
LITERATUR.DIGITAL@DAF.HU

Modultyp	Kreative Kommunikation
Zielgruppe	Schüler von 16 bis 19 Jahren
Niveaustufe	B2
AutorInnen	Boócz-Barna Katalin, Jaszenovics Sándor

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

Szakértők: Magyar Ágnes, dr. Zaláné dr. Szablyár Anna

Alkotó szerkesztő: Tarajossy Zsuzsa

Felelős szerkesztő: Burom Márton

©

Szerzők: Boócz Barna Katalin, Csörgő Barbara, Jaszenovics Sándor, Palotás Berta, Szabó Zsuzsanna

Educatio Kht. 2008

MODULBESCHREIBUNG

MODULTYP	Kreative Kommunikation
INHALTE DES MODULS	Dieses Modul beschäftigt sich mit einem neuartigen Genre der Literatur, mit der sog. digitalen Literatur. Nach einer ersten Annäherung an <i>Digitalität</i> und <i>Literatur</i> setzen sich Schüler mit konkreten digitalen Kunstwerken auseinander. Schülern wird angeboten, selbst literarische Werke zu gestalten.
ZIELE DES MODULS	<ul style="list-style-type: none">■ Kennenlernen des Genres <i>Digitale Literatur</i>■ Entwicklung der Medienkompetenz■ Entwicklung der Textsortenkompetenz und die Aneignung spezifischer Strategien beim Lesen digitaler Literatur■ Sensibilisierung der ästhetischen Wahrnehmung■ Entwicklung der Sprechfertigkeit – digitale Werke als Gesprächsanlässe nutzen
VORGESEHENE STUNDENZAHL	3 Stunden
ZIELGRUPPE	Schüler von 16 bis 19 Jahren
NIVEAUSTUFE	B2
VORKENNTNISSE	<ul style="list-style-type: none">▣ Erfahrungen im Umgang mit fiktionalen Texten im DaF-Unterricht▣ grundlegende Kenntnisse und Erfahrungen im Bereich Computer und Internet▣ Benutzung von Internetbrowser▣ Umgang mit Links und Schaltflächen auf einer Website▣ Umgang mit Online-Foren
ANKNÜPFUNGSPUNKTE	
zu Modulen in anderen Bildungsbereichen	Informatik
zu anderen Modulen im Bildungsbereich DaF	Kreative Kommunikation: Modul „Liebe ist alles“
zum Abitur	zu mündlichen Themenbereichen: <i>Freizeit – Kultur, Wissenschaft und Technik</i>

SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG

Allgemeine Kompetenzen

- Förderung der Kreativität
- Förderung der Kooperationsbereitschaft und -fähigkeit
- Sensibilisierung der ästhetischen Wahrnehmung
- Entwicklung computer- und internetspezifischer Kenntnisse

Fremdsprachliche Kompetenzen

- Lesen: Entwicklung neuartiger Lesestrategien für die Erschließung von Texten in digitalen Medien, einen digital-fiktionalen Text interpretieren können, einen digital-literarischen Text erstellen können
- Entwicklung fremdsprachlicher Medienkompetenz
- Fachtexte zum Thema *Digitale Literatur* verstehen
- wichtige Fachbegriffe verwenden können
- Sprechen: Meinungsäußerung, Begründung und Interpretation

AUSWERTUNG

- stummer Dialog
- Forumsbeitrag (<http://www.myphorum.de>) oder
- Rundschreiben per E-Mail

DIDAKTISCH-METHODISCHE EMPFEHLUNGEN

Die dritte Stunde soll möglichst im Computerraum mit Internetzugang durchgeführt werden, damit jeder Schüler die gleichen Möglichkeiten hat, seine Kreativität ausleben und fördern zu können.

EMPFOHLENE LITERATUR

Simanowski, Roberto (Hrsg.): *DICHTUNG-DIGITAL*: Online Journal zur digitalen Ästhetik, www.dichtung.digital.com
Heibach, Christiane: *Literatur im Internet: Theorie und Praxis einer kooperativen Ästhetik*. Dissertation. 2000. Sonderausgabe des Werkes, abrufbar unter: <http://www.dissertation.de>
Jaszenovics Sándor: *digitale.texte@daf.de - Einsatz digitaler Texte im DaF-Unterricht*. Pécs: PTE BTK Német Nyelvészeti Tanszék, Diplomarbeit, 2005
Kast, Bernd: *Literatur im Anfängerunterricht*. In: *Fremdsprache Deutsch*. 11, 1994, S. 4-13.
Simanowski, Roberto (Hg.): *literatur.digital. Formen und Wege einer neuen Literatur*. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 2002 mit CD-ROM.

