

GESTALTUNG DER WEBSITE www.fruehstueckstisch.de MIT HILFE EINES CONTENT MANAGEMENT SYSTEMS

Schüler gestalten eine Website zum gesunden und fairen Frühstück

„Und das können jetzt alle Leute direkt im Internet sehen, was ich hier eintippe?“ fragt ein Schüler des Schulklassenprogramms erfreut und gibt seine Quizfrage über die Banane in die Maske des Content Management Systems in den Computer ein.

Münchener SchülerInnen haben sich im Rahmen eines Projekttags mit Produkten eines gesunden und fairen Frühstücks auseinandergesetzt - und dazu das Internet zu Hilfe genommen. Sie konnten Computer, digitale Kamera und Internet nicht nur für die Recherche über Herkunft und Produktionsweise einzelner Produkte wie Milch, Brot oder Schokocreme oder für die Entwicklung einer Fotostory über die Produktionsbedingungen auf einer Teeplantage nutzen. Alle Ergebnisse aus den Gruppenarbeiten des Projekts haben die Jugendlichen darüber hinaus auf die Website www.fruehstueckstisch.de eingestellt. Ein Content Management System ermöglichte den SchülerInnen, ihre erarbeiteten Inhalte unmittelbar nach der Eingabe in den Computer auch im Internet bewundern zu können.

Was ist ein Content Management System (kurz CMS)?

Ein Content Management System ist eine Software, die bei der Erstellung und Administration von Websites hilft und alle im Internet gängigen Publikationsformate einfach handhabbar macht. Im CMS werden Inhalte und Design einer Seite getrennt verwaltet, was bedeutet, dass man sie voneinander unabhängig bearbeiten kann. Ein zugelassener Nutzer kann sich über das Internet in das CMS einloggen und dort Inhalte neu eingeben oder verändern. Sie werden im Internet auf dem dafür vorgegebenen Platz sichtbar, sobald der Nutzer sie freischaltet.

Die CMS-Systeme entstanden Mitte der 90er Jahre aus dem Bedürfnis, die ständig wachsende Komplexität von Websites in einer benutzerfreundlichen Weise verwalten und bearbeiten zu können. Inzwischen gibt es eine Vielzahl von Anbietern der CMS-Software, sie ist als Open Source Software, Freeware oder kommerziell zu erhalten. Informationen über verschiedene Programme sind im Internet zu finden. Für das Schulklassenprogramm wurde das kostenlose Open Source CMS typo3 genutzt. Die Universität und das Zentrum für Medien und Kommunikation Leipzig halfen beim Aufbau des CMS und der Einrichtung und Gestaltung der Website. Nähere Informationen zu typo3 gibt es im Internet unter <http://typo3.com>.

Einsatz des CMS im Schulklassenprogramm

Wie differenziert die vielfältigen Möglichkeiten eines CMS genutzt werden, ist je nach Anliegen sehr unterschiedlich. Für das Schulklassenprogramm, das sich an SchülerInnen der 6. und 7. Klassen aller Schularten richtete, ist diese Software vor allem aus zwei Gründen attraktiv: Mittels eines CMS können mediale Bausteine wie Texte, Fotos und Filme ohne technische Hürden ins Internet gestellt werden. Die einmal eingerichtete und gestaltete Website ist leicht zu verwalten. Dazu muss weder HTML noch die Erstellung von Websites beherrscht werden. Und: Änderungen und Erweiterungen von Inhalten im CMS sind unmittelbar auf der Website zu sehen. Für die SchülerInnen bedeutet das die direkte öffentliche Präsenz ihrer Beiträge und ein unmittelbares Erfolgserlebnis.

Exkurs: Aktive Medienarbeit mit Kindern und Jugendlichen – die Attraktivität neuer Medien für Heranwachsende

Computerspiele, Chatten, im Web surfen – für Kinder und Jugendliche besitzen Computer und Internet große Anziehungskraft und es bietet es sich an, dieses Interesse der Heranwachsenden in der pädagogischen Arbeit aufzugreifen. In welcher Weise dies möglich ist, muss abhängig von dem jeweiligen zeitlichen und finanziellen Rahmen, den Intentionen und der Zielgruppe entschieden werden.

