

## KULTUR ERLEBEN IN DEUTSCHLAND 2019 AUGUST / MEDIEN Lehrerhandreichungen



### Abkürzungen

- LK:** Lehrkraft
- L:** Lernende
- UE:** Unterrichtseinheit
- AB:** Arbeitsblatt
- PL:** Plenum
- EA:** Einzelarbeit
- PA:** Partnerarbeit
- GA:** Gruppenarbeit



## Lehrerhandreichung zu MEDIEN

### Text „Kein Tag mehr ohne soziale Medien“

<b>Niveau:</b>	<b>A2</b>
<b>Materialien:</b>	Kalenderbild, Kopien des Textes, der Statistiken und des Arbeitsblatts (Seite 1)

#### Wichtige Wörter und Ausdrücke

r Dienst, -e	e Schlagzeile, -n	klicken
die Daten (Pl.)	r Zweck, -e	
s Unternehmen, -		ebenfalls
r Extremfall, -"-e	speichern (+ Akk.)	verrückt
s Werbeplakat, -e	posten (+ Akk.)	unglaublich
e Unwahrheit, -en	sich verbreiten	aufregend
s Ereignis, -se	weiterleiten (+ Akk.)	ernsthaft

1. PL/EA/PA: Die LK fragt die L, was sie gestern gemacht haben. Nachdem sich einige L dazu geäußert haben und das Wort „Medien“ gefallen ist, bittet die LK die L, kurz darüber nachzudenken, welche Medien sie verwendet und wie lange sie sich ungefähr damit beschäftigt haben. Dann tauschen sich die L mit einem Partner / einer Partnerin aus. Die LK bittet die L, die interessantesten Ergebnisse ins PL zu bringen.

2. PL: Die LK hat entsprechend der Statistik „**Medienbeschäftigung in der Freizeit**“ auf der Rückseite des Kalenderblatts auf Flipchart eine leere Statistik mit zwei Spalten und zwar „täglich“ und „mehrmals pro Woche“ vorbereitet. Sie verteilt Moderationspunkte oder Stifte und die L kleben die Punkte dahin oder machen dort Striche, was auf sie persönlich zutrifft. Anschließend wird das Ergebnis der Klassenstatistik besprochen, Relevantes hervorgehoben und mit den Ergebnissen der Statistik auf der Rückseite des Kalenderblatts verglichen. Mögliche Impulse sind: *Was sind die Gemeinsamkeiten? – Wo gibt es Unterschiede? – Was findet ihr interessant?*

3. EA: Die LK verteilt das AB und die L ergänzen in **Aufgabe 1a** die Namen der Apps, die Funktion und ihr persönliches Nutzungsverhalten. Die Ergebnisse werden im Plenum verglichen. *Lösung für Aufgabe 1a: Instagram (Online-Dienst zum Teilen von Fotos und Videos und Mischung aus Microblog und audiovisueller Plattform), Facebook (Soziales Netzwerk), Snapchat (Instant-Messaging Dienst um Fotos nur Sekunden sichtbar zu machen), WhatsApp (Instant-Messaging Dienst um Textnachrichten, Bild-, Video- und Ton-Dateien sowie Standortinformationen Kontakte und Dokumente zu teilen), Twitter (Microblogging-Dienst), LinkedIn (soziales Netzwerk zur Pflege von Geschäftskontakten), YouTube (Videoportal mit der Möglichkeit Videos anzusehen, zu kommentieren und selbst hochzuladen), Skype (Instant-Messaging Dienst, unterstützt Videokonferenzen, überträgt Dateien, IP-Telefonate)*

Anschließend ergänzen sie in **Aufgabe 1b** weitere Apps und tauschen sich darüber in einem Klassenspaziergang mithilfe der Redemittel aus **Aufgabe 1c** aus. Tipp: Die L sollten für diese Aktivität ihre mobilen Endgeräte im Unterricht verwenden dürfen.

4. GA/PL: Die LK zeigt das **Bild auf der Rückseite des Kalenderblatts** und fragt: *Was seht ihr? – Was frisst der Hai und warum steht da „Daten“? – Wie ist die Zeichnung zu verstehen? – Wer frisst die Daten? – ...* Die L sammeln dann in **Aufgabe 2a** zur Vorentlastung des Lesetextes Vorteile und Gefahren von sozialen Netzwerken und bringen sie in eine Reihenfolge nach Einschätzung der Wichtigkeit. Einige der Aspekte werden kurz im PL thematisiert. Anschließend lesen sie individuell den Text und machen **Aufgabe 2b**.

