

Handreichung für die Lehrkräfte: Jolla, Abu und Christian

Niveau: B1-B2

Lernziele: Informationen über Jugendliche verstehen, über Eigenschaften einer Person sprechen, Wünsche präsentieren

Abkürzungen:

LK: Lehrkraft

L: Lernende*r

PL: Plenum

EA: Einzelarbeit

PA: Partnerarbeit

GA: Gruppenarbeit

BOR: Breakout-Räume

HM: Hauptmeeting

IWB: Interaktives Whiteboard

Allgemeine Infos: Die Materialien sind für Präsenzkurse und Online-Kurse einsetzbar. In der Handreichung wird der Ablauf für beide Kursarten beschrieben. Bei Übungen, die online anders funktionieren, wird die Online-Varianten separat beschrieben. Findet der Unterricht online statt, versendet die LK Übungen vorab per Mail, teilt sie im Online-Kursraum zum Download oder hinterlegt die Aufgaben auf einer Präsentation. Zudem werden PA und GA in BOR gemacht. Dieser Link führt zum Video und den Übungen: <https://www.goethe.de/dfd/aufwachsen.in.deutschland>

Einstieg (15 Minuten): Die LK projiziert groß das Wort „Jugend“ auf dem IWB. Sie fragt die L im PL: *Was fällt euch ein, wenn ihr an das Wort „Jugend“ denkt.* Die L überlegen kurz für sich in EA. Dann notieren alle L ihre Gedanken um das Wort „Jugend“ herum auf dem IWB. Die LK kann alternativ auch eine digitale Pinnwand mit dem Wort „Jugend“ anlegen und die TN notieren ihre Gedanken über ihr Smartphone/Tablet auf der digitalen Pinnwand, die die LK auf dem IWB teilt. Im Anschluss lesen die L die Punkte der anderen und sprechen im PL darüber.

Erweiterung: Die LK kann die *Trendstudie "Jugend in Deutschland 2025 mit Generationenvergleich"* verwenden (über Google findet man auf diversen Webseiten Informationen und Grafiken dazu). Die LK befragt zuerst die L im PL: *Was denkt ihr beschäftigt die Jugendlichen in Deutschland?.* Die Ideen werden im PL gesammelt und die LK notiert diese am IWB. Anschließend zeigt die LK eine Grafik/Statistik aus der Trendstudie und lässt die L die Ergebnisse mit ihren Vermutungen vergleichen. Die L äußern sich auch dazu, welche Ergebnisse in der Statistik sie überraschend finden.

Aufgabe 1 (10 Minuten): Die LK legt für die Aufgabe in einem Online-Tool (z.B. Mentimeter) eine Single-Choice-Aufgabe mit den Aussagen aus der Übung und den Antworten „richtig/falsch“ an. Die LK spielt dann zuerst das Video von Anfang bis 02:15 ab. Im Anschluss teilt sie per QR-Code/Link die Umfrage und die L bearbeiten die Umfrage in EA oder PA an ihrem Smartphone/Laptop/Tablet. Dann zeigt die LK

das Ergebnis am IWB. Die L sprechen über die Ergebnisse. Falls die Ergebnisse sehr unterschiedlich ausfallen, spielt die LK den Videoausschnitt nochmal ab und die L machen die Umfrage erneut und korrigieren ggfs. ihre Antworten. Am Ende zeigt die LK die Lösung.

Aufgabe 2 (10 Minuten): Die LK zeigt die Online-Aufgabe über das IWB. Sie wählt eine Person aus, die die Aufgabe live am IWB bearbeitet. Diese wählt für jeden Satz eine Antwort aus, schickt das Ergebnis aber noch nicht ab. Die anderen L äußern im PL ihre Meinung zur Auswahl und die Auswahl wird ggfs. nochmal angepasst. Dann wird die Antwort überprüft und alle L sehen am IWB die Auflösung.

Aufgabe 3 (10 Minuten): Die LK hinterlegt in einem Online-Zufallsgenerator (z.B. Matheretter) alle Wörter der Übung. Je nach Stärke der Lernergruppe kann die LK das Video vor der Übung von Anfang-01:28 nochmal abspielen oder nicht. Sie zeigt dann den Zufallsgenerator auf dem IWB und öffnet das erste zufällige Wort. Dann wirft die LK einer Person den Ball zu und diese muss sagen, ob das Wort auf eine der Personen aus dem Video zutrifft oder nicht. Wenn es auf eine der Personen zutrifft, dann muss auch der passende Name genannt werden. Die anderen L überprüfen die Aussage und korrigieren bei Bedarf. Der Ball wird weitergeworfen und die LK zeigt im Zufallsgenerator das nächste Wort. Das Spiel wird so lange gespielt, bis es keine weiteren Wörter mehr gibt.

Variante für den Online-Unterricht: Die LK teilt den Zufallsgenerator im Online-Meeting. Die L werfen sich einen virtuellen Ball zu, indem sie mit geöffneter Kamera eine Wurfbewegung machen und den Namen der nächsten Person nennen.

Aufgabe 4 (15-20 Minuten): Die LK zeigt alle Wörter aus Aufgabe 3 am IWB und im PL werden weitere Wörter zu Eigenschaften von Personen gesammelt, die die LK auf dem IWB notiert. Die L arbeiten danach in PA und interviewen sich gegenseitig zu der Frage: *Wie würdest du dich in 3 Wörtern beschreiben? Warum hast du diese drei Wörter gewählt?* Die L schreiben dann auf einer gemeinsamen digitalen Pinnwand 2-3 Sätze zu ihrer interviewten Person auf. Die LK teilt im Anschluss die Pinnwand am IWB und alle L lesen die Kurzbeschreiben am IWB oder ihrem eigenen digitalen Endgerät durch. Die L können jetzt Fragen zu den Kurzbeschreibungen im PL stellen. Zudem kann die LK fragen, ob es L gibt, die sehr ähnliche Eigenschaften haben.

Aufgabe 5 (10 Minuten): Die LK hängt von Jolla, Abu und Christian aus dem Video jeweils ein Bild im Klassenzimmer auf. Sie zeigt im Anschluss die erste Aussage am IWB. Die L müssen kurz überlegen, zu wem die Aussage passt und auf ein Zeichen

der LK gehen sie zum passenden Bild. Die Auswahl wird dann kurz im PL besprochen. Danach wird mit der zweiten Aussage weitergemacht.

Variante für den Online-Unterricht: Die LK hinterlegt auf einer Folie die drei Namen Jolla, Abu und Christian. Dann liest sie die erste Aussage vor: *Die Person ...*. Die L überlegen kurz und schreiben auf ein Zeichen der LK gleichzeitig den passenden Namen in den Chat. Die LK gibt dann die Lösung. Mit den weiteren Sätzen wird genauso verfahren.

Aufgabe 6 (15-20 Minuten): Die LK stellt die Frage: *Was waren deine Wünsche und Träume als Jugendliche*r?* Die L überlegen kurz und erzählen dann in GA den anderen Gruppenmitgliedern von ihren Wünschen. Die L überlegen, ob sie ähnliche Wünsche innerhalb der Gruppe hatten. Sie können zudem darüber sprechen, was aus diesen Wünschen geworden ist. Die Gruppen notieren die Ergebnisse ihres Austauschs auf einem Plakat oder einer digitalen Pinnwand und präsentieren dann die Ergebnisse im PL.