



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.

- Am Ende der Stunde werden die Übungen der anderen Gruppen durchgeführt. Dies kann auch als Hausaufgabe passieren. Jedoch ist angeraten, die inhaltliche Auseinandersetzung, die durch das Erstellen der Übungen stattfindet, zu thematisieren. Über ein Etherpad (siehe „4.2 Alternative Erfassung von Themen“, S. 42) oder Evernote® (siehe „2.1 Ereignisse und Definitionen sammeln, auswählen und lernen“, S. 24) bzw. eine Leseliste (siehe „3.3 Leselisten erstellen und präsentieren“, S. 32) können die Links der Übungen gesammelt werden, sodass die Schüler auch später etwas davon haben.

Mögliche Fallstricke und Tipps

- Für das Anlegen der Schüler-Zugänge sind keine individuellen Daten der Schüler notwendig. Es müssen lediglich ein frei wählbarer Nutzernname und ein Passwort angegeben werden. Die Angabe eines Klarnamens oder der persönlichen E-Mail-Adresse ist nicht erforderlich. Somit ist die Seite auch aus datenschutzrechtlicher Sicht für den schulischen Einsatz geeignet.
- Die Anmeldung ist niedrigschwellig. Auch die Übungen und deren Herstellung versteht man schnell. Man sollte nur auf korrekte Sprache und richtige Antworten achten, da die Übungen öffentlich zugänglich sind.
- Die Überprüfung der Quizze kann einige Zeit in Anspruch nehmen.

Analoge Alternative

Man kann Fragen zu dem Thema, das man durchgeführt hat, erstellen lassen und auf diese Weise einen kleinen Wettbewerb durchführen, bei dem jede Gruppe Punkte für richtige Antworten bekommt. Dies jedoch erst dann, wenn alle Gruppenmitglieder die Hände oben haben. So kann man dafür sorgen, dass das Thema kurz mit allen diskutiert wird.

Beispiele und Infoseiten

- Beispiel zu Max Frischs Roman „Homo Faber“:
<https://learningapps.org/display?v=pdd1mk6e217>
1
- Beispiel zu Gottfried Kellers Novelle „Kleider machen Leute“:
<https://learningapps.org/5413746>
2
- Learningapps – Allesköninger für den Unterricht:
<https://bobblume.de/2017/12/14/digital-learningapps-alleskoenner-fuer-den-unterricht/>
3
- Learningapps – feine Häppchen für den multimedialen Unterricht:
<https://excitingedu.de/learningapps-feine-haepchen-fuer-den-multimedialen-unterricht/>
4



1



2



3



4



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 (siehe „4.2 Alternative Erfassung von Themen“, S. 42) 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 verkürzen, indem du sie in einen Comic umwandelst.*

In einem solchen Fall sollten Sie den Schülern mitteilen, dass es auch darum geht, zuvor genau darüber nachzudenken, welche Passagen in dem Text besondere Relevanz haben. Über diesen Weg kommen die Schüler zu einem vertiefenden Textverständnis.

- Die Produkte werden besprochen, wobei ein (von den Schülern mit erstellter) Kriterienkatalog helfen kann. Inwiefern ist der Comic gelungen? Welchen Höhepunkt oder Wendepunkt, welche Pointe hält er bereit? Verweist er auf die Ausgangsgeschichte? Was müsste geändert werden? Welche neue Bedeutungsdimension wird über einen Comic vermittelt?

Die Schüler können so in einem Gespräch vom Comic zurück zum Text kommen und in der Auseinandersetzung mit den Darstellungsformen einen Zugang gewinnen, der zuvor nicht gegeben war.

Mögliche Fallstricke und Tipps

- Die Online-„Comic-Maker“ haben alle ausschließlich englischsprachige Benutzeroberflächen. Da die Programme aber weitgehend intuitiv zu bedienen sind, stellt dies für gewöhnlich kein Problem dar.
- Comics laden dazu ein, zunächst das Oberflächliche, Lustige, vielleicht Lächerliche wahrzunehmen. Und obwohl nichts dagegenspricht, auch den Humor zu thematisieren, ist es doch wichtig, den Schülern die Comics als Kunstform zu präsentieren, mit der gesellschaftsrelevanten Themen beschrieben und kommentiert werden.

Analoge Alternative

Die Schüler können auch Comics zeichnen, allerdings ist das für den einen oder anderen eine große Herausforderung. Es bietet sich an, Blätter auszuteilen, auf denen Schritte vorgegeben sind und die eventuell einige Beispiele für Gesichter oder Körper bereithalten.

Infoseiten

- Comics im Literaturunterricht:
<https://bobblume.de/2014/04/08/comics-im-unterricht/>
- Comics im Unterricht:
<https://www.medienimpulse.at/articles/view/541>
- Comics im Unterricht:
<https://www.schule-bw.de/faecher-und-schularten/sprachen-und-literatur/deutsch/unterrichtseinheiten/projekte/comics>

1

2

3



1



2



3