

Text: „Wissenskultur“

A2/B1

1 Sucht die Antworten im Text „Wissenskultur“ und sprecht zu zweit. Eine Person liest die Fragen unter A, die zweite Person liest die Fragen unter B. Schreibt Stichpunkte und informiert euch dann gegenseitig.

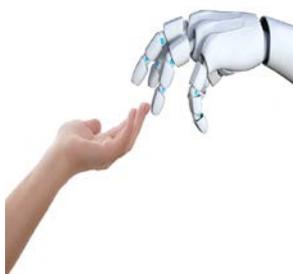
A	B
1 Wie heißen die Schulfächer der Zukunft? _____	1 Warum gibt es in Zukunft neue Schulfächer? _____
2 Welche Rolle werden Lehrer*innen in Zukunft spielen? _____	2 Wo können Schüler*innen in Zukunft Informationen suchen und finden? _____
3 Warum wird man in Zukunft in Schulen mehr spielen? _____	3 Was müssen Schüler*innen in Zukunft können? _____

2 Kennt ihr die Verben in dem Text? Wie heißt das Synonym?

- | | |
|----------------------------------|--------------------------------------|
| A sich verändern | 1 weitergeben |
| B vermitteln | 2 sich beschäftigen mit + Dat |
| C begleiten | 3 differenzieren |
| D aussuchen | 4 nicht gleich bleiben |
| E sich befassen mit + Dat | 5 einen Weg mitgehen |
| F unterscheiden | 6 auswählen |

3.1 Im Text steht, dass es in Zukunft neue Schulfächer geben wird. Welches Fach passt zu welchem Bild?

Medienbildung - Ernährung - Webseiten erstellen - Robotik - Klimaschutz - Digitale Transformation



A _____



B _____



C _____



D _____



E _____



F _____

3.2 Was sollen Schüler*innen in den neuen Schulfächern lernen? Wählt drei Fächer aus. Überlegt euch mindestens drei Lerninhalte pro Fach.

Fach 1

Fach 2

Fach 3

3.3 Sprecht mit den anderen Kleingruppen. Wer hat ähnliche Lerninhalte? Bildet neue Gruppen, wenn ihr einer Meinung seid. Wählt ein Fach aus und stellt eure Lerninhalte im Plenum vor.

4 Schreibe einen Text von 100-150 Wörtern. Was sollten Schüler*innen deiner Meinung nach in Zukunft auf jeden Fall lernen? Warum bist du dieser Meinung?

Karikatur: „Schule der Zukunft“

A1-B1

1 Seht euch die Karikatur an.
 Was seht ihr?
 Findet ihr die Karikatur lustig?
 Warum (nicht)?



Text: „Super Mario Run in der Schule?“

A2/B1



1 Seht euch die ersten drei Abschnitte des Textes an.

A Was bedeutet Gamification?

- a) das ganze Leben ist ein Spiel
- b) spielen, wo und wann normalerweise nicht gespielt wird

B Was bedeutet Gamification im Unterricht?

- a) viel lernen
- b) schnell lernen
- c) spielerisch lernen
- d) gar nicht lernen

C Warum ist Gamification im Unterricht eine gute Idee?

- a) mehr Spaß
- b) mehr Konzentration
- c) mehr Motivation

2.1 Arbeitet zu zweit. Lest einen der Textabschnitte und findet eine passende Überschrift.

A

Es können Videospiele oder nicht digitale Spiele (wie zum Beispiel ein Quiz) benutzt werden. Dabei müssen die Kinder zusammenarbeiten, um ein Ziel zu erreichen oder sie stehen miteinander im Wettkampf.

Matheaufgaben könnten mit interaktiven Lerntafeln stattfinden und werden dabei mit körperlicher Bewegung kombiniert.

Im Geschichtsunterricht sitzen dann vielleicht Schülerinnen und Schüler mit einer VR-Brille. Sie lesen nicht mehr Bücher über das alte Ägypten, sondern sie erleben diese jahrtausendealte Welt in 3D und können dabei die Rolle von Kleopatra oder eines Steineschleppers

B

Die Pädagogische Hochschule Ludwigsburg entwickelte für den Sportunterricht ein Konzept, bei dem ein Videospiele mit einem realen Spiel kombiniert wird. Dabei rennen die jungen Sportler*innen herum und müssen wie Super Mario im virtuellen Spiel *Super Mario Run* Hindernisse überwinden. Dabei müssen sie auch auf Töne reagieren und nachahmen, was Super Mario bei diesen Geräuschen tun würde. Du siehst: Im Unterricht muss man die reale Welt von der virtuellen Welt nicht trennen.