4. GA/PL: In **Aufgabe 2c** vergleichen die L die gesammelten Aspekte mit den Aspekten aus dem Text und bereiten eine Talkshow vor. Zur Ergebnispräsentation wird eine Person pro Gruppe ausgewählt, die die Gruppe im Rahmen der Talkshow vertritt. Eine Person ist der Moderator. Einige L vertreten die Vorteile und andere die Nachteile.

#### **METHODE: Talkshow**

Bei dieser Methode handelt es sich um ein im Unterricht inszeniertes Streitgespräch, das unterschiedliche Meinungen gegenüberstellt und diskutiert. Die LK teilt die Klasse in Gruppen mit Pro- und Kontra-Position ein. Die L entwickeln Argumente für ihre Position und antizipieren Argumente der Gegenseite. Ein Moderator leitet die Talkshow. Das Publikum kann Fragen in die Runde werfen. Der Ablauf der Talkshow ist flexibel gestaltbar. Zum Abschluss können sich die L positionieren und die Talkshow reflektieren.

5. EA: In **Aufgabe 3** können die L ein individuelles Profil bei einem Sozialen Netzwerk erstellen, das ihre Meinung zu den Sozialen Netzwerken widerspiegelt. Diese können dann in der Klasse ausgehängt und kommentiert werden.

### **Text „Computerspiele mit Kultur“**

**Niveau: A2**

**Materialien:** Kopien des Textes, des Arbeitsblatts (Seite 2) und des Kalenderbilds

#### **Wichtige Wörter und Ausdrücke**

e Branche, -n	sich beschäftigen mit (+ Dat.)	sich eignen für (+ Akk.)
s Unternehmen, -	sich orientieren an (+ Dat.)	erforschen (+ Akk.)
r Spieleentwickler, -	ausprobieren (+ Akk.)	entwerfen (+ Akk.)
e Infrastruktur (nur Sg.)	behandeln (+ Akk.)	entdecken (+ Akk.)
e Unterhaltung (nur Sg.)	nahebringen (+ Akk.)	erzeugen
e Virtual Reality (nur Sg.)	vorgeben (+ Akk.)	riesig
e Ausrüstung, -en	wegdenken	dominiert von (+ Dat.)
s Naturgesetz, -e		ungewöhnlich

1. PL: Die LK zeigt das Kalenderbild. Dabei zeigt sie nur den Ausschnitt mit der Virtual-Reality-Brille und der Rest wird abgedeckt. Sie fragt: „Was denkt ihr, was ist auf dem Rest des Bildes zu sehen?“ Die L stellen Vermutungen an. Sobald die LK das Foto komplett aufgedeckt hat, fragt sie: „Warum liegen die beiden jungen Leute auf der Straße?“ - Was sehen sie durch die Brille?“ - „Was würdet ihr gerne durch diese Brille sehen?“ - „Hattet ihr schon mal eine solche Brille auf?“ Anschließend fragt sie nach dem Thema.

2. PA/PL: Die L lesen das Interview mit verteilten Rollen laut vor. Sie machen die **Aufgabe 1** auf dem AB und vergleichen die Lösung im PL. *Lösungsvorschlag zu Aufgabe 1: A: Das Festival beschäftigt sich mit unabhängigen Computerspielen., B: Unabhängige Computerspiele orientieren sich nicht am Markt., C: Für die Veranstalter von A MAZE sind Computerspiele nicht nur Unterhaltung, sondern ein Medium, um Kultur nahezubringen., D: Beim Spiel WORD AFTER WORD müssen die Spieler schnell ein passendes Wort zu einem Wort finden., E: Das Spiel „Bury me, my Love“ ist ein gesellschaftspolitisches Spiel, bei dem es um Nour geht, die ihre Heimat Syrien verlässt., F: Virtual Reality erobert den Markt, G: Spiele, die etwas erforschen und entdecken, eignen sich besonders für Virtual Reality.*

3. EA/PA: Die L markieren wichtige Begriffe. Sie ergänzen sie für **Aufgabe 2** im Alphabet und vergleichen.

4. GA: Die L entwerfen ein Computerspiel für die A MAZE. In dem Steckbrief auf dem AB in **Aufgabe 3** füllen sie die wichtigsten Eckdaten aus. Das Spiel wird in der Klasse präsentiert. Am Ende kann das kreativste Spiel ausgewählt werden, bei dem der Name, das Ziel und die Kreativität des Inhalts bewertet wird.