
E-SPASS

MIT CARTOONS, COMICS UND

MANGAS



| | |
|-------------|----------------------------------|
| Modultyp | Internet im Deutschunterricht |
| Zielgruppe | Schüler von 12 bis 15 Jahren |
| Niveaustufe | A1+ |
| Autorinnen | Csörgő Barbara, Kaltenbach Petra |

A kiadvány az Educatio Kht. kompetenciafejlesztő oktatási program kerettanterve alapján készült.

A kiadvány a Nemzeti Fejlesztési Terv Humán erőforrás-fejlesztési Operatív Program 3.1.1. központi program (Pedagógusok és oktatási szakértők felkészítése a kompetencia alapú képzés és oktatás feladataira) keretében készült, a sulinoVA oktatási programcsomag részeként létrejött tanulói információhordozó. A kiadvány sikeres használatához szükséges a teljes oktatási programcsomag ismerete és használata.

A teljes programcsomag elérhető: www.educatio.hu címen.

Szakmai vezető: Kuti Zsuzsa

Szakmai bizottság: Enyedi Ágnes, dr. Majorosi Anna, dr. Morvai Edit

Szakmai lektor: Manzné dr. Jäger Mónika

Idegen nyelvi lektorok: Andreas Thimm, Dr. Zalán Péter

Szakértők: Magyar Ágnes, Dr. Zalán dr. Szablyár Anna

Alkotó szerkesztő: Tarajossy Zsuzsa

Felelős szerkesztő: Burom Márton

©

Szerzők: Csörgő Barbara, Kaltenbach Petra

Educatio Kht. 2008

MODULBESCHREIBUNG

| | |
|--------------------------------|--|
| MODULTYP | Internet im Deutschunterricht |
| INHALTE DES MODULS | In diesem Modul lernen die Schüler Cartoons, Comics und Mangas näher kennen, lesen in Gruppen über berühmte, in Deutschland verfügbare Titel, suchen auf der Homepage des Carlsen Verlags selbst Infos zum Thema, laden sie herunter, und stellen schließlich ihre Erfahrungen in einer Präsentation, in einem E-Spaß-Guide zu diesem Thema zusammen. |
| ZIELE DES MODULS | <ul style="list-style-type: none">☐ Förderung des Leseverstehens☐ Förderung der Schreibkompetenz☐ Förderung des mündlichen Ausdrucks☐ Förderung des Hörverstehens☐ vielseitige Förderung der rezeptiven, produktiven und interaktiven sprachlichen Kompetenzen☐ Förderung der Aufgeschlossenheit und Bereitschaft zum Spielen und zur Lösung spielerischer Aufgaben☐ Förderung der visuellen Ausdrucksfähigkeit, des eigenen Stils und Geschmacks anhand der Erstellung eines E-Spaß-Guides in Bild und Text☐ Stärkung der Fähigkeit zur effektiven, konstruktiven und kooperativen Zusammenarbeit in Gruppen / Paaren☐ Förderung der sozialen Kompetenz bei Erstellung und Bewertung gemeinsamer Produkte in der Gruppe / Klasse☐ Förderung der Fähigkeit, (Selbst)Kritik zu üben und diese in der Zielsprache entsprechend zu formulieren☐ Förderung der IKT-Kompetenzen |
| VORGESEHENE STUNDENZAHL | 5 Stunden (davon 1 online, 2 offline, 2 ohne Computer) |
| ZIELGRUPPE | Schüler von 12 bis 15 Jahren |
| NIVEAUSTUFE | A1+ |

VORKENNTNISSE

Die Schüler können...

- ☐ ihnen bekannte Wörter und sehr einfache Strukturen verstehen, die sie selbst, die Familie und die unmittelbare Umgebung betreffen, wenn langsam und klar gesprochen wird.
- ☐ einzelne Wörter und sehr einfache Sätze in einfachen und übersichtlichen alltäglichen Texten verstehen, die konkrete Bereiche und Bedürfnisse des täglichen Lebens betreffen.
- ☐ Teile von kurzen einfachen Texten verstehen, wenn sie die Gelegenheit zu wiederholtem Lesen haben.
- ☐ ihnen bekannte einzelne Wörter und häufig gebrauchte Wendungen korrekt schreiben.
- ☐ kurze und einfache Angaben zur Person und zu ganz alltäglichen und vertrauten Dingen schreiben.
- ☐ mit Hilfe von Vorlagen und Redemitteln einfache Texte erstellen.

ANKNÜPFUNGSPUNKTE

Programmpakete/Module in anderen Bildungsbereichen

–

Innerhalb dieses Programmpakets

–

SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG

Allgemeine Kompetenzen

- ☐ Förderung der Selbstwahrnehmung, des Selbstwertgefühls, der autonomen Handlungsfähigkeit
- ☐ Förderung der Kooperationsbereitschaft im Team / gemeinsam lernen
- ☐ Förderung der Diskussions-, Konsens- und Reflexionsfähigkeit
- ☐ Förderung der IKT-Kompetenzen

Fremdsprachliche Kompetenzen

- ☐ Förderung des Leseverstehens
- ☐ Förderung des mündlichen Ausdrucks / des freien Sprechens
- ☐ Förderung der Schreibkompetenz
- ☐ Förderung der Fähigkeit zur subjektiven und begründeten Meinungsäußerung in der Zielsprache
- ☐ Förderung des mündlichen Ausdrucks

AUSWERTUNG

Der Lehrer bewertet die Arbeit der Klasse und der einzelnen Gruppen hinsichtlich der Kooperationsfähigkeit, sowie der allgemeinen Einstellung der Schüler zu der innovativen Art der Zusammenarbeit bzw. der neuen Form der Unterrichtsstunden. Die Bewertung durch den Lehrer sollte motivierend wirken, die Schüler sollten angespornt, nicht abgeschreckt werden.

