ZPG IV

Bildungsplan 2016, Deutsch

Multiplikatorentagung Bad Wildbad, 13. bis 15. Juli 2015

Fortbildungsmaterial

Modul 4

Medien

Stand: 01.02.2016

Dr. Dirk Wegner

FACHBERATERINNEN und FACHBERATER DEUTSCH
Regierungspräsidien Freiburg, Karlsruhe, Stuttgart, Tübingen
Schule und Bildung – Allgemein bildende Gymnasien
Juli 2015

Vom Nutzen dieser Handreichung

Anhand dieser Handreichung können Sie

▪ sich über die Begriffe „Medien“ und „Medienbildung“ informieren,	→ **Kapitel 1**
▪ sich mit sachanalytischen, didaktischen und methodischen Hinweisen zu - auditiven, - visuellen, - audiovisuellen Medien und - Symmedien beschäftigen,	→ **Kapitel 1.1 bis 1.4**
▪ sich einen Überblick über alle medienbezogenen Kompetenzen im BP 2016 verschaffen,	→ **Kapitel 2.2**
▪ anhand eines Verzeichnisses („Synopse“) verschiedene Unterrichtsideen und Aufgaben ermitteln, denen diese Kompetenzen zugrunde liegen,	→ **Kapitel 2.4**
▪ - Unterrichtsideen (Kapitel 4.1), - vollständig ausgearbeitete Aufgaben (Kapitel 4.2) und - Lernaufgaben (Kapitel 4.3) zu zahlreichen medienbezogenen Kompetenzen im BP 2016 finden,	→ **Kapitel 4.1 bis 4.3**
▪ konkrete Unterrichtsvorschläge zu Erich Kästners Kinderroman „Emil und die Detektive“ mit Anregungen zur Einbindung zweier Verfilmungen und zur Nutzung des Computers direkt für ihren Unterricht übernehmen.	→ **Kapitel 4.4**

Darüber hinaus können Sie

▪ sich über allgemeine Konzepte für die Planung von medienbezogenem Deutschunterricht kundig machen,	→ **Kapitel 3.1 und 3.2**
▪ Anregungen zur Gestaltung einer (Lern-)Aufgabe einholen,	→ **Kapitel 3.3**
▪ sich ausgehend von zehn verlässlichen Internetseiten über medienbezogene Unterrichtsangebote für den Deutschunterricht informieren und	→ **Kapitel 5.1**
▪ sich anhand einer umfangreichen Literaturliste weiterführend mit dem Thema „Medien im Deutschunterricht“ beschäftigen.	→ **Kapitel 5.2**

Inhalt

1. MEDIEN: DEFINITIONEN, SACHANALYSE, DIDAKTIK UND METHODIK 1

Definitionen 1

Medien 1

Medienbildung 1

1.1 Auditive Medien 2

1.1.1 Sachanalytische Aspekte 2

1.1.2 Didaktisch-methodische Ansätze 3

1.2 Visuelle Medien 4

1.2.1 Sachanalytische Aspekte 4

1.2.2 Didaktisch-methodische Ansätze 4

1.3 Audiovisuelle Medien 7

1.3.1 Sachanalytische Aspekte 7

1.3.2 Didaktisch-methodische Ansätze 8

1.4 Symmedien 10

1.4.1 Sachanalytische Aspekte 10

1.4.2 Didaktisch-methodische Ansätze 12

2. MEDIEN IM BP 2016: KOMPETENZEN 14

2.1 Diachroner Vergleich: „Medien“ in den BP 1994, 2004 und 2016 (Klassen 5/6) 14

2.1.1 Tabellarischer Vergleich: „Medien“ in den BP 2016, 2004, 1994 14

2.1.2 Quantitative Verankerung in den jeweiligen BP 19

2.1.3 Qualitative Verankerung in den jeweiligen BP 19

2.1.4 Zentrale Aussagen über „Medien“ 20

2.1.5 Auf „Medien“ bezogene Lernzielformulierungen bzw. Kompetenzen in den BP 1994 und 2004 23

2.1.6 Vergleichende Betrachtung der Verankerung von „Medien“ in den BP 1994, 2004 und 2016 25

2.2 Medien im BP 2016: Grundschule 28

2.3 Inhaltsbezogene Kompetenzen auf einen Blick 29

2.3.1. Formulierung im BP 2016 29

2.3.2 Differenzierung in Teilkompetenzen 30

2.4 Synopse: Bildungsplan 5/6 – Leitperspektive Medienbildung – Basiskurs Medienbildung 5 – Aufgaben 31

3. MEDIEN IM DEUTSCHUNTERRICHT: KONZEPTE 41

3.1 Unterrichtskonzeptionen 42

3.2 Ausgangspunkte für die Unterrichtsplanung 43
3.2.1 Ausgangspunkt 1: Kompetenzen 43
3.2.2 Ausgangspunkt 2: Medien 44
3.2.3 Ausgangspunkt 3: Themen (in Schulbüchern) 45
3.2.4 Ausgangspunkt 4: Leitperspektiven 46

3.3 Anregungen zur Erstellung einer (Lern-)Aufgabe 47

4. MEDIEN IM DEUTSCHUNTERRICHT: UNTERRICHTSIDEEN UND AUFGABEN 49

4.1 Unterrichtsideen 49

4.2 Aufgaben in Schulbüchern 61
4.2.1 deutsch.ideen 1 (Schroedel), Ausgabe 2010 61
4.2.1 deutsch.ideen 2 (Schroedel), Ausgabe 2011 67
4.2.3 Deutschbuch 1 (Cornelsen), Ausgabe 2012 73
4.2.3 Deutschbuch 2 (Cornelsen), Ausgabe 2013 84

4.3 Lernaufgaben 97
4.3.1 Lernaufgabe 1 99
4.3.2 Lernaufgabe 2 102
4.3.3 Lernaufgabe 3 106
4.3.4 Lernaufgabe 4 109
4.3.5 Lernaufgabe 5 113
4.3.6 Lernaufgabe 6 118

4.4 Audiovisuelle und symmediale Zugänge zu Erich Kästners Kinderroman „Emil und die Detektive“ 126
4.4.1 Sachanalytische, didaktische und methodische Überlegungen 126
4.4.2 Unterrichtsvorschläge 128
4.4.3 Arbeitsblätter 143
4.4.4 Anleitungen 148
4.4.5 Vorgeschlagene Software (Basis: Windows-PC) 153

5. LITERATUR 154

5.1 Internetquellen: TOP 10 154

5.2 Gesamtverzeichnis 154

1. Medien: Definitionen, Sachanalyse, Didaktik und Methodik[1]

Definitionen

Medien

Markus Lermen betont in seiner Publikation „Digitale Medien in der Lehrerbildung", dass bislang keine einheitliche Definition für den Begriff „Medium" existiere und es eine kulturanthropologische, kommunikationswissenschaftliche, psychologische, kulturwissenschaftliche, theaterwissenschaftliche, philosophische, pädagogische, soziologische, ökonomische und semiotische Perspektive auf den Begriff gebe (vgl. Lermen 2008, S. 214). Nach Dietrich Kerlen bezeichnet „Medium" lateinisch „die Mitte", also etwas, was ‚in medio', das heißt mitten zwei sich aufeinander beziehenden Gegenständen, existiert", es ist somit ein „gestaltender Inhaltsträger zwischen Produzent und Rezipient" (Kerlen 2003, S. 9, zit. nach: Waterstradt 2007, S. 4).

Eine mögliche Kategorisierung stellt die Einteilung von Medien in Primär-, Sekundär-, Tertiär- und Quartärmedien dar:

- Primärmedien: direkte Kommunikation durch Sprache, Gestik und Mimik
- Sekundärmedien: Produktion durch technische Geräte, Rezeption ohne technische Geräte, Bsp.: Wand- und Tafelbildern, Schrift- und Druckmedien, Grafiken etc.
- Tertiärmedien: Technische Mittel werden bei der Produktion und Rezeption eingesetzt, Bsp.: Telefon, Hörfunk, Film, Fernsehen, Multimedia (Pross 1972)
- Quartärmedien: Computer, E-Mail, Internet (Lermen 2002)

Eine zweite, für den Deutschunterricht ertragreichere und auch dem BP 2016 zugrundeliegende Kategorisierung stellt die Klassifizierung in Print-, auditive, visuelle, audiovisuelle Medien und Symmedien dar. Der Terminus „Symmedien" stammt von Volker Frederking (vgl. Frederking 2012, S. 60) und meint den Computer, der – mithilfe des Internets – Schrifttexte, auditive, visuelle und audiovisuelle Texte in einem Medium versammelt, das „die medialen Kernformen des oralen, des literarischen und des audiovisuellen Paradigmas" in sich vereint und weiter entwickelt (Frederking 2012, S. 205 f.).

Medienbildung

Der im BP 2016 verwendete Begriff „Medienbildung" (S. 2) kann nach Benjamin Jörissen aus drei Perspektiven betrachtet werden:

1. *Öffentlich-politisch-administrative Perspektive (Bildungssystem):*

   Medienbildung meint unter dieser Perspektive die „organisierte Bereitstellung von Optionen für Individuen im Interesse des Erwerbs von Wissen, Kompetenzen, Qualifika-

1 Die Ausführungen in diesem Kapitel basieren vorwiegend auf Frederking, Volker et al.: Mediendidaktik Deutsch, Eine Einführung. Berlin: Erich Schmidt 2012 (= Grundlagen der Germanistik 44).

tionen, Zertifikaten etc. durch gesellschaftliche Angebote." Es gehe, so Jörissen, im Wesentlichen um den „Output medienpädagogischer Maßnahmen im Bildungswesen" (Jörissen 2011, S. 85).

2. *Begriffstheoretisch-akademische Perspektive (Wissenschaft):*

   Bildung wird als „prinzipiell unabgeschlossen-prozesshaftes Geschehen der Transformation von Sichtweisen auf Welt und Selbst" verstanden, in denen „transformatorische Prozesse (‚Bildungsprozesse') im Horizont von Medialität" ablaufen (ebd., S. 86).

3. *Praxistheoretisch-pädagogische Perspektive (z.B. Schule):*

   ‚Bildung' wird als „Endpunkt, als erreichtes bzw. angestrebtes Niveau, gedacht; allerdings als Ergebnis pädagogisch initiierter individueller Lernprozesse und nicht als abstrakter ‚Output' eines Bildungssystems." Medienbildung ist demnach das „Ziel oder Ergebnis von Lernprozessen im Feld der Medien" (ebd.).

1.1 Auditive Medien

1.1.1 Sachanalytische Aspekte

- Definition: Unter auditiven Medien versteht man „alle technisch bzw. elektronisch erzeugten Übertragungen bzw. Speicherungen von Tönen oder Schallwellen". Kennzeichnend sei, „dass die Ton- bzw. Schallursprungsquelle zur Rezeption nicht lokal präsent sein muss", auch zeitversetztes Hören sei bei gespeicherten Medien möglich, weshalb „Produktion und Rezeption nicht zeitgleich erfolgen müssen." Daraus folgt: „Auditive Medien erlauben mit anderen Worten ubiquitäre [überall verbreitete] oder/und asynchrone Nutzung." (Frederking 2012, S. 100) Auditive Medien zeichnen sich somit durch ihre Loslösung von einem Ort (technische Kommunikationsmedien) und von der Vergänglichkeit (durch ihre Speicherung) aus, das gesprochene Wort erhalte, so McLuhan, durch die Elektronik seine alte Bedeutung wieder, es beginne eine „Phase tertiärer Oralität" (primär: Mündlichkeit, sekundär: Schriftlichkeit) (ebd.).
- Zwei Grundtypen: Kommunikationsmedium Radio, Speichermedium CD/Computer (Hörbuch)
  - Radio: Geschichte: politisches Propagandainstrument im Nationalsozialismus (Unmittelbarkeit, Suggestivkraft), auch i.d. Nachkriegszeit nur zum Konsum, nicht zur Produktion eingesetzt; schon Brecht fordert 1932: „Der Rundfunk ist aus einem Distributionsapparat in einen Kommunikationsapparat zu verwandeln." (ebd., S. 102); Radio ist das elektronische Leitmedium der Nachkriegszeit, das wichtigste elektronische Unterhaltungs- und Informationsmedium, zu dem später das Fernsehen aufsteigt, wodurch das Radio weniger textlich und vorwiegend musikalisch ausgerichtet und so zu einem Begleit- oder „Nebenbei-Medium" wird (ebd., S. 105); dennoch existieren auch heute noch anspruchsvolle Sendungen, u.a. Kindersendungen.
  - Hörbücher: „Oberbegriff für alle auditiven Speicherungen von stimmlichen sprachlichen Äußerungen" (ebd., S. 106) oder „Spielarten des gesprochenen Worts auf Tonträgern" (Fey 2004, 7; zitiert nach Frederking 2012, S. 106). Unterarten des Hörbuchs:

Lesung und Hörspiel sind besonders wichtig für den Deutschunterricht, es gibt aber auch Feature, Collage, Archivaufnahme, Soundtrack etc.:

Hörbuch

Lesung	*Hörspiel*
Prosatexte, seltener Gedichte	dramatische Gattung
Stimme des Lesers, seltener mit Musik	Stimme des Lesers/der Sprecher, Geräusche und Musik sind konstitutiv
Orientierung am Buch	Orientierung am Radio
→ macht literarischen Text hörbar	→ bringt Geschichte zu Gehör

1.1.2 Didaktisch-methodische Ansätze

- **Grundlagen:**
  - Märchen, Sagen, große Epen wie die Ilias (Rolf Boyens 2009) oder die Odyssee (z.B. Christian Brückner 2009) entspringen einer oralen Kultur, weshalb ein rein hörendes Erleben dieser Texte sinnvoll sein kann.
  - Radio als Live-Medium und Handy eignen sich nur sehr eingeschränkt für den Unterricht, besser einsetzbar sind Lesungen und Hörspiele sowie Aufzeichnungen von Poetry-Slam.
- **Didaktik:**
  - Drei Zielperspektiven bzw. Kompetenzbereiche:
    1. Sprech- du Gesprächserziehung: geregelter Wechsel zwischen Zuhören und Sprechen, Rhetorik als Kunst der (freien) Rede
    2. Aufsatzerziehung: Stilistik: Wiederholungen, Satzstellungen, Anschlüsse, Wortfolgen
    3. Lesen: Erschließung der Syntax, Ausprobieren von Betonungen: Verstehensprozesse werden auf diese Weise fokussiert und erleichtert
  - Zu Zielperspektive 1: Zwei Ansätze des rezeptiven Zugangs zu Hörfassungen:
    - Intermediale Analyse: Bezugspunkte sind immer der Text und die akustische Umsetzung: Vergleich Print- und Hörfassung: Gibt es Kürzungen oder Erweiterungen? Wie sind die Hörtexte gestaltet: Handelt es sich um Umformungen narrativer Texte in Dialoge oder umgekehrt? Zudem besteht die Möglichkeit, den Hörtext auch mit Buchillustrationen abzugleichen, auch ein Vergleich zwischen verschiedenen Lesungen/Hörspielen ist interessant.
    - Ästhetische Analyse: Dienen evtl. vorhandene Geräusche der Untermalung, stellen sie eine neue Bedeutungsebene her? Dient Musik der Untermalung, der Trennung verschiedener Sprechteile, ist ihr Einsatz sinnvoll, gelungen oder störend? Welche Stimmungen werden hervorgerufen, gibt es Anregung zum Weiterfantasieren? Bei Kindern werden oft Lieder eingearbeitet, die zum Mitsingen anregen, was einen Übergang zum Handelnd-Produktiven markiert.
- **Methodik:**
  - Wenn Hörmedien am Unterrichtsanfang stehen, liegt der Schwerpunkt auf dem Hörtext; der Unterricht kann aber auch vom Printmedium ausgehen.

- Möglichkeiten der Binnendifferenzierung können darin bestehen, dass schwächere SuS Teile eines Textes in der Hörfassung kennenlernen.
- Handelnd-produktive Zugänge: Im Anschluss an das Hören einer professionellen Rezitation eigene Fassung aufzeichnen; einen Text dramatisieren, Hintergrundgeräusche, O-Ton und Musik einbeziehen (Voraussetzung: gründliche Textanalyse).
- Ästhetische Zugänge: rein akustische Wahrnehmung, die eine Ausbildung von Vorstellungen, ein anderes Raumgefühl, Aufmerksamkeit, Wachheit, Wartenkönnen, Zeitgeben, Lauschen und das Ertragen von Stille voraussetzt und schult.

1.2 Visuelle Medien

1.2.1 Sachanalytische Aspekte

- Definition: Visuelle Medien sind „Texte, die entweder rein aus unbewegten Bildern bestehen oder in denen unbewegte Bilder einen konstitutiven Zeichenstrang darstellen." Im Unterschied dazu „bestehen [Schrifttexte] in unserer Kultur aus alphabetischen Zeichen (Grapheme bzw. Graphemgruppen)" (Frederking 2012, S. 127 f.).
  - „Reine Bildmedien" sind z.B. Zeichnungen, Gemälde, Fotografien, Bildergeschichten und Bilderwitze (ohne Schrifttext).
  - Konstitutiv sind Bilder z.B. in Comics, Cartoons, Bilderbüchern, Werbeanzeigen und Werbeplakaten.
- In „Bildergeschichten" oder „Bildgeschichten" sind Bilder unverzichtbar, „maßgeblich für die Narration" (ebd., S. 130), z.B. in „Vater und Sohn", „Struwwelpeter" oder „Max und Moritz"; in Bilderbüchern hingegen dienen Bilder als Ergänzung.
- Comics werden kulturell als amerikanische Importware abgelehnt und als trivial abgewertet. Kennzeichen sind Figurenrede (Sprech- und Gedankenblasen), szenische Darstellung, Onomatopöien („Soundwörter", z.B. peng, wromm), Bildmetaphorik (z.B. Glühbirne für einen plötzlichen Einfall), stärkere Konventionen (feststehendes Figurenarsenal, Typisierung von Figuren) und der serielle Charakter (Publikation in Zeitungen, Reihen).

1.2.2 Didaktisch-methodische Ansätze

- **Didaktik**
  - *Medienkritik*
    - „Massenkulturelle Texte" wie die Bild-Zeitung, Bravo, Reklame, Comics wurden – so Frederking – um 1970 (und früher, seit den 1940er-Jahren) als Kommerzprodukte gesehen, die den Leser manipulieren sollen, um deren Einverständnis mit dem kapitalistischen System herzustellen und heile, ideologisch geformte Welten vorzugaukeln. Der Leser müsse deshalb emanzipiert werden, die Texte müssten kritisch gelesen werden (vgl. Frederking 2012, S. 133).
    - Frederking relativiert diese Aussagen, da die hinter dieser Kritik stehenden „medienkapitalistischen Verschwörungstheorien" (ebd., S. 134) nicht dem „Kultur-

und Marktgeschehen“ entsprächen und Medienrezeption „keine Abfolge von Stimulus und determiniertem Response [...], sondern ein konstruktiver und variabler Prozess von Selektion und Adaption“ sei (ebd., S. 134). Er kommt deshalb zu dem Schluss: „Eine Monokultur kritischer Distanznahme verkennt, dass Identifikation mit einer Heldenfigur, atemlose Hingabe an eine aktionsreiche Handlung und Eskapismus in eine Traumwelt wichtige und berechtigte Leseanreize und Lesegewinne sind.“ (ebd.)

  - Dennoch ist Medienkritik auch heute noch eine wichtige Aufgabe: „Bewusstsein für ökonomische Hintergründe der Medienkultur, eine kritische Distanz zu Medienangeboten und eine reflektierte Mediennutzung“ sind wichtig für die Ausbildung von Medienkompetenz (ebd.).
  - Bildfunktionen: Information, emotionaler Appell, Blickfang; Einseitigkeiten und Verfälschungen: Wahl von Bildmotiv und –ausschnitt, Retusche, Fotomontage; Geschmacks- und Tabugrenzen: Gewalt, Sex, Intimsphäre

- *Literarisches Lernen:*
  - Literatur ist „kulturelle Praxis“ (Abraham, Kepser 2005; nach Frederking 2012, S. 135), literarisches Lernen kann als „Auseinandersetzung mit fiktionalen Wirklichkeitsmodellen“ (ebd.) verstanden werden: Anhand der Handlung können der Realitätsbezug und der Geltungsanspruch, mittels der Figuren deren Motive, Moral und Geschlechterrolle und anhand der Art der Problemlösung die zugrunde liegenden Weltbilder und Denkfiguren untersucht werden.
  - Auch im Bilderbuch und im Comic lassen sich „komplexere literarische Phänomene erarbeiten“ (ebd.): Typen vs. Charaktere, Helden vs. Schurken, ein- und mehrsträngige Erzählweise, Figurenrede und Erzählkommentar, Humor, Realismus und Fantastik, Epik, Lyrik und Dramatik.

- *Ästhetische Erziehung:*
  - Die Fähigkeit zum „Bilderlesen“ wird als „kulturelle Schlüsselkompetenz“ aufgefasst (ebd., S. 136), visuelle Kompetenz bestehe in dem „Erlernen von Bilderlesen und der kulturellen Konventionen, auf denen es beruht“: z.B. Bildeinstellungen (nah, total, Aufsicht etc.), Visualisierung von Bewegung, Kindchenschema (z.B. im Manga), Farben (z.B. bei Supermann), Haarfarbe von Frauen, Mimik, Gestik und Verhältnis Bild-Text.
  - Gründe für die Integration des Bilderlesens in den Deutschunterricht: „Bildrezeption (Wahrnehmen, Erschließen, Reflektieren) erfordert stets sprachlich-kommunikative Prozesse (z.B. Feststellen, Benennen, Paraphrasieren, Begründen)“ (ebd.).