Simone Kühn erforscht am Berliner Max-Planck-Institut, wie sich das Gehirn beim Videospielen verändert. Manche Hirnregionen werden dabei größer. Videospiele können also gut für

2.2 Lest euren Textabschnitt noch einmal. Gibt es neue Wörter für euch? Wählt euch circa fünf wichtige Wörter aus. Spielt mit den Wörtern Galgenmännchen.



2.3 Erklärt euch die Textabschnitte gegenseitig.

2.4 Lest die Sätze. Welcher Satz passt zu welchem Textabschnitt aus Aufgabe 2.1? Kreuzt an und vergleicht zu zweit.

- | | A | B |
|--|--------------------------|--------------------------|
| A Die Realität der Vergangenheit kommt mithilfe von Technologie ins Klassenzimmer. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| B Kinder müssen im Team oder gegeneinander spielen. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| C Realität und Spiel können im Unterricht verschmelzen. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| D Ein Teil von unserem Gehirn kann wachsen, wenn wir Spiele spielen. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| E Schüler*innen müssen in Zukunft nicht still sitzen, wenn sie Zahlenübungen machen. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

2.5 Lest die zwei Textabschnitte. Wie sind die Sätze im Text ausgedrückt Unterstreicht die Formulierungen im Text.

3 Wie findet ihr die Ideen aus dem Text? Habt ihr *Gamification* im Unterricht schon erlebt? Habt ihr vielleicht auch Ideen, wie man Videospiele oder VR-Brillen im Deutschunterricht einsetzen könnte? Sprecht in Gruppen.

Interview: „Nur noch Homeschooling, das wäre blöd“

A1-B1

1. Seht euch das Foto eine Minute lang an. Was seht ihr? Merkt euch so viele Details wie möglich.
2. Deckt das Foto ab und notiert alle Details, an die ihr euch erinnert.
3. Vergleicht eure Notizen zu zweit.



2.1 Erinnert euch an euer Homeschooling während der Corona-Pandemie? Sprecht in Gruppen über die Fragen:

- A Wie war für dich das Homeschooling während der Corona-Pandemie?
- B Freust du dich, dass du jetzt wieder in der Schule lernen kannst?

2.2 Bevor ihr das Interview mit der dreizehnjährigen Floriane zum Thema ‚Homeschooling‘ lest, stellt Vermutungen an: Was könnte Floriane zu folgenden Themen gesagt haben?

A Lehrer-Schüler-

B

C



Kommunikation: _____

Zeitmanagement: _____

Lerntempo: _____

D Videokonferenzen: _____

2.3 Lest jetzt die ersten drei Fragen und Antworten aus dem Interview. Was hat Floriane zu den Themen aus Aufgabe 2.2 gesagt? Vergleicht eure Vermutungen mit dem Text. Gibt es Überraschungen?

3.1 Im Homeschooling während der Corona-Pandemie haben die meisten zu Hause an einem Computer gearbeitet. Glaubt ihr, dass der Computer und andere Technologien in Zukunft im Klassenzimmer normal sein werden? Wie findet ihr das? Sprecht zu zweit.

3.2 Lest Fragen und Antworten sechs und sieben aus dem Interview. Wie stellt sich Floriane die Arbeit mit Computern in der Schule vor? Was wäre, wenn? Schreibt die Sätze zu Ende.

A Wenn wir in der Schule nicht mehr mit Papier und Stiften arbeiten würden, sondern nur noch mit Computern, _____.

B Wenn der Computer unser Lernen strukturieren würde, _____.

C Wenn der Computer unsere Stärken und Schwächen kennen würde, _____.

4 Welche Aussagen von Floriane haben euch überrascht? In welchen Punkten stimmt ihr Floriane zu? Wo seid ihr anderer Meinung? Sprecht in euren Gruppen. Die Redemittel helfen.