AUFBAU DES MODULS

STUNDE	SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	SCHÜLERAKTIVITÄTEN	SPRACHLICHE MITTEL	MATERIALEN, MEDIEN
1	<ul style="list-style-type: none"> ■ Vorwissen zum Thema <i>Literatur und Digitalität im Alltag</i> aktivieren ■ Begründungen formulieren ■ Verständnis und Deutung eines digitalen Kunstwerks bzw. eines Sehtextes 	<p>Ampelfeedback – Spiel zum Thema <i>Digitalität und Literatur</i></p> <p>Auseinandersetzung mit digitalen Kunstwerken ER/SIE-Wörterkolonnen</p> <p>Interpretationsversuche</p>	<p>Wörter mit den Silben „ER“ und „SIE“</p> <p>Meinungen, Ansichten äußern</p>	<p>drei farbige Kärtchen – ein rotes, ein grünes und ein gelbes – für jeden Teilnehmer (Kärtchengröße: 12x12 cm) vorbereiten</p> <p>leere A4-Blätter</p> <p>1.1 Lehrerinfo – Ist das Literatur? Ist das digital? Computer mit Internetzugang ER/SIE-Wörterkolonnen: http://www.soyosigma.de/ersie oder CD-ROM von Roberto Simanowski Projektor (Beamer)</p>
2	<ul style="list-style-type: none"> ■ tieferes Verstehen eines digitalen Kunstwerkes ■ Hintergrundwissen zum Thema <i>Digitale Literatur</i> kennen lernen bzw. aktivieren ■ digitale Kunstwerke als Gesprächsanlässe nutzen 	<p>Schüler interpretieren ein digitales Kunstwerk, führen Diskussionen, lernen kurze theoretische Texte zum Thema <i>Digitale Literatur</i> kennen und wenden die gelesenen Informationen auf das gesehene Kunstwerk an.</p>	<p>Wortschatz: <i>Literatur, digitale Literatur</i></p>	<p>vor der Stunde:</p> <p>2.1 Arbeitsblatt – Impulstexte zur Interpretation zerschneiden</p> <p>ER/SIE – Wörterkolonnen : http://www.soyosigma.de/ersie oder auf CD-ROM (s. 1. Stunde)</p> <p>leere Poster</p> <p>2.3 Arbeitsblatt – Zuordnungsaufgabe</p>

STUNDE	SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	SCHÜLERAKTIVITÄTEN	SPRACHLICHE MITTEL	MATERIALEN, MEDIEN
3	<ul style="list-style-type: none"> ■ Förderung der Kreativität ■ Entwicklung der Präsentationsfähigkeit ■ Entwicklung der Fähigkeit zur Selbstreflexion 	Schüler präsentieren Konzepte zu digitalen Kunstwerken. Sie werden interaktive Gestalter digitaler Kunst im Internet, geben einander Rückmeldungen und reflektieren ihre eigenen Aktivitäten.	ein Konzept verständlich vorstellen	<p>vor der Stunde:</p> <p>Einrichtung eines Forums zur Reflexionsphase unter http://www.myphorum.de</p> <p>Raum mit Computern und Internetzugang</p> <p>Projektor</p> <p>Drucker</p> <p>Papier</p> <p>http://www.kopfbilder.de/digitaleliteratur/index2.html,</p> <p>Blu-Tack</p> <p>Post-it</p>