Am Ende des Moduls kann der Lehrer ein Gespräch mit den Schülern über die gemeinsame Arbeit und die Ergebnisse anregen. Die Kommunikation läuft in der Zielsprache ab.

Diese Runde kann durch den *Meinungsball* aufgelockert werden.

Der Meinungsball ist ein kleiner Ball, der sich immer bei dem befindet, der seine Meinung sagt. Der Ball kann immer einem anderen Schüler zugeworfen werden, der dann seine Meinung ebenso mitteilen kann. Der Ball kann unaufgefordert weitergegeben oder auch dem Schüler zugeworfen werden, der sich zur Meinungsäußerung meldet.

Die Runde ist zu Ende, wenn alle Schüler den Ball in der Hand gehalten haben.

Eine Alternative zur schriftlichen Bewertung ist der *Mini-Bewertungsbogen* für Schülergruppen, die sich mündlich – wegen ihrer geringen Sprachkenntnisse – noch eher schüchtern verhalten. Die Schüler können u. U. einen Multiple-choice-Test ausfüllen und die Bögen beim Lehrer abgeben.

DIDAKTISCH-METHODISCHE EMPFEHLUNGEN

Falls der Lehrer keine Erfahrungen mit *Internet im Unterricht* hat, sollte er vor Beginn der Arbeit mit dem jeweiligen Modul bzw. Programmpaket die dazu gehörende *Pädagogische Konzeption* gründlich studieren. Die Konzeption wird ihn mit den Grundsätzen dieser Arbeit bekannt machen und ihn bei seiner praktischen Arbeit unterstützen.

Die einzelnen Schritte und Aufgaben konfrontieren die Schüler mit verschiedenen kommunikativen Situationen, in denen sie ihre fremdsprachlichen Kenntnisse zielorientiert einsetzen müssen (Informationen einholen, gemeinsame Entscheidungen treffen, Arbeitsschritte organisieren, Mitschüler bei der Arbeit unterstützen bzw. diese bewerten usw.). Die Anlagen sollen die Schüler bei diesen Aufgaben unterstützen und sie dazu motivieren, die Fremdsprache als primäres Kommunikationsmittel zu gebrauchen. In diesem Sinne sollte auch der Lehrer bei den einzelnen Arbeitsschritten besonders darauf achten, dass die Schüler möglichst in der Fremdsprache kommunizieren und so viele Aufgaben wie möglich (darunter auch die Bewertung, die Korrektur und die Administration) selbstständig bzw. in konstruktiver Zusammenarbeit erledigen.

EMPFOHLENE LITERATUR

Glaboniat – Müller – Rusch – Schmitz – Wertenschlag: *Profile Deutsch*. München, Langenscheidt Verlag 2002 (CD-ROM)
Dringó-Horváth Ida – Hoffmann Orsolya: *Webology. Internet im Unterricht Deutsch als Fremdsprache*. Budapest, EduNet Stiftung für Lehrstoffentwicklung 2003 (CD-ROM)

Markus Biechele – Dietmar Rösler – Stefan Ulrich – Nicola Würffel: *Internet-Aufgaben - Deutsch als Fremdsprache*. Stuttgart, Ernst Klett Sprachen GmbH 2003

AUFBAU DES MODULS

| STUNDE | SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG | SCHÜLERAKTIVITÄTEN | SPRACHLICHE MITTEL | MATERIALIEN, MEDIEN |
|--------|--|--|--|---|
| 1 | <ul style="list-style-type: none"> ▣ Förderung des Leseverstehens ▣ Wortschatz aktivieren, einprägen, erweitern, festigen ▣ Kreatives Schreiben ▣ Förderung des mündlichen Ausdrucks ▣ spielerisches Lernen | <p>Die Schüler werden in die Welt der Cartoons, Comics und Mangas eingeführt.</p> <p>Sie lernen die Merkmale dieser Ausdrucksformen näher kennen und lösen Aufgaben zu den lustigen Cartoons von Joscha Sauer.</p> | <p>Zeitformen der Verben: Präsens, Präteritum, Perfekt, Futur I, Rektion der Verben, Substantivdeklinaton, Akkusativergänzung, Satzreihung, W-Frage, Präpositionen</p> | <p>1.2 Arbeitsblatt – Cartoons, Comics und Mangas / Gemeinsamkeiten und Unterschiede</p> <p>1.3 Arbeitsblatt – NICHT LUSTIG! Cartoons von Joscha Sauer</p> <p>1.4 Arbeitsblatt – Cartoons zum Texten Wörterbücher</p> |
| 2 | <ul style="list-style-type: none"> ▣ Förderung des Leseverstehens ▣ Förderung des mündlichen Ausdrucks ▣ spielerisch lernen ▣ Förderung der Fähigkeit, (Selbst)Kritik zu üben und diese in der Zielsprache entsprechend zu formulieren | <p>Die Schüler lernen anhand einer längeren PowerPoint-Präsentation konkrete Cartoons, Comics und Mangas kennen.</p> <p>Sie bearbeiten in Gruppen das Arbeitsblatt zu den einzelnen Cartoons, Comics und Mangas.</p> | <p>siehe Stunde 1</p> | <p>1.4 Arbeitsblatt – Cartoons zum Texten</p> <p>2.2 Diagerüst – Unterstützung für den Lehrer</p> <p>2.2 PPP – E-Spaß mit Cartoons, Comics und Mangas</p> <p>Computer und PowerPoint, oder ausgedruckte Dias zum Verteilen oder Diafolien zum Projizieren (zumindest zu den Aufgaben: Dia Nr. 9-12 zu Cartoons, Dia Nr. 14-16 zu Comics und Dia Nr. 19, 22, 24 und 26 zu Mangas)</p> <p>(3.1 Fragebogen – Fragen zu Carlsen Comics)</p> |