Zustimmen:

*Das finde/glaube/meine ich auch.
Da hat Floriane Recht.*

Widersprechen:

*Das finde/glaube/meine ich nicht.
Da bin ich anderer Meinung als Floriane.*

Zweifel ausdrücken:

*Da bin ich nicht sicher, ob...
Ich weiß nicht, ob...*

Deine Meinung ausdrücken:

Meiner Ansicht/Meinung nach ist...

5 Schreibe einen Text von 150 Wörtern zum Thema Homeschooling. Beantworte alle Fragen in deinem Text:

- Wie war das Homeschooling in der Corona-Pandemie für dich?
- Freust du dich, dass die Schulen jetzt wieder geöffnet sind?
- Kannst du dir vorstellen, immer Homeschooling zu machen?
- Kannst du dir vorstellen, in Zukunft in der Schule mehr mit dem Computer zu arbeiten als auf Papier?

Text: „Wissenskultur“

A2/B1

1 TIPP

Teilen Sie die Lernenden in zwei Gruppen A und B ein. Beide Gruppen lesen den Text und beantworten jeweils ihre Fragen in Stichpunkten. Sie vergleichen ihre Antworten zuerst in ihrer Gruppe. Teilen Sie dann jeweils eine Person aus Gruppe A einer Person aus Gruppe B zu. Die Lernenden arbeiten jetzt zu zweit. Sie informieren sich gegenseitig. Tragen Sie die Antworten auf die Fragen abschließend im Plenum zusammen. Zur Binnendifferenzierung oder als Hausaufgabe könnten Sie die Lernenden bitten, die Antworten in ganzen Sätzen schriftlich auszuformulieren.

Antworten 1

A1 Die Schulfächer der Zukunft heißen vielleicht Robotik, Medienbildung, Webseiten erstellen, digitale Transformation, Klimaschutz oder Ernährung.

*A2 Lehrer*innen werden in Zukunft kein Wissen mehr lehren, sondern Schüler*innen beim individuellen Lernen begleiten.*

*A3 In Zukunft wird man in Schulen mehr spielen, um die Schüler*innen zu motivieren und neugierig zu machen.*

B1 In Zukunft gibt es neue Schulfächer, weil sich die Welt nicht verändert.

*B2 Schüler*innen können in Zukunft in Büchern, online oder in ihrer Umgebung Informationen finden.*

*B3 In Zukunft müssen Schüler*innen zwischen Fakten und Fake News unterscheiden können.*

2 TIPP

Die Lernenden vertiefen Verben aus dem Text. Sie arbeiten allein oder zu zweit und ordnen die Synonyme zu. Anschließend könnten Sie die Lernenden die Verben im Text suchen lassen und sie bitten, die Sätze mit den Synonymen umzuformulieren. Zur Binnendifferenzierung oder als Hausaufgabe auf B1-Niveau könnten die Lernenden eigene Sätze mit den Verben schreiben.

Antworten 2

A4; B1; C5; D6; E2; F3

3.1 TIPP

Die Lernenden ordnen die zukünftigen Schulfächer den Fotos zu. Lassen Sie die Ergebnisse zunächst in Paaren vergleichen. Tragen Sie dann die Lösungen im Plenum zusammen. Dabei könnten Sie (je nach Niveaustufe) die Lernenden entweder die Fotos kurz beschreiben lassen (A1) oder die Lösungen begründen lassen (A2 & B1).

Antworten 3.1

A Robotik; B Medienbildung; C Webseiten erstellen; D Digitale Transformation; E Klimaschutz; F Ernährung

3.2 TIPP

Die Lernenden arbeiten zu zweit oder in Kleingruppen von 3 bis 4 Personen. Sie wählen zunächst drei der im Text erwähnten Schulfächer der Zukunft aus. Dann überlegen sie sich jeweils drei Lerninhalte zu jedem ihrer Fächer. Sie können die Lerninhalte in der Tabelle als Fragen formulieren oder in Stichworten notieren.