STUNDENENTWÜRFE

1. STUNDE: DIGITALITÄT UND LITERATUR

ZIELE DER STUNDE	<ul style="list-style-type: none">☐ Aktivierung der Vorkenntnisse zum Thema☐ das digital-literarische Werk „ER/SIE-Wörterkolonnen“ kennen lernen☐ erste Interpretationsansätze und -versuche äußern können
MATERIALIEN, MEDIEN	<p>vor der Stunde: drei farbige Kärtchen – ein rotes, ein grünes und ein gelbes – für jeden Teilnehmer (Kärtchengröße: 12x12 cm) vorbereiten</p> <p>leere A4-Blätter, Computer mit Internetzugang oder CD-ROM von Roberto Simanowski, Projektor (Beamer), 1.1 Lehrerinfo – Ist das Literatur? Ist das digital?, das digitale Werk im Internet unter http://www.soyosigma.de/ersie oder das Buch von Roberto Simanowski (Hg.): literatur.digital. Formen und Wege einer neuen Literatur</p>
SCHRITT 1	Ampelfeedback zu den Aussagen über „Digitalität“ und „Literatur“
ZEIT	10-15 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	Bedeutungskklärung: „Digitalität“ und „Literatur“
SOZIALFORMEN	Plenum
MATERIALIEN, MEDIEN	drei farbige Kärtchen – ein rotes, ein grünes und ein gelbes – für jeden Teilnehmer (Kärtchengröße: 12x12 cm), 1.1 Lehrerinfo – Ist das Literatur? Ist das digital?

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Lehrer liest die einzelnen Fragen vor und lässt Schüler entscheiden: *Ist das digital? bzw. Ist das Literatur?* (s. 1.1 Lehrerinfo – Ist das Literatur? Ist das digital?)
Lehrer soll darauf achten, dass die eventuellen Begründungen tatsächlich kurz sind.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Jeder Schüler erhält drei Kärtchen: ein rotes, ein grünes und ein gelbes. Schüler reagieren auf jede Frage mit einem Kärtchen: wenn sie zustimmen, heben sie das grüne Kärtchen, wenn sie nicht einverstanden sind, das rote, und wenn sie meinen, dass beides zustimmt, heben sie das gelbe Kärtchen. Sie können evtl. noch kurz ihre Entscheidung begründen.

SCHRITT 2 ER/SIE-Wörterkolonnen: Vorbereitung**ZEIT** 10 Minuten**SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG** Wortschatzaktivierung, Kooperationsfähigkeit**SOZIALFORMEN** Gruppenarbeit**MATERIALIEN, MEDIEN** leere A4-Blätter**LEHRERAKTIVITÄTEN**

1. Lehrer erklärt die Aufgabe, die auf das konkrete Kunstwerk vorbereitet.

Lehrer erklärt das Wort *Silbe*, wenn nötig, und gibt Beispiele, wenn die Aufgabe den Schülern Schwierigkeiten bereitet. Lehrer regelt den zeitlichen Ablauf der Aufgabe (5 Minuten einhalten).

2. –

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. In der Klasse bilden die Mädchen und die Jungen jeweils zwei Gruppen. Allen stehen 5 Minuten zur Verfügung um Wörter zu suchen:

Die Gruppen der Jungen suchen Wörter, in denen die Silbe ER vorkommt, die Gruppen der Mädchen suchen Wörter, in denen die Silbe SIE vorkommt, und notieren sie sie.

2. Schüler gehen herum (Jungs zu den Mädchen, Mädchen zu den Jungs) und notieren sich die Ideen der anderen Gruppen.

DIFFERENZIERUNG**BEGRÜNDUNG** Schülern auf niedrigerem Sprachniveau kann bei der Aufgabe ein einsprachiges Wörterbuch zur Verfügung gestellt werden.**ZEIT** 5 Minuten**MATERIALIEN, MEDIEN** einsprachiges Wörterbuch**BESCHREIBUNG** Wie bei 1., Schüler sollen nur die Wörter aufschreiben, deren Bedeutung sie kennen.

SCHRITT 3 ER/SIE-Wörterkolonnen**ZEIT** 10-15 Minuten**SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG** Beobachtungen zum digitalen Werk verbalisieren können**SOZIALFORMEN** Plenum**MATERIALIEN, MEDIEN** Computer mit Internetzugang oder die CD-ROM des Buches von Roberto Simanowski, (Hg.): literatur.digital, Projektor**LEHRERAKTIVITÄTEN**

1. Lehrer projiziert das digitale Werk von Menzer und Orth „ER/SIE“. <http://www.soyosigma.de/ersie> → Auswahl des Werkes durch das Anklicken der Schaltfläche „Index“ oben in der linken Ecke der Website.
2. –
3. Lehrer zeichnet eine leere Tabelle an die Tafel und während der Diskussion trägt er die Ideen der Schüler in sie ein.