| STUNDE | SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG | SCHÜLERAKTIVITÄTEN | SPRACHLICHE MITTEL | MATERIALIEN, MEDIEN |
|--------|--|--|--------------------|---|
| 3 | <ul style="list-style-type: none"> ■ globales / selektives Leseverstehen ■ Suche und Selektion von Informationen ■ Übung im Umgang mit computergestützten bzw. Online-Aufgaben (Bilder bzw. Texte speichern und weiterverwenden, Suchmaschine benutzen, E-Mail, etc.) ■ Förderung der visuellen Ausdrucksfähigkeit, des eigenen Stils und Geschmacks | <p>Die Schüler lernen anhand eines Fragebogens und eines Arbeitsblatts die Internetseite des Carlsen Verlags näher kennen (www.carlsencomics.de/cc).</p> <p>Sie sammeln Materialien zu ihrer Carlsen-Präsentation (E-Spaß-Guide) und entwerfen auch das Layout dazu.</p> | siehe Stunde 1 | <p>3.1 Fragebogen – Fragen zu Carlsen Comics</p> <p>3.2 Aufgabenblatt zur Webtour – Cartoon/Comics/Mangas</p> <p>PC</p> <p>Internetzugang</p> <p>E-Mail-Adresse für die Klasse</p> |
| 4 | <ul style="list-style-type: none"> ■ Förderung der Fähigkeit, (Selbst)Kritik zu üben und diese in der Zielsprache entsprechend zu formulieren ■ Förderung der Schreibkompetenz ■ Förderung der visuellen Ausdrucksfähigkeit, des eigenen Stils und Geschmacks ■ Kooperationsbereitschaft im Team ■ gemeinsam lernen ■ spielerisches Lernen | <p>Die Arbeitsgruppen stellen anhand des von ihnen gesammelten E-Materials eine PowerPoint-Präsentation zusammen (E-Spaß Guide). (Die Gruppen stellen aus dem ausgedruckten Material eine Plakatpräsentation zusammen.)</p> | siehe Stunde 1 | <p>2.2 PPP – E-Spaß mit Cartoons, Comics und Mangas</p> <p>gesammeltes E-Material oder ausgedrucktes Material zur Plakatpräsentation</p> <p>Computer</p> <p>PowerPoint</p> <p>Klebstoff</p> <p>Schere</p> <p>bunte Marker</p> |

| STUNDE | SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG | SCHÜLERAKTIVITÄTEN | SPRACHLICHE MITTEL | MATERIALIEN, MEDIEN |
|--------|---|---|--------------------|--|
| 5 | <ul style="list-style-type: none"> ▣ Förderung des mündlichen Ausdrucks ▣ Förderung des Hörverstehens ▣ Förderung der Kompetenz, vor Gruppen Vorträge, Präsentationen zu halten ▣ kritisches Denken ▣ Förderung der Fähigkeit, (Selbst)Kritik zu üben und diese in der Zielsprache entsprechend zu formulieren | <p>Die Gruppen stellen ihre Präsentationen den Mitschülern vor. Sie bewerten die gemeinsame Arbeit anhand eines Bewertungsbogens oder mit Hilfe des Meinungsballs.</p> | siehe Stunde 1 | <p>PC PowerPoint-oder Plakatpräsentation Meinungsball (kleiner Ball aus Plüsch oder Gummi) 5.2 Mini-Bewertungsbogen Tafel (optional: vom Lehrer zusammengestellte und gedruckte Redemittelkarten)</p> |

STUNDENENTWÜRFE

1. STUNDE: CARTOONS – COMICS – MANGAS

| | |
|----------------------------|---|
| ZIELE DER STUNDE | <ul style="list-style-type: none">☐ Einführung in das Thema☐ die Ausdrucksformen Cartoons, Comics und Mangas näher kennen lernen, die gemeinsamen und unterschiedlichen Aspekte diskutieren☐ die Cartoons von Joscha Sauer anhand eines Arbeitsblattes bearbeiten☐ Cartoons texten, spielerische Wortschatzerweiterung |
| MATERIALIEN, MEDIEN | 1.2 Arbeitsblatt – Cartoons, Comics und Mangas / Gemeinsamkeiten und Unterschiede, 1.3 Arbeitsblatt – NICHT LUSTIG! Cartoons von Joscha Sauer, 1.4 Arbeitsblatt – Cartoons zum Texten, Wörterbücher |

| | |
|-------------------------------------|--------------------------------|
| SCHRITT 1 | Einführung in das Thema |
| ZEIT | 5 Minuten |
| SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG | Einführung in das Thema |
| SOZIALFORMEN | Plenum |
| MATERIALIEN, MEDIEN | – |

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Der Lehrer erklärt das Ziel des Moduls und den Ablauf der kommenden Stunden.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Das Ziel des Moduls ist, dass die Schüler die Ausdrucksformen Cartoons, Comics und Mangas näher kennen lernen, über berühmte, in Deutschland verfügbare Titel lesen, auf der Homepage des Carlsen Verlags selbst Infos zum Thema sammeln und schließlich ihre Erfahrungen in einem E-Spaß-Guide zusammenstellen.

| | |
|-------------------------------------|--|
| SCHRITT 2 | Cartoons – Comics – Mangas / Gemeinsamkeiten und Unterschiede |
| ZEIT | 25 Minuten |
| SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG | Förderung des Leseverstehens Erschließen der Bedeutung aus dem Kontext / mit Hilfe von Bildern Wortschatz aktivieren, einprägen, erweitern, festigen Förderung des mündlichen Ausdrucks Kooperationsbereitschaft im Team / in Paaren |
| SOZIALFORMEN | Gruppenarbeit |
| MATERIALIEN, MEDIEN | 1.2 Arbeitsblatt – Cartoons, Comics und Mangas / Gemeinsamkeiten und Unterschiede, Wörterbücher |