Für alle Projekte, in denen sich Jugendliche aktiv mit Medien auseinandersetzen, ist es sinnvoll, auf den Bezug zur Lebenswelt der TeilnehmerInnen zu achten sowie ein kreatives und selbständiges Arbeiten zu ermöglichen, das dennoch pädagogisch begleitet wird. So können die Heranwachsenden im Umgang mit neuen Medien Kompetenzen erwerben, die sie später für Ausbildung und Beruf benötigen. Medienkompetenz bedeutet auch, zu einem selbstbestimmten und reflektierten Umgang mit Medien und Medieninhalten fähig zu sein. Indem Jugendliche Medienprodukte selber gestalten, lernen sie Medien zu beurteilen und sie für eigene Belange zu nutzen. In der aktiven Erstellung eines Medienbeitrags identifizieren sich die Jugendlichen mit den behandelten Inhalten. Dies ermöglicht eine gelungene Auseinandersetzung mit Themen und eigenen Standpunkten. Dass diese über das Internet einfach an die Öffentlichkeit getragen werden können, erhöht die Bedeutung der eigenen Leistung für die Jugendlichen enorm.

(Siehe dazu auch: Fred Schell: Aktive Medienarbeit mit Jugendlichen – Theorie und Praxis, München 2003)

Ein Beispiel: Gestaltung einer Website zum gesunden und fairen Frühstück

Im Herbst 2004 veranstaltete Ökoprojekt - MobilSpiel e.V. an 6. und 7. Klassen aus Münchner Haupt-, Realschulen und Gymnasien ein Schulklassenprogramm zum Thema „Fit, fair und frisch – was kommt auf den Tisch?“, als dessen Produkt die informative und ansprechende Website www.fruehstueckstisch.de rund um ein gesundes und faires Frühstück entstehen sollte. Dafür fanden in den Klassen Projekttag statt, an denen sich die SchülerInnen jeweils eines von zehn Frühstücksprodukten - wie Milch, Tee, Brot oder Butter - vornahmen und mit ihren Arbeitsergebnissen einen Teil der gemeinsamen Website gestalteten.

Ziel war es, sowohl den Kindern inhaltliche Aspekte einer gesunden und fairen Ernährung näher zu bringen, als auch bis zum Ende des Vormittags ein Produkt zu erarbeiten, das im Internet präsentiert werden konnte.

Das Schulklassenprogramm fand unter folgenden Rahmenbedingungen statt:

- Die schulische Umgebung der Projekttag brachte eine besondere Einstellung der TeilnehmerInnen mit sich (die Teilnahme war nicht freigestellt, die in der Schule übliche Haltung, Inhalte passiv zu konsumieren und sich unterhalten zu lassen, musste überwunden werden, etc.).
- Zugleich bot der schulische Rahmen sehr gute technische Voraussetzungen (alle Schulen waren mit zum Teil sehr modernen Computerräumen mit Internetzugängen ausgestattet, vor Ort gab es Ansprechpartner bei technischen Problemen).
- Die Projektzeit war auf genau sechs Schulstunden beschränkt.

Voraussetzungen für den Einsatz des CMS

Da der Einsatz eines CMS einige Vorbereitungen erfordert, muss vor Beginn des Projekts genügend Vorlaufzeit angesetzt werden:

- Design und Struktur der zukünftigen Website müssen überlegt und erstellt werden, so dass zu Projektbeginn eine Maske und die Eingabestruktur bereit stehen, in die die erarbeiteten Inhalte eingegeben werden können.
- CMS-Software kann zwar als Freeware oder Open Source Software kostenlos genutzt werden, zur Erstellung eines eigenen CMS ist jedoch gezieltes Expertenwissen nötig.
- Ein Server muss ausfindig gemacht werden, auf dem die Seite gehostet werden kann.
- Am Ort des Projekts müssen funktionierende Computernetzwerke mit Internetanschluss vorhanden sein, um Inhalte direkt online eingeben zu können.
- Fragen nach Sicherheit der Website sind zu besprechen:
 - o Welcher Nutzer hat welche Rechte innerhalb des CMS?
 - o Gibt es wechselnde oder beständige Passwörter, bzw. wie schützt man die Website vor ungewollten Zugriffen?
- Eine Einweisung aller pädagogischen MitarbeiterInnen in das System vor Projektbeginn ist notwendig.

Webseitestruktur und Ablauf eines Projekttags im Schulklassenprogramm

- Im Schulklassenprogramm zum gesunden und fairen Frühstück wurden insgesamt zehn Produkte behandelt, die auf einen Frühstückstisch gehören könnten. Jede Klasse übernahm die Erarbeitung eines Produkts.
- Die Website spiegelt die Arbeitsstruktur im Projekt wieder: Jede Schulklasse teilte sich in drei Kleingruppen auf und erarbeitete zu jedem Produkt je ein Fragequiz, eine Fotostory und einen Feinschmecker-Eintrag, der aus Rezepten und einem Steckbrief zum Produkt besteht.
- Jede Kleingruppe erarbeitete, zum Teil mit digitaler Kamera und Internetrecherche, ihre Inhalte und stellte sie abschließend ins Internet. So füllte sich die Website mit jedem Projekttag ein Stück mehr.

Positive Erfahrungen mit dem CMS und dem Einsatz neuer Medien im Rahmen des Schulklassenprogramms

- Die Attraktion, mit Internet und Computer zu arbeiten, trug deutlich zur Motivation der Jugendlichen bei, sich auf die vorgegebenen Themen einzulassen. So setzten sie sich auch mit Themen wie der Herstellung von Butter, den Vorteilen ökologischer Landwirtschaft oder dem Fairen Handel auseinander, die ihnen zunächst fern lagen.
- Das Arbeiten am Computer bescherte allen Beteiligten Erfolgserlebnisse: Technisch versierte Jugendliche konnten ihr Wissen zeigen und einsetzen, andere SchülerInnen sammelten neue Erfahrungen im Umgang mit Computer und Internet.
- So waren schließlich alle TeilnehmerInnen stolz auf ihre Arbeit: sowohl auf die gelungene Handhabung der Technik, als auch auf die erarbeiteten Inhalte und das erstellte Medienprodukt.
- Dabei bedeutete den SchülerInnen die Tatsache sehr viel, ihr Produkt mittels des CMS unmittelbar im Internet sehen und zeigen zu können.
- Die Veröffentlichung der Projektergebnisse im Internet ermöglicht nun deren weitere Verwendung. Die SchülerInnen können sich ihre Produkte zusammen mit Freunden, Eltern oder Lehrern wiederholt ansehen. Zudem können weitere Medienprojekte von den erarbeiteten Inhalten profitieren und auf ihnen aufbauen. Eine Erweiterung der Website ist mittels des CMS immer möglich.
- Die aufwändige Vorbereitung für das Projekt (Einrichten des CMS, Vorbereitung von Informationen zu den Produkten) zahlte sich aus, da die Nachbereitung wenig Zeit kostete. Mit Ende des Projekttags standen die Ergebnisse online und mussten nachträglich nur geringfügig bearbeitet werden (Korrektur von Rechtschreibfehlern etc.).
- Die Struktur im CMS ist sehr übersichtlich, was die Wartung der Seite vereinfacht. Die technischen Anforderungen an die PädagogInnen während der Durchführung des Projekts waren gering.
- Der Einsatz neuer Medien in der Schule stellte sich als attraktive Alternative zu herkömmlichen Unterrichtsmethoden dar, da er selbstgesteuertes und kreatives Arbeiten ermöglichte.

Nachteile und Besonderheiten

- Nicht ganz so einfach war es, einer SchülerInnengruppe in der knappen Zeit Einblick in die Strukturen der CMS-Benutzeroberfläche zu gewähren, damit sie ihre Ergebnisse selbständig auf die Website schreiben konnten.
- Durch komplizierte Passwörter war zudem der Zugang in das CMS zeitraubend. Während einige SchülerInnen schon längst eingelogged waren und ungeduldig wurden, kamen andere mit der Eingabe der Passwörter nicht nach.
- Die Attraktivität des Internets zeigte auch ihre Tücken: Das Surfen im Web übte einen immensen Reiz auf die SchülerInnen aus und mitunter verloren sie das Interesse am eigentlichen Thema. Die Setzung klarer Regeln und ihre konsequente Einhaltung waren notwendig, um den Arbeitsprozess nicht zu gefährden. Bemerkenswert war aber auch, dass die SchülerInnen umso konzentrierter am Thema arbeiteten, je mehr Verantwortung man ihnen für ihr Produkt (z.B. die Erstellung der Quizfragen oder einzelner Szenen für die Fotostory) übertrug.

- Das Arbeiten mit einem CMS schreibt die Form der Ergebnisse relativ klar vor. Angesichts der knappen Zeit und des schulischen Rahmens waren diese Vorgaben eine Hilfe, sie bedeuten aber zugleich die Einschränkung freier Gestaltung.

Das Schulklassenprogramm hinterlässt den Eindruck, dass die Arbeit mit neuen Medien an Schulen angesichts der dort vorhandenen Technik, des Interesses der Jugendlichen und der damit gebotenen alternativen Unterrichtsmethoden sehr zeitgemäß und noch ausbaufähig ist.

Obwohl es thematisch um Ernährung, also um vor allem sinnlich zu erfassende Produkte ging, konnte das Projekt dem Thema mittels des Medieneinsatzes gerecht werden – allerdings wurde auf ein ausgewogenes Zusammenspiel mediengestützter Arbeitseinheiten und Phasen des sinnlich-ästhetischen Erlebens und kreativen Arbeitens geachtet.