



45–90 Minuten



Ergebnissicherung / Wiederholung



Literaturzugänge mittels Medien erarbeiten

### Beschreibung

Der Name „LearningApps“ ist irreführend. Bei LearningApps.org handelt es sich nämlich nicht um eine auf einem mobilen Gerät zu installierende Applikation, sondern um eine völlig kostenlose Web 2.0-Plattform. Auf dieser finden sich zahlreiche unterschiedliche Übungen zu nahezu allen Schulfächern. Der Clou an der Plattform ist, dass jeder Übungen selbst erstellen kann. Insofern hat man die Möglichkeit, die Plattform grundsätzlich auf zwei verschiedene Arten zu nutzen: Als Lehrperson kann man „einfach“ nach Übungen zum Überprüfen von Inhalten, die man im Unterricht behandelt hat, suchen oder selbst eine solche Übung konzipieren. Es lassen sich Paare und Gruppen zuordnen, Zeitstrahle kreieren, Reihenfolgen aneinandersetzen, Fragen beantworten, Bilder zuordnen, Lückentexte herstellen und vieles mehr. Gleichzeitig bietet die Plattform Raum für Chats, Kalender, Abstimmungen und Pinnwände.

Im Rahmen eines schülerzentrierten Deutschunterrichts kann die Verantwortung an die Schüler übertragen werden. Sie erstellen also die Übungen selbst, die ihre Klassenkameraden dann bearbeiten. Die Schüler befinden sich so gleichsam in einer neuen Position und nehmen eine andere Perspektive gegenüber dem Sachverhalt oder dem Lerngegenstand ein. Die Erstellung einer Übung funktioniert relativ einfach. Die Schüler suchen auf der Plattform zunächst Übungen, die sich für ihr Vorhaben eignen. Ist eine Übung (die auf der Plattform „App“ genannt wird) gefunden, kann über den Knopf „Ähnliche App erstellen“ damit begonnen werden, eine eigene Übung anzufertigen. Dafür integriert man einen neuen Inhalt in die bestehende Struktur. Aus einem „Wer wird Millionär“-Quiz zu einem Roman kann mit relativ wenig Aufwand ein gleiches Quiz zu Literaturepochen entstehen. Das Tolle an der Plattform ist, dass die fertige Übung, das Quiz oder die Leinwand direkt einen Link zugeordnet bekommt, der auch als QR-Code besteht. Das bedeutet, dass nun jeder, der diesen Link besitzt, die Übung nutzen kann. Auf diese Weise können Schüler von den Übungen profitieren, die sie selbst erstellt haben.

### Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Computer oder Tablet mit Internetzugang pro Schüler / Schülerpaar / Kleingruppe
- Schüleraccounts
- evtl. Beamer

### Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

- **Setting:** Sie haben eine inhaltliche Einheit durchgeführt, in der es auch um Wissen über Texte, Epochen oder Ähnliches geht. In diesem Fall sollen Schüler danach suchen, welche Übungen es für die Epochen der deutschen Literatur gibt. Nun soll dieses Wissen durch verschiedene Übungen gefestigt werden. Die Schüler legen Accounts an und führen Übungen durch.
- Wenn die Schüler Accounts angelegt haben, können sie damit beginnen, entweder eine „App“ von vorne zu gestalten, indem sie auf „App erstellen“ klicken. Oder sie suchen nach einer schönen Übung, die sie inhaltlich so verändern, dass es auf die neue Sache passt.
- Die Schüler arbeiten in Gruppen und überlegen sich die Kernpunkte ihrer Epoche, z. B. des Sturm und Drangs. Sie überlegen sich Aufgabenstellungen und eine dazu passende Abfragemethode, z. B. ein Quiz. Dieses erstellen sie in gemeinsamer Arbeit.



45–90 Minuten



Erarbeitung



Literaturzugänge mittels Medien erarbeiten

### Beschreibung

Comics und Graphic Novels sind mittlerweile in der Mitte der Gesellschaft angekommen. In der Schule bieten sie die Möglichkeit, mittels Vorlagen Geschichten in relativ einfachen Dreischritten zu erzählen, um so die Dramaturgie einer Geschichte in den Grundzügen kennenzulernen. Dies geschieht handelnd und prägt sich so ein.

Comics können auf verschiedene Weise im Literaturunterricht eingesetzt werden. Der Comic kann

- als erste Annäherung an ein Thema genutzt werden,
- ein Transfer einer Geschichte oder eines anderen Textes sein,
- einen Sachverhalt aus der Literatur humorvoll pointieren.