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. –
2. Der Lehrer fordert die Schüler auf, in Paaren oder Kleingruppen zu arbeiten.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Arbeit der kommenden Stunden baut stark auf der Internetseite des Carlsen Verlags auf (www.carlsencomics.de/cc). Die Seite befasst sich vor allem mit drei Themen, nämlich mit **Cartoons**, mit **Comics** und mit **Mangas**. Die Themen sowie die anschließenden Aufgaben orientieren sich ebenfalls an dieser Aufteilung, d. h. in den kommenden Stunden folgen Aufgaben zu **Cartoons**, **Comics** und **Mangas**.
2. Jedes Paar bzw. jede Gruppe bekommt die drei Blätter des 1.2 Arbeitsblatts – Cartoons, Comics und Mangas / Gemeinsamkeiten und Unterschiede und bespricht die darauf angegebenen Fragen. Den Arbeitsblättern können die Schüler Informationen über die Besonderheiten dieser Gattungen entnehmen, sich Gedanken zu diesen machen bzw. sich die Eigenschaften bewusst machen. Die Antworten sowie Gemeinsamkeiten und Unterschiede können anschließend in der Klasse diskutiert werden.

| | |
|-------------------------------------|--|
| SCHRITT 3 | NICHT LUSTIG! – Die Cartoons von Joscha Sauer |
| ZEIT | 15 Minuten |
| SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG | Förderung des Leseverstehens Erschließen der Bedeutung aus dem Kontext / mit Hilfe von Bildern Wortschatz aktivieren, einprägen, erweitern, festigen Kooperationsbereitschaft im Team / in Paaren |
| SOZIALFORMEN | Gruppenarbeit |
| MATERIALIEN, MEDIEN | 1.3 Arbeitsblatt – NICHT LUSTIG! Cartoons von Joscha Sauer, Wörterbücher |

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Nach der Einführung der Merkmale von Cartoons, Comics und Mangas soll es spielerisch mit den Cartoons von Joscha Sauer weitergehen. Der Lehrer lässt die Schüler Paare oder Kleingruppen bilden und verteilt das 1.3 Arbeitsblatt – NICHT LUSTIG! Cartoons von Joscha Sauer.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler bilden Paare oder Gruppen und lösen gemeinsam die Aufgaben des 1.3 Arbeitsblatts zu den Cartoons von Joscha Sauer.

Dieses Arbeitsblatt und die Aufgaben dienen immer noch zur Einführung in das Thema bzw. verstehen sich als Einstimmung.

| | |
|-------------------------------------|---|
| SCHRITT 4 | Hausaufgabe |
| ZEIT | |
| SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG | Förderung des Leseverstehens Erschließen der Bedeutung aus dem Kontext / mit Hilfe von Bildern Wortschatz aktivieren, einprägen, erweitern, festigen Kreatives Schreiben |
| SOZIALFORMEN | Einzelarbeit |
| MATERIALIEN, MEDIEN | 1.4 Arbeitsblatt – Cartoons zum Texten, Wörterbücher |

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. –

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler erhalten die Druckversion von 1-2 Cartoons und sollen nach dem Muster der in dieser Stunde gesehenen Cartoons je einen Satz zu den Cartoons schreiben.
Ihre Ideen und Auflösungen können in der nächsten Stunde besprochen werden.

2. STUNDE: E-SPASS / CARTOONS – COMICS – MANGAS

| | |
|-------------------------------------|--|
| ZIELE DER STUNDE | <ul style="list-style-type: none"> ☐ die Hausaufgaben im Plenum diskutieren ☐ anhand einer PPP die Themen <i>Cartoons, Comics und Mangas</i> näher kennen lernen ☐ Arbeitsgruppen zu den Themen <i>Cartoons, Comics und Mangas</i> bilden und den Arbeitsgruppen gemeinsam einen Namen geben ☐ Aufgaben zu bekannten Cartoons, Comics und Mangas gemeinsam lösen |
| MATERIALIEN, MEDIEN | 1.4 Arbeitsblatt – Cartoons zum Texten, 2.2 Diagerüst – Unterstützung für den Lehrer, 2.2 PowerPoint-Präsentation – E-Spaß mit Cartoons, Comics und Mangas, Computer, PowerPoint oder ausgedruckte Dias zum Verteilen oder Projizieren (mind. zu den Aufgaben: Dia Nr. 9-12 zu Cartoons, Dia Nr. 14-16 zu Comics und Dia Nr. 19, 22, 24 und 26 zu Mangas), (3.1 Fragebogen – Fragen zu Carlsen Comics) |
| SCHRITT 1 | Cartoons zum Texten |
| ZEIT | 10 Minuten |
| SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG | <p>Hausaufgabe präsentieren und diskutieren</p> <p>Verständigungsfragen stellen</p> <p>Förderung des mündlichen Ausdrucks</p> |
| SOZIALFORMEN | Plenum |
| MATERIALIEN, MEDIEN | 1.4 Arbeitsblatt – Cartoons zum Texten |

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Der Lehrer sollte die Schüler mit positiven Äußerungen motivieren und unterstützen.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler können ihre in der Hausaufgabe getexteten Cartoons präsentieren.
Die Schüler können Fragen stellen bzw. die Lösung der Hausaufgabe miteinander diskutieren.
Die Kommunikation erfolgt in der Zielsprache.