- *Bildbeschreibung:*
  - Während Bilder statisch sind und ihre Information simultan vermitteln, entfalten sich Texte chronologisch und argumentativ. Anhand der Verfertigung einer Bildbeschreibung können SuS lernen, einen Text zu strukturieren, wobei auch unterschiedliche Schwerpunktsetzungen möglich sind (vgl. Radvan 2012, S. 193).

  - Eine Bildbeschreibung ist das „Ergebnis eines Wahrnehmungs-, Empfindungs- und Deutungsprozesses“ (Ludwig/Spinner: Schreiben zu Bildern. In: Praxis Deutsch 5, 1992, S. 13, zit. nach Radvan 2012, S. 193).
  - Zwei Wege sind bei der Bildbeschreibung denkbar: Bilder in ihre kulturgeschichtliche Tradition einordnen oder von der persönlichen Erfahrungswelt des Betrachters ausgehen (ebd.).
  - Kritik an der Bildbeschreibung: Die SuS benötigen maltechnische und kunsthistorische Kenntnisse und müssen enge sprachliche Vorschriften erfüllen (Sachlichkeit, Präsens etc.), der kommunikative Nutzen ist gering, in der Kunstrezeption sind keine objektiven Befunde möglich, in der konstruktivistischen Ästhetik geht es mehr eine subjektive Annäherung und Identitätsfindung (vgl. Frederking 2012, S. 137).

  Harald Frommer fordert, dass die Beschäftigung mit einem Kunstwerk von der „Konkretisation zur Interpretation“ gelangen müsse (1988), weshalb die Auseinandersetzung mit einem Bild von einer vorläufigen, möglicherweise falschen Deutung ausgehen soll. Frederking schlägt vor, diesen Ansatz Frommers durch kreatives Schreiben zu realisieren, denn freie Assoziationen und spielerische Spracherprobungen seien als erster Schritt notwendig, um den Schreibprozesses, die emotive und expressive Schreibfunktion zu betonen (Frederking 2012, S. 137 f.); anschließend müsse aber eine kritische Distanzierung erfolgen (vgl. ebd., 141).

- **Methodik**
  - Ausgangspunkt des Unterrichts sollten „subjektive, produktive, konkretisierende Anschlüsse“ (Frederking 2012, S. 141) an das Kunstwerk sein, keine diskursiven (analytischen) Anschlüsse.
  - Handelnde, produktive Anschlüsse sind etwa das Ausfüllen von Sprech- und Denkblasen, eigene Kolorierungen, Weitererzählen eines Einzelbildes, Weiterführung eines Schlusses, die eigene Produktion von Comics, Bilderbüchern, Fotoromanen oder die Umformung eines Bildes in Papier- und Schattentheater, die Vorbereitung von Ausstellungen, das Erstellen von Katalogen, das Schreiben von Rezensionen; Werbungen können mit eigenen Slogans versehen oder durch Bildbearbeitung verfremdet werden.
  - Im Anschluss an derartige kreativ-subjektive Anschlüsse an einen visuellen Text sollen die SuS im Verlauf des Unterrichts eine rational-begriffliche Distanz zum ästhetischen Gegenstand aufnehmen, um über die erste subjektive Anschauung „zu reflektieren und [sie] interpretatorisch weiterzuführen“ (ebd.).
  - Formen der diskursiven Analyse sind z.B. lehrergelenkte Unterrichtsgespräche und analytisch-erschließende Schreibaufträge.
  - Fotografien sind selbst Lerngegenstand (Presse-, Werbe-, Kunstfotografien), können aber auch in den Dienst von Gestaltung und Präsentation gestellt werden: „Medien werden genutzt für den Umgang mit Medien“ (ebd., S. 142), z.B. durch Einscannen und Weiterverarbeitung von Bilderbuchseiten, durch Erstellen von Collagen aus Bildern und Texten in PowerPoint oder durch Präsentation eines Comics im Internet.

1.3 Audiovisuelle Medien

1.3.1 Sachanalytische Aspekte

- Definition: Audiovisuelle Texte sind „technisch erzeugte Verbindungen von (in der Regel) bewegten Bildern und Tönen“ (Frederking 2012, S. 145), qualitativ wie quantitativ stellen sie heute das Leitmedium dar: „Kinder bilden ihre Vorstellung davon, was Erzählen und Erzähltes ist, weniger am Buch bzw. Printmedium als am Film bzw. an AV-Medien aus.“ (ebd., S. 147).
- Audiovisuelle Medienangebote: v.a. Spielfilm (Genres: Western, Monumentalfilm, Animationsfilm, Film noir etc.), Fernsehen (große Vielfalt an Sendern, Formaten, Sendungen). Zu beachten ist, dass Fernsehsendungen keine Einzeltexte sind, sondern nur im Kontext des Gesamtprogramms eines Senders und der Sendeumgebung zu verstehen sind.
- Rezeption: Unterschiedliche Rezeptionssituationen bewirken verschiedene Wahrnehmungen von AV-Medien, z.B. kann Werbung als Unterbrechung zwischen Spielfilmen störend wirken, als Clip auf YouTube kann Werbung hingegen bewusst rezipiert werden.
- Analyse:
  - Bsp. Werbespot:
    - Definition: Bei Werbung handelt es sich um „geplante, öffentliche Übermittlung von Nachrichten, die das Urteilen und/oder Handeln von Personen beeinflussen und damit einer Güter, Dienstleistungen oder Ideen produzierenden oder absetzenden Gruppe oder Institutionen dienen soll.“ (ebd., S. 155)
    - Zu unterscheiden sind Werbemittel und Werbeträger: Plakate, Anzeigen, Prospekte etc. sind Werbemittel, Plakatwände, Litfaßsäulen, Zeitungen, Fernsehen sind Werbeträger.
    - Werbetexte sind i.d. Regel multimedial, fast nie rein schriftlich; vornehmliche Textfunktionen: Information (über das Produkt), Argumentation (zur Produktqualität), Appell (Kauf). Eigentlich müssten Werbetexte pragmatischen Texten zugeordnet werden, doch sind zahlreiche Werbungen den poetischen Texten zuzuordnen. Eine Tschibo-Werbung für Pyjamas z.B., die das Schneewittchen-Motiv aufgreift, enthält ein „fiktionales Imaginationsangebot“, es sollen „Leitbilder und Lebensstile“ als Sinnangebote vermittelt werden (ebd., 157).
    - Medienverbünde: Medienverbünde bestehen z.B. aus einer Fernsehserie, einem Kinofilm, aus Print-Comics, einer Internetseite und Merchandising-Produkten (z.B. „Simpsons“), wodurch die Grenzen zwischen Unterhaltungsmedium und Werbung verschwimmt.
    - Fließende Übergänge zwischen Information und Werbung finden sich z.B. in Internetblogs (vgl. c’t 12/2015), z.T. ist in Zeitschriften auf den ersten Blick nicht mehr genau zwischen Information und Werbung zu unterscheiden (z.B. „Computerbild“).
    - Merkmale moderner Werbung: (a) visuelle Dominanz, (b) Anspielungen auf kulturelles Wissen (Motive, Symbole, Erzählungen, Mythen), (c) Primat der Ästhetik (statt des Appells), (d) Ästhetik: Beschleunigung und Virtualisierung, (e) Imagination statt Information, (f) Angebot von Leitbildern und Lebensstilen als ‚Sinnangebote‘, (g) Werbung ist oft Teil eines Medienverbunds.

- Bsp. Film: Filmanalyse
  - Analyse des Visuellen:

    Einstellungsgröße (Weit, Totale, Halbtotale etc.), Perspektive (Normal-, Froschperspektive etc.), Farbe, Format und Licht (Farbfilm oder Schwarzweißfilm, Cinemascope oder 16:9, Vorder-, Gegen-, Unterlicht, normale, helle, dunkle Ausleuchtung), Komposition (perspektivischer Fluchtpunkt, Bildmitte, Symmetrien, Formen, Linien, Flächen), Konnotation (das wörtliche Gesagte, z.B. Straßen, Häuser, Autos) und Denotation (die unterschwellige Bedeutung, z.B. geradlinige Bewegungsrichtung als Flucht nach vorne, Überqueren einer Brücke als Neubeginn), Kamerabewegungen (horizontale Schwenks und vertikale Neigungen, Kamerafahrt), Schnitt und Montage (einfacher Schnitt, Abblende, Aufblende, Überblendung etc.; jump cut, match cut, split screen etc.)
  - Analyse des Auditiven:

    Hintergrundmusik (Atmosphäre, Leitmotive; Titelmusik von Serien, eigenständiger Filmsong, z.B. „My Heart will go on“), Geräusche aus dargestellter Wirklichkeit (Stimmung: z.B. Verkehrslärm, Stimmengewirr, Donner, Uhrenticken etc.), gesprochene Sprache (Rede, Dialog, nonverbale Elemente: Pausen, Prosodie, Seufzen, Lachen, Körpersprache: Mimik, Gestik; Kommentare aus dem Off)
  - Analyse des Narrativen:

    Figuren (Haupt- und Nebenfiguren, Helden, Gegenspieler, Helfer etc.) und Figurenzeichnung: innere Handlung kann nur begrenzt dargestellt werden (z.B. durch Kommentar aus dem Off), umgekehrt kann das Äußere nicht ausgespart werden, weshalb Charakterisierungen durch Habitus, Art der Bewegung, des Sprechens, Kleidung etc. oder auch durch die Reaktionen anderer Figuren auf diese Figur (z.B. Erröten, Schwitzen) erfolgen; objektive und subjektive Kamera (Außenperspektive vs. Sicht aus einer „Reflektorfigur“), Einstellung, Szene und Sequenz (Einstellung: zwischen zwei Schnitten; Szene: mehrere Einstellungen, in denen Zeit, Ort oder Figur einheitlich sind; Sequenz: größerer Handlungsblock, der aus mehreren Szenen besteht), geschlossene und offene Form (kontinuierliche, chronologische, kausallogische Handlung; Episoden; Vor- und Rückblenden, Parallelität von Handlungssträngen, Rahmenhandlungen, mehrere Wirklichkeitsebenen, unterschiedliche Perspektiven), Genres (Western, Thriller etc.), dramaturgische Grund-/Plotmuster (Exposition, Konfrontation, Auflösung) (vgl. ebd., S. 182 ff.).

1.3.2 Didaktisch-methodische Ansätze

- **Grundlagen:**
  - Frederking plädiert dafür, Film und Fernsehen „zunächst wertfrei als Medien zu sehen“, ihnen sei mit einer Haltung „der Offenheit für ästhetisch-kulturelle Erfahrungsoptionen und Lernpotenziale“ zu begegnen, nicht mit einer „kulturkritischen und bewahrpädagogischen Besorgnis“ (Frederking 2012, S. 173).

- Bei der Analyse sollen keine „Merkmale“ nachgewiesen oder Analysemethoden erarbeitet werden, analytische Begriffe und Kategorien sind aber notwendig: „Analyse ist also kein Selbstzweck der Zergliederung filmsprachlicher Elemente und Strukturen“ (ebd., S. 187), sondern soll inhaltliche Fragen klären; zudem soll nicht allein eine Haltung der analytischen Distanz vorherrschen, sondern die SuS sollen auch emotional sensibilisiert werden und Erfahrungen sammeln.
- Bedeutung für den Deutschunterricht: Der realistische Kino- und Fernsehfilm wird von Paech als „direkter Nachfolger des Romans des bürgerlichen Realismus“ angesehen (Paech 1997, zitiert nach Frederking 2012, S. 187). Bei Literaturverfilmungen sei zu beachten, dass ein Film ein „eigenständiges Medienangebot“ (S. 188) darstelle, weshalb die Art des Werkbezugs und die „Veränderungen eines Sujets bei einem Medienwechsel“ beschrieben werden, erklärt und differenziert bewertet werden müsse; das Gütekriterium für Verfilmungen sei somit die Kreativität der Umformung, nicht die Werktreue.

- **Didaktische Ziele:**
  - Die SuS sollen die Fähigkeit erwerben und vertiefen, Filme zu lesen durch die „Auseinandersetzung mit [] fiktionalen Wirklichkeitsmodellen“ (ebd., S. 191) und damit durch Beschäftigung mit dem Realitätsbezug, dem Problemgehalt und dem Sinnpotenzial des Films, durch Diskussionen über Lebensfragen und durch die Dekodierung des filmischen Textes:
    - „medienspezifische Darstellungscodes und ihr Zusammenspiel“ (ebd., S. 192): Musik, Geräusch, Licht etc.
    - intertextuelle und transmediale Zusammenhänge (Buch, Film, CD-Rom)
    - Kontexte: Entstehungszeit, Programmumgebung, Genre und Gattung: „Das Erfassen intertextueller, transmedialer und kontextueller Zusammenhänge vertieft das Verständnis eines Textes und erweitert den ästhetischen Genuss, weil es Kultur als symbolischen Sinnzusammenhang erkennbar werden lässt.“ (ebd., S. 192); notwendig dafür sind Verlangsamung, Intensivierung und Verfremdung des Lesevorgangs (vgl. ebd., S. 196).
    - Kulturelle Handlungsfähigkeit und kulturelle Teilhabe: Die Funktionsweise von Fernsehen und Kino solle erkannt, Medienangebote sinnvoll ausgewählt, unterschiedliche Informationsquellen und Rezeptionssituationen sollen verstanden werden, die SuS sollen in die Lage versetzt werden, ästhetische Urteile zu bilden, eigene Filme herzustellen und zu verbreiten und eine kritische Distanz zum Gezeigten einzunehmen (vgl. ebd., S. 193).

- **Methodische Möglichkeiten:**

  SuS können (a) Filmgespräche führen, (b) zum Film schreiben, (c) szenische Verfahren anwenden (Nachspielen etc.), (d) mit Filmplakaten und –trailern, (e) Filmstills, (f) ausgewählten Szenen oder Sequenzen, (g) Bonusmaterial, (h) Untertiteln, (i) Synchronfassungen oder (j) literarischen Vorlagen arbeiten. Sie können (k) Fragebögen zu Medienpräferenzen, zu konkreten Rezeptionseindrücken oder zu Vorkenntnissen entwerfen und ausfüllen (z.B. zu einem Werbespot, aber dies sei „aufwändig, anspruchsvoll

und potenziell ermüdend", ebd., S. 197). Zudem können SuS (l) selbst Filme produzieren oder (m) handelnd in Filme eingreifen, indem sie den Film neu schneiden, Unter- oder Zwischentitel einfügen, den Film mit gesprochenen Kommentaren oder mit Musik unterlegen und/oder auf eine Internetplattform hochladen (vgl. ebd., S. 198).

1.4 Symmedien

1.4.1 Sachanalytische Aspekte

- Definition: Computer und Internet sind Integrationsmedien, die „alle medialen Optionen – Text, Bild, Ton, Film etc. – in sich verein[en]", somit „Symmedien" (griech. „sym": mit). Sie sind interaktiv, d.h. der Text ist durch den Leser/Nutzer ‚manipulierbar', und synästhetisch, weil die Wahrnehmung ‚mehrfachkodiert' wird, in der Rezeption und Produktion verschiedene Wahrnehmungskanäle angesprochen werden. „Dabei erlauben diese Digitalmedien [Computer, Internet, d.V.] Arbeitsprozesse einer neuen Art, die auch und gerade im Deutschunterricht fruchtbar zu machen sind, weil sie mit Ton, Text und bewegtem Tonbild die medialen Kernformen des oralen, des literarischen und des audiovisuellen Paradigmas in sich vereinen und gleichzeitig weiterentwickeln." (Frederking 2012, S. 205 f.).
- Erscheinungs- und Nutzungsformen von Symmedien im Deutschunterricht:
  - *Schreib- und Kommunikationsprozesse:*
    - Symmedien können als Grundlage informatorischer (Online-)Lese- und Schreibprozesse dienen, indem z.B. eine Textverarbeitung (Offline) oder eine Homepage mit Hypertexten (Online) verwendet wird. Ein wesentliches Kennzeichen von Hypertexten ist, dass Texte, Bilder, Tondarstellungen und Filme unterschiedliche Formen und Kombinationen eingehen, wodurch Hypertexte eine große „synästhetische Multimedialität" aufweisen (ebd., S. 220). Drei wesentliche Merkmale weisen Hypertexte auf: sie sind (1) nichtlinear, (2) interaktiv und (3) benötigen den Computer als technische Voraussetzung (vgl. ebd., S. 223).
    - Man kann zwischen asynchronen Kommunikationsmedien wie E-Mail, virtuellen Arbeitsplattformen (z.B. Moodle), Newsgroups oder SMS und synchronen Kommunikationsmedien wie Chats, Instant-Messengern (z.B. WhatsApp) und Videokonferenzen unterschieden.

      Interessant ist dabei, dass in Chats die Trennung zwischen Literalität und Oralität aufgehoben wird, da sie medial schriftlich, konzeptionell aber mündliche organisiert sind, wodurch eine neue Kategorie der „Oraliteralität" entsteht (ebd., S. 213). Zudem kann man von einer typischen Chat-Sprache sprechen, die dadurch gekennzeichnet ist, dass Benutzer Pseudonyme, Inflektive wie „lach", homophone Grapheme wie „n8" für „Nacht", verfremdete Schreibweisen wie „wenixtens", Abkürzungen wie „btw" für „by the way", lexikalische Anleihen aus dem Englischen und Emoticons wie z.B. „;-)" verwenden (vgl. ebd., S. 215). Netzsprache hat generell durch die Anonymität des Internets eine „nivellierende Wirkung", weshalb es vorkommt, dass Menschen „Chat-Bots", also Computerprogramme, die das menschliche Sprachverhalten simulieren, für Menschen halten, wodurch es zu „Flirts mit einem Roboter" kommt

(vgl. ebd., S. 217). „Internet-Chats können als Laboratorien für die Identitätskonstruktion“ (ebd., S. 218) dienen, indem mit Rollenmustern gespielt, das wahre Ich in eine komplett erfundene Online-Identität verwandelt werden kann.

- *Web 2.0, Soziale Medien:*

  Beim sogenannten „Web 2.0“ handelt es sich um interaktive und kollaborative Elemente des Internets, die eine aktive Partizipation ermöglichen, z.B. Wikis, Web-Logs bzw. Blogs, Twitter, soziale Netzwerke und YouTube. Für den Einsatz im Unterricht ist wichtig, die „digital natives“ von „digital naives“ zu Menschen mit Medialitätsbewusstsein, medienbezogener Kritikfähigkeit, „Identitätsmanagement“ (ebd., S. 231), zur Achtung der eigenen Privatsphäre und einem vorsichtigen Umgang mit ihren Kundendaten zu erziehen.

  Informationen zu Wikis finden sich z.B. unter http://wikis. zum.de/family/Hauptseite (9.6.2015), eine Liste zahlreicher Lehrerblogs zu verschiedenen Fächern findet sich unter http://wikis.zum.de/zum/Lehrerblogs (9.6.2015), Erläuterungen und Diskussionen über den Sinn von Twitter im Unterricht und mögliche Einsatzszenarien unter http://wikis.zum.de/zum/Twitter#Twitter_im_Unterricht (9.6.2015) und Hinweise zu „Facebook“ z.B. unter http://wikis.zum.de/zum/Facebook (9.6.2015). YouTube ist ein riesiger Materialpool für Filmklassiker, Lyriklesungen, Vorträge etc. und kann deshalb sinnvoll in den Deutschunterricht integriert werden, die Seite https://audioboom.com/ (9.6.2015) ist eine Veröffentlichungsplattform für Audiobeiträge oder Podcasts, unter https://www.diigo.com/ (9.6.2015) schließlich kann man nützliche Links mit anderen teilen.

- *Internetliteratur:*

  Spezielle Internetseiten bieten partizipative Formen für das gemeinsame Verfassen von literarischen Texten an; für Kinder besonders geeignet ist die originelle private Seite http://www.rossipotti.de/cgi-bin/textkrake/textkrake.cgi (9.6.2015), auf der verschiedene (Kinder-)Autoren gemeinsam einen Text schreiben können.

- *Computerspiele:*

  Computerspiele vereinen hypertextuelle Strukturen, Interaktivität, Narration und Spielelemente. Für den Deutschunterricht besonders interessant sind Adventure-Games, in denen „der Spieler bzw. der von ihm gesteuerte Avatar auf eine „Aventuire“ [...] geschickt wird, in deren Verlauf er u.a. Rätsel lösen, Gegenstände sammeln, mit anderen Spielfiguren Informationen austauschen muss etc.“ (Frederking 2012, S. 240).

  Narratologisch fallen bei Computerspielen archetypische Erzählmuster (z.B. Heldenreise) und ein typischer Figurenkanon auf, weshalb SuS anhand von Computerspielen Gattungen und Genres kennenlernen, literarische Gespräche führen sowie Fiktionalität und Perspektivität der Figuren erfassen können. Theatralisch folgen Computerspiele häufig einem Dreiakt-Schema (z.B. Max Payne, 2003), auf audiovisueller Ebene ist festzustellen, dass Computerspiele oft Filmsequenzen aufweisen, auf die Analysekriterien für audiovisuelle Texte anwendbar sind. Zum Teil verfahren auch Filme inzwischen nach Modellen, die Computerspielen entlehnt sind

(z.B. Lara Croft, Lola rennt). All diese Faktoren machen Computerspiele zu einer „Chance für die PISA-Problemgruppe der leseschwachen Jungen“ (ebd., S. 242).