Sowohl über das Internet als auch mithilfe von Tablets ist es möglich, Comics herzustellen. Die meisten Anbieter stellen Vorlagen zur Verfügung, sodass der Einstieg sehr einfach und selbsterklärend ist. Am Ende der Herstellung sollten alle Schüler die Möglichkeit haben, ihre Werke zu sehen und zu besprechen. Letztlich geht es auch hier nicht „nur“ darum, einen anderen Zugang zu haben, sondern sich mit dem Text oder dem Gegenstand näher zu befassen. Die Perspektive eines einzigartigen eigenen Produkts ist dafür gut geeignet.

Die hergestellten Comics können über eine Leinwand, Etherpads oder andere Plattformen gesammelt und präsentiert werden. Wie viel Zeit man für die Erstellung der Comics einplant, hängt davon ab, was genau das Ziel ist. Für einen kreativen Einstieg reicht eine Stunde, während eine eingehende Transferaufgabe zu Kurzgeschichten längere Zeit in Anspruch nehmen kann.

### Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Computer oder Tablet mit Internetzugang pro Schüler / Schülerpaar / Kleingruppe
- ggf. Accounts bzw. je nach verwendetem Programm auch eine kostenpflichtige Lizenz für einen Online-Comic-Generator, z. B. Make Beliefs Comix® (<http://www.makebeliefscomix.com/>), Pixton (<https://www.pixton.com/>) oder Comic Life (<https://plasq.com/education/take-comic-life-to-school/>)
- Für Tablets gibt es auch entsprechende „Comic Maker“-Apps, z. B. Comic Life oder Android® Comics Head für iPad®.
- Die meisten Online-„Comic Maker“ laufen mit dem Adobe® Flash Player. Es sollte auf jeden Fall im Vorfeld geprüft werden, ob das gewünschte Programm auf den Geräten, mit denen gearbeitet werden soll, läuft. Gegebenenfalls muss Rücksprache mit dem schulischen EDV-Administrator gehalten werden.

### Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

- Ziel der Unterrichtseinheit ist es, dass die Schüler den Kern von Kurzgeschichten herausarbeiten, indem sie diese in ein dreigliedriges Schema eines Comics übertragen (die Schemata können auch variieren).
- Als Einstieg können Beispiele von Comics an die Wand projiziert werden, die für die Schüler anschlussfähig sind. Nach einem Austausch über das Besondere an einer Form, die Text und Bild miteinander kombiniert, wird den Schülern die Aufgabe mitgeteilt. Diese kann sich auf einen schon gelesenen Text beziehen und etwa lauten: *Versuche die Kurzgeschichte in einem Dreischritt zu verkür-*



45–90 Minuten



Erarbeitung



Literaturzugänge mittels Medien erarbeiten

### Beschreibung

Mit Twitter® lassen sich nicht nur kleine Geschichten erstellen. Twitter® eignet sich – neben dem Aufbau eines eigenen Lernnetzwerks – auch für Literaturzugänge. Im Sinne eines handlungs- und produktionsorientierten Unterrichts können die Schüler – sofern von der Schulleitung erlaubt – Literatur „live“ erleben.

Im Deutschunterricht ist es schon seit Jahrzehnten üblich, kreative Zugänge zur Literatur herzustellen: Die Schüler schreiben Dialoge, Tagebucheinträge oder innere Monologe. Über Twitter® können gerade die Dialoge zum Leben erweckt werden. Es ist möglich, dass die Figuren

- miteinander sprechen,
- von außen (d. h. von anderen Figuren bzw. Klassenkameraden) befragt werden,
- sich zu Sachverhalten äußern,
- miteinander in einen fiktiven Konflikt treten.

Über diese mediale Beschäftigung sollen die Schüler neue Einblicke in die Motive und Gedanken der jeweiligen literarischen Figur erhalten. Sehr schön an dieser Twitter®-Methode ist es, dass die einzelnen Tweets (also das, was die Schüler den Figuren in den Mund legen) beispielsweise über einen Beamer den anderen sichtbar gemacht werden können. So kann die ganze Klasse darüber sprechen, inwiefern sie denkt, dass eine Figur eine Äußerung tätigen würde, oder im Besonderen, an welchen Textstellen dies belegt werden kann.

Auf diese Weise erweckt man die Figuren zum Leben. Wenn man ein wenig mehr Zeit hat, können sogar die Accounts hinsichtlich der Figuren aufgebaut werden. Dies motiviert und ergibt einen zusätzlichen Effekt:

- Welches Bild repräsentiert die Figur?
- Welchen Hintergrund kann man wählen?
- Welche Hashtags (also mit # gekennzeichnete Themen) beschreiben die Figuren besonders gut?