Beispiel zum Fach Robotik:

Wie baut man einen einfachen Roboter?/Bau von einfachem Roboter

Wo können Roboter nützlich sein?/Roboter als Hilfe

3.3 TIPP

Die Lernenden tauschen sich mit anderen Kleingruppen über ihre Ideen aus Aufgabe 3.2 aus. Sie suchen nach Gleichgesinnten und bilden entsprechend neue Gruppen. In ihren neuen Gruppen sollen sie ein Fach auswählen und dann über dessen Lerninhalte sprechen. Die Gruppen stellen abschließend ihre Lerninhalte zu dem Fach ihrer Wahl im Plenum vor. Die anderen Kursteilnehmer*innen können Fragen stellen.

4 TIPP

Diese Aufgabe eignet sich ab Niveaustufe B1. Die Lernenden sollen einen Text von maximal 150 Wörtern schreiben. In dem Text sollen sie für bestimmte Lerninhalte der Zukunft argumentieren. Führen Sie entweder vorher Redemittel zur Meinungsäußerung ein oder wiederholen Sie sie. Die Lernenden reichen ihre Texte zur Korrektur ein. Sie könnten nach der Rückgabe der Texte die Lernenden in Gruppen gemeinsam einen Lehrplan für ein ‚Fach der Zukunft‘ erarbeiten und im Plenum vorstellen lassen.

Karikatur: „Schule der Zukunft“

A1-B1

1 TIPP

Die Lernenden sehen sich zu zweit die Karikatur an und beantworten die Leitfragen *Wer? Wo? Wann? Was? Warum?*. Dann sollen sie darüber sprechen, ob/warum sie die Karikatur (nicht) lustig finden. Dabei könnten sie Kausalsätze üben: *„Ich finde die Karikatur nicht lustig, weil der Schüler zum Direktor muss.“*

Text: „Super Mario Run in der Schule“

A1-B1

1 TIPP

Die Lernenden nähern sich dem Thema ‚Gamification‘ an, indem sie die drei Fragen beantworten. Besprechen Sie die Antworten und Wörter im Plenum.

Antworten 1

A - b; B - c; C - abc

2.1 TIPP

Die Lernenden arbeiten zu zweit. Sie entscheiden, wer welchen Textabschnitt liest und bearbeiten dann den jeweiligen Textabschnitt individuell. Anschließend teilen sie ihre Überschriften im Plenum mit.

Mögliche Antworten 2.1

A *Videospiele oder nicht digitale Spiele im Unterricht: einige Beispiele*

B *Forschungen zu Videospielen im Unterricht: Machen sie faul und dumm?*

2.2 TIPP

Die Lernenden lesen ihren Textabschnitte erneut und wählen sich dabei circa fünf wichtige Wörter aus. Sie können dabei ein Wörterbuch benutzen. Dann spielen sie in den Paaren aus Aufgabe 2.1 mit diesen Wörtern ‚Galgenmännchen‘. Achten Sie darauf, dass die Wörter beim Spiel in ihrer Grundform benutzt werden.

2.3 TIPP

Die Lernenden erklären sich die Textabschnitte mithilfe ihrer Schlüsselwörter jetzt gegenseitig.

2.4 TIPP

Die Lernenden arbeiten wieder in Paaren aus A und B. Wenn Sie wollen, können Sie hier neue Paare bilden. Zuerst lesen die Lernenden die Sätze durch und versuchen, die Aussagen den Textabschnitten ohne den Text zuzuordnen. Lassen Sie jeweils zwei Paare ihre Lösungen vergleichen. Zur Kontrolle sollen sie dann zu viert Aufgabe 2.5 bearbeiten.

2.5 TIPP

Dies ist eine Kontrollaufgabe in Zusammenhang mit Aufgabe 2.4.

Antworten 2.4 & 2.5

A A Im Geschichtsunterricht sitzen dann vielleicht Schülerinnen und Schüler mit einer VR-Brille.

B A Dabei müssen die Kinder zusammenarbeiten, (...) oder sie stehen miteinander im Wettkampf.

C B Im Unterricht muss man die reale Welt von der virtuellen Welt nicht trennen.

D B Manche Hirnregionen werden dabei größer.

E A Matheaufgaben könnten mit interaktiven Lerntafeln stattfinden und werden dabei mit körperlicher Bewegung kombiniert.