1.4.2 Didaktisch-methodische Ansätze

- **Grundlagen:**
  - Die Ansicht, dass die zunehmende Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen zu einer Verschlechterung ihrer sprachlichen Leistungen führt, ist empirisch bislang nicht zu belegen. Eine erste verlässliche diachrone Studien zur Rechtschreibleistung von SuS aus dem Jahr 2009 kommt zu dem Ergebnis, dass die Fehlerzahl von 1972 bis 2002 ansteigt, der aktive Wortschatz aber größer wird; dabei kommt es zu einer sozialen Spreizung, die Kinder aus der Unterschicht benachteiligt (vgl. Frederking 2012, S. 217).
  - Eine große Technik- bzw. Computerskepsis der Deutschlehrer/-innen ergibt sich implizit aus einer Umfrage zur Computernutzung 14- bis 20-jähriger Schüler aus dem Jahr 2007, in der nur 14% der SuS angaben, im Fach Deutsch häufig mit dem PC zu arbeiten, während 79% sagten, dass sie den PC im Deutschunterricht nur selten einsetzen. „Dieser Sachverhalt ist insofern bedenklich, weil [!] die sich darin manifestierende Technik- bzw. Computer-Skepsis der Deutschlehrer(innen) in diametralem Widerspruch zu den Mediennutzungsgewohnheiten der Schüler(innen) steht“ (ebd., S. 244). Zudem verändern Symmedien Sprache und Kultur nachhaltig, da bestimmte Spracherscheinungen z.B. ohne Kenntnis der Chatsprache nicht eingeordnet werden können oder Filme wie „Lola rennt“ ohne grundlegende Kenntnisse von Computerspiel-Genres nicht verstanden werden können. Die im Deutschunterricht vorherrschende strikte Trennung aus Literalität und Oralität ist in vielen Symmedien nicht mehr gegeben, die vielfältigen Partizipationschancen der Symmedien werden wenig genutzt, der Textbegriff ist einseitig auf Schrifttexte beschränkt. Dabei steht der Deutschunterricht „in besonderer Weise in der Verantwortung, weil sich seine fachlichen Gegenstände – Sprache und Literatur – durch die neuen Digitalmedien in grundlegender Weise verändert haben bzw. verändern.“ (ebd., S. 248).
- **Didaktik und Methodik:**
  - Noch existiert keine Fachdidaktik Deutsch des E-Learnings, doch können sechs mögliche Funktionen des Computers und des Internets im Deutschunterricht unterschieden werden (vgl. Frederking 2012, S. 249 f.):

Funktion	**„Technisch-mediales Fundament“: Beispiele**	**Didaktischer und/oder methodischer Wert**
1. Lernmedium	Lern-, Übungssoftware	- Unterstützung individueller Lernprozesse - Breite Angebote für den Umgang mit Literatur, z.B. Bilder, Audio-Dateien, Filme, Hyperlinks etc.
2. Schreibmedium	Textverarbeitungsprogramm	- breites Nutzungsspektrum: Korrektur, Gestaltung, Textproduktion (auch von Hypertexten, hypertextuellen Schreibformen [z.B. Textkrake auf http://www.rossipotti.de]), Speicherung, Erstellung einer Homepage, Schreiben im Netz

			- kreative, handelnd-produktive Formen der Textgestaltung mit Einbindung von Texten, Bildern, Musik und Filmen sind möglich
3.	Informations-medium	E-Book, CD-Rom, Internet	- CD-Roms für den Literaturunterricht als Bereicherung - Kompetente, reflektierte Internetrecherche: wichtig ist weniger die pragmatische Funktionsweise von Suchmaschinen, sondern vielmehr die kritische Auseinandersetzung mit deren wirtschaftlichen, politischen und publizistischen Einflüssen (ebd., S. 254)
4.	Kommuni-kationsmedium	E-Mail, Chat, Videokonferenz	- E-Mail, Chat: Authentische Kommunikation mit Autoren, Verlagen, Politikern etc. - Chat kann v.a. ab Kl. 7 zum Schreiben motivieren
5.	Kooperations-medium	Moodle	- Innerhalb einer Lerngruppe: Koordination zeitunabhängiger Lernprozesse - Zwischen zwei Lerngruppen: Anregung virtuelle Kooperationen
6.	Synästhetisches Handlungs-medium	Webseiten, Grafikprogramme, Computerspiele	- Textuelle, visuelle, auditive, audiovisuelle Symbolisierungsformen können im Verbund rezipiert oder produziert werden - Multimediale Collagen, virtuelle Poesie, narrative Computerspiele (s.o.)

2. Medien im BP 2016: Kompetenzen

2.1 Diachroner Vergleich: „Medien“ in den BP 1994, 2004 und 2016 (Klassen 5/6)

Die Hervorhebungen (Fettdruck und Unterstreichung) weisen in den Kompetenzfelder, die bereits in den BP 2004 und 1994 vorkommen, auf zentrale Neuerungen hin.

2.1.1 Tabellarischer Vergleich: BP 2016, 2004 und 1994

2.1.1.1 „Medien“ allgemein:

BP 2016	*BP 2004*	*BP 1994*
(1) Medien hinsichtlich ihrer Darbietungsform und Kommunikationsfunktion beschreiben (Printmedien, Hörmedien, visuelle und audiovisuelle Medien; Suchmaschinen, Informations-, Kommunikations- und Unterhaltungsplattformen, soziale Netzwerke); *[kennen]*	/	/
(2) grundlegende Funktionen von Medien unterscheiden (Information, Unterhaltung); *[kennen]*	/	/
(3) Print- und digitale Medien **gezielt nutzen** und begründen, welche Medien ihren Zielen entsprechen (Kommunikation, Unterhaltung, Information); *[nutzen]* (17) ihren eigenen Umgang mit Medien im Alltag beschreiben und sich damit kritisch auseinandersetzen; *[problematisieren]*	über ihre Freizeitbeschäftigung mit Büchern, Filmen und Fernsehsendungen sprechen und ihre Eindrücke und Wertungen austauschen. (S. 81) *[kennen], [nutzen], [verstehen]*	Mit dem „Medienangebot“ in der Freizeit kritisch umgehen, Medien sinnvoll auswählen, Bsp. besprechen (Kl. 5, S. 63 und Kl. 6, S. 121) *[verstehen, problematisieren]*
(9) ihre Lebenswirklichkeit von Realitätsdarstellungen und der Darstellung fiktionaler Welten in Medien unterscheiden und Unterschiede beschreiben; *[verstehen]*	/	/
(16) sich mit Gefahren bei der Mediennutzung auseinandersetzen und angemessen und präventiv agieren; *[problematisieren]*	/	/
(18) Informationen aus medialen Quellen hinsichtlich ihrer Zuverlässigkeit prüfen; *[problematisieren]*	/	/
(19) Urheberrecht und Datenschutz beim Umgang mit Medien berücksichtigen;“ *[problematisieren]*	/	/

2.1.1.2 Medium: Printmedien

BP 2016	*BP 2004*	*BP 1994*
(4) Informationen in Print- und digitalen Medien unter Verwendung einfacher Suchstrategien und Hilfsmittel (z.B. altersgemäße Suchmaschinen) finden und **kriterienorientiert bewerten**; […] *[nutzen]*	Informationen beschaffen (aus Lexika, Bibliotheken, durch einfache Recherche mit dem Computer); (S. 79) *[nutzen]* gezielt Informationen aus Texten, Bildern, Tabellen und Grafiken entnehmen und in eigenen Worten wiedergeben; (S. 80) *[verstehen]*	/
(4) […] dabei Methoden der Texterschließung anwenden; *[nutzen]*	Methoden der Texterschließung (Markieren, Gliedern und typographisches Gestalten, auch mit dem Computer) anwenden; (S. 80) *[nutzen, gestalten]*	/
(5) Medien zur Dokumentation des eigenen Lernweges nutzen (zum Beispiel Lernwegetagebuch); *[nutzen]*	/	/
(8) Texte zu Bildern und **Bilder zu Texten gestalten** und ihre **Gestaltungsentscheidungen erläutern und begründen**; **eine Vorlage (zum Beispiel Gedicht, kurze Geschichte) in ein einfaches Text-Bild-Kommunikat umformen** (zum Beispiel Fotostory, Bildergeschichte, Comic); *[gestalten]*	/	eine Erzählung nach einer Bildergeschichte verfassen; Vergleich Bildergeschichte und Film (S. 61, 119) *[gestalten, verstehen]*
(11) eigene Bildvorstellungen (zum Beispiel zu Figuren in literarischen Texten) entwickeln, beschreiben und mit audiovisuellen Gestaltungen vergleichen; *[verstehen]*	/	/
/	eigene und fremde Schreibprodukte überarbeiten und dabei auch Nachschlagewerke und Textverarbeitungsprogramme nutzen. (S. 79) *[nutzen, gestalten]*	/
/	Wörterbücher und Rechtschreibprogramme zur Verbesserung ihrer Rechtschreibfähigkeit nutzen; (S. 80) *[nutzen]*	/
/	einfache Gestaltungsmittel der Werbung in Presse, Rundfunk und Fernsehen im Hinblick auf ihre Wirkung einschätzen; (S. 81) *[verstehen]*	/

2.1.1.3 Medium: „Bilder“ (visuelle Medien)

BP 2016	*BP 2004*	*BP 1994*
(8) Texte zu Bildern und Bilder zu Texten gestalten und ihre Gestaltungsentscheidungen erläutern und begründen; eine Vorlage (zum Beispiel Gedicht, kurze Geschichte) in ein einfaches Text-Bild-Kommunikat umformen (zum Beispiel Fotostory, Bildergeschichte, Comic); *[gestalten]*	/	eine Erzählung nach einer Bildergeschichte verfassen; [2] Vergleich Bildergeschichte und Film (S. 61, 119) *[gestalten, verstehen]*
(10) ihren ersten Gesamteindruck eines Bildes, Films, Hörspiels oder einer Theaterinszenierung beschreiben und begründen; *[verstehen]*	/	/
(11) eigene Bildvorstellungen (zum Beispiel zu Figuren in literarischen Texten) entwickeln, beschreiben und mit audiovisuellen Gestaltungen vergleichen; *[verstehen]*	/	/
(12) Bilder in Grundzügen beschreiben (Bildinhalt, Bildaufbau, Gestaltungsmittel) und dabei Zusammenhänge zwischen Bildelementen herstellen; einfache Text-Bild-Zusammenhänge benennen und erläutern; *[verstehen]*	[Bildbeschreibung erst in Kl. 7/8, vgl. BP 2004, S. 82)]	[Bildbeschreibung erst in Kl. 7, vgl. BP 1994, S. 120, S. 175)]
/	gezielt Informationen aus Texten, Bildern, Tabellen und Grafiken entnehmen und in eigenen Worten wiedergeben; (S. 80) *[verstehen]*	/
/	/	Sich mit anderen über Bildergeschichten (Kl. 5, 6) und Filme (Kl. 5) verständigen (S. 61, 119) *[verstehen]*
/	/	Bilderfolge ändern, Bilder austauschen (S. 61, 119) *[gestalten]*

2.1.1.4 Medium: „Hörmedien“ (auditive Medien)

BP 2016	*BP 2004*	*BP 1994*
(10) ihren **ersten Gesamteindruck** eines Bildes, Films, Hörspiels oder einer Theaterinszenierung beschreiben und **begründen**; (13) Inhalte von Filmen oder Hörspielen wiedergeben; *[verstehen]*	einen Text oder die Handlung eines Films beziehungsweise eines Hörtextes nacherzählen. (S. 79) *[verstehen]*	/
/	einfache Gestaltungsmittel der Werbung in Presse, Rundfunk und Fernsehen im Hinblick auf ihre Wirkung einschätzen; *[verstehen]*	/
/	/	Eine eigene Lesung oder einen eigenen Vortrag aufnehmen (S. 63, 121) *[gestalten]*

2.1.1.5 Medium: „Filme“ (audiovisuelle Medien)

BP 2016	*BP 2004*	*BP 1994*
(10) ihren **ersten Gesamteindruck** eines Bildes, Films, Hörspiels oder einer Theaterinszenierung beschreiben und **begründen**; *[verstehen]*	einen Text oder die Handlung eines Films beziehungsweise eines Hörtextes nacherzählen. (S. 79) [verstehen]	/
(11) eigene Bildvorstellungen (zum Beispiel zu Figuren in literarischen Texten) entwickeln, beschreiben und mit audiovisuellen Gestaltungen vergleichen; [verstehen]	/	eine Erzählung nach einer Bildergeschichte verfassen; Vergleich Bildergeschichte und Film (S. 61, 119) [gestalten], [verstehen]
(13) Inhalte von Filmen oder Hörspielen wiedergeben; [verstehen]	/	Sich mit anderen über Bildergeschichten (Kl. 5, 6) und Filme (Kl. 5) verständigen (S. 61, 119) [verstehen]
(14) **altersgemäß ausgewählte** Gestaltungsmittel in audiovisuellen Texten selbstständig beschreiben und deren Wirkung erläutern: Einstellung (Nahaufnahme, Totale), Kameraperspektive (Frosch-, Vogelperspektive), Ton; *[verstehen]*	einfache Gestaltungsmittel der Medien (zum Beispiel Kameraperspektive, Bild und Ton) beschreiben und über ihre Wirkung sprechen; (S. 81) [verstehen]	„Bildgestaltung in Film und Fernsehen: Kameraperspektive“ (Kl. 6, S. 121) [verstehen]
/	einfache Gestaltungsmittel der Werbung in Presse, Rundfunk und Fernsehen im Hinblick auf ihre Wirkung einschätzen; (S. 81) [verstehen]	„Arten von Fernsehsendungen, Werbung im Fernsehen“, Werbung erfinden, (Kl. 6, S. 121) [gestalten], [kennen], [verstehen]
/	/	Märchen mit Märchenfilmen vergleichen (S. 63, 121) [verstehen]

2.1.1.6 Medium: „Computer“ (Symmedien)

BP 2016	*BP 2004*	*BP 1994*
(4) Informationen in Print- und digitalen Medien unter Verwendung einfacher Suchstrategien und Hilfsmittel (z.B. altersgemäße Suchmaschinen) finden und **kriterienorientiert bewerten**; [...] [nutzen]	Informationen beschaffen (aus Lexika, Bibliotheken, durch einfache Recherche mit dem Computer); (S. 79) [nutzen]	/
(4) [...] dabei Methoden der Texterschließung anwenden; [nutzen]	Methoden der Texterschließung (Markieren, Gliedern und typographisches Gestalten, auch mit dem Computer) anwenden; (S. 80) [nutzen, gestalten]	/
(6) lineare und nichtlineare Texte mithilfe von Textverarbeitungsprogrammen und gegebenenfalls mit anderen Mitteln gestalten; [gestalten]	eigene und fremde Schreibprodukte überarbeiten und dabei auch Nachschlagewerke und Textverarbeitungsprogramme nutzen. (S. 79) [nutzen, gestalten]	/
(7) in medialen Kommunikationssituationen (zum Beispiel Blog, SMS) eigene Beiträge adressatenbezogen und den Möglichkeiten und Grenzen des jeweiligen Mediums entsprechend formulieren; die eigenen Gestaltungsentscheidungen sowie alternative Möglichkeiten erläutern; [gestalten]	/	/
	Wörterbücher und Rechtschreibprogramme zur Verbesserung ihrer Rechtschreibfähigkeit nutzen; (S. 80) [nutzen]	/

2.1.1.7 Medium: Theater

BP 2016	*BP 2004*	*BP 1994*
(10) ihren ersten Gesamteindruck eines Bildes, Films, Hörspiels oder einer Theaterinszenierung beschreiben und begründen; [verstehen]	/	/
(15) einfache Gestaltungsmittel einer Theaterinszenierung benennen; [verstehen]	/	/

2.1.2 Quantitative Verankerung in den jeweiligen BP

2.1.2.1 Arbeitsbereiche:

In allen drei BP wird in den Klassen 5/6 der Terminus „Medien“ explizit in der Bezeichnung von Arbeitsbereichen und in Zwischenüberschriften verwendet:

BP 1994	*BP 2004*	*BP 2016*
„Arbeitsbereich 2: Literatur, andere Texte und Medien“ (getrennt nach Kl. 5 und 6: S. 62, 120)	„3. Lesen/Umgang mit Texten und Medien“ (S. 80), „Umgang mit Medien“ (S. 81)	„3.1.1 Texte und Medien“ (S. 17), „3.1.1.3 Medien“ (S. 21)

2.1.2.2 Kompetenzen:

BP 1994	*BP 2004*	*BP 2016*
Klasse 5/6: 13 Einträge	Klassen 5/6: 9 Kompetenzen	Klassen 5/6: 19 Kompetenzen
Ergänzung: Mathematik Kl. 8: „Informationstechnische Grundkenntnisse“	Ergänzung: Deutsch als „Basisfach für die Einführung der Informationstechnischen Grundbildung in den Klassen 5 und 6“ (S. 78)	Ergänzung: Fächerübergreifende Leitperspektive „Medienbildung“ und Basiskurs „Medienbildung“ Klasse 5 (beide verpflichtend, aber nicht Teil des G9-Plans)

2.1.3 Qualitative Verankerung in den jeweiligen BP

2.1.3.1 Zwischenüberschriften:

In Klammern ist die Anzahl der Lernziele oder Kompetenzen vermerkt, denen diese Zwischenüberschrift zugrunde liegt (Mehrfachzuordnungen sind möglich):

BP 1994	*BP 2004*	*BP 2016*
(kennen (1), gestalten (4), verstehen (5), problematisieren (1)[2]	kennen (1), nutzen (4), gestalten (2), verstehen (5)	kennen (2), nutzen (3), gestalten (3), verstehen (7), problematisieren (4)

2.1.3.2 Operatoren:

Da nur die BP 2004 und 2016 operatorengestützte Kompetenzformulierungen enthalten, werden nur sie hier berücksichtigt:[3]

2.1.3.2.1 BP 2004:

Nr.	*Operator/Kompetenzformulierung*	*Kompetenz*	*Anforderungsbereich*
01	(beschaffen) [entnehmen]	2	[I]
02	(nacherzählen) [wiedergeben]	1	[I]
03	nutzen	3, 4	I
04	entnehmen	6	I
05	wiedergeben	6	I
06	beschreiben	7	I
07	überarbeiten	3	I, II
08	anwenden	5	II
09	sprechen über [auswerten]	8, 9	[II]
10	sich austauschen über [auswerten]	9	[II]
11	einschätzen [sich auseinandersetzen]	7	[III]

2 Im BP 1994 sind Lernziel-/Fragestellung nicht durchgehend vorhanden, die o.g. Operatoren können für die Kl. 5/6 implizit aus dem Zusammenhang erschlossen werden.

3 Steht ein Operator in Klammern, ist er nicht Teil des Operatorenkatalogs des BP 2016 (vgl. S. 64 ff.), weshalb ihm ein möglichst passender Operator der Operatorenliste in eckigen Klammern zur Seite gestellt wird; der Anforderungsbereich ist nach diesem Operator definiert.

2.1.3.2.2 BP 2016:

Nr.	*Operator/Kompetenzformulierung*	*Kompetenz*	*Anforderungsbereich*
01	formulieren	7	I
02	nutzen	3, 5	I
03	benennen	12, 15	I
04	beschreiben	1, 9, 10, 11, 12, 14, 17	I
05	finden [entnehmen]	4	[I]
06	wiedergeben	13	I
07	agieren [berücksichtigen]	16	[II]
08	anwenden	4	II
09	begründen	3, 8, 10	II
10	berücksichtigen	19	II
11	erläutern	7, 8, 12, 14	II
12	unterscheiden	2, 9	II
13	vergleichen	11	II
14	Zusammenhänge herstellen [vergleichen]	12	[II]
15	gestalten	6, 8	II, III
16	umformen [hier: gestalten]	8	[II, III]
17	bewerten	4	III
18	entwickeln	11	III
19	prüfen	18	III
20	sich auseinandersetzen [mit]	16, 17	III

2.1.3.3 Medien:

BP 1994	*BP 2004*	*BP 2016*
Printmedien (5), auditive Medien (2), audiovisuelle Medien (4)	Printmedien (7), auditive Medien (2), visuelle Medien (2), audiovisuelle Medien (4), Symmedien (4)	Printmedien (11), auditive Medien (7), visuelle Medien (9), audiovisuelle Medien (10), Symmedien (12)

2.1.3.4 Terminologie:

- BP 1994: Zwei Begriffe: „Medien“ (Erziehungs- und Bildungsauftrag, S. 10, 14 etc.), „Medienangebot“ (Kl. 5, S. 63; Kl. 6, S. 107)
- BP 2004: Fünf Begriffe: „Medienwelt“, „Medienkompetenz“, „Medienprodukte“ (Leitgedanken zum Kompetenzerwerb, S. 77), „Medienangebot“ (Kl. 8, S. 83), „Printmedien“ (Kl. 10, S. 86)
- BP 2016: 22 Begriffe: „Medien“, „Medienbildung“, „Medienkompetenz“, „Mediengebrauch“ (Leitperspektive, S. 2), „Medienformate[]“ (S. 6), „mediengestützt“ (S. 10), „Schreibmedien“ (S. 12), „Medienanalyse“, „Mediengesellschaft“ (S. 20), „Medienwelt“, Medienangebote[]“, „Printmedien“, „Hörmedien“, „visuelle und audiovisuelle Medien“ (S. 21), „Mediennutzung“, „Jugendmedienschutz“ (S. 23), „Mediengeschichte“ (Kl. 8, S. 33), „Medienverhalten“, „Mediengebrauch“ (S. 35), „digitale Medien“ (Kl. 10, S. 46), „Medienprodukte[]“ (Operatorenliste, S. 68).

2.1.4 Zentrale Aussagen über „Medien“

2.1.4.1 BP 1994

- In den „Grundlagen“ des Erziehungs- und Bildungsauftrags wird unter der Überschrift „Themen mit besonderer gesellschaftlicher und erzieherischer Relevanz“ „die Fähigkeit zum Umgang mit Freizeit und zur sinnvollen Nutzung der Medien“ (S. 10) genannt.