SCHRITT 2 E-Spaß – ein Vergnügen**ZEIT** 10 Minuten**SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG** Wortschatz aktivieren, einprägen, erweitern, festigen
Verständigungsfragen stellen**SOZIALFORMEN** Plenum**MATERIALIEN, MEDIEN** 2.2 Diagerüst – Unterstützung für den Lehrer, 2.2 PPP – E-Spaß mit Cartoons, Comics und Mangas, Computer, PowerPoint**LEHRERAKTIVITÄTEN**

1. Der Lehrer sollte zur PPP eine kurze Einführung machen. Er kann das Gerüst der Präsentation vorstellen.
(Hilfe dazu: 2.2 Diagerüst – Unterstützung für den Lehrer)

2. –

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Zuerst hören sich die Schüler die Einführung des Lehrers an, danach können sie die PPP in kleinen Gruppen selbst ansehen.

2. Es sollte den Schülern klar sein, dass sie hier entscheiden sollen, welche der drei Themen sie am meisten interessiert. Schüler mit gemeinsamen Interessen arbeiten zusammen in einer Gruppe.

DIFFERENZIERUNG**BEGRÜNDUNG** Ohne Schülercomputer bzw. ohne Computer**ZEIT** 10 Minuten**MATERIALIEN, MEDIEN** möglichst Farbkopien (zumindest von den Aufgaben, also den Dias Nr. 9-12 zu Cartoons, den Dias Nr. 14-16 zu Comics und den Dias Nr. 19, 22, 24 und 26 zu Mangas) oder Folien von den Dias
(Projektor)**BESCHREIBUNG** Wenn nur ein einziger, bzw. überhaupt kein Computer zur Verfügung steht, kann der Lehrer die Dias auf Folien ausdrucken und diese an die Wand projizieren bzw. von den wichtigsten Dias Kopien (möglichst Farbkopien) machen und diese unter den Schülern verteilen. Bei Ausfall der Computer sollten den Schülern auf jeden Fall alle Aufgabenblätter zur Auswahl zur Verfügung stehen.

SCHRITT 3 Gruppen bilden, den Gruppen Namen geben

ZEIT 5 Minuten

SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG zielgerechte Gruppenbildung
Förderung der sozialen Kompetenzen
spielerisch lernen

SOZIALFORMEN Gruppenarbeit

MATERIALIEN, MEDIEN –

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Der Lehrer sollte die Schüler auffordern, je nach Interesse für die kennen gelernten Themen *Cartoons, Comocs, Mangas* Gruppen zu bilden.
2. –

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler sollten sich, je nach dem, für welche der drei Themen sie sich interessieren, zu kleineren Gruppen zusammensetzen.
Es können auch mehrere Gruppen zu einem Thema gebildet werden, allerdings soll dabei auf die gleichmäßige Verteilung der Schüler geachtet werden.
2. Die Schüler sollen sich für eine Gruppenbezeichnung entscheiden, die irgendwie mit den zur Diskussion stehenden Themen im Zusammenhang steht. Es muss keineswegs sofort ein Name gefunden werden, die Schüler können über ihre Gruppenbezeichnung auch als Hausaufgabe nachdenken.
Auf den gemeinsamen Produkten der kommenden Stunden sollte ihr Gruppenname jedoch bereits angegeben werden

SCHRITT 4 E-Spaß mit Cartoons, Comics und Mangas – Gruppenarbeit

ZEIT 20 Minuten

SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG Förderung des Leseverstehens
Erschließen der Bedeutung aus dem Kontext / mit Hilfe von Bildern
Wortschatz aktivieren, einprägen, erweitern, festigen
Kooperationsbereitschaft im Team / in Paaren

SOZIALFORMEN Gruppenarbeit

MATERIALIEN, MEDIEN 2.2 PowerPoint-Präsentation – E-Spaß mit Cartoons, Comics und Mangas oder
Farbkopien der Aufgabenblätter (Dia Nr. 9-12 zu Cartoons, Dia Nr. 14-16 zu Comics und Dia Nr. 19, 22, 24 und 26 zu Mangas)

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Der Lehrer kann – wenn möglich – die Arbeitsblätter unabhängig von der Computerarbeit ausdrucken und unter seinen Schülern verteilen, so können diese die Aufgaben auch noch zusätzlich als Hausaufgabe bearbeiten.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Gruppen setzen sich zusammen, legen ihr Thema fest (Cartoons / Comics / Mangas) und lösen gemeinsam die Aufgaben zu einem Thema. Besonders aktive Gruppen können zusätzlich Aufgaben zu anderen Themen bearbeiten.

DIFFERENZIERUNG

BEGRÜNDUNG Ohne Schülercomputer bzw. ohne Computer

ZEIT 10 Minuten

MATERIALIEN, MEDIEN möglichst Farbkopien von den Aufgaben, also den Dias Nr. 9-12 zu Cartoons, den Dias Nr. 14-16 zu Comics und den Dias Nr. 19, 22, 24 und 26 zu Mangas

BESCHREIBUNG Wenn kein Computer zur Verfügung steht, kann der Lehrer von den wichtigsten Dias Kopien (möglichst Farbkopien) machen und diese unter den Schülern verteilen.
Bei Ausfall der Computer sollten den Schülern auf jeden Fall alle Aufgabenblätter zur Auswahl zur Verfügung stehen.

| | |
|-------------------------------------|--|
| SCHRITT 5 | Hausaufgabe |
| ZEIT | beliebig |
| SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG | kritisches Denken Förderung der Fähigkeit, (Selbst)Kritik zu üben und diese in der Zielsprache entsprechend zu formulieren selbständige Vorbereitung zukünftiger Arbeitsschritte |
| SOZIALFORMEN | Einzelarbeit bzw. Gruppenarbeit |
| MATERIALIEN, MEDIEN | 2.2 PowerPoint-Präsentation – E-Spaß mit Cartoons, Comics und Mangas oder Farbkopien der Aufgabenblätter (Dia Nr. 9-12 zu Cartoons, Dia Nr. 14-16 zu Comics und Dia Nr. 19, 22, 24 und 26 zu Mangas) (3.1 Fragebogen – Fragen zu Carlsen Comics) |

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. -
2. Der Lehrer kann optional die 3.1 Fragen zu Carlsen Comics unter den Schülern verteilen, so werden sie eine Übersicht haben, welche Aufgaben auf sie in der nächsten Stunde zukommen.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler können die ausgedruckten Aufgabenblätter der 2.2 PowerPoint-Präsentation – E-Spaß mit Cartoons, Comics und Mangas zu Hause lösen und/oder die Antworten voneinander korrigieren.
2. Die Schüler lesen zu Hause die 3.1 Fragen zu Carlsen Comics durch, versuchen die Fragen zu beantworten und bereiten sich damit auf die nächste Stunde vor.