Diese Art und Weise der medialen Umsetzung kann auch genutzt werden, um historische Figuren oder Schriftsteller „zum Leben zu erwecken“. Dies setzt allerdings eine sehr genaue Kenntnis der Inhalte voraus.

### Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Computer oder Tablet mit Internetzugang pro Schülerpaar / Kleingruppe
- Schüler-Zugänge zu Twitter® (Accounts)
- Beamer und / oder OHP

### Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

- Es sollte ein Arbeitsblatt herausgegeben oder eine Folie präsentiert werden, auf dem / der der konkrete Ablauf steht (dies ist auch mittels classroomscreen möglich).
- Setting: Alfred III wird vom „Besuch der alten Dame“ in eine Situation der Rechtfertigung gebracht. Zunächst geht es um die ersten Szenen, in denen die Bewohner des Dorfes auf die alte Dame warten. Die Aufgabe kann folgendermaßen aussehen: *Befragt Alfred III aus der Perspektive eurer Figur über die ankommende Milliardärin. Fragt nach, wenn euch etwas unklar erscheint.*



45–90 Minuten



Erarbeitung / Transfer



Literaturzugänge mittels Medien erarbeiten

### Beschreibung

Neben Snapchat®, WhatsApp® und YouTube® ist die Plattform Instagram® unter Jugendlichen eine der beliebtesten Möglichkeiten, Bilder zu teilen, sich auszutauschen und neue Menschen kennenzulernen. Die App, die viele Jugendliche schon vorinstalliert haben, funktioniert wie ein interaktives Fotoalbum. Man lädt Fotos hoch, die diejenigen, die dem Account folgen, sehen können. Auf diese Weise kann ein einzelner Nutzer sich nicht nur mit Freunden, sondern auch mit seinen Lieblingsmusikern, Stars und Sternchen oder anderen Menschen aus der Öffentlichkeit verbinden.

Das Netzwerk kann auf unterschiedliche Art und Weise auch für den Unterricht genutzt werden. Im Sinne eines handlungs- und produktionsorientierten Unterrichts können die Bilder als Visualisierungen für Figuren genutzt werden, die auf Basis des Textes ausgewählt werden. Die Auswahl selbst wird dann mit dem Text begründet. So entsteht ein interessanter Austausch über die „Besetzung“ von literarischen Figuren, der gleichzeitig für die Reflexion von Plattformen genutzt werden kann. In einem weiteren Schritt können Gruppen auch einen ganzen Account für eine Figur entwerfen. Die Bilder des Accounts müssen dann nicht die Figur zeigen, sondern das, was der Figur wichtig ist. Auf diese Weise wird der Account zu einer Art digitaler „Lese-Kiste“. Die Begründung der Auswahl kann dann als Bildunterschrift oder Hashtag hinzugefügt werden. Für die Nutzung von Instagram® sollten die Schüler im besten Fall einen Account haben.

### Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Computer oder Tablet mit Internetzugang pro Schülerpaar / Kleingruppe
- Schüler-Zugänge zu Instagram® (Accounts)
- Beamer und / oder OHP

### Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

- Vorbereitung: Der Lehrer legt im Vorfeld Schüler-Accounts an bzw. informiert sich über bestehende Accounts. Alternativ können die Schüler das übernehmen. Dies kann auch in der ersten Stunde geschehen, kostet aber Zeit.
- Setting: Zunächst sollte geklärt werden, wie Instagram® funktioniert und für welche Zwecke es normalerweise genutzt wird. Dies ist eine sehr gute Möglichkeit, das Wort an die Schüler zu übergeben. Sie kennen sich aus und können von ihrer eigenen Erfahrung berichten. Die Schüler haben den Roman „Die Nackten“ von Iva Procházková gelesen. Darin wird ein Sommer aus der Perspektive sehr unterschiedlicher Jugendlicher geschildert, deren Wege sich kreuzen. Nach dem ersten Lesen beginnt das „Figurencasting“ mittels Instagram®. Mehrere Schüler können einen Account erstellen. Die Aufgabe ist in diesem Fall, sich in die Figuren hineinzusetzen und über folgende Aspekte nachzudenken (und diese dann einzubinden):
  - Welche Interessen hat die Figur?
  - Welche Dinge gibt sie über sich preis?
  - Welche Fotos würde die Figur machen?
  - Was würde sie unter die Fotos schreiben?
  - Welche Haltungen, Einstellungen und Erfahrungen werden dadurch sichtbar?