- Zur Funktion des Fachs Deutsch heißt es weiter unten im Erziehungs- und Bildungsauftrag: „Neben literarischen Werken werden auf allen Klassenstufen andere Textarten und Medien in den Unterricht einbezogen. Dabei gewinnen die Schülerinnen und Schüler Kenntnisse und Fähigkeiten, die ihnen den selbständigen und kritischen Umgang mit dem Angebot der Medien ermöglichen.“ (S. 18)

2.1.4.2 BP 2004

- In den „Leitgedanken zum Kompetenzerwerb“ wird auf „Medien“ in den Bereichen „Ganzheitliche Persönlichkeitsbildung“ (S. 76), „Kommunikative Kompetenz“, „Schreibkompetenz“ (ebd.), „Lesekompetenz“ (ebd.) und „Sprachreflexion“ (S. 77) Bezug genommen.
- Interessanterweise wird in den Abschnitten „Sprachkompetenz“ und „Kulturelle Kompetenz“ nicht auf das Thema „Medien“ eingegangen, dafür wird aber der Bereich der „Medienkompetenz“ extra ausgewiesen:

  „Der Umgang mit medial aufbereiteten Texten eröffnet den Schülern erweiterte Möglichkeiten des Wahrnehmens, Verstehens und Gestaltens. Sie entwickeln ihre Fähigkeiten, an einem wesentlichen Bereich des modernen Lebens eigenständig und reflektiert teilzunehmen und die Angebote der Medien sachgerecht und sinnvoll zu nutzen. Sowohl in der analytischen als auch produktiven Auseinandersetzung mit Medien erfahren die Schülerinnen und Schüler, dass Medienprodukte Ergebnis eines Gestaltungsprozesses sind. Das versetzt sie in die Lage, deren Wirkung und Einfluss kritisch einzuschätzen und befähigt sie zu einem sozial verantwortlichen, auch kreativen Umgang mit ihnen.“ (S. 77)

2.1.4.3 BP 2016

- In Kapitel „1.1 Bildungswert des Faches Deutsch“ der „Leitgedanken zum Kompetenzerwerb“ werden „Medien“ mehrfach erwähnt, in Kapitel „1.2 Kompetenzen“ ist ein eigener Abschnitt über „Medien“ enthalten: „Die zunehmende Komplexität unserer multimedial geprägten Gesellschaft macht Medienbildung zu einer wichtigen Schlüsselqualifikation und somit zu einem Kernbereich schulischer Bildung. Medien sind ein elementarer Teil der Lebenswelt von Schülerinnen und Schülern, der ihr Selbst- und Weltverhältnis und damit ihre Identität nachhaltig beeinflusst. Gerade weil dieser Einfluss stetig wächst, kommt der Schule die zentrale Aufgabe zu, die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler weiter zu entwickeln und ihnen damit einen reflektierten Umgang mit unterschiedlichsten Medienformaten zu ermöglichen. Dies bedeutet, die kommunikativen, produktiven und kreativen Möglichkeiten medialer Angebote konstruktiv einzusetzen, sowohl für die eigene Entwicklung als auch in der Kommunikation mit anderen; andererseits bedeutet dies aber auch, auf der Basis analytischer Distanzierung ein Bewusstsein für die manipulative Kraft von Medien und deren Auswirkungen auszubilden. Der Deutschunterricht vermittelt dabei das methodische Instrumentarium, die Strategien und Arbeitstechniken wie auch die erforderlichen Kenntnisse, damit die Schülerinnen und Schüler Texte unterschiedlicher medialer Form verstehen und nutzen, analysieren, interpretieren und problematisieren können. Im Vordergrund steht der zielgerichtete und kritisch prüfende Umgang mit Informationen, aber auch die Wahrnehmung visueller, audiovisueller und auditiver Texte in ihrer ästhetischen Gestaltung. Ein erweiterter Textbegriff bildet dafür die Grundlage. Die

Förderung von Medienkompetenz steht damit in einem direkten Zusammenhang mit der Förderung von Lesekompetenz.“ (S. 6 f.)

- Später heißt es in Kapitel „1.3 Didaktische Hinweise“: „Deutschunterricht ist **integrativer Unterricht**, die Verknüpfung der unterschiedlichen Kompetenzbereiche Basis jeder gelingenden Unterrichtspraxis. Besonders der Bereich ‚Texte und Medien‘ ist integrativ zu verstehen: Der erweiterte Textbegriff verbindet Texte und andere Medien und fördert damit eine medial integrierte Lesekompetenz. Daraus ergibt sich für die Unterrichtspraxis eine enge Verzahnung der drei Teilbereiche literarische Texte, Sach- und Gebrauchstexte und Medien. Die im Teilbereich ‚Medien‘ aufgeführten Standards sind in der Unterrichtspraxis eng mit denen der ‚Literarischen Texte‘ und der ‚Sach-und Gebrauchstexte‘ verbunden und ergänzen sich gegenseitig.“ (S. 8)

2.1.5 Auf „Medien“ bezogene Lernzielformulierungen bzw. Kompetenzen in den BP 1994 und 2004

2.1.5.1 BP 1994

Der methodisch-didaktische Ansatz wird z.T. nicht ausdrücklich genannt.

Medien	***Medienart***	***didaktisch-metho-discher Ansatz***	***Konkrete Zielformulierungen***
Printmedium	Text-Bild-Kombination (Bildergeschichte)	Kl. 5: gestalten, verstehen	[1] eine Erzählung nach einer Bildergeschichte verfassen; [2] Vergleich Bildergeschichte und Film (S. 61, 119)
Printmedien, audiovisuelle Medien	Märchen, Märchenfilm	Kl. 5: verstehen	[3] Märchen mit Märchenfilmen vergleichen (S. 63, 121)
Printmedien, audiovisuelle, auditive Medien	„Medienangebot“	Kl. 5: problematisieren, verstehen („Besprechung“)	[4] Mit dem „Medienangebot“ in der Freizeit kritisch umgehen, [5] Medien sinnvoll auswählen, [6] Bsp. besprechen (Kl. 5, S. 63 und Kl. 6, S. 121)
Printmedien, audiovisuelle Medien	Bildergeschichten, Filme	Kl. 5, 6: verstehen	[7] Sich mit anderen über Bilder-geschichten (Kl. 5, 6) und Filme (Kl. 5) verständigen (S. 61, 119)
auditive Medien	Tonband	Kl. 5, 6: gestalten	[8] Eine eigene Lesung oder einen eigenen Vortrag aufnehmen (S. 63, 121)
Printmedien	Text-Bild-Kombination (Bildergeschichte)	Kl. 6: gestalten	[9] Bilderfolge ändern, Bilder austauschen (S. 61, 119)
audiovisuelle Medien	Fernsehen, Fernseh-werbung, Film	Kl. 6: gestalten, kennen, verstehen	[10] „Arten von Fernsehsendungen, [11] Werbung im Fernsehen“, [12] Werbung erfinden, [13] „Bildgestaltung in Film und Fernsehen: Kameraperspektive“ (Kl. 6, S. 121)

Anmerkungen:

- *Symmedien*: Der Computer wird im BP 1994 im Fach Deutsch erst ab Kl. 8 eingesetzt: Inhaltsangabe (Kl. 8, S. 246), Ergebnisprotokoll, Erörterung (Kl. 9, S. 322), Fachsprachen (Kl. 9, S. 325), Protokoll, Referat (Kl. 10, S. 425), Umgestaltung von Texten (Kl. 10, S. 426), Layout einer Tageszeitung, Journalistische Textformen (Kl. 10, S. 428). Der Begriff „Internet“ kommt im BP 1994 nicht vor.
- *Visuelle Medien*: In den Klassen 5 und 6 sind im BP 1994 Wahlaufgaben enthalten, die z.T. in Kompetenzen des BP 2016 (verpflichtend) aufgegriffen werden. Interessant ist, dass für die Jahrgangsstufen 5 bis 10 zahlreiche kreative, z.T. produktionsorientierte und intermediale Vorschläge gemacht werden, die eigentliche „Bildbeschreibung“ aber nicht vertreten ist.

  Kl. 5: Bildergeschichte; „Text und Bild“, „Illustration zu Texten“, „Vorstellungen zu Bildern formulieren“ (alles Wahlaufgaben S. 61), Kl. 6: Bildergeschichte; „Text und Bild“, „Vorstellungen zu Bildern formulieren; Texte zu Filmausschnitten gestalten, z. B. Beschreibung, Nacherzählung, Dialogisierung“ (alles Wahlaufgaben, S. 119); Kl. 7: „Bildgeschichten“, „Versprachlichung von Bildvorgaben“ (alles Wahlaufgaben, S. 129); Klasse 8: „Entwurf eines Bühnenbildes zu einzelnen Szenen“, „Bild-Ton-Collage“ (alles Wahlaufgaben, S. 246); Kl. 9: „Erstellung einer Dokumentation [zu einem Text] (Wandzeitung, Hörbild) in Gruppenarbeit“ (S. 323), Fernsehen: „Verhältnis von Text, Ton und Bild“, „Bildverwendung im Zusammenhang mit Nachrichten“, „Bild-Ton-Schere“, „Eigene Versuche zum Verhältnis Text – Bild“, „Kenntnis filmtechnischer Mittel als Voraussetzung für die Bewertung von Bildfunktionen: Perspektive, Montage, Beleuchtung, Schnitt“ (S. 324);

Klasse 10: „Erstellung einer Dokumentation [über Autor und Zeit, Werk und Leser] in Gruppenarbeit (Wandzeitung, Hörbild)“ (S. 427), „Journalistische Textformen und ihre Möglichkeiten“: „Nachricht und Bericht, Reportage, Interview, Kommentar, Leitartikel, Glosse, Formen des Feuilletons, Bild, Karikatur“ (S. 428).

- *Informationstechnische Grundkenntnisse* sind dem Fach Mathematik (Kl. 8) zugeordnet.

  Vor allem sollen SuS Kenntnisse erwerben bzgl. „Hardware, Software, Mikroprozessor, Speicher, Chip, Diskette“ etc., ihr Wissen praktisch anwenden können, indem sie „Rechner starten, Programme bzw. Dateien laden, edieren, ausführen, speichern, kopieren und drucken“ können. Sie sollen die neuen technischen Möglichkeiten aber auch problematisieren durch Untersuchung der „Auswirkungen“ der Computertechnik in „Privatbereich, Gesellschaft, Wirtschaft“ und sich über ihren „Einfluß auf die Lebensqualität (Beruf, Freizeit)“, die „Rechte des einzelnen“ und auf „Chancen und Gefahren“ Gedanken machen; zugleich werden Themen wie „Datenschutz, Urheberrecht“ angesprochen (BP 1994, S. 284 f.).

2.1.5.2 BP 2004

Medien	***Medienart***	***didaktisch-methodischer Ansatz***	***Konkrete Kompetenzen: Die SuS können***
audiovisuelle, auditive Medien	Film, Hörtext	verstehen	[1] einen Text oder die Handlung eines Films beziehungsweise eines Hörtextes nacherzählen. (S. 79)
Printmedien, Symmedien	Lexika, Computer	nutzen	[2] Informationen beschaffen (aus Lexika, Bibliotheken, durch einfache Recherche mit dem Computer); (S. 79)
Printmedien, Symmedien	Nachschlagewerke, Computer	nutzen, gestalten	[3] eigene und fremde Schreibprodukte überarbeiten und dabei auch Nachschlagewerke und Textverarbeitungsprogramme nutzen. (S. 79)
Printmedien, Symmedien	Wörterbücher, Computer	nutzen	[4] Wörterbücher und Rechtschreibprogramme zur Verbesserung ihrer Rechtschreibfähigkeit nutzen; (S. 80)
Printmedien, Symmedien	Bücher/Kopien, Computer	nutzen, gestalten	[5] Methoden der Texterschließung (Markieren, Gliedern und typographisches Gestalten, auch mit dem Computer) anwenden; (S. 80)
Printmedien, visuelle Medien	Texte, Bilder, Grafiken	verstehen	[6] gezielt Informationen aus Texten, Bildern, Tabellen und Grafiken entnehmen und in eigenen Worten wiedergeben; (S. 80)
Printmedien, visuelle, auditive, audiovisuelle Medien	Text-Bild-Kombinationen, Radio, Fernsehen	verstehen	[7] einfache Gestaltungsmittel der Werbung in Presse, Rundfunk und Fernsehen im Hinblick auf ihre Wirkung einschätzen; (S. 81)
audiovisuelle Medien	Filme	verstehen	[8] einfache Gestaltungsmittel der Medien (zum Beispiel Kameraperspektive, Bild und Ton) beschreiben und über ihre Wirkung sprechen; (S. 81)
Printmedien, audiovisuelle Medien	Texte, Filme, Fernsehen	kennen, nutzen, verstehen	[9] über ihre Freizeitbeschäftigung mit Büchern, Filmen und Fernsehsendungen sprechen und ihre Eindrücke und Wertungen austauschen. (S. 81)

Anmerkungen:

Die einzige Kompetenz, die sich im BP 2004 für das Fach Deutsch direkt auf visuelle Medien bezieht, ist die Bildbeschreibung in Kl. 8 (S. 82, 2. Schreiben, Informieren): „Gegenstände, Vorgänge, Wege, Orte, Personen und Bilder beschreiben;“; implizit wird zudem in Kompetenz 7 (Werbung) ebenfalls eine Beschäftigung mit visuellen Medien gefordert.

2.1.6 Vergleichende Betrachtung der Verankerung von „Medien“ in den BP 1994, 2004 und 2016

- *Pädagogisch-didaktische Grundhaltung*:
  - In den BP 2004 und 2016 stimmen die in den „Leitgedanken zum Kompetenzerwerb“ formulierten allgemeinen pädagogischen und didaktisch-methodischen Ziele der Auseinandersetzung mit Medien im Deutschunterricht weitestgehend überein: dies betrifft den Aspekt der medialen Lebenswirklichkeit von Kindern und Jugendlichen ebenso wie den Gesichtspunkt der Persönlichkeits- (BP 2004) und Identitätsbildung (BP 2016) oder den analytischen, produktiven und kreativen Umgang mit Medien (wobei es im BP 2004 nur zwei auf Produktion ausgerichtete Kompetenzen gibt, im BP 2016 drei); auch liegt beiden BP der erweiterte Textbegriff zugrunde (vgl. BP 2016, S. 6 f.; der BP 2004 spricht von „Medial aufbereiteten Texten“, S. 77).
  - Der BP 2016 betont jedoch stärker als der BP 2004 die Komplexität der heutigen „multimedial geprägten Gesellschaft“ (S. 2; der BP 2004 verwendet noch ausschließlich den Begriff „medial“) und begreift deshalb Medienbildung als „Schlüsselqualifikation“, als „Kernbereich schulischer Bildung“ (BP 2016, S. 6).
  - Die Verwendung von Medien zur Kommunikation wird im BP 2016 stärker in den Fokus gerückt, im BP 2004 wird in den „Leitgedanken zum Kompetenzerwerb“ lediglich eine „mediengerechte[] Präsentation“ (S. 77) gefordert.
- *Medienbildung:*
  - Im BP 2016 wird „Medienbildung“ als themenspezifische Leitperspektive betont, als „Schlüsselqualifikation in einer multimedial geprägten Gesellschaft“ (S. 2) bezeichnet.
  - Schon im BP 2004 wird der Terminus „Medienkompetenz“ verwendet (S. 77), der auch im BP 2016 aufgegriffen wird. Der Begriff der „Medienbildung“ betont dabei stärker die gesellschaftliche Relevanz, der Terminus „Medienkompetenz“ eher das Wissen und die Fähigkeiten und Fertigkeiten der SuS im Umgang mit Medien.
- *Medienkultur:*
  - Im gesamten BP 1994 wird neben dem Wort „Medien“ nur ein Kompositum mit dem Wort „Medien“ verwendet („Medienangebot“, Kl. 5, S. 63; Kl. 6, S. 107).
  - Im BP 2004 sind es bereits fünf Komposita, u.a. „Medienwelt“ und „Medienkompetenz“ (S. 83), im BP 2016 sind es 22 Begriffe, die das Wort „Medien“ enthalten.
  - Qualitativ ist die enorme Bedeutungszunahme der „Medien“ im BP 2016 daran zu erkennen, dass Begriffe wie „Medienwelt“ oder „Mediengesellschaft“ darauf verweisen, dass Kinder und Jugendliche heute in ganz anderer Weise als noch vor 12 Jahren in eine Medienkultur eingebunden sind. Auch wird der Begriff „medial“ (z.B. BP 2004, S. 77) im BP 2016 zu „multimedial“ (S. 2) erweitert, was nicht nur auf die Allgegenwart der Medien, d.h. die qualitative wie quantitative mediale Durchdringung der Gesellschaft, sondern auch auf die Verschmelzung aller Medienarten im Symmedium Computer und die neuen Partizipationsmöglichkeiten im so genannten Web 2.0 verweist.

- *Medienästhetik:*

  In allen drei BP sollen Medien auch im ästhetischen Diskurs verankert werden (vgl. BP 1994, S. 306; BP 2004, S. 86; 2016, S. 3).

  Unterschiede bestehen zwischen dem BP 1994 und seinen beiden Nachfolgern insofern, als im BP 1994 lediglich eine ästhetische Betrachtungsweise von Literatur im BP Deutsch angesiedelt ist, die „Medienästhetik" hingegen im fächerverbindenden Thema „Jugendkulturen" in Klasse 9 (S. 306).

  Die BP 2004 und 2016 greifen die Beschäftigung mit Medienästhetik jeweils erst in Klasse 10 ausdrücklich im Deutschunterricht auf (BP 2004, S. 86; BP 2016, S. 45), zuvor ist die Kategorie der Ästhetik in beiden BP explizit auf (schriftsprachliche) Literatur beschränkt.
- *Medienkritik und Medienreflexion:*
  - In allen drei BP von 1994, 2004 und 2016 wird „Medienkritik" im Erziehungs- und Bildungsauftrag (BP 1994) und in den Leitgedanken zum Kompetenzerwerb (BP 2004, 2016) als zentrales Bildungsziel apostrophiert (BP 1994, S. 63; BP 2004, S. 77; BP 2016, S. 6 f.).
  - In den BP 1994 und 2016 wird dieser Gedanke auch konkret in Lernzielen und Kompetenzen der Klassen 5/6 aufgegriffen (BP 1994, Lernziel 4, s.o.; BP 2016, v.a. Kompetenz 16), im BP 2004 hingegen erst ab und v.a. in Klasse 8.
  - Ein reflexiver Umgang mit „Medien" wird explizit nur im BP 2016 gefordert (vgl. S. 6), implizit ist er auch in den anderen BP in Gesprächen über die Freizeitbeschäftigung mit Medien angelegt (BP 1994, Lernziel 4, s.o.; BP 2004, Kompetenz 9, s.o.). Im BP 2016 wird der Fokus in Kompetenz 3 in Bereich 3.1.1.3 aber auf eine höhere Reflexionsebene gehoben, indem die SuS zum einen die Medien „gezielt" nutzen und zum anderen „begründen" (Anforderungsbereich II) sollen, „welche Medien ihren Ziele entsprechen".
- *Lernzielformulierungen und Kompetenzen:*
  - Acht Kompetenzen des BP 2016 können (mehr oder minder genau) Lernzielformulierungen im BP 1994 (Kompetenzen 3, 6, 8, 11, 13, 14, 16 und 17 des BP 2016), sechs Kompetenzen dem BP 2004 zugeordnet werden (Kompetenzen 3, 4, 6, 13, 14, 17); zu den sechs Kompetenzen 1, 5, 6, 12, 18 und 19 des BP 2016 gibt es in den BP 1994 und 2004 keine oder nur annähernde Entsprechungen.
  - Im Einzelnen betrifft diese Neuerung v.a. folgende Aspekte:
    - Aufgenommen in den BP 2016 wurden z.B. computergestützte Informations-, Kommunikations- und Unterhaltungsmittel, die es zur Zeit der Entstehung der anderen beiden BP noch nicht gab oder deren gesellschaftliche Bedeutung seitdem stark zugenommen hat (z.B. Suchmaschinen oder soziale Netzwerke, Kompetenz 1).
    - Die Problematik, die vielfältigen im Internet zugänglichen Informationen „hinsichtlich ihrer Zuverlässigkeit" prüfen (Kompetenz 18) oder „Urheberrecht und Datenschutz" beachten zu müssen (Kompetenz 19), ist erst in den letzten Jahren in der uns heute vertrauten Brisanz entstanden, u.a. durch das so genannten Web 2.0 (z.B. soziale Netzwerke, Videoportale), das selbst Kindern und Jugendlichen zuvor nicht gekannte Möglichkeiten bietet, eigene Beiträge ins Internet zu stellen.

  - Neu in den Kompetenzkanon aufgenommen wurden die beiden Textgattungen Fotostory und Comic (Kompetenz 8) und das audiovisuelle Gestaltungsmittel „Einstellung“ (Kompetenz 14).
  - Verzahnt sind die Kompetenzen mit anspruchsvollen kognitiven Operationen, die sich in den Operatoren wiederspiegeln und bisher in den Klassen 5/6 im Gegenstandsbereich „Medien“ nicht in dem Ausmaß enthalten waren, wie dies es im BP 2016 der Fall ist (vgl. die Ausführungen zu den Operatoren weiter unten).
  - Erstmals wird im BP 2016 nach „Printmedien“, „Hörmedien“ etc. differenziert (lediglich der Terminus „Printmedien“ kommt auch im BP 2004 vor).
  - Mit dem Terminus „Jugendmedienschutz“ (Leitperspektive „Medienbildung“, Arbeitspapier, S. 5; Verweis darauf BP 2016, S. 23) wird der Fokus nicht nur auf die Gefährdung Jugendlicher durch übermäßige und oder unreflektierte Mediennutzung gelegt, sondern auch in den Kontext staatlicher Fürsorge gestellt.
  - Durch Verwendung des Begriffs „Mediengeschichte“ (Kl. 8, S. 33) wird die historische Dimension des Umgangs mit Medien betont.
  - Der BP 1994 ist in den Klassen 5/6 stärker auf mediale „Gestaltung“ ausgerichtet als der BP 2004; im BP 2016 wird die mediale „Gestaltung“ wieder etwas wichtiger.