3. STUNDE: CARLSEN COMICS ONLINE – DIE WEBTOUR

| | |
|-------------------------------------|--|
| ZIELE DER STUNDE | <ul style="list-style-type: none">☐ die Seite des Carlsen Verlags näher kennen lernen (www.carlsencomics.de/cc)☐ in der Gruppe Fragen zu dieser Seite beantworten☐ die Webtour durchführen und die damit verbundenen Aufgaben ausführen |
| MATERIALIEN, MEDIEN | 3.1 Fragebogen – Fragen zu Carlsen Comics, 3.2 Aufgabenblatt zur Webtour – Cartoon/Comics/Mangas (E-Spaß-Guide), PC, Internetzugang, E-Mail-Adresse für die Klasse |
| SCHRITT 1 | Fragen zu Carlsen Comics |
| ZEIT | 15 Minuten (flexibel) – Schritt 1 und 2 sind frei zu handhaben, für die Durchführung stehen insgesamt 35 Minuten zur Verfügung |
| SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG | globales / selektives Leseverstehen Suche und Selektion von Informationen Übung im Umgang mit Aufgaben, die speziell mit dem Computer bzw. mit dem Internet verbunden sind (Bilder und Texte speichern und weiterverwenden, Suchmaschine verwenden, E-Mail, etc.). |
| SOZIALFORMEN | Gruppenarbeit |
| MATERIALIEN, MEDIEN | 3.1 Fragebogen – Fragen zu Carlsen Comics |

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Der Lehrer verteilt den 3.1 Fragebogen – Fragen zu Carlsen Comics bzw. verweist auf den Fragebogen, wenn dieser als Hausaufgabe bereits verteilt wurde.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Gruppen der vorangehenden Stunden bleiben zusammen. Die Schülergruppen sollten die Seite www.carlsencomics.de/cc gemeinsam entdecken und den Fragebogen (3.1 Fragebogen – Fragen zu Carlsen Comics) gemeinsam ausfüllen. Wenn der Fragebogen bereits als Hausaufgabe verteilt wurde, wird dieser Arbeitsschritt den Schülern nicht besonders schwer fallen. Das kann dazu beitragen, dass eventuell mehr Zeit für die nächsten Schritte übrig bleibt.

2. –

2. Der Fragebogen enthält ausschließlich allgemeine, auf die Seite des Carlsen Verlags bezogene Aufgaben und Fragen, die zielgerichtete Suche und Arbeit nach den Ausdrucksmöglichkeiten (Cartoons / Comics / Mangas) erfolgt erst bei Schritt 2.!

Die Seite von Carlsen: www.carlsencomics.de/cc

| | |
|-------------------------------------|---|
| SCHRITT 2 | Auf zum E-Spaß-Guide! |
| ZEIT | 20 Minuten (flexibel) – Schritt 1 und 2 sind frei zu handhaben, für die Ausführung stehen insgesamt 35 Minuten zur Verfügung |
| SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG | globales / selektives Leseverstehen Suche und Selektion von Informationen Übung im Umgang mit Aufgaben, die speziell mit dem Computer bzw. mit dem Internet verbunden sind (Bilder und Texte speichern und weiterverwenden, Suchmaschine verwenden, E-Mail, etc.) |
| SOZIALFORMEN | Gruppenarbeit |
| MATERIALIEN, MEDIEN | 3.2 Aufgabenblatt zur Webtour – Cartoon/Comics/Mangas (E-Spaß-Guide) |

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Der Lehrer verteilt das 3.2 Aufgabenblatt zur Webtour – Cartoon/Comics/Mangas (E-Spaß-Guide) bzw. verweist auf das Aufgabenblatt, wenn es als Hausaufgabe bereits verteilt wurde.

2. –

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler führen vom 3.2 Aufgabenblatt zur Webtour – Cartoon/Comics/Mangas (E-Spaß-Guide) aus.

2. Die gesammelten Materialien werden auf der Festplatte unter dem Titel E-Spaß-Guide gespeichert oder an eine angegebene E-Mail Adresse unter demselben Titel versendet.

SCHRITT 3 E-Card**ZEIT** 10 Minuten**SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG** Übung im Umgang mit Aufgaben, die speziell mit dem Computer bzw. mit dem Internet verbunden sind (Bilder und Texte speichern und weiterverwenden, Suchmaschine verwenden, E-mail, etc.)
Förderung der Schreibkompetenz**SOZIALFORMEN** Gruppenarbeit**MATERIALIEN, MEDIEN** Computer, Internetzugang, E-Mail-Adresse für die Klasse**LEHRERAKTIVITÄTEN**

1. E-Cards können aus dem Teil *Cartoons – Nicht lustig*, aus dem Teil *Comics* und auch extra aus dem Teil *Mangas* verschickt werden.

Der Lehrer kann die jeweiligen Gruppen darauf hinweisen, ihre E-Card aus dem eigenen Bereich zu verschicken.