Tafelbild:

Entstehung	auffallend	Besonderheit
SIE-Wörter / ER-Wörter fallen runter	ER Haufen ist größer	es gibt einen Sound im Hintergrund
zwei Haufen entstehen	Wörter bewegen sich	der Text muss gestartet werden
am Ende: zwei Haufen mit unlesbaren Wörtern nebeneinander	Wörter fallen in alphabetischer Reihenfolge runter	Literatur auf der Oberfläche einer Website

Die Tabelle enthält Lösungsvorschläge für den Lehrer.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Schüler beobachten den Sehtext und schreiben Wörter, die sie beim Schritt 2 auch selbst notiert haben.
2. Schüler nennen die gemeinsamen Wörter im Plenum.
3. Schüler äußern sich zuerst kurz, wie ihnen das Werk gefallen hat, dann diskutieren über die folgenden Aspekte im Plenum:

*Wie entsteht ein Werk wie dieses?**Was ist auffallend an diesem Werk?**Was ist das Besondere an diesem Werk?*

4. Lehrer führt das Werk wieder vor und ermuntert Schüler, die Tabelle um weitere Stichpunkte zu ergänzen. Lehrer erklärt auch, dass das Werk zum kompletten Verstehen der Intention der Autoren öfters angeschaut werden sollte, denn einige Aspekte sind beim ersten Betrachten noch nicht sichtbar oder sofort zu erkennen.
5. Lehrer erklärt die Hausaufgabe.
4. Schüler schauen sich das Werk noch mal an, dann gehen sie zur Tafel und ergänzen die Tabelle, indem sie ihre neuen Beobachtungen / Entdeckungen in die Tabelle eintragen.
5. Schüler schauen sich das Werk zu Hause noch einmal im Internet an (<http://www.soyosigma.de/ersie>) und suchen nach neuen Entdeckungen. Sie überlegen, nach welchen weiteren noch nicht genannten Aspekten das Werk untersucht werden kann und notieren sich diese.

2. STUNDE: ER/SIE-WÖRTERKOLONNEN: INTERPRETATION UND THEORIE DIGITALER LITERATUR

ZIELE DER STUNDE	<ul style="list-style-type: none">☐ Förderung der Fähigkeit, Literatur zu interpretieren☐ ausgewählte, kurze Fachtexte über die sog. <i>Digitale Literatur</i> verstehen können☐ Werke der digitalen Literatur interpretieren können☐ wichtige Fachbegriffe der digitalen Literatur bei der Präsentation verwenden können
MATERIALIEN, MEDIEN	vor der Stunde: 2.1 Arbeitsblatt – Impulstexte zur Interpretation zerschneiden, leere Poster, 2.3 Arbeitsblatt – Zuordnungsaufgabe
SCHRITT 1	„ER/SIE“ jetzt anders
ZEIT	20-25 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	ein digitales Werk auf einer tieferen Bedeutungsebene verstehen und interpretieren können, Präsentationsfähigkeiten
SOZIALFORMEN	Gruppenarbeit
MATERIALIEN, MEDIEN	Notizen der Schüler (Hausaufgabe), 2.1 Arbeitsblatt – Impulstexte zur Interpretation zerschnitten, leere Poster

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Lehrer fragt Schüler nach der Hausaufgabe von der letzten Stunde. Er notiert die Aspekte der Schüler an der Tafel zur weiteren Untersuchung des Werkes.
2. Lehrer lässt vier Gruppen bilden und verteilt die zerschnittenen Impulsaussagen zur Interpretation (2.1 Arbeitsblatt – Impulstexte zur Interpretation). Im Hintergrund lässt Lehrer das Werk öfters nacheinander abspielen, so dass die Schüler während der Lösung der Aufgabe einen Blick darauf werfen können.
3. Lehrer erklärt den Verlauf der Präsentation der Stellungnahmen. Lehrer lässt einen Schüler die einzelnen zerschnittenen Fragen aus dem Fragekatalog ziehen (2.1 Arbeitsblatt – Impulstexte zur Interpretation).

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Schüler nennen im Plenum die entdeckten neuen Aspekte (Hausaufgabe).
2. Jede Gruppe versucht die erhaltene Impulsaussage zu deuten (zuzustimmen oder abzulehnen) und sucht Argumente für ihre Stellungnahme. Schüler halten sie schriftlich auf einem Poster fest.
3. Ein Schüler zieht eine Frage. Die Gruppen überlegen, ob sie diese Frage bearbeitet haben. Falls ja, dann präsentieren sie ihre Ergebnisse anhand ihres Posters.