- *Operatoren:*

  Wesentliche Unterschiede in den Kompetenzen der BP 2004 und 2016 treten im Vergleich der durch die Operatoren zum Ausdruck kommenden Anforderungsbereiche zutage:

  - Im BP 2016 werden im Bereich „Medien“ nicht nur mehr Operatoren bzw. Kompetenzformulierungen verwendet (20 statt 11 im BP 2004), sondern gut zwei Drittel der Operatoren gehört dem Anforderungsbereich II oder III an (2004: knapp die Hälfte).
  - Sieben der 19 Kompetenzen im Bereich 3.1.1.3 enthalten Operatoren bzw. Kompetenzformulierungen, die dem Anforderungsbereich III zugeordnet werden können (Kompetenzen 4, 6, 8, 11, 16, 17, 18), im Bildungsplan 2004 betrifft dies gerade einmal eine Kompetenz. Zehn weitere Kompetenzen im Bereich 3.1.1.3 des BP 2016 gehören dem Anforderungsbereich II an (2, 3, 4, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 16). Dies zeigt eine klare Verschiebung der Kompetenzen hin zu den Anforderungsbereichen II und III.
  - Diese Verschiebung ergibt sich daraus, dass zahlreiche zentrale Kompetenzen, die im BP 2004 in der Mittelstufe (Kl. 8 und 10) verortet waren, im BP 2016 bereits in der Unterstufe (Kl. 6) zu finden sind.

  Aus diesem Befund ergibt sich die unterrichtspraktische Notwendigkeit, den bisherigen Mittelstufenunterricht an den Entwicklungsstand von Fünft- und Sechstklässlern anzupassen und sicherzustellen, dass der Unterricht zu diesen Kompetenzen auf Differenzierung und Individualisierung ausgerichtet ist. Der im BP 2016 stark auf analytische Distanz fokussierte Medienunterricht in den Klassen 5 und 6 (vgl. allgemeine Vorbemerkung zum Bereich 3.1.1.3) sollte berücksichtigen, dass Kinder und Jugendliche in der Regel viel Freude am Umgang mit Medien haben, weshalb ein vorurteilsfreier Medienunterricht die Chance auch (!) für ein identifikatorisches Lesen von Texten in allen medialen Repräsentationsformen und für handelnd-produktive Gestaltungen und deren Veröffentlichungen (im Web 2.0) bietet.

2.2 Medien im BP 2016: Grundschule

Im BP für die Grundschule, der zurzeit (Juli 2015) in einer Entwurfsfassung (Stand: 8.9.2014) vorliegt und unter http://www.bildung-staerkt-menschen.de/service/downloads/arbeitsfassung/gs/GSD_Arbeitsfassung_140908.pdf (2.7.2015) heruntergeladen werden kann, werden „Medien" im Fach Deutsch in folgende Kontexte gestellt: SuS können z.B.

- „Medien" als Kommunikationsmittel (E-Mail) und Schreibwerkzeug einsetzen,
- Rechtschreibprogramme nutzen,
- „Medien" für Präsentationen nutzen,
- Informationen in „Medien" suchen,
- die Vielfältigkeit der „Medien" erkennen,
- eigene Medienerfahrungen beschreiben und
- mit verschiedenen „Medien" umgehen.

Aufgrund der Vorläufigkeit der Arbeitsfassung können noch keine endgültigen Schlüsse gezogen werden, doch deutet sich an, dass die SuS bereits auf Vorwissen im Umgang mit Medien zurückgreifen können, wenn sie in die fünfte Klasse wechseln.

2.3 Inhaltsbezogene Kompetenzen auf einen Blick

2.3.1. Formulierung im BP 2016

„3.1.1.3 Medien

Die Schülerinnen und Schüler werden sich der Medienwelt in ihrer Vielfalt bewusst. Sie sind in der Lage, aus Medienangeboten ihren Zielen und Bedürfnissen entsprechend kritisch auszuwählen. Dabei können sie die verwendeten Medien funktional und verantwortungsbewusst nutzen.

Insbesondere beschreiben, analysieren und reflektieren sie altersgemäße audiovisuelle Texte aus verschiedenen Medien. Zudem verwenden sie Medien (auch projektorientiert) zur Gestaltung eigener audiovisueller Texte in unterschiedlichen medialen Formen.

Die Schülerinnen und Schüler können

	Medien kennen
(1)	Medien hinsichtlich ihrer Darbietungsform und Kommunikationsfunktion beschreiben (Printmedien, Hörmedien, visuelle und audiovisuelle Medien; Suchmaschinen, Informations-, Kommunikations- und Unterhaltungsplattformen, soziale Netzwerke);
(2)	grundlegende Funktionen von Medien unterscheiden (Information, Unterhaltung);
	Medien nutzen
(3)	Print- und digitale Medien gezielt nutzen und begründen, welche Medien ihren Zielen entsprechen (Kommunikation, Unterhaltung, Information);
(4)	Informationen in Print- und digitalen Medien unter Verwendung einfacher Suchstrategien und Hilfsmittel (z.B. altersgemäße Suchmaschinen) finden und kriterienorientiert bewerten; dabei Methoden der Texterschließung anwenden;
(5)	Medien zur Dokumentation des eigenen Lernweges nutzen (zum Beispiel Lernwegetagebuch);
	Medien gestalten
(6)	lineare und nichtlineare Texte mithilfe von Textverarbeitungsprogrammen und gegebenenfalls mit anderen Mitteln gestalten;
(7)	in medialen Kommunikationssituationen (zum Beispiel Blog, SMS) eigene Beiträge adressatenbezogen und den Möglichkeiten und Grenzen des jeweiligen Mediums entsprechend formulieren; die eigenen Gestaltungsentscheidungen sowie alternative Möglichkeiten erläutern;
(8)	Texte zu Bildern und Bilder zu Texten gestalten und ihre Gestaltungsentscheidungen erläutern und begründen; eine Vorlage (zum Beispiel Gedicht, kurze Geschichte) in ein einfaches Text-Bild-Kommunikat umformen (zum Beispiel Fotostory, Bildergeschichte, Comic);
	Medien verstehen
(9)	ihre Lebenswirklichkeit von Realitätsdarstellungen und der Darstellung fiktionaler Welten in Medien unterscheiden und Unterschiede beschreiben;
(10)	ihren ersten Gesamteindruck eines Bildes, Films, Hörspiels oder einer Theaterinszenierung beschreiben und begründen;
(11)	eigene Bildvorstellungen (zum Beispiel zu Figuren in literarischen Texten) entwickeln, beschreiben und mit audiovisuellen Gestaltungen vergleichen;
(12)	Bilder in Grundzügen beschreiben (Bildinhalt, Bildaufbau, Gestaltungsmittel) und dabei Zusammenhänge zwischen Bildelementen herstellen; einfache Text-Bild-Zusammenhänge benennen und erläutern;
(13)	Inhalte von Filmen oder Hörspielen wiedergeben;
(14)	altersgemäß ausgewählte Gestaltungsmittel in audiovisuellen Texten selbstständig beschreiben und deren Wirkung erläutern: Einstellung (Nahaufnahme, Totale), Kameraperspektive (Frosch-, Vogelperspektive), Ton;
(15)	einfache Gestaltungsmittel einer Theaterinszenierung benennen;
	Medien problematisieren
(16)	sich mit Gefahren bei der Mediennutzung auseinandersetzen und angemessen und präventiv agieren;
(17)	ihren eigenen Umgang mit Medien im Alltag beschreiben und sich damit kritisch auseinandersetzen;
(18)	Informationen aus medialen Quellen hinsichtlich ihrer Zuverlässigkeit prüfen;
(19)	Urheberrecht und Datenschutz beim Umgang mit Medien berücksichtigen;“

2.3.2 Differenzierung in Teilkompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler können

	Medien kennen
(1)	Medien hinsichtlich ihrer [a] Darbietungsform und [b] Kommunikationsfunktion beschreiben ([c] Printmedien, [d] Hörmedien, [e] visuelle und [f] audiovisuelle Medien; [g] Suchmaschinen, [h] Informations-, Kommunikations- und Unterhaltungsplattformen, [j] soziale Netzwerke);
(2)	grundlegende Funktionen von Medien unterscheiden ([a] Information, [b] Unterhaltung);
	Medien nutzen
(3)	[a] Print- und [b] digitale Medien gezielt [I] nutzen und [II] begründen, welche Medien ihren Zielen entsprechen ([c] Kommunikation, [d] Unterhaltung, [e] Information);
(4)	Informationen in [a] Print- und [b] digitalen Medien unter Verwendung einfacher Suchstrategien und Hilfsmittel (z.B. altersgemäße Suchmaschinen) [I] finden und [II] kriterienorientiert bewerten; [III] dabei Methoden der Texterschließung anwenden;
(5)	Medien zur Dokumentation des eigenen Lernweges nutzen (zum Beispiel Lernwegetagebuch);
	Medien gestalten
(6)	[a] lineare und [b] nichtlineare Texte mithilfe von Textverarbeitungsprogrammen und gegebenenfalls mit anderen Mitteln gestalten;
(7)	in medialen Kommunikationssituationen (zum Beispiel Blog, SMS) eigene Beiträge [I] adressatenbezogen und [II] den Möglichkeiten und Grenzen des jeweiligen Mediums entsprechend formulieren; die eigenen [III] Gestaltungsentscheidungen sowie [IV] alternative Möglichkeiten erläutern;
(8)	[I] Texte zu Bildern und [II] Bilder zu Texten gestalten und ihre Gestaltungsentscheidungen [III] erläutern und [IV] begründen; [V] eine Vorlage (zum Beispiel [a] Gedicht, [b] kurze Geschichte) in ein einfaches Text-Bild-Kommunikat umformen (zum Beispiel [c] Fotostory, [d] Bildergeschichte, [e] Comic);
	Medien verstehen
(9)	[I] ihre Lebenswirklichkeit von [a] Realitätsdarstellungen und [b] der Darstellung fiktionaler Welten in Medien unterscheiden und [II] Unterschiede beschreiben;
(10)	ihren ersten Gesamteindruck eines [a] Bildes, [b] Films, [c] Hörspiels oder [d] einer Theaterinszenierung [I] beschreiben und [II] begründen;
(11)	eigene Bildvorstellungen (zum Beispiel zu Figuren in literarischen Texten) [I] entwickeln, [II] beschreiben und [III] mit audiovisuellen Gestaltungen vergleichen;
(12)	[I] Bilder in Grundzügen beschreiben ([a] Bildinhalt, [b] Bildaufbau, [c] Gestaltungsmittel) und dabei [II] Zusammenhänge zwischen Bildelementen herstellen; einfache Text-Bild-Zusammenhänge [III] benennen und [IV] erläutern;
(13)	Inhalte von [a] Filmen oder [b] Hörspielen wiedergeben;
(14)	altersgemäß ausgewählte Gestaltungsmittel in audiovisuellen Texten [I] selbstständig beschreiben und [II] deren Wirkung erläutern: [a] Einstellung (Nahaufnahme, Totale), [b] Kameraperspektive (Frosch-, Vogelperspektive), [c] Ton;
(15)	einfache Gestaltungsmittel einer Theaterinszenierung benennen;
	Medien problematisieren
(16)	[I] sich mit Gefahren bei der Mediennutzung auseinandersetzen und [II] angemessen und [III] präventiv agieren;
(17)	ihren eigenen Umgang mit Medien im Alltag [I] beschreiben und [II] sich damit kritisch auseinandersetzen;
(18)	Informationen aus medialen Quellen hinsichtlich ihrer Zuverlässigkeit prüfen;
(19)	[a] Urheberrecht und [b] Datenschutz beim Umgang mit Medien berücksichtigen;

2.4 Synopse: Bildungsplan 5/6 – Leitperspektive Medienbildung – Basiskurs Medienbildung 5 – Aufgaben

Die folgende Synopse bezieht sich auf

- die *Anhörungsfassung des BP 2016* (Stand: 26.10.2015) (abrufbar unter http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/Startseite) (30.10.2015),
- die *Leitperspektive Medienbildung* mit Stand vom 8.4.2014 (derzeit ist das „Leitpapier zur Verankerung der Leitperspektiven" mit Stand vom 8.4.2014 abrufbar unter http://www.kultusportal-bw.de/site/pbs-bw/get/params_Dattachment/1845720/Arbeitspapier %20Leitperspektiven.pdf (21.6.2015) und
- den *Basiskurs Medienbildung Klasse 5* (E1-Niveau) mit Stand vom 8.9.2014 (derzeit abrufbar unter http://www.bildung-staerkt-menschen.de/service/downloads/arbeitsfassung/sek1/Sek1_Basiskurs_Medienbildung_Arbeitsfassung_140908.pdf) (21.6.2015).

Die Hinweise auf die prozessbezogenen Kompetenzen, weitere Leitperspektiven, andere Fächer und andere inhaltsbezogene Kompetenzen geben die Querverweise bei den inhaltsbezogenen Kompetenzen im BP 2016 wider, die Angaben zur Leitperspektive Medienbildung entstammen z.T. dem BP 2016 (erkennbar an der Abkürzung „MB"), wurden z.T. aber auch vom Verfasser zusammengestellt (Angabe von Kompetenzen). Die Aussagen zum vornehmlichen Medienbezug und zu Aufgaben stammen vom Verfasser.

Sämtliche Aufgaben sind in Kapitel 4 dieser Handreichung enthalten.

Kompetenz 1 (Medien kennen)

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) Medien hinsichtlich ihrer Darbietungsform und Kommunikationsfunktion beschreiben (Printmedien, Hörmedien, visuelle und audiovisuelle Medien; Suchmaschinen, Informations-, Kommunikations- und Unterhaltungsplattformen, soziale Netzwerke);

Institutionelle Bezüge:

Prozessbezogene Kompetenzen:	/
Basiskurs Medienbildung 5:	2.1, 1
Leitperspektive Medienbildung:	/
Weitere Leitperspektive(n):	/

Vornehmlicher Medienbezug: Alle Medien

Auf diese Kompetenz ausgerichtete Aufgaben:

Unterrichtsideen:	Hinweis 1.1, vgl. Aufgaben 3.1 und 3.2
Aufgaben in Schulbüchern:	deutsch.ideen 2: Aufgabe 36 (S. 179-184)
Lernaufgaben:	Lernaufgabe 6

Kompetenz 2 (Medien kennen)

Die Schülerinnen und Schüler können

(2) grundlegende Funktionen von Medien unterscheiden (Information, Unterhaltung)

Institutionelle Bezüge:

Prozessbezogene Kompetenzen:	2.1 Sprechen und Zuhören 9 – 2.3 Lesen 9
Basiskurs Medienbildung 5:	2.1, 1
Leitperspektive Medienbildung:	MB Mediengesellschaft, Medienanalyse
Weitere Leitperspektive(n):	/

Vornehmlicher Medienbezug: Alle Medien

Auf diese Kompetenz ausgerichtete Aufgaben:

Unterrichtsideen:	vgl. Hinweis 1.1
Aufgaben in Schulbüchern:	• Deutschbuch 1: Aufgaben 35, 36 (S. 173, 179-184) • Deutschbuch 2: Aufgaben 47, 48 (S. 181, 187 f.)
Lernaufgaben:	Lernaufgabe 6

Kompetenz 3 (Medien nutzen)

Die Schülerinnen und Schüler können

(3) Print- und digitale Medien gezielt nutzen und begründen, welche Medien ihren Zielen entsprechen (Kommunikation, Unterhaltung, Information)

Institutionelle Bezüge:

Prozessbezogene Kompetenzen:	2.1 Sprechen und Zuhören 7 – 2.2 Schreiben 8, 15 – 2.3 Lesen 1, 3
Basiskurs Medienbildung 5:	2.2, 4 – 3.1.3, 1 – 3.1.3, 2
Leitperspektive Medienbildung:	MB Mediengesellschaft, Information und Wissen, Kompetenz 2, (Kompetenz 3)
Weitere Leitperspektive(n):	BO Zugang zur Arbeitswelt – PG Kontakte und Beziehungen aufbauen und halten – VB Bedürfnisse und Wünsche, Medien als Einflussfaktoren
Andere inhaltsbezogene Kompetenzen:	3.1.1.2 Sach-und Gebrauchstexte

Vornehmlicher Medienbezug: Alle Medien

Auf diese Kompetenz ausgerichtete Aufgaben:

Unterrichtsideen:	Aufgaben 3.1 und 3.2, Hinweis 3.1, vgl. Hinweis 1.1
Aufgaben in Schulbüchern:	/
Lernaufgaben:	Lernaufgabe 6

Kompetenz 4 (Medien nutzen)

Die Schülerinnen und Schüler können

(4) Informationen in Print- und digitalen Medien unter Verwendung einfacher Suchstrategien und Hilfsmittel (z.B. altersgemäße Suchmaschinen) finden und kriterienorientiert bewerten; dabei Methoden der Texterschließung anwenden

Institutionelle Bezüge:

Prozessbezogene Kompetenzen:	2.1 Sprechen und Zuhören 7 – 2.2 Schreiben 8, 15 – 2.3 Lesen 1, 3
Basiskurs Medienbildung 5:	2.2, 2 – 3.1.1, 1 – 3.1.1, 3
Leitperspektive Medienbildung:	MB Mediengesellschaft, Information und Wissen, Kompetenz 1
Weitere Leitperspektive(n):	BO Zugang zur Arbeitswelt – PG Kontakte und Beziehungen aufbauen und halten – VB Bedürfnisse und Wünsche, Medien als Einflussfaktoren
Andere inhaltsbezogene Kompetenzen:	3.1.1.2 Sach-und Gebrauchstexte

Vornehmlicher Medienbezug: Printmedien, Symmedien

Auf diese Kompetenz ausgerichtete Aufgaben:

Unterrichtsideen:	Hinweis 4.1
Aufgaben in Schulbüchern:	• deutsch.ideen 1: Aufgaben 14, 15 (S. 180-182, 185) • deutsch.ideen 2: Aufgabe 20 (S. 159) • Deutschbuch 1: Aufgaben 33, 35, 36 (S. 144, 173, 181) • Deutschbuch 2: Aufgaben 42, 47, 48, 52 (S. 82, 181, 187 f., 293-295)
Lernaufgaben:	/

Kompetenz 5 (Medien nutzen)

Die Schülerinnen und Schüler können

(5) Medien zur Dokumentation des eigenen Lernweges nutzen (zum Beispiel Lernwegetagebuch)

Institutionelle Bezüge:

Prozessbezogene Kompetenzen:	2.1 Sprechen und Zuhören 7 – 2.2 Schreiben 8, 15 – 2.3 Lesen 1, 3
Basiskurs Medienbildung 5:	/
Leitperspektive Medienbildung:	MB Produktion und Präsentation
Weitere Leitperspektive(n):	/
Andere inhaltsbezogene Kompetenzen:	3.1.1.2 Sach-und Gebrauchstexte

Vornehmlicher Medienbezug: Printmedien, Symmedien

Auf diese Kompetenz ausgerichtete Aufgaben:

Unterrichtsideen:	Hinweise 5.1, 5.2 und 5.3
Aufgaben in Schulbüchern:	deutsch.ideen 2: Aufgabe 20 (S. 159)
Lernaufgaben:	/

Kompetenz 6 (Medien gestalten)

Die Schülerinnen und Schüler können

(6) lineare und nichtlineare Texte mithilfe von Textverarbeitungsprogrammen und gegebenenfalls mit anderen Mitteln gestalten

Institutionelle Bezüge:

Prozessbezogene Kompetenzen:	2.1 Sprechen und Zuhören 1-3, 8, 11, 12 – 2.2 Schreiben 12, 32
Basiskurs Medienbildung 5:	2.2, 3 – 3.1.2, 1 – 3.1.2, 2
Leitperspektive Medienbildung:	MB Produktion und Präsentation, Informationstechnische Grundlagen, Kompetenz 5
Weitere Leitperspektive(n):	/
Andere inhaltsbezogene Kompetenzen:	3.1.1.2 Sach-und Gebrauchstexte
Anderes Fach:	Bildende Kunst

Vornehmlicher Medienbezug: Symmedien

Auf diese Kompetenz ausgerichtete Aufgaben:

Unterrichtsideen:	Aufgabe 6.1, Hinweis 6.1
Aufgaben in Schulbüchern:	• deutsch.ideen 1: Aufgaben 7, 13 (S. 98, S. 154) • deutsch.ideen 2: Aufgaben 20, 21 (S. 159, 165) • Deutschbuch 1: Aufgaben 32, 36-39 (S. 133 f., 179-184, 185-189, 190-194, 289 f.) • Deutschbuch 2: Aufgaben 41, 42, 50, 51 (S. 48 f., 82, 203 f., 266 f.)
Lernaufgaben:	Lernaufgabe 6

Kompetenz 7 (Medien gestalten)

Die Schülerinnen und Schüler können

(7) in medialen Kommunikationssituationen (zum Beispiel Blog, SMS) eigene Beiträge adressatenbezogen und den Möglichkeiten und Grenzen des jeweiligen Mediums entsprechend formulieren; die eigenen Gestaltungsentscheidungen sowie alternative Möglichkeiten erläutern

Institutionelle Bezüge:

