



»Medienzirkus«

Eine spektakuläre Show mit Computerpräsentation und Whiteboard statt Tafel und Kreide, Tablets statt Heften, Internet statt Schulbüchern – so erträumen sich zahlreiche junge Computermäuse den Schulalltag. Wie kann ihre Medienlust den Unterricht bereichern, statt davon abzulenken? So wie jeder Zirkuskünstler seine Nummer auf das Gesamtprogramm der Vorstellung abstimmt, sollte auch der Computereinsatz in der Schule

einen Zweck verfolgen. Entweder er bringt einen Informationsgewinn, der ohne Rechner nicht möglich wäre, oder er dient der Medienerziehung. Die E-krobaten, die selbst das Vokabelheft elektronisch pflegen, müssen sich wie jeder Zirkusartist an feste Regeln halten, etwa eine vorgegebene Formatierung von Texten. Diese Vereinheitlichung gibt Ihnen als Lehrer Zeit, von den Mediencracks eine Menge Neues zu lernen.



»Der KlassencLOWN«

Oft braucht er gar nicht viele Worte: Mit stumm angedeuteten Handlungen und übertriebener Mimik, mit Gesten auf einzelne Zuschauer oder die Akrobaten in der Manege bringt der Clown das Publikum zum Lachen. Findet so ein geborener Spaßmacher seine Bühne im Klassenzirkus, kann das sehr lustig werden. Leider lenkt es auch alle anderen Artisten von ihren Nummern ab.

Im Zirkus Klassenzimmer bestimmt immer noch der Direktor, wer gerade seinen großen Auftritt hat. Mal darf der Clown für lockere Stimmung sorgen, das macht der Zirkusdirektor durch eigenes Mitscherzen deutlich. Dann kündigt er mit ernster Miene und großer Geste eine neue Nummer an. Der KlassencLOWN muss seinen Platz im Programm nun für die Zahlenjonglage oder die chemische Zaubertrankbraukunst freigeben.