschichte von fernen Orten» (Seite 96).
 - Tausch anschließend die Geschichten aus. Lies und bewerte den zweiten Text auf die gleiche Weise.
 - Fahrt so fort, bis alle Texte der Jury von allen gelesen und bewertet sind. Macht zu jeder Geschichte Notizen.
- Zweite Runde**
 - Bespricht nun die Geschichten in der Jury. Vergleicht und begründet eure Bewertungen.
 - Einigt euch bei jeder Geschichte auf eine Einschätzung. Bei unterschiedlichen Meinungen versucht herauszufinden, weshalb ihr auf eine unterschiedliche Einschätzung kommt.
 - Verfasst für jede Geschichte gemeinsam einen Jury-Bericht (Arbeitsblatt 66). Schreibt auch euren Gesamteindruck auf. Was hat euch an der Geschichte besonders gut gefallen?
- Schlussrunde**

Schickt die Texte dem Verlag «GinkoTrip» zurück. Er wird die Texte und die Jury-Berichte den Autorinnen und Autoren weiterleiten. Die Geschichten werden vom Verlag veröffentlicht. Zudem findet eine Lesung der besten Geschichten statt.

Schreibkompetenz: Produkt

Diese Teilkompetenzen sind die Basis für die Kriterien der Beurteilungsraster «Schreiben»

Schreibkompetenzen, die sich im Schreibprodukt zeigen

Struktur

Schreibideen nach einer nachvollziehbaren Logik und Abfolge gliedern; einheitliches Textmuster anwenden.

Inhaltliche Aspekte

Eine Gesamtidee für den Text entwickeln, einzelne Aspekte des Themas kohärent entfalten: Die Grundstruktur des Textmusters bekommt Farbe.

Sprachliche Gestaltung

Sprachliche Ausdrucksweise, Wortwahl und Satzbau auf Textmuster, Gesamtidee und Themenentfaltung abstimmen und diese angemessen gestalten.

Formale Korrektheit

Text formal korrekt abfassen in Bezug auf Wortschreibung, Wortformen, Satzbau und Zeichensetzung.

(vgl. Lindauer & Senn 2010, 162 ff.)

Beurteilungsraster Jurybericht

AB 61

Die Sprachstarken 7, erweiterte Ansprüche
Schreibwelt

SCHREIBEN

Rückmeldung
«Geschichte von fernem Orten»

Noch nicht ganz
Kriterium erfüllt
Super

Inhaltliche Aspekte			
1 Ist ein aussergewöhnlicher Ort gewählt? (Spezieller Name, abgelegene Gegend, rekordverdächtige Gegend usw.)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2 Sind die passenden Informationen über den Ort/ die Gegend in die Geschichte eingearbeitet?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3 Sind die Angaben zum Ort konkret und anschaulich, so dass sich der Leser/ die Leserin die Gegend gut vorstellen kann?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4 Sind die Personen glaubhaft, lebendig dargestellt? (Gedanken, Gefühle, Gespräche)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5 Wird in der Geschichte klar, weshalb die Personen an diesem Ort sind?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6 Ist die Geschichte aus einem Guss, zusammenhängend, ohne störende Brüche? Kann man ihr leicht folgen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7 Hat die Geschichte einen Anfang, der bereits Spannung aufbaut?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8 Hat die Geschichte unerwartete Ideen, die einen Leser/ eine Leserin überraschen und die Handlung in eine neue Richtung lenken? Oder hat sie einen Höhepunkt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9 Hat die Geschichte einen klaren Abschluss? Beispielsweise ein Ende, das die Spannung auflöst (Happy End)? Oder eine überraschende Pointe?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sprachliche Aspekte			
10 Passt die Wortwahl zur Geschichte? Bringen einzelne Formulierungen eine Idee besonders zum Tragen? Sprechen die Personen so, dass ihr Charakter deutlich wird?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11 Passt der Satzbau zur Geschichte? Sind die Sätze so, dass sie die Ideen zum Ausdruck bringen? Passen die Sätze zu den Gesprächen? (z. B. stockende Gespräche, abgebrochene Sätze)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rückmeldung der Jury			
Gesamteindruck:			
Dies hat uns besonders gefallen:			

Kriterien
entsprechen den
Teilkompetenzen

Fazit: Schreibwelten

- § Das didaktische Konzept «Schreibwelt» integriert als Lernaufgabe verschiedene motivationale Ansätze.
- § Eine «Schreibwelt» schafft eine komplexe Lernumgebung, in der Schüler/-innen Sinn-voll, selbstgesteuert und selbstwirksam schreiben können.

Übersicht

1. Schreibmotivation
2. Kriterien motivierender Schreibaufgaben
3. Beispiel: Schreibwelt / Schreibprojekt
4. Analyse von Schreibaufgaben

Analyse einer Schreibaufgabe

Arbeiten Sie zu zweit:

- Wählen Sie je eine oder zwei Schreibaufgaben aus, die Sie in Ihrem Unterricht öfters einsetzen.
- Untersuchen Sie diese Schreibaufgaben mithilfe der Kriterien von motivierenden Schreibaufgaben.
- Reichern Sie die Aufgaben an, so dass sie einige zusätzliche Kriterien erfüllen.
- Einige der Schreibaufgaben sollen dem Plenum vorgestellt werden.

Herzlichen Dank.