2. –

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schülergruppen senden eine E-Card ihrer Wahl an eine angegebene Adresse. In der Nachricht können sie kurz ihre Eindrücke von der Seite www.carlsencomics.de/cc bzw. von ihrer gemeinsamen Arbeit zusammenfassen. Besonders aktive und schnelle Gruppen können natürlich zusätzlich eine Karte aus einem anderen Bereich verschicken.

2. Die E-Cards können in der letzten Modulstunde oder nach Abschluss des Moduls in einer späteren Unterrichtsstunde gemeinsam besprochen werden.

SCHRITT 4 Hausaufgabe**ZEIT** beliebig**SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG** Förderung der visuellen Ausdrucksfähigkeit, des eigenen Stils und Geschmacks**SOZIALFORMEN** Einzelarbeit**MATERIALIEN, MEDIEN** beliebig

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. –

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler entwerfen das Layout für ihre Webtour-Präsentation. Die Layoutpläne können in der nächsten Stunde diskutiert werden.

4. STUNDE: UNSERE WEBTOUR

| | |
|-------------------------------------|---|
| ZIELE DER STUNDE | <ul style="list-style-type: none">☒ die Leistung der Mitschüler beurteilen und Mitschülern mündliche Rückmeldungen geben☒ aus dem gesammelten E-Material eine Carlsen-Präsentation zusammenstellen |
| MATERIALIEN, MEDIEN | 2.2 PPP – E-Spaß mit Cartoons, Comics und Mangas, gesammeltes E-Material oder ausgedrucktes Material zur Plakatpräsentation, Computer, PowerPoint, Klebstoff, Schere, bunte Marker |
| SCHRITT 1 | E-Spaß / die Kritik |
| ZEIT | 10 Minuten |
| SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG | kritisches Denken Förderung der Fähigkeit, (Selbst)Kritik zu üben und diese in der Zielsprache entsprechend zu formulieren |
| SOZIALFORMEN | Gruppenarbeit |
| MATERIALIEN, MEDIEN | 2.2 PPP – E-Spaß mit Cartoons, Comics und Mangas |

LEHRERAKTIVITÄTEN

1.-

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler können die unter 3.4 erhaltene Hausaufgabe, die 2.2 PowerPoint-Präsentation – E-Spaß mit Cartoons, Comics und Mangas, Aufgaben von anderen Gruppen lösen und / oder korrigieren bzw. besprechen, wenn Zeit und Interesse dafür vorhanden sind.
Falls keine Zeit dafür ist oder es an Interesse der Schüler mangeln sollte, kann diese Zeit selbstverständlich für die Webtour verwendet werden.

| | |
|-------------------------------------|--|
| SCHRITT 2 | Webtour-Workshop |
| ZEIT | 35 Minuten |
| SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG | Förderung der Schreibkompetenz Textgestaltung Förderung der visuellen Ausdrucksfähigkeit, des eigenen Stils und Geschmacks Kooperationsbereitschaft im Team |
| SOZIALFORMEN | Gruppenarbeit |
| MATERIALIEN, MEDIEN | gesammeltes Material, Computer, PowerPoint |

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Der Lehrer unterstützt die Schüler mit nützlichen Ratschlägen zur Übersichtlichkeit von Präsentationen.
2. –
3. –

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler stellen anhand der gesammelten Materialien eine PowerPoint-Präsentation zu der jeweiligen Ausdrucksform zusammen.
Die Präsentation soll mindestens 5 Dias enthalten, und die Gruppe soll mindestens fünf Minuten lang über das Gruppenprodukt sprechen können.
Die Präsentation sowie die damit verbundene Kommunikation werden in der Zielsprache laufen, die Schüler sollen sich auch darauf vorbereiten..
2. In diesem Schritt können die Designvorschläge (siehe Hausaufgabe Stunde 3, Schritt 4) diskutiert werden.
3. Die PPP sollte auch einen effektvollen Titel von der Arbeitsgruppe erhalten.

| | |
|----------------------------|--|
| DIFFERENZIERUNG | |
| BEGRÜNDUNG | Ohne Schülercomputer bzw. ohne Computer |
| ZEIT | 35 Minuten |
| MATERIALIEN, MEDIEN | gedrucktes E-material, Plakatkarton, Schere, Klebstoff, bunte Marker |
| BESCHREIBUNG | Wenn kein Computer zur Verfügung steht, können die Schüler auch Plakatpräsentationen zusammenstellen. In diesem Fall sollten sie das gesammelte Material an Texten und Bildern ausdrucken und zu einer Präsentation verarbeiten. Die Präsentation sowie die damit verbundene Kommunikation laufen in der Zielsprache ab. |

| | |
|-------------------------------------|---|
| SCHRITT 3 | Hausaufgabe |
| ZEIT | beliebig |
| SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG | zielorientierte Kooperation gemeinsam lernen spielerisches Lernen |
| SOZIALFORMEN | Gruppenarbeit |
| MATERIALIEN, MEDIEN | PPP oder Plakatpräsentation |

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. –

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Als Hausaufgabe können sich die Schüler Gedanken über die Art des Vortragens ihrer Präsentation machen. Sie können untereinander die Sprecherrollen verteilen, eventuell Kostüme zu den Figuren entwerfen usw.