SCHRITT 2 Vergleich gedruckter und digitaler Literatur**ZEIT** 10 Minuten**SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG** Wissensaktivierung
Zusammenfassung der bisherigen Lernergebnisse**SOZIALFORMEN** Paararbeit**MATERIALIEN, MEDIEN** leere Poster**LEHRERAKTIVITÄTEN**

1. Lehrer erklärt die Aufgabe und verweist auf das Ergebnis des Ampelfeedbacks. Er zeichnet folgende leere Schablone an die Tafel:

gedruckte literarische Texte	digitale Literatur
lineares Lesen	digitales Medium als
keine Musik oder Sounds	Informationsträger
Buch oder Papier als	Musik, Bilder spielen eine große
Informationsträger	Rolle
...	das Werk wird vom Leser
...	„gestartet“
	...
	...

Die Tabelle enthält mögliche Lösungen. Haben Schüler Schwierigkeiten, soll Lehrer diese als Ausgangspunkte ansprechen.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Schüler vergleichen gedruckte literarische Texte mit digitalen literarischen Texten und äußern ihre Ideen im Plenum. Sie sollen eigene Erfahrungen aus den Literaturstunden, ihre bisherigen Leserenerfahrungen und Erkenntnisse aus den vorangehenden Stunden zum Thema *Digitale Literatur* einbringen.

SCHRITT 3 Wichtige Begriffe ... für schnelle Gruppen mit guten Informatik-Kenntnissen

ZEIT 10 Minuten

SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG Schlüsselbegriffe den Definitionen zuordnen können

SOZIALFORMEN Partnerarbeit

MATERIALIEN, MEDIEN 2.3 Arbeitsblatt – Zuordnungsaufgabe

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Lehrer erklärt die Aufgabe und hilft, wenn nötig.
2. Lehrer kontrolliert die Ergebnisse.
Lösung: 1. INTERAKTIVITÄT, 2. INTERMEDIALITÄT, 3. INSZENIERUNG
3. Lehrer fragt, wie diese Eigenschaften in dem gesehenen Werk präsent sind.

Intermedialität: Bewegung der Wörter ist zu sehen, Geräusche und Sounds sind zu hören.

Inszenierung: das Werk wurde vom Autor programmiert, „Performance der Wörter“, die Programmierenebene ist dem Leser unsichtbar.

Interaktivität: das Werk kann beliebig oft angeschaut werden, aber der Leser kann hier nicht eingreifen.

Bemerkung:

Falls Schüler schnell die Aufgaben lösen und zu einem Ergebnis kommen, kann Lehrer weitere Werke von der Website (<http://www.soyosigma.de/ersie>) oder von der CD-ROM zur Anregung zeigen. Zum Beispiel: „Namenskolonnen“, „Stotterer“, „Familie“, usw. oder Interpretationsversuche finden im Buch von Simanowski.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Schülerpaare ordnen die Begriffe in der linken Spalte der Tabelle den Texten der rechten Spalte zu (2.3 Arbeitsblatt – Zuordnungsaufgabe).
2. Schüler lesen die Ergebnisse vor.
3. Schüler überlegen, wie Interaktivität, Inszenierung und Intermedialität im verarbeiteten digitalen Werk repräsentiert sind.

4. Lehrer erklärt die Hausaufgabe und stellt folgendes Beispiel vor:

Entwurf eines Konzepts:

Thema: *Konsumgesellschaft*

Texte: Durchsagen von Supermärkten, die zum Kauf anregen; Zeitungüberschriften, die sich mit diesem Thema beschäftigen, usw.

Performance:

Im Hintergrund wechseln sich Bilder von Produkten, die wir nicht unbedingt brauchen und trotzdem kaufen. Im Hintergrund laufen Durchsagen von Supermärkten, die zum Kauf anregen. Es leuchten zufällig Zeitungüberschriften auf, die sich mit dem Thema beschäftigen, usw.

4. Schüler entwerfen das Konzept eines digitalen literarischen Werkes.
Das Thema soll ein aktuelles gesellschaftliches Problem darstellen.

Falls die Möglichkeit besteht, können Schüler eine PowerPoint-Präsentation vorbereiten. Wenn die Mittel dazu fehlen, sollen sie ihren Konzept-Entwurf auf einem Poster erstellen und mit Zeichnungen, etc. illustrieren.

3. STUNDE: SCHÜLER ALS DIGITALE DICHTER

ZIELE DER STUNDE

- ☐ Konzepte präsentieren und veranschaulichen können
- ☐ selbst digitale Kunstwerke gestalten
- ☐ Meinungen in Form von Forumsbeiträgen oder Rundschreiben äußern

MATERIALIEN, MEDIEN

vor der Stunde: Einrichtung eines Forums zur Reflexionsphase anhand der Anweisungen auf <http://www.myphorum.de>
Raum mit Computern und Internetzugang, Projektor, Drucker, Papier, Blu-Tack, Post-its

SCHRITT 1

Präsentation der Konzeptentwürfe

ZEIT

20 Minuten

SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG

Präsentationstechniken anwenden

SOZIALFORMEN

Einzelarbeit, Plenum

MATERIALIEN, MEDIEN

Raum mit Computern und Internetzugang, Projektor

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Lehrer erklärt die Gestaltung eines Infomarktes:
Die Hälfte der Schüler stellt ihre Konzeptentwürfe im Raum aus und stellt sich daneben. Die andere Hälfte geht (im Fall von größeren Gruppen paarweise) herum und hört sich die Präsentationen an und stellt evtl. Fragen. Nach zehn Minuten wechseln Schüler die Rollen.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Schüler stellen ihre Entwürfe auf einem Infomarkt vor und beantworten eventuelle Fragen der Gäste.

SCHRITT 2 Schüler als digitale Dichter**ZEIT** 15 Minuten**SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG** Entwicklung der Kreativität, Entwicklung der fremdsprachlichen Medienkompetenz**SOZIALFORMEN** Paararbeit**MATERIALIEN, MEDIEN** Computer mit Internetzugang, Drucker, Papier**LEHRERAKTIVITÄTEN**

1. Lehrer nennt die Webadresse, wo Schüler ihre Aufgaben durchzuführen haben:
<http://www.kopfbilder.de/digitaleliteratur/index2.html>

2. Lehrer hilft beim Ausdrucken

3. Lehrer erklärt die Aufgabe.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Schüler können zwischen zwei Möglichkeiten wählen:
a) Kreative Gestaltung eines Gedichtes, wo sie frei die Zeilen bewegen können:
„Café Paradiso“.
b) Wörter werden durch ihre Synonyme ersetzt. So entsteht bei jedem ein individuelles Werk: „Die Seele, lass sie baumeln“.

2. Wenn Schüler mit ihren Werken fertig sind, drucken sie sie aus.
Die fertigen Werke werden mit Blu-Tack an die Wand gebracht.

3. Schüler gehen herum und führen „einen stummen Dialog“, d.h. sie kommentieren die entstandenen Werke auf Post-its, ohne inzwischen ein Wort zu sagen.

SCHRITT 3 Reflexion – Evaluation**ZEIT** 10 Minuten**SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG** Entwicklung der Selbstreflexion**SOZIALFORMEN** Einzelarbeit**MATERIALIEN, MEDIEN** Computer mit Internetzugang, ein zuvor eingerichtetes Forum auf der Ausgangsseite <http://www.myphorum.de>

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Lehrer erklärt, was er in diesem Fall unter Selbstreflexion versteht. Wenn Lehrer die Einrichtung eines Forums zu aufwendig findet, können diese Beiträge in einem Rundschreiben an den Lehrer bzw. in einer E-Mail an alle Mitschüler zugeschickt werden. Die Methode der Reflexion ist wichtig, um auch in der letzten Phase Anknüpfungspunkte zum Gelernten zu finden.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Schüler gehen auf die Seite des Forums (<http://www.myphorum.de>), das extra für die Reflexion dieses Moduls eingerichtet wurde. Schüler reflektieren die vergangenen drei Stunden, sie beschreiben negative und positive Erlebnisse und Erfahrungen, was ihnen gut oder nicht gefallen hat. Sie äußern sich auch dazu, ob sie das Modul auch anderen Deutschlehrern empfehlen würden, und erklären kurz, warum oder warum nicht. Falls die Zeit es zulässt, können die einzelnen Beiträge im Plenum diskutiert werden.