3 TIPP

Die Lernenden arbeiten zu dritt oder viert. Zunächst schreiben sie evtl. Erfahrungen mit *Gamification* in Stichpunkten auf. Dann legen sie ihre Stichpunkte in die Mitte und erklären der Gruppe ihre Erfahrungen. Die anderen können Fragen stellen. Anschließend überlegt die Gruppe, wie man Videospiele oder VR-Brillen im Deutschunterricht einsetzen könnte. Die Lernenden schreiben ihre Ideen stichwortartig auf ein Poster und stellen dieses den anderen Gruppen vor.

Interview: „Nur noch Homeschooling, das wäre blöd“

A1-B1

1.1 TIPP

Die Lernenden sehen sich das Foto auf dem Arbeitsblatt eine Minute lang an. Sie sollen sich so viele Details wie möglich einprägen.

1.2 TIPP

Die Lernenden decken das Foto ab und notieren die Details, an die sie sich individuell erinnern.

Mögliche Antworten 1.2

das Gemälde (-); das Telefon (-e); der Stuhl (Stühle), der Computer (-); das Obst (kein Plural); die Banane (-n); der Ordner (-); der Laptop (-s); die Schülerin (-nen); die Jeansjacke (-n); das Sideboard (-s); das T-shirt (-s); der Tisch (-e)

1.3 TIPP

Sammeln Sie im Plenum Vokabeln und lassen Sie deren Bedeutung sowie Artikel und Pluralformen integrieren.

2.1 TIPP

Die Lernenden reflektieren die eigenen Erfahrungen im Homeschooling, die sie während der Corona-Pandemie gemacht haben. Sie tauschen ihre Erfahrungen in Kleingruppen aus. Dabei halten sie sich an die Leitfragen.

2.2 TIPP

Die Lernenden arbeiten zu zweit oder in Kleingruppen. Sie sollen sich überlegen, was die dreizehnjährige Floriane in dem Interview über Homeschooling Erfahrungen zu den vorgegebenen Themen (Lehrer-Schüler-Kommunikation; Zeitmanagement; Lerntempo;

Videokonferenzen) gesagt haben könnte. Die Lernenden tauschen sich aus und schreiben zu jedem Schlagwort Notizen.

2.3 TIPP

Zunächst lesen die Lernenden die ersten drei Fragen aus dem Interview. In Paaren oder Kleingruppen filtern sie Florianes Hauptpunkte aus dem Text und vergleichen diese mit ihren eigenen Vermutungen aus Aufgabe 2.2. Hier lassen sich folgende Redemittel einführen: *Ich hätte nicht gedacht, dass.../ Ich hatte erwartet, dass.../ Es überrascht mich überhaupt nicht, dass.../ Es war mir klar, dass...* usw..

Tragen sie die Parallelen und Unterschiede zwischen Floriane und den Kursteilnehmer*innen im Plenum zusammen.

3.1 TIPP

Die Lernenden überlegen sich in Paaren, welche Rolle der Computer in Zukunft in Schulen spielen könnte und ob sie diese Entwicklungen positiv oder negativ sehen. Tragen Sie die verschiedenen Vorstellungen im Plenum zusammen und diskutieren Sie sie.

3.2 TIPP

Die Lernenden lesen Fragen und Antworten sechs und sieben des Interviews. Sie schreiben die Satzanfänge mithilfe Florianes Meinung zu Ende. Tragen Sie die Lösungen im Plenum zusammen. Dabei lassen sich die irrealen Bedingungssätze wiederholen.

4 TIPP

Diese Aufgabe eignet sich zur Abrundung der Einheit, zur Vertiefung des Wortschatzes und zur Einführung/Wiederholung der Redemittel zur Meinungsäußerung. Die Lernenden arbeiten zu dritt. Eine Person soll Floriane zustimmen, die andere soll ihr widersprechen und die dritte soll Zweifel ausdrücken. Dann tauschen die Lernenden die Rollen, bis alle jede der drei Positionen gespielt haben. Abschließend drücken sie jeweils noch ihre persönliche Meinung zu Florianes Aussagen aus.

5 TIPP

Diese Aufgabe eignet sich als Hausaufgabe. Die Lernenden sollen einen Text von maximal 150 Wörtern produzieren. Sie sollen zu jedem der vier vorgegebenen Punkte etwas schreiben. Sammeln Sie die Texte zur Korrektur ein.