5. STUNDE: PPP- ODER PLAKATPRÄSENTATION

| | |
|-------------------------------------|--|
| ZIELE DER STUNDE | <ul style="list-style-type: none"> ▣ den Mitschülern die von den Gruppen zusammengestellten Präsentationen vorstellen ▣ die Arbeit und die Modulstunden anhand eines Bewertungsbogens oder in einer Runde mit dem Meinungsball bewerten ▣ Förderung des mündlichen Ausdrucks: die Schüler besprechen alle gemeinsamen Arbeitsschritte, die auftretenden Probleme oder Fragen, sowie Projektprodukte und -ergebnisse immer in der Zielsprache. |
| MATERIALIEN, MEDIEN | <p>vor der Stunde: Der Lehrer kann vor der Stunde Redemittelkarten zusammenstellen, drucken und verteilen (optional). PC, PowerPoint- oder Plakatpräsentation, Meinungsball (kleiner Ball aus Plüsch oder Gummi), 5.2 Mini-Bewertungsbogen, Tafel, (optional: vom Lehrer zusammengestellte und gedruckte Redemittelkarten)</p> |
| SCHRITT 1 | PPP oder Plakatpräsentation |
| ZEIT | 30 Minuten |
| SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG | Förderung des mündlichen Ausdrucks Förderung des Hörverstehens Förderung der Kompetenz, vor Gruppen Vorträge, Präsentationen zu halten |
| SOZIALFORMEN | Gruppenarbeit |
| MATERIALIEN, MEDIEN | PPP oder Plakatpräsentationen, Computer, Power Point, Beamer |

LEHRERAKTIVITÄTEN

1.-

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler stellen einander ihre Präsentationen vor. Die Präsentation sowie die damit verbundene Kommunikation laufen in der Zielsprache ab.

SCHRITT 2 Meinungsball**ZEIT** 10 Minuten**SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG** kritisches Denken
Förderung der Fähigkeit, (Selbst)Kritik zu üben und diese in der Zielsprache entsprechend zu formulieren
Förderung des mündlichen Ausdrucks**SOZIALFORMEN** Plenum**MATERIALIEN, MEDIEN** Meinungsball, Tafel, (optional: vom Lehrer zusammengestellte und gedruckte Redemittelkarten)**LEHRERAKTIVITÄTEN**

1. Der Lehrer koordiniert die Meinungsrunde.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler stellen sich in einem Kreis auf oder setzen sich in einer Runde zusammen.

Jeder Schüler äußert sich in einem Satz zum Modul und zu den vergangenen fünf Stunden.

Lob und Kritik können sich auf die unten stehenden Punkte beziehen und sollen stets in einem einfachen, jedoch vollständigen Satz in der Fremdsprache formuliert werden:

Die Arbeit in meiner Gruppe

Unsere Präsentation

Die Internetseite www.carlsencomics.de/cc/

Das Modul, die Modulstunden im Allgemeinen

Die Kommunikation läuft in der Zielsprache ab.

Redemittel zur Meinungsäußerung:

Ich bin der Meinung, dass ...

Ich finde diese Seite www.carlsencomics.de/cc/

Mein Problem bei der Teamarbeit war...

Meine Meinung über mein Team war... / ist...

Mein Problem mit dieser Seite ist ...

Ich schlage vor...

Interessant finde ich... (, dass...)

Ungünstig ist...

Lustig, interessant, langweilig, aufregend, schlimm, schrecklich, herrlich ist, dass

....

Ich finde die Arbeit mit den Modulen ...

Zusammenfassend würde ich sagen ...

Die Redemittel kommen an die Tafel.

(Optional: Der Lehrer kann vor der Stunde Redemittelkarten zusammenstellen, drucken und verteilen.)

2. –

2. Die Klassenrunde kann mit Hilfe des sog. *Meinungsballs* lockerer gestaltet werden.

Der Meinungsball ist ein kleiner Ball, der sich immer bei dem befindet, der gerade seine Meinung sagt. Der Ball kann dann einem anderen Schüler zugeworfen werden, der ebenfalls seine Meinung mitteilen kann. Der Ball kann unaufgefordert weitergegeben oder auch dem Schüler zugeworfen werden, der sich zur Meinungsäußerung meldet.

Die Runde ist zu Ende, wenn jeder Schüler sich zumindest einmal geäußert hat.

3. –

3. Die von den Schülern erstellten E-Cards (3.3) können hier am Ende der Stunde oder nach Abschluss des Moduls in einer späteren Unterrichtsstunde gemeinsam vorgestellt und besprochen werden.

DIFFERENZIERUNG

BEGRÜNDUNG

Mini-Bewertungsbogen

ZEIT

10 Minuten

MATERIALIEN, MEDIEN

5.2 Mini-Bewertungsbogen

BESCHREIBUNG

Die Schüler bewerten die gemeinsame Arbeit, die Modulstunden und die Seite von Carlsen Comics anhand eines kleinen Bewertungsbogens. Die ausgefüllten Bögen werden beim Lehrer abgegeben.

Die von den Schülern erstellten E-Cards (3.3) können hier am Ende der Stunde oder nach Abschluss des Moduls in einer späteren Unterrichtsstunde gemeinsam vorgestellt und besprochen werden.

SCHRITT 3 Abschluss des Moduls**ZEIT** 5 Minuten**SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG** Kurzbewertung und Abschluss der Arbeit**SOZIALFORMEN** Plenum**MATERIALIEN, MEDIEN** –**LEHRERAKTIVITÄTEN**

1. Der Lehrer fasst kurz seine Bemerkungen zu der gemeinsamen Arbeit bzw. generell zu den Modulstunden zusammen und schließt die Modulstunden ab. Der Lehrer bewertet die Arbeit der Klasse und der einzelnen Gruppen hinsichtlich der Kooperationsfähigkeit, sowie der allgemeinen Einstellung der Schüler zu der innovativen Art der Zusammenarbeit bzw. der neuen Form der Unterrichtsstunden. Die Bewertung durch den Lehrer sollte motivierend wirken, die Schüler sollten angespornt, nicht abgeschreckt werden. Besonders aktive Gruppen bzw. Schüler sollten auch besonders gelobt werden.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die von den Schülern erstellten E-Cards (3.3) können hier am Ende der Stunde oder nach Abschluss des Moduls in einer späteren Unterrichtsstunde gemeinsam vorgestellt und besprochen werden.