Prozessbezogene Kompetenzen:	2.1 Sprechen und Zuhören 1-3, 8, 11, 12 – 2.2 Schreiben 12, 32
Basiskurs Medienbildung 5:	2.2, 3
Leitperspektive Medienbildung:	MB Informationelle Selbstbestimmung, Kommunikation und Kooperation, Kompetenz 3
Weitere Leitperspektive(n):	BNE Teilhabe, Mitwirkung, Mitbestimmung
Andere inhaltsbezogene Kompetenzen:	3.1.1.2 Sach-und Gebrauchstexte
Anderes Fach:	Bildende Kunst

Vornehmlicher Medienbezug: Symmedien

Auf diese Kompetenz ausgerichtete Aufgaben:

Unterrichtsideen:	Vgl. Aufgabe 3.2
Aufgaben in Schulbüchern:	• deutsch.ideen 1: Aufgabe 16 (S. 187) • Deutschbuch 1: Aufgabe 29 (S. 40) • Deutschbuch 2: Aufgabe 41 (S. 48 f.)
Lernaufgaben:	/

Kompetenz 8 (Medien gestalten)	
Die Schülerinnen und Schüler können (8) Texte zu Bildern und Bilder zu Texten gestalten und ihre Gestaltungsentscheidungen erläutern und begründen; eine Vorlage (zum Beispiel Gedicht, kurze Geschichte) in ein einfaches Text-Bild-Kommunikat umformen (zum Beispiel Fotostory, Bildergeschichte, Comic)	
Institutionelle Bezüge:	
Prozessbezogene Kompetenzen:	2.1 Sprechen und Zuhören 1-3, 8, 11, 12 – 2.2 Schreiben 12, 32
Basiskurs Medienbildung 5:	2.2, 3
Leitperspektive Medienbildung:	MB Produktion und Präsentation, Kompetenz 5
Weitere Leitperspektive(n):	/
Andere inhaltsbezogene Kompetenzen:	3.1.1.2 Sach-und Gebrauchstexte
Anderes Fach:	Bildende Kunst
Vornehmlicher Medienbezug:	Printmedien, visuelle Medien
Auf diese Kompetenz ausgerichtete Aufgaben:	
Unterrichtsideen:	Aufgaben 8.1 bis 8.5, Hinweise 8.1 bis 8.3, vgl. Aufgabe 12.1 und 12.2
Aufgaben in Schulbüchern:	*I Texte zu Bildern:* • deutsch.ideen 1: Aufgaben 1-4, 6, 10 (S. 51, 57, 64, 73, 76, 120) • Deutschbuch 1: Aufgaben 30, 31, 37 (S. 50 f., 62 ff., 185-189) • Deutschbuch 2: Aufgaben 40, 44 (S. 18 ff., 136 ff.) *II Bilder zu Texten:* • deutsch.ideen 1: Aufgaben 9, 12 (S. 118, 133-135) • Deutschbuch 1: Aufgabe 38 (S. 190-194) • Deutschbuch 2: Aufgabe 43 (S. 120 ff.) *I und II:* • deutsch.ideen 2: Aufgaben 19, 20, 25-27 (S. 158, 159, 170, S. 172-173) • Deutschbuch 2: Aufgabe 45 (S. 152-154) *Umformung einer Vorlage in einer Text-Bild-Kommunikat:* • deutsch.ideen 2: Aufgaben 20, 26, 27 (S. 159, S. 171, 172-173) • Deutschbuch 2: Aufgabe 50 (S. 203 f.)
Lernaufgaben:	Lernaufgaben 1 bis 5
Mediale Zugänge zu „Emil“:	Vorschläge 2 und 4

Kompetenz 9 (Medien verstehen)

Die Schülerinnen und Schüler können

(9) ihre Lebenswirklichkeit von Realitätsdarstellungen und der Darstellung fiktionaler Welten in Medien unterscheiden und Unterschiede beschreiben

Institutionelle Bezüge:

Prozessbezogene Kompetenzen:	2.1 Sprechen und Zuhören 7, 15 – 2.2 Schreiben 13 – 2.3 Lesen 4, 9
Basiskurs Medienbildung 5:	/
Leitperspektive Medienbildung:	MB Medienanalyse, Produktion und Präsentation
Weitere Leitperspektive(n):	/
Andere inhaltsbezogene Kompetenzen:	3.1.1.1 Literarische Texte

Vornehmlicher Medienbezug: Alle Medien

Auf diese Kompetenz ausgerichtete Aufgaben:

Unterrichtsideen:	/
Aufgaben in Schulbüchern:	• deutsch.ideen 2: Aufgaben 19, 22, 28 (S. 158, 167, 174, 175) • Deutschbuch 1: Aufgaben 29, 36, 37 (S. 40, 179-184, 185-189) • Deutschbuch 2: Aufgaben 44, 49 (S. 136 ff., 189-202)
Lernaufgaben:	/

Kompetenz 10 (Medien verstehen)

Die Schülerinnen und Schüler können

(10) ihren ersten Gesamteindruck eines Bildes, Films, Hörspiels oder einer Theaterinszenierung beschreiben und begründen

Institutionelle Bezüge:

Prozessbezogene Kompetenzen:	2.1 Sprechen und Zuhören 7, 15 – 2.2 Schreiben 13 – 2.3 Lesen 4, 9
Basiskurs Medienbildung 5:	/
Leitperspektive Medienbildung:	MB Medienanalyse, Produktion und Präsentation
Weitere Leitperspektive(n):	/
Andere inhaltsbezogene Kompetenzen:	3.1.1.1 Literarische Texte

Vornehmlicher Medienbezug: Visuelle, auditive, audiovisuelle Medien

Auf diese Kompetenz ausgerichtete Aufgaben:

Unterrichtsideen:	Hinweise 10.1 bis 10.3
Aufgaben in Schulbüchern:	*a) Film* • deutsch.ideen 2: Aufgabe 28 (S. 174, 175) • Deutschbuch 1: Aufgabe 38 (S. 190-194) *b) Hörspiel* • Deutschbuch 2: Aufgabe 43 (S. 120 ff.)
Lernaufgaben:	/

Kompetenz 11 (Medien verstehen)

Die Schülerinnen und Schüler können

(11) eigene Bildvorstellungen (zum Beispiel zu Figuren in literarischen Texten) entwickeln, beschreiben und mit audiovisuellen Gestaltungen vergleichen

Institutionelle Bezüge:

Prozessbezogene Kompetenzen:	2.1 Sprechen und Zuhören 7, 15 – 2.2 Schreiben 13 – 2.3 Lesen 4, 9
Basiskurs Medienbildung 5:	/
Leitperspektive Medienbildung:	MB Medienanalyse, Produktion und Präsentation
Weitere Leitperspektive(n):	/
Andere inhaltsbezogene Kompetenzen:	3.1.1.1 Literarische Texte

Vornehmlicher Medienbezug: Printmedien, visuelle und audiovisuelle Medien

Auf diese Kompetenz ausgerichtete Aufgaben:

Unterrichtsideen:	Aufgabe 11.1, vgl. Modul 7, Aufgabe 1
Aufgaben in Schulbüchern:	/
Lernaufgaben:	/
Mediale Zugänge zu „Emil“:	Vorschlag 1

Kompetenz 12 (Medien verstehen)

Die Schülerinnen und Schüler können

(12) Bilder in Grundzügen beschreiben (Bildinhalt, Bildaufbau, Gestaltungsmittel) und dabei Zusammenhänge zwischen Bildelementen herstellen; einfache Text-Bild-Zusammenhänge benennen und erläutern

Institutionelle Bezüge:

Prozessbezogene Kompetenzen:	2.1 Sprechen und Zuhören 7, 15 – 2.2 Schreiben 13 – 2.3 Lesen 4, 9
Basiskurs Medienbildung 5:	/
Leitperspektive Medienbildung:	/
Weitere Leitperspektive(n):	/
Andere inhaltsbezogene Kompetenzen:	3.1.1.1 Literarische Texte

Vornehmlicher Medienbezug: Printmedien, visuelle Medien

Auf diese Kompetenz ausgerichtete Aufgaben:

Unterrichtsideen:	Aufgaben 12.1, 12.2, Hinweis 12.1, vgl. auch die Aufgaben 8,1, 8.4
Aufgaben in Schulbüchern:	• deutsch.ideen 1: Aufgaben 1, 5, 11 (S. 51, 76, 129-132) • deutsch.ideen 2: Aufgaben 22-24, 26-28 (S. 167, 170, 171, 172-173, 174, 175) • Deutschbuch 1: Aufgaben 37, 38 (S. 185-189, S. 190-194) • Deutschbuch 2: Aufgaben 45, 49, 50 (S. 152-154, 189-202, 203 f.)
Lernaufgaben:	Lernaufgaben 2 bis 4
Mediale Zugänge zu „Emil“:	Vorschlag 2

Kompetenz 13 (Medien verstehen)

Die Schülerinnen und Schüler können

(13) Inhalte von Filmen oder Hörspielen wiedergeben

Institutionelle Bezüge:

Prozessbezogene Kompetenzen:	2.1 Sprechen und Zuhören 7, 15 – 2.2 Schreiben 13 – 2.3 Lesen 4, 9
Basiskurs Medienbildung 5:	/
Leitperspektive Medienbildung:	MB Medienanalyse, Information und Wissen
Weitere Leitperspektive(n):	/
Andere inhaltsbezogene Kompetenzen:	3.1.1.1 Literarische Texte

Vornehmlicher Medienbezug: Auditive, audiovisuelle Medien

Auf diese Kompetenz ausgerichtete Aufgaben:

Unterrichtsideen:	vgl. auch die Aufgaben 14.1, 14.2; vgl. die Hinweise 10.1 bis 10.3
Aufgaben in Schulbüchern:	*a) Film* • deutsch.ideen 2: Aufgabe 28 (S. 174, 175) • Deutschbuch 1: Aufgaben 37, 38 (S. 185-189, 190-194) *b) Hörspiel* • Deutschbuch 2: Aufgabe 13 (S. 120 ff.)
Lernaufgaben:	/
Mediale Zugänge zu „Emil“:	Vorschlag 1

Kompetenz 14 (Medien verstehen)

Die Schülerinnen und Schüler können

(14) altersgemäß ausgewählte Gestaltungsmittel in audiovisuellen Texten selbstständig beschreiben und deren Wirkung erläutern: Einstellung (Nahaufnahme, Totale), Kameraperspektive (Frosch-, Vogelperspektive), Ton

Institutionelle Bezüge:

Prozessbezogene Kompetenzen:	2.1 Sprechen und Zuhören 7, 15 – 2.2 Schreiben 13 – 2.3 Lesen 4, 9
Basiskurs Medienbildung 5:	2.3, 3 – 3.1.4, 4
Leitperspektive Medienbildung:	MB Medienanalyse, Information und Wissen
Weitere Leitperspektive(n):	/
Andere inhaltsbezogene Kompetenzen:	3.1.1.1 Literarische Texte

Vornehmlicher Medienbezug: Audiovisuelle Medien

Auf diese Kompetenz ausgerichtete Aufgaben:

Unterrichtsideen:	Aufgaben 14.1, 14.2, vgl. Aufgabe 11.1, vgl. Hinweise 10.1 bis 10.3, vgl. Modul 7, Aufgabe 1
Aufgaben in Schulbüchern:	• deutsch.ideen 1: Aufgabe 17 (S. 193 f.) • deutsch.ideen 2: Aufgabe 28 (S. 174, 175) • Deutschbuch 1: Aufgaben 37, 38 (S. 185-189, 190-194)
Lernaufgaben:	/
Mediale Zugänge zu „Emil“:	Vorschläge 1, 3 und 4

Kompetenz 15 (Medien verstehen)

Die Schülerinnen und Schüler können

(15) einfache Gestaltungsmittel einer Theaterinszenierung benennen

Institutionelle Bezüge:

Prozessbezogene Kompetenzen:	2.1 Sprechen und Zuhören 7, 15 – 2.2 Schreiben 13 – 2.3 Lesen 4, 9
Basiskurs Medienbildung 5:	2.3, 3
Leitperspektive Medienbildung:	MB Medienanalyse, Information und Wissen
Weitere Leitperspektive(n):	/
Andere inhaltsbezogene Kompetenzen:	3.1.1.1 Literarische Texte

Vornehmlicher Medienbezug: Audiovisuelle Medien

Auf diese Kompetenz ausgerichtete Aufgaben:

Unterrichtsideen:	/
Aufgaben in Schulbüchern:	• deutsch.ideen 1: Aufgaben 7, 8 (S. 94-101, 98) • deutsch.ideen 2: Aufgabe 18 (S. 72-75) • Deutschbuch 1: Aufgabe 34 (S. 149-160) • Deutschbuch 2: Aufgabe 46 (S. 155-170)
Lernaufgaben:	/

Kompetenz 16 (Medien problematisieren)

Die Schülerinnen und Schüler können

(16) sich mit Gefahren bei der Mediennutzung auseinandersetzen und angemessen und präventiv agieren

Institutionelle Bezüge:

Prozessbezogene Kompetenzen:	/
Basiskurs Medienbildung 5:	2.1, 3 – 2.3 – 2.4 – 3.1.3, 3 – 3.1.4, 2 – 3.1.4, 3
Leitperspektive Medienbildung:	MB Information und Wissen, Kompetenzen 2, 3, 7
Weitere Leitperspektive(n):	BNE Teilhabe, Mitwirkung, Mitbestimmung – BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung – PG Wertschätzend kommunizieren und handeln – VB Chancen und Risiken der Lebensführung

Vornehmlicher Medienbezug: Symmedien

Auf diese Kompetenz ausgerichtete Aufgaben:

Unterrichtsideen:	Aufgabe 16.1, vgl. Aufgaben 3.2 und 19.1
Aufgaben in Schulbüchern:	/
Lernaufgaben:	Lernaufgabe 6

Kompetenz 17 (Medien problematisieren)

Die Schülerinnen und Schüler können

(17) ihren eigenen Umgang mit Medien im Alltag beschreiben und sich damit kritisch auseinandersetzen

Institutionelle Bezüge:

Prozessbezogene Kompetenzen:	2.3 Lesen 29
Basiskurs Medienbildung 5:	2.2, 1 – 2.3 – 2.4 – 3.1.3, 3 – 3.1.4, 1
Leitperspektive Medienbildung:	MB Jugendmedienschutz, Informationelle Selbstbestimmung und Datenschutz, Mediengesellschaft und –analyse, Information und Wissen, Kompetenz 7
Weitere Leitperspektive(n):	BNE Teilhabe, Mitwirkung, Mitbestimmung – VB Alltagskonsum, Verbraucherrechte

Vornehmlicher Medienbezug: Alle Medien

Auf diese Kompetenz ausgerichtete Aufgaben:

Unterrichtsideen:	Vgl. Aufgabe 3.1, Hinweis 1.1
Aufgaben in Schulbüchern:	Deutschbuch 1: Aufgabe 36 (S. 179-184)
Lernaufgaben:	Lernaufgabe 6

Kompetenz 18 (Medien problematisieren)

Die Schülerinnen und Schüler können

(18) Informationen aus medialen Quellen hinsichtlich ihrer Zuverlässigkeit prüfen

Institutionelle Bezüge:

Prozessbezogene Kompetenzen:	2.3 Lesen 29
Basiskurs Medienbildung 5:	2.2, 2 – 3.1.1, 1
Leitperspektive Medienbildung:	MB Jugendmedienschutz, Informationelle Selbstbestimmung und Datenschutz, Mediengesellschaft und –analyse, Information und Wissen
Weitere Leitperspektive(n):	BNE Teilhabe, Mitwirkung, Mitbestimmung – VB Alltagskonsum, Verbraucherrechte

Vornehmlicher Medienbezug: Printmedien, Symmedien

Auf diese Kompetenz ausgerichtete Aufgaben:

Unterrichtsideen:	Aufgaben 18.1 und 18.2
Aufgaben in Schulbüchern:	/
Lernaufgaben:	/

Kompetenz 19 (Medien problematisieren)	
Die Schülerinnen und Schüler können	
(19) Urheberrecht und Datenschutz beim Umgang mit Medien berücksichtigen	
Institutionelle Bezüge:	
Prozessbezogene Kompetenzen:	2.3 Lesen 29
Basiskurs Medienbildung 5:	2.1, 3 – 3.1.1, 4 – 3.1.2, 3
Leitperspektive Medienbildung:	MB Jugendmedienschutz, Informationelle Selbstbestimmung und Datenschutz, Mediengesellschaft und –analyse, Information und Wissen, Kompetenz 7
Weitere Leitperspektive(n):	BNE Teilhabe, Mitwirkung, Mitbestimmung – VB Alltagskonsum, Verbraucherrechte
Vornehmlicher Medienbezug:	Symmedien
Auf diese Kompetenz ausgerichtete Aufgaben:	
Unterrichtsideen:	Aufgabe 19.1
Aufgaben in Schulbüchern:	/
Lernaufgaben:	Lernaufgabe 6

3. Medien im Deutschunterricht: Konzepte

Soll sich Deutschunterricht an den Kompetenzen des BP 2016 und den damit zusammenhängenden Leitperspektiven orientieren, stellt sich zunächst grundsätzlich die Frage, wie aus diesen institutionellen Vorgaben konkretes unterrichtliches Handeln erwachsen kann. Der BP 2016 betont ausdrücklich, dass Deutschunterricht „integrativer Unterricht“ ist, in dem die „unterschiedlichen Kompetenzbereiche“ miteinander verknüpft werden sollen (S. 8). Davon ausgehend sollten folgende Fragen für die Erstellung von Unterrichtsmaterialien maßgeblich sein:

- Wie sollen „Medien“ als Lerngegenstand und Lernmittel in den Deutschunterricht integriert werden? Antworten auf diese Frage finden sich in Kapitel 3.1 (Unterrichtskonzeptionen).
- Soll die Planung des Unterrichts von einer inhalts- oder prozessbezogenen Kompetenz, einem bestimmten Medium, einem Thema, der UE in einem Schulbuch oder einer Leitperspektive ausgehen? Antworten auf diese Frage finden sich in Kapitel 3.2 (Ausgangspunkte für die Unterrichtsplanung).

Bei der konkreten Ausarbeitung der Aufgabe sollte auch die Operatorenliste einbezogen werden, die am Ende des BP 2016 abgedruckt ist. Zudem können die „Anregungen zur Erstellung einer (Lern-)Aufgabe“ (vgl. Kapitel 3.3) berücksichtigt werden.

3.1 Unterrichtskonzeptionen

In der Deutschdidaktik werden im Wesentlichen vier Grundkonzepte zum Medienunterricht aufgeführt (Terminologie nach Frederking 2012, S. 93 ff.):

1. **(Medien-)Integrativer Deutschunterricht:**

   Der Unterricht richtet sich primär an Printmedien aus, andere Medien werden im Sinne eines integrativen Deutschunterrichts in den Unterricht aufgenommen, wenn dies sinnvoll erscheint. Typische Schreib- und Aufsatzformen wie Nacherzählung, Inhaltsangabe, Beschreibung, Bericht, Protokoll, Stellungnahme, Erörterung oder Diskussion können sich auch auf Medienerfahrungen der SuS beziehen (vgl. ebd., S. 94).

2. **Computerunterstützter Deutschunterricht:**

   Der Computer wird in größerem Umfang in den Deutschunterricht eingebunden, wobei der Unterricht zuweilen stärker vom Lehrer gesteuert wird, in anderen Phasen die SuS eigenständig arbeiten. Das Ziel des Unterrichts besteht darin, dass sich SuS aktiv mit dem Unterrichtsgegenstand beschäftigen und handlungsorientiert, kooperativ und kommunikativ arbeiten (Jonas/Rose 2002, S. 76, nach Frederking 2012, S. 95).

3. **Intermedialer Deutschunterricht:**

   Intermedialität meint die „Bezugnahme eines bestimmten medialen Produkts auf ein anderes mediales System bzw. auf ein diesem fremdmedialen System zugehöriges Produkt." (Rajewski 2002, S. 25, zitiert nach Frederking 2012, S. 95). Im Unterricht wird deshalb auf (spezifisch mediale) Gemeinsamkeiten und Unterschiede z.B. zwischen einem Roman, einem darauf basierenden Hörspiel und/oder einer Romanverfilmung fokussiert.

4. **Symmedialer Deutschunterricht:**

   Die verschiedenen ‚herkömmlichen' und ‚neuen' Medien werden in diesem Unterrichtskonzept nicht additiv nebeneinandergereiht, sondern konzeptionell im Unterrichtsprozess miteinander verzahnt, wodurch ein solcher Unterricht einen „besondere[n] Beitrag zur „synästhetischen Bildung" (Frederking 2012, S. 97) leisten kann.

   In symmedialem Deutschunterricht sind Lernformen wie ‚Blended Learning' (‚integriertes Lernen') oder ‚Flipped Classroom' denkbar, die zahlreiche Individualisierungsmöglichkeiten bieten: Beim ‚Blended Learning' wird analoges und digitales, schulisches und häusliches Lernen über eine Lernplattform (z.B. Moodle) miteinander verbunden, beim ‚Flipped Classroom' (‚umgedrehter Unterricht') eignen sich die SuS die Lerninhalte zu Hause (mithilfe des Computers) an, in der Schule wird das Wissen v.a. angewendet und geübt.

3.2 Ausgangspunkte für die Unterrichtsplanung

3.2.1 Ausgangspunkt 1: Kompetenzen

a) Inhaltsbezogene Kompetenzen:

Ausgangs- und Referenzpunkt der Unterrichtplanung ist die Synopse (vgl. Kapitel 2.4).

Wenn Sie ihren Unterricht ausgehend von inhaltsbezogenen Kompetenzen planen wollen, gehen Sie folgendermaßen vor:

- Suchen Sie die gewünschte inhaltsbezogene Kompetenz im BP oder in der Synopse (vgl. Kapitel 2.4).
- Sehen Sie in der Synopse nach, auf welche Medien sich die gewünschte inhaltsbezogene Kompetenz hauptsächlich bezieht (‚Vornehmlicher Medienbezug'). Arbeiten Sie den entsprechenden Abschnitt über sachanalytische, didaktische und methodische Aspekte in Kapitel 1 durch.
- Sehen Sie in der Synopse nach, welche Unterrichtsideen, Schulbuch-Aufgaben oder Lernaufgaben zu der gewünschten inhaltsbezogenen Kompetenz verzeichnet sind. Erstellen Sie eine eigene Aufgabe oder überarbeiten Sie eine vorhandene Aufgabe. Berücksichtigen Sie evtl. auch in der Synopse verzeichnete ‚Institutionelle Bezüge' wie prozessbezogenen Kompetenzen, die Kompetenzen des Basiskurses Medienbildung, Leitperspektiven und/oder die Hinweise auf andere Fächer sowie den Operatorenkatalog im BP 2016.

b) Prozessbezogene Kompetenzen:

Referenzpunkt der Unterrichtplanung ist die Synopse (vgl. Kapitel 2.4).

Wenn Sie ihren Unterricht ausgehend von prozessbezogenen Kompetenzen planen wollen, gehen Sie folgendermaßen vor:

- Informieren Sie sich anhand untenstehender Tabelle darüber, mit welcher/welchen inhaltsbezogenen Kompetenz(en) die gewünschte prozessbezogene Kompetenz verbunden ist.
- Sehen Sie in der Synopse (vgl. Kapitel 2.4) nach, auf welche Medien sich die der prozessorientierten Kompetenz zugeordnete inhaltsbezogene Kompetenz hauptsächlich bezieht (‚Vornehmlicher Medienbezug'). Arbeiten Sie den entsprechenden Abschnitt über sachanalytische, didaktische und methodische Aspekte in Kapitel 1 durch.
- Sehen Sie in der Synopse nach, welche Unterrichtsideen, Schulbuch-Aufgaben oder Lernaufgaben zu der inhaltsbezogenen Kompetenz verzeichnet sind, die mit der gewünschten prozessbezogenen Kompetenz verbunden ist. Erstellen Sie eine eigene Aufgabe oder überarbeiten Sie eine vorhandene Aufgabe. Berücksichtigen Sie evtl. auch die prozessbezogenen Kompetenzen, die Kompetenzen des Basiskurses Medienbildung, Leitperspektiven und/oder die Hinweise auf andere Fächer (‚Institutionelle Bezüge') und den Operatorenkatalog im BP 2016.

Prozessbezogene Kompetenz	**3.1.1.3, Medien: Inhaltsbezogene Kompetenzen**
2.1 Sprechen und Zuhören 1-3	6-8
2.1 Sprechen und Zuhören 7	3-5, 9-15
2.1 Sprechen und Zuhören 8	6-8
2.1 Sprechen und Zuhören 9	2
2.1 Sprechen und Zuhören 11, 12	6-8
2.1 Sprechen und Zuhören 15	9-15
2.2 Schreiben 8, 15	3-5
2.3 Lesen 1, 3	3-5
2.2 Schreiben 12	6-8
2.2 Schreiben 13	9-15
2.2 Schreiben 32	6-8
2.3 Lesen 4	9-15
2.3 Lesen 9	2, 9-15
2.3 Lesen 29	17-19

3.2.2 Ausgangspunkt 2: Medien

Referenzpunkt der Unterrichtplanung ist die Synopse (vgl. Kapitel 2.4).

Wenn Sie ihren Unterricht ausgehend von bestimmten Medien planen wollen, gehen Sie folgendermaßen vor:

- Arbeiten Sie den entsprechenden Abschnitt über sachanalytische, didaktische und methodische Aspekte des zugrundeliegenden Mediums in Kapitel 1 durch.
- Informieren Sie sich anhand unten stehender Tabelle darüber, welchen inhaltsbezogenen Kompetenzen das gewünschte Medium zugeordnet ist.
- Sehen Sie in der Synopse (vgl. Kapitel 2.4) nach, welche Unterrichtsideen, Schulbuch-Aufgaben oder Lernaufgaben zu diesen inhaltsbezogenen Kompetenzen vermerkt sind. Erstellen Sie nun eine eigene Aufgabe oder überarbeiten Sie eine vorhandene Aufgabe. Berücksichtigen Sie evtl. auch in der Synopse verzeichnete ‚Institutionelle Bezüge' wie prozessbezogene Kompetenzen, Kompetenzen des Basiskurses Medienbildung, Leitperspektiven und/oder die Hinweise auf andere Fächer sowie den Operatorenkatalog im BP 2016.

Medien	**3.1.1.3, Medien: Inhaltsbezogene Kompetenzen**
a) Printmedien	1-5, 8, 9, 11, 12, 17, 18
b) auditive Medien	1-3, 9, 10, 13, 17
c) visuelle Medien	1-3, 8-13, 17
d) audiovisuelle Medien	1-3, 9-11, 14, 15, 17
e) Symmedien	1-7, 9, 16-19

3.2.3 Ausgangspunkt 3: Themen (in Schulbüchern)

Referenzpunkt der Unterrichtplanung ist Kapitel 4.2 (Aufgaben in Schulbüchern).

Wenn Sie ihren Unterricht ausgehend von Themen planen wollen, gehen Sie folgendermaßen vor:

- Informieren Sie sich anhand unten stehender Tabelle darüber, welche Themen in welchen Schulbüchern angesprochen werden (Fundstellen in Schulbüchern).
- Sehen Sie in Kapitel 4.2 (Aufgaben in Schulbüchern) nach, welche Aufgabe(n) die Schulbücher zu dem gewünschten Thema enthält/enthalten.

  Bei jeder Aufgabe ist/sind die inhaltsbezogene(n) Kompetenz(en) verzeichnet, die der Aufgabe zugrunde liegt/liegen.
- Suchen Sie diese inhaltsbezogene(n) Kompetenz(en) in der Synopse (vgl. Kapitel 2.4).

  Prüfen Sie anhand der Synopse, mit welchen ‚Institutionellen Bezügen' wie prozessbezogenen Kompetenzen, Kompetenzen des Basiskurses Medienbildung, Leitperspektiven und/oder anderen Fächern diese inhaltsbezogene(n) Kompetenz(en) in Verbindung steht/stehen. Je nach Unterrichtszusammenhang können Sie sich nun über diese ‚Institutionellen Bezüge' informieren und sie in Ihre Unterrichtsplanung einbeziehen.
- Erstellen Sie nun eine Aufgabe oder wandeln Sie eine Beispielaufgabe (vgl. Kapitel 4.2) nach Ihren Bedürfnissen ab. Weitere Aufgabenvorschläge finden Sie in den Unterrichtsideen (vgl. Kapitel 4.1) und den Lernaufgaben(vgl. Kapitel 4.3). Berücksichtigen Sie auch die sachanalytischen, didaktischen und methodischen Hinweise (vgl. Kapitel 1) und den Operatorenkatalog im BP 2016.

3.1 Fachsystematisch:

Themen	**Fundstellen in Schulbüchern**
Argumentieren:	Deutschbuch 1, S. 40, Deutschbuch 2, S. 48 f.
Bildergeschichte:	deutsch.ideen 1, S. 64, Deutschbuch 1, S. 50, 62, Deutschbuch 2, S. 18 ff.
Erzählen:	deutsch.ideen 1, S. 57, 64, 73, 76, Deutschbuch 1, S. 50, 62, Deutschbuch 2, S. 18 ff.
Fabel:	Deutschbuch 2, S. 136 ff.
Film:	deutsch.ideen 1, S. 193
Gedichte:	deutsch.ideen 1, S. 154, Deutschbuch 1, S. 133, Deutschbuch 2, S. 152-154
Hörspiel:	Deutschbuch 2, S. 120 ff.
Informationsrecherche, Präsentation:	Deutschbuch 1, S. 173, Deutschbuch 2, S. 293 ff.
Jugendbuch:	deutsch.ideen 1, S. 180-187, deutsch.ideen 2, S. 158, Deutschbuch 1, S. 144
Kurzprosa:	deutsch.ideen 1, S. 129-135
Lesetagebuch:	deutsch.ideen 2, S. 158
Märchen:	deutsch.ideen 1, S. 118
Medien: Fernsehen, Mediennutzung, Film:	Deutschbuch 1, S. 179-194
Mündliches Erzählen:	deutsch.ideen 1, S. 51
Rechtschreibprüfung am PC:	Deutschbuch 1, S. 289, Deutschbuch 2, S. 266 f.
Sachtexte:	Deutschbuch 1, S. 173, Deutschbuch 2, S. 181 ff., 187 f.
Sage:	Deutschbuch 2, S. 120 ff.
Schwankgeschichten:	deutsch.ideen 1, S. 120
Synonyme:	Deutschbuch 2, S. 82
Theaterszene schreiben:	deutsch.ideen 1, S. 98

3.2 Thematisch/Literarisch:

Themen/Literatur	**Fundstellen in Schulbüchern**
Der kleine Nick:	deutsch.ideen 1, S. 129-132
Eigenes Leseverhalten:	deutsch.ideen 2, S. 165
Essgewohnheiten:	Deutschbuch 2, S. 181 ff., 187 ff., 293 ff.
Eulenspiegel:	deutsch.ideen 1, S. 120
Familiäre Probleme:	deutsch.ideen 1, S. 133-135
Fantasiegeschichten:	deutsch.ideen 1, S. 76
Freizeitaktivitäten:	deutsch.ideen 1, S. 51
Habgier:	deutsch.ideen 1, S. 117
Kalenderblätter gestalten:	Deutschbuch 2, S. 152-154

3.2.4 Ausgangspunkt 4: Leitperspektiven

Referenzpunkt der Unterrichtplanung ist die Synopse (vgl. Kapitel 2.4).

Wenn Sie ihren Unterricht ausgehend von Leitperspektiven planen wollen, gehen Sie folgendermaßen vor:

- Informieren Sie sich anhand unten stehender Tabelle darüber, mit welcher/welchen inhaltsbezogenen Kompetenz(en) die gewünschte Leitperspektive verbunden ist.
- Informieren Sie sich (a) anhand des BP Deutsch 2016, S. 1 f. und/oder (b) anhand der Internetseite http://www.kultusportal-bw.de/,Lde/Startseite/schulebw/Rahmenvorgaben_Eckpunkte#anker1855083 (Stand: 7.6.2015) über die gewählte Leitperspektive.
- Sehen Sie in der Synopse (vgl. Kapitel 2.4) nach, auf welche Medien sich die der Leitperspektive zugeordnete(n) inhaltsbezogene(n) Kompetenz(en) hauptsächlich bezieht/beziehen (‚Vornehmlicher Medienbezug') und arbeiten Sie den entsprechenden Abschnitt über sachanalytische, didaktische und methodische Aspekte in Kapitel 1 durch.
- Sehen Sie in der Synopse (vgl. Kapitel 2.4) nach, welche Unterrichtsideen, Schulbuch-Aufgaben oder Lernaufgaben zu der/den inhaltsbezogenen Kompetenz(en) verzeichnet sind, auf die sich die gewünschte Leitperspektive bezieht. Erstellen Sie anhand dieser Vorschläge eine Aufgabe oder wandeln Sie eine Beispielaufgabe nach Ihren Bedürfnissen ab. Berücksichtigen Sie evtl. auch ‚Institutionelle Bezüge' wie prozessbezogene Kompetenzen, Kompetenzen des Basiskurses Medienbildung und/oder die Hinweise auf andere Fächer sowie den Operatorenkatalog im BP 2016.

Leitperspektive	**3.1.1.3, Medien: Inhaltsbez. Kompetenzen**
BNE Teilhabe, Mitwirkung, Mitbestimmung	7, 16, 18, 19
BO Zugang zur Arbeitswelt	3, 4
BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung	16
MB Informationelle Selbstbestimmung	7, 17-19
MB Informationstechnische Grundlagen	6
MB Datenschutz	17-19
MB Jugendmedienschutz	17-19
MB Kommunikation und Kooperation	7
MB Medienanalyse	2, 9-11, 14, 15, 17-19
MB Mediengesellschaft	2-4, 17-19
MB Information und Wissen	3, 4, 13-19
MB Produktion und Präsentation	5, 6, 8-11
PG Kontakte und Beziehungen aufbauen und halten	3, 4
PG Wertschätzend kommunizieren und handeln	16
VB Alltagskonsum	18, 19
VB Bedürfnisse und Wünsche	3, 4
VB Chancen und Risiken der Lebensführung	16
VB Medien als Einflussfaktoren	3, 4
VB Verbraucherrechte	18, 19

3.3 Anregungen zur Erstellung einer (Lern-)Aufgabe

Anmerkung:
Lernaufgaben unterscheiden sich grundlegend von Diagnose-, Übungs-, Anwendungs- und Leistungsaufgaben und dienen dem offenen und anregenden Austausch zwischen Schülerinnen und Schülern, der Suche nach Antworten auf Fragestellungen und nach Lösungen von Problemen. Fehler und Irrwege sind möglich (und vielleicht zuweilen auch notwendig).
Einige grundlegende Gedanken zu Lernaufgaben finden sich in Kapitel 4.3.

1. **Unterrichtskonzeption und Ausgangspunkt**

   Legen Sie das Konzept fest, nach dem Sie Medien als Lernmittel und Lerngegenstand in den Deutschunterricht integrieren wollen, und bestimmen Sie, ob der Ausgangspunkt ihrer Planung eine inhalts- oder prozessbezogene Kompetenz, ein bestimmtes Medium, ein Thema oder eine Leitperspektive sein soll (vgl. Kapitel 3.2).

2. **Wissensart und Lebensweltbezug**

   a) Wissensart: Legen Sie fest, welche Art von Wissen die SuS erwerben sollen:
      - Faktenwissen, z.B. Regeln, Fachbegriffe
      - prozedurales Wissen, z.B. einen literarischen Text interpretieren, einen Interpretationsaufsatz schreiben
      - metakognitives Wissen, z.B. Kenntnisse über Informationsverarbeitungs- und Problemlösestrategien; Fähigkeit, den eigenen Lernprozess zu steuern

   b) Lebensweltbezug: Oft ist es sinnvoll, das angestrebte Fachwissen mit der Erfahrungswelt der SuS zu verknüpfen. Es gibt zwei Arten:
      - Konstruiert: z.B. fingierte Fehlertexte anderer SuS verbessern; wirkt meist aufgesetzt, wenig glaubwürdig
      - Real: z.B. vorbereitete Internetrecherche für die Klassenfahrt

        Typische Operatoren: notiert, fasst zusammen, erklärt, schreibt auf, ordnet, diskutiert

3. **Aktivierung des Vorwissens**

   Ob das Vorwissen in der Aufgabenstellung ausdrücklich aktiviert werden soll, hängt v.a. von der angestrebten Wissensart (vgl. 2.a) und den angestrebten kognitiven Prozessen (vgl. 4.) ab.

4. **Kognitive Prozesse**

   SuS sollen durch ihre Auseinandersetzung mit einer Lernaufgabe zu einem möglichst tiefen Verständnis des Lerngegenstands kommen. Deshalb muss bei der Erstellung einer Lernaufgabe der kognitive Prozess, der in der Lernaufgabe in Gang gesetzt werden soll, festgelegt werden:
   - *Reproduktion:* Wissen ist vorhanden; Erinnerungsleistung; kann auf alle Wissensarten bezogen sein

- *Transfer:* Wissen ist vorhanden; naher Transfer (geringer Unterschied zu bekannter Aufgabensituation, z.B. Anwenden der ‚Fünf-Schritt-Lesemethode') oder weiter Transfer (Anwendung von Wissen in neuer, unbekannter Situation, z.B. selbstständiges Erfassen des Inhalts eines Textes, mit oder ohne Vorgabe der Methode)
- *Problemlösen:* Wissen ist nicht vorhanden, neues Wissen muss geschaffen werden; ein Problem soll gefunden/definiert werden, Lösung(en) entworfen, umgesetzt oder bewertet werden, z.B. mediale Umsetzung eines literarischen Texts als Fotostory, Film o.Ä.

5. Offenheit der Aufgabenstellung

Ein hoher Grad an Offenheit bietet großes Potential für kognitive Aktivierung, aber auch großen Spielraum für Verbleiben im sicher Gekonnten und für Beliebigkeit.

- definiert und konvergent: eindeutige(r) Arbeitsauftrag/Fragestellung, eine gesuchte und richtige Lösung
- definiert und divergent: eindeutige(r) Arbeitsauftrag/Fragestellung, mehrere Lösungen/Lösungswege denkbar
- nicht definiert und divergent: Ein Problem oder eine Situation wird vorgestellt, ein Arbeitsauftrag wird nicht gestellt, z.B. Vorgabe von Dossiertexten ohne Arbeitsauftrag

6. Kooperative Arbeitsformen

Da kooperative Aufgaben potenziell ein höheres kognitives Aktivierungspotenzial haben, sollten sie immer dann eingesetzt werden, wenn es inhaltlich sinnvoll und logistisch möglich ist.

7. Aufgabenstellung formulieren

a) Vorangestellte Lernziel-/Fragestellung: Zielformulierungen geben Auskunft darüber, was gelernt/geübt werden soll und können dabei helfen, den Beginn des Lernprozesses aktiv auf das Ziel auszurichten.

b) Sprachlogische Komplexität:
   - einfach: kaum Text, Satzreihenfolge entspricht der Bearbeitungsreihenfolge, einfache Haupt- und Nebensätze
   - mittel: Satzreihenfolge entspricht nicht immer der Bearbeitungsreihenfolge, z.T. irrelevante Informationen und komplexe Satzgefüge
   - hoch: Satzreihenfolge entspricht nicht der Bearbeitungsreihenfolge, die Sprache verdeckt die logischen Bezüge der Aufgabe, komplexe Satzgefüge und irritierende Formulierungen (z.B. doppelte Verneinungen, wenn-dann-Verknüpfungen)

Die letzten beiden Typen sind z.B. bei PISA-Aufgaben zu finden.

4. Medien im Deutschunterricht: Unterrichtsideen und Aufgaben

4.1 Unterrichtsideen

Der Ausarbeitungsgrad der hier dokumentierten „Unterrichtsideen“ reicht von reinen Verweisen auf verfügbares Unterrichtsmaterial bis hin zu vollständigen Aufgaben.

Kompetenz 1

- **Hinweis 1.1:** Die Seite www.Flimmo.tv, hrsg. vom gemeinnützigen Verein „Programmberatung für Eltern e.V.“ (Mitglieder sind mehrere Landemedienanstalten), bietet v.a. „Orientierungshilfen zum aktuellen Programm“ sowie „Medienpädagogisches Know-how“.
- Vgl. Aufgaben 3.1 und 3.2

Kompetenz 2

Vgl. Hinweis 1.1

Kompetenz 3

- **Aufgabe 3.1:** Sie SuS führen eine Woche lang ein Tagebuch zu ihrer Mediennutzung, das in Printform oder elektronisch geführt werden kann (z.B. in einer Excel-Datei); eine reizvolle Alternative könnte darin bestehen, eine Art Videotagebuch zu drehen und über ein kostenloses Schnittprogramm (z.B. Microsoft Movie Maker) nach einer Woche zusammenzuführen.
  - EA: Welche Medien benutzt du im Verlauf der Woche? Hilfestellung: Arten von Medien: Printmedien, also Bücher, Zeitungen, Zeitschriften; elektronische Medien: Radio, Fernsehen, Computer (welche Programme, Internetseiten?)
  - PA/GA (nach einer Woche): Abgleich des Tagebuchs mit dem der Partnerin/des Partners oder den Gruppenmitgliedern, Gespräch im Plenum
  - Mögliche Ergänzung: Kim-/Jim-Studie: (1) EA: Einen aussagekräftigen Ausschnitt der Studie durchlesen, Wichtiges herausarbeiten, (2) PA/GA/Plenum: Abgleich mit dem Partner, in der Gruppe, in der Klasse, (3) EA: Vergleich der eigenen Mediengewohnheit mit der Statistik
- **Aufgabe 3.2:** Thema „Chat“: Die SuS spielen ein virtuelles Rollenspiel: Die SuS entwickeln Rollenkarten (Wer könnte ich sein? Wie wollte ich sein?), legen sich bei einem kinderfreundlichen Chat-Programm (vgl. Quellenangaben) Zugänge an, probieren den Chat aus und denken danach über ihre Erfahrungen nach: Was kann mein anderes Ich, was ich nicht kann? Warum ist das schlecht oder gut? Anschließend wird im Plenum über Chatregeln gesprochen (vgl. Quellenangaben).

  Mögliche Alternative/Ergänzung: Wenn sich die SuS ein Tier heraussuchen, in dessen Rolle sie beim Chatten schlüpfen, könnte eine solche Unterrichtsstunde im

Zusammenhang mit einer Fabel-Einheit stehen. Ausgangspunkt einer solchen Chat-Stunde könnte dann die folgende Karikatur sein:

„On the Internet, nobody knows you're a dog“ („Im Internet weiß niemand, dass du ein Hund bist“)	[Karikatur (vgl. Quellenangabe), die einen Hund zeigt, der auf einem Bürostuhl vor einem PC sitzt und zu einem anderen Hund sagt: „On the Internet, nobody knows you're a dog“]

Quellen:

- Karikatur: (Quelle: http://farm1.staticflickr. com/57/155595430_c5c05260e2.jpg, 8.6.2015)
- Chatseiten für Kinder:
  - http://www.surfen-ohne-risiko.net/chatten/ (zwei Chat-Quiz für einen Erwachsenen und ein Kind); eine Checkliste „So erkennen Sie kindgeeignete [!] Chats und Communitys“ findet sich unter http://www.surfen-ohne-risiko.net/chatten/chats-communitys/checkliste-kinder-communitys/ (8.6.2015)
  - https://www.mein-kika.de/chats/chat.html (Chat nur zu festen Zeiten, die angekündigt werden, 8.6.2015)
  - http://www.tivi.de/tivi/tivitreff/rubrik/01057/index.html (Chat zu festgelegten Themen (z.B. „Unterwegs sein“) und zu festen Zeiten, die angekündigt werden, 8.6.2015)
  - http://www.kindersache.de/bereiche/%C3%BCber-uns/infos-f%C3%BCr-eltern/communities-chats-und-co/seite/communities-chats-und-co (Verweise auf zwei Chat-Seiten, 8.6.2015)
  - http://www.cyberzwerge.de/ (Chat ohne zeitliche Begrenzung eines e.V., der einen seriösen Eindruck macht, 8.6.2015)

  Verzeichnis weiterer Chatseiten unter http://www.fragfinn.de/kinderliste/suche?query=chat%2Bcommunity&x=42&y=30&gclid=CMmG8Kja_8UCFS2WtAodRDQA2A (8.6.2015)
- Chatregeln: z.B. unter http://chat.kindersache.de/?q=chat (8.6.2015)

- **Hinweis 3.1:** Komplett ausgearbeitete, kostenlos abrufbare Unterrichtsmaterialien zum Thema „Web-Reportagen“ finden sich unter http://www.lehrer-online.de/deutsch-medienarbeit. php?sid=776543112915232710432453645389 40 (8.6.2015).

- vgl. Hinweis 1.1

Kompetenz 4

- **Hinweis 4.1:** Komplett ausgearbeitete, kostenlos abrufbare Unterrichtsmaterialien zum Thema „Internet-Recherche („Kinder der Welt“)“ finden sich unter http://www.lehrer-online.de/deutsch-medienarbeit.php?sid=776543112915232710432453645389 40 (8.6.2015).

Kompetenz 5

- **Hinweis 5.1:** Einen ersten Überblick über die Portfolioarbeit ermöglicht z.B. die Internetseite http://wikis.zum.de/zum/Portfolio (23.5.2015), die auch recht aktuelle Literaturhinweise enthält (Schwerpunkt: Publikationen zwischen 2001 und 2008). Auf der Seite http://wikis.zum.de/zum/Portfolio_im_Deutschunterricht (23.5.2015) finden sich nähere Angaben zum Einsatz von Portfolios im Deutschunterricht. Seit vielen Jahren

sind überdies zahlreiche Publikationen zum Portfolio allgemein und zum Einsatz des Portfolios speziell im Fach Deutsch auf dem Markt; zu nennen wären hier exemplarisch:

- Wiedenhorn, Thomas: Das Portfolio-Konzept in der Sekundarstufe: Individualisiertes Lernen organisieren, Mühlheim/Ruhr: Verlag a.d. Ruhr ¹2006
- Biermann, Christine und Volkwein, Karin (Hrsg.): Portfolio-Perspektiven: Schule und Unterricht mit Portfolios gestalten, Weinheim: Beltz ¹2010
- Köllbichler, Margrit: MUMMM - Motivierende Unterrichtsmaterialien mit Methode: Portfolio im Deutschunterricht: Themenportfolios für das 5. bis 9. Schuljahr, Kopiervorlagen mit CD-ROM, Linz: Veritas ¹2006
- Werner, Gunther: Faire Noten mit Portfolioarbeit: Transparent bewerten – Lernklima aktiv verbessern, Hamburg: AOL ²2006

Andere Möglichkeiten, den eigenen Lernweg zu dokumentieren, sind z.B. Projektordner, Lesetagebücher oder Lernplattformen wie Moodle (zu dem es auch ein e-Portfolio-Plugin gibt).

- **Hinweis 5.2:** E-Portfolios, die im englischsprachigen Raum seit vielen Jahren zunehmend eingesetzt werden, sind z.B. in eine Moodle-Plattform integrierbar (z.B. über das Moodle-Plugin „exabis“). Weit verbreitete und kostenlos verwendbare E-Portfolio-Plattformen wie „Mahara“ (vgl. https://mahara.org/, 5.7.2015) sind inzwischen auf Deutsch verfügbar, doch ist der recht komplizierte Installationsprozess bislang nur auf Englisch dokumentiert.
- **Hinweis 5.3:** Komplett ausgearbeitete, kostenlos abrufbare Unterrichtsmaterialien zum Thema „Portfolio zur neuen Schule“ finden sich unter http://www.lehrer-online.de/deutsch-medienarbeit. php?sid=776543112915232710432453645389 40 (8.6.2015).

Kompetenz 6

- **Aufgabe 6.1:** Die SuS schreiben ein Hypertext-Abenteuer, indem die/der LuL einen Textanfang vorgibt, den die SuS dann fortsetzen sollen. Wichtig ist dabei, dass die SuS den Text nicht abschließen, sondern immer nur Episoden schreiben, die dann wieder von anderen SuS weitererzählt werden können oder zu denen andere SuS Alternativen schreiben können. So entsteht ein Hypertext mit vielfältigen Alternativen (wie z.B. in der „Textkrake“ auf http://www.rossipotti.de/cgi-bin/textkrake/textkrake.cgi, (5.7.2015). Die Textproduktion orientiert sich somit nicht an einem geplanten Schreibprozess, sondern verläuft „in einem mäandernden Prozess“ (Frederking 2012, S. 278).

  Qualitätskriterium ist hier auch, welche Episode besonders viele SuS zum Weitererzählen angeregt hat; über das ‚Geheimnis des Erfolgs‘ kann dann später im Unterricht auch gesprochen werden. Der Text kann (muss aber nicht!) als Hypertext ins Internet gestellt werden, eine Internetseite kann gestaltet werden.

  Dies entspricht im Schreibentwicklungsmodell nach Bereiter einer assoziativ-expressiv geprägten Schreibstufe (vgl. Martin Fix: Texte schreiben, Paderborn: Schöningh ²2008, S. 52), die zwar die unterste Stufe der Schreibentwicklung in diesem Modell darstellt, für

kreative Schreibformen aber von Vorteil sein kann (z.B. als Vorstufe zu essayistischem Schreiben).

- **Hinweis 6.1:** Komplett ausgearbeitete, kostenlos abrufbare Unterrichtsmaterialien zum Thema „Reiseberichte und Reportagen am Computer schreiben" finden sich unter http://www.lehrer-online.de/deutsch-edienarbeit.php?sid=77654311291523271043245364538940 (8.6.2015).

Kompetenz 7

- Vgl. Aufgabe 3.2

Kompetenz 8

- **Aufgabe 8.1:** Zu Leonardo da Vincis Wandgemälde „Das Abendmahl" sollen die SuS nach unterschiedlichen Schreibanlässen Texte verfassen und anschließend untersuchen, ob Rilkes Gedicht „Das Abendmahl" (aus dem „Buch der Bilder") eine Bildbeschreibung ist. Die SuS fertigen eigene Bilder zum Thema „Essen" an und verfassen dazu Bildbeschreibungen. Zum Schluss wird eine Bildbeschreibung zu Paul A. Webers „Diskussion" verfasst (Idee von Jutta Wermke, beschrieben nach: Frederking et al. 2012, 138).

  Zu ergänzen wäre die Aufgabe noch durch die Arbeitsanweisung, die Gestaltungsentscheidungen zu erläutern und zu begründen.

  Quellen:

  - Leonardo da Vinci, Das Abendmahl: http://de.wikipedia.org/wiki/Das_Abendmahl%28Leonardo_da_Vinci%29#/media/File:%C3%9Altima_Cena_-_Da_Vinci_5.jpg (8.6.2015)
  - Rainer Maria Rilke, Das Abendmahl: http://gutenberg.spiegel.de/buch/das-buch-der-bilder-7360/20 (8.6.2015)
  - Paul A. Weber, Diskussion am runden Tisch: http://www.weber-museum.de/werk/tierbilder/sat/ (26.10.2015)

- **Aufgabe 8.2:** Die SuS sollen ein Bild, das James Dean, Humphrey Bogart und Marylin Monroe am Spieltisch zeigt, „aus einer cineastischen, einer suchtpräventiven oder einer kriminalistischen Warte jeweils unterschiedlich beschreiben." (Idee von Dieter Matthias, beschrieben und zit. nach: Frederking et al. 2012, 138). Für eine 5. Klasse bietet sich hier allerdings lediglich die „kriminalistische Warte" an. Zudem sollte die Aufgabe noch durch die Arbeitsanweisung ergänzt werden, die Gestaltungsentscheidungen zu erläutern und zu begründen.

  Quelle:

  Eine große Auswahl an Bildern mit Prominenten am Spieltisch enthält folgende Seite: http://www.antiquegamblingchips.com/CelebritiesPlayingPoker.htm (26.10.2015)

- **Aufgabe 8.3:** Die SuS schreiben zu einer Werbeanzeige einen Text, in dem sie einen Steckbrief der abgebildeten Personen verfassen und/oder die Geschichte, die das Bild erzählt; Grundlage sollte ein stimmiger oder ironischer Werbeslogan sein. Das Ziel liegt in der Integration sprach- und schreibdidaktischer Ziele und des Erwerbs visueller Kompetenz (vgl. Frederking et al. 2012, 139).

Zu ergänzen wäre die Aufgabe noch durch die Arbeitsanweisung, die Gestaltungsentscheidungen zu erläutern und zu begründen.

Verwendet man z.B. Plakate für Schuhwerbung (leicht im Internet zu finden), können ähnliche Bilder von SuS auch nachgestellt werden. Zu achten wäre v.a. darauf, dass die SuS in ihren Werbeanzeigen ihre Adressaten vor Augen haben und diese gezielt anzusprechen versuchen.

- **Aufgabe 8.4:** Zu Edvard Munch, Mädchen am Meer: (1) SuS liegen auf dem Boden, haben die Augen geschlossen, denken sich in das Bild hinein, (2) die SuS erarbeiten eine kleine szenische Präsentation einer Handlung, die in dem Bild stattfinden könnte (z.B. das Boot im Hintergrund wird entwendet), (3) die szenische Umsetzung wird fotografiert, die Fotos am Computer mit Texten und Sprechblasen versehen.

  Diese Aufgabe integriert mehrerer Medienerfahrungen: Bild, Text, Körper, Fotografie und PC und deckt zahlreiche Bereiche der Deutschdidaktik ab: Spielen von Rollen, Schreiben, Medien: Fotografieren, PowerPoint (vgl. Frederking et al. 2012, 143).

- **Aufgabe 8.5:** Goethes Zauberlehrling symmedial: Zu Goethes Ballade gibt es zahlreiche Unterrichtsvorschläge, die sich z.B. auf einen Vergleich des als Printmedium vorliegenden Schrifttextes mit Hörfassungen und/oder der Walt-Disney-Verfilmung beziehen oder vorschlagen, eine Homepage zum Zauberlehrling zu erstellen und so die „vielfältige [] transmediale[]“ Überlieferung des Balladenstoffs bewusst zu machen (Frederking 2012, 277 ff.). Frederking versucht, das Medium Computer in weiteren Dimensionen nutzbar zu machen:
  - SuS bringen etwa 20 Screenshots aus dem Disney-Film in eine sinnvolle Reihenfolge und schreiben unter die Bilder entweder eine Bildergeschichte oder verfassen eine Art Comic: „Bringe die „Film-Fotos“ aus Walt Disneys „Zauberlehrling“ in eine schlüssige Reihenfolge“, dann: Bearbeite eine der folgenden beiden Aufgaben: „1. Schreibe zu der Bildergeschichte einen Text, der wiedergibt, was passiert.“ 2. Erstelle aus den Bildern einen Comic, indem du Sprech- und Denkblasen sowie sogenannte Blockkommentare (Angaben zu Ort und/oder Zeit in einem Kästchen am oberen Rand eines Comics) einfügst. Tipp: Praktische Hinweise darauf, was du bei der Erstellung eines Comics beachten musst, findest du unter http://www.123comics.net/comicschule-zeichnen-und-erzaehlen-lernen (26.10.2015). Programm: Textverarbeitungs- oder Präsentationsprogramm.
  - Der Film wird auf der Festplatte gespeichert, sodass die SuS vom Computer aus individuell auf ihn zugreifen können; das ist aber nur zulässig, wenn der Filmausschnitt nicht länger als 12% des Films oder 5 Minuten ist und in einem kennwortgeschützten Moodle-Kursraum eingestellt ist (vgl. http://lehrerfortbildung-bw.de/sueb/recht /checkl/musikvideo.htm, 22.6.2015). Alternativ kann der Film auf „youtube“ (https://www.youtube.com/watch?v=cWZJcKM8pOo, 22.6.2015) oder im Klassenverband angesehen werden; auch könnte den SuS in einem Nebenraum die Möglichkeit gegeben werden, sich den Film erneut anzuschauen.

    Dieses Verfahren bietet die Möglichkeit der individuellen Wiederholbarkeit von Filmausschnitten.

Zu der Filmgeschichte soll anschließend die Handlung aus der Perspektive des Zauberlehrlings nacherzählt werden. Dies ist möglich, weil der Film auf gesprochene und geschriebene Sprache komplett verzichtet und somit eine Leerstelle geschlossen werden kann. Diese Vorgehensweise bietet die Möglichkeit eines Perspektivwechsels und bereitet die Begegnung mit Goethes Text vor.

- Die SuS erhalten den Goethe-Text digital auf dem PC und ordnen ihn entweder vollständig oder auszugsweise den Bildern zu.
- Höreindrücke: Drei verschiedene Hörfassungen werden den SuS digital auf dem Computer zur Verfügung gestellt. In einer Tabelle stehen nebeneinander die Player für die drei Hörfassungen, darunter können die SuS jeweils ihre „Höreindrücke" notieren, wieder darunter stehen Textausschnitte aus der Ballade. So können die SuS das Hör- und das Printmedium direkt nebeneinander erleben, die Hörtexte individuell anhören, ihre Höreindrücke individuell festhalten.
- Eine eigene Hörfassung erstellen oder eine szenische Interpretation wählen: Standbilder, Handlungssequenzen; Möglichkeit, dies zu fotografieren und auf dem Computer zu speichern und evtl. den Bildern aus der Disney-Verfilmung gegenüberzustellen.

- **Hinweis 8.1:** Komplett ausgearbeitete, kostenlos abrufbare Unterrichtsmaterialien zum Thema „Buchrezensionen schreiben und auf einer Internetseite veröffentlichen" finden sich unter http://www.lehrer-online.de/deutsch-medienarbeit.php?sid=7765431129152327104324536453894 0 (8.6.2015).
- **Hinweis 8.2:** Unter http://www.123comics.net (8.6.2015) finden sich zahlreiche fundierte, kindgerecht gestaltete Tipps und Workshops zum Gestalten eines Comics.
- **Hinweis 8.3:** Komplett ausgearbeitete, kostenlos abrufbare Unterrichtsmaterialien zu den Themen „Eine Fotostory gestalten" und „Poetry Clips erstellen" finden sich unter http://www.lehrer-online.de/deutsch-medienarbeit.php?sid=7765431129152327104324536453894 0 (8.6.2015).
- Vgl. auch Aufgaben 12.1 und 12.2

Kompetenz 9

/

Kompetenz 10

- **Hinweis 10.1:** Komplett ausgearbeitete, kostenlos abrufbare Unterrichtsmaterialien zu den Themen „Hörverstehen, Hörspiel" finden sich unter http://www.lehrer-online.de/deutsch-medienarbeit.php?sid=7765431129152327104324536453894 0 (8.6.2015).
- **Hinweis 10.2:** Drei Kurzspielfilme, die auf der DVD zu Heft 237 von „Praxis Deutsch" (Friedrich-Verlag) mit dem Titel „Kurzspielfilme" enthalten sind, eignen sich auch für den Einsatz in den Jahrgangsstufen 5 und 6: Die besten Beerdigungen der Welt (18:47 Min.), Nun sehen Sie Folgendes (5:02 Min.), Signalis (4:51 Min.).

- **Hinweis 10.3:** Ein komplett ausgearbeiteter, kostenlos abrufbarer Trickfilm-Workshop zu Sprichwörtern findet sich unter http://www.lehrer-online.de/deutsch-medienarbeit.php? sid=77654311291523271043245364538940 (8.6.2015).

Kompetenz 11

Aufgabe 11.1: Die Aufgabe sollte im Zusammenhang mit dem Märchen „Schneewittchen" bearbeitet werden.
Die SuS sollen zunächst anhand des Märchens Schneewittchens Charakter herausarbeiten und erkennen, dass Schneewittchen heutzutage wie wohl keine andere Märchenfigur Inbegriff der Schönheit ist.
Danach kann zunächst anhand eines Alverde-Werbeplakats, anschließend anhand eines Renault-Werbespots darüber gesprochen werden, wie die Werbung diesen Topos aufgreift und entweder affirmativ bestätigt (Alverde) oder ironisch bricht (Renault).
Das Bild der Schneewittchen-Figur aus Walt-Disneys Zeichentrickfilm von 1937, das einen Apfel in der Hand hält, der dem Apple-Logo entspricht, kann dann den Blick darauf lenken, dass heutzutage nicht mehr (nur) Nahrungsmittel leidenschaftlich begehrt werden, sondern vor allem mit bestimmten Marken positive Konnotationen verbunden sind, die sie begehrenswert erscheinen lassen (wie derzeit etwa Apple-Produkte). Interessant ist auch, dass dieses Bild das Thema Werbung selbst implizit zum Thema macht, denn Werbung will am Ende vor allem Kaufreize auslösen, das Begehren wecken, so wie der Apple-Apfel bei Schneewittchen, die ihrerseits im Märchen das Begehren des Prinzen weckt. Zugleich ist nicht nur das Märchen, sondern auch die Disney-Verfilmung ein Klassiker der Märchenliteratur, wodurch auch dem Apple-Produkt der Wert eines solchen „Klassikers" zugeschrieben wird.
Eine Bereicherung kann evtl. auch eine Beschäftigung mit der ProSieben-Sendung „Germany's next Topmodel" sein, die ebenfalls mit der Sehnsucht nach Schönheit spielt.

Quellen:

- Alverde-Werbeplakat: http://test-schnupperfee.de/wp-content/uploads/2014/11/Alverde-Limited-Edition-Schneewittchen-2014.jpg (8.6.2015)
- Renault-Werbespot: https://www.youtube.com/watch?v=hJ-M03UC-3I (8.6.2015)
- Apple-Schneewittchen: http://www.onemoregadget.com/wp-content/uploads/2010/08/snowwhite_macbook_sticker.jpg (8.6.2015)
- TV-Kritik „Schneewittchen in Heidiland": http://www.sueddeutsche.de/kultur/tv-kritik-germanys-next-topmodel-schneewittchen-in-heidiland-1.582196 (8.6.2015)

Kompetenz 12

- **Aufgabe 12.1:** Als Erstzugang zu einem Text wird dieser Text bebildert (z.B. mithilfe eines Computerprogramms, z.B. PowerPoint), besonders gut eignen sich hierfür Gedichte; Bsp.: Hugo Ball, Karawane. Aber: Darin darf sich der Deutschunterricht nicht erschöpfen, „sondern [er muss] über die Reflexion solch subjektiver Text-Bild-Collagen zu intersubjektiven Interpretationen des literarischen Textes gelangen" (Frederking et al. 2012, 141).

- **Aufgabe 12.2:** Die SuS vergleichen jeweils Bilder von Künstlern mit literarischen Werken, die sich unmittelbar auf das Bild beziehen oder aber das gleiche Thema, Motiv oder den gleichen Stoff behandeln, z.B. Rembrandts „Das Gastmahl des Belsazar" und Heines

Ballade, Moritz v. Schwinds Erlkönig und Goethes Ballade, Alfred Kubins „Lebhafter Disput“ und Fontanes „Brück‘ am Tay“ (vgl. Frederking et al. 2012, S. 140).

- **Hinweis 12.1:** Florian Radvan unterscheidet mehrere Vorstufen der Bildbeschreibung, die auch für den Deutschunterricht interessant sein können: Titelreflexion, Fokussierung auf einzelne Bilddetails, Erstellen einer Kompositionsskizze, Überarbeitung bereits bestehender Beschreibungen, Informationsentnahme aus dem Bild, mündliche Beschreibung, kreative Schreibaufträge, Metareflexion zur Textsorte Bildbeschreibung, Text-Bild-Vergleich, Recherche zur Künstlerbiografie (vgl. Radvan 2012, S. 194).
- Vgl. auch die Aufgaben 8.1, 8.4

Kompetenz 13

- Vgl. die Aufgaben 14.1 und 14.2 sowie die Hinweise 10.1 bis 10.3

Kompetenz 14

- **Aufgabe 14.1:** Der 30-sekündige „Égoïste“-Werbeclip von 1989 ist aufgrund seiner ausgeprägten Emotionalität, seines klaren Ablaufs und seiner künstlerischen Qualitäten (u.a. filmhistorische Bezüge, Musik) sehr gut geeignet, um SuS wesentliche Gestaltungsmerkmale eines audiovisuellen Texts erarbeiten zu lassen. Aufgrund seiner Kürze und seiner Abrufbarkeit im Internet kann er von SuS in Einzelarbeit beliebig oft angesehen werden, was zur Individualisierung des Unterrichts beiträgt.

  Anhand des Werbeclips können von der Nahaufnahme bis zur Totale sämtliche Einstellungen, Kameraperspektiven (v.a. Unter- und Normalperspektive sowie Schrägsicht) sowie die akustische Gestaltung (u.a. mit einem Ausschnitt aus Sergej Prokofjews Ballett „Romeo und Julia“) analysiert werden.

  Die Musikwissenschaftlerin Claudia Bullerjahn hat eine hervorragende Analyse der Bild- und Musiksprache des Clips veröffentlicht.

Quellen:

- „Égoïste“-Werbeclip: https://www.youtube.com/watch?v=2JSRXtH3wRk (8.6.2015)
- Claudia Bullerjahn: Égoïste, Analyse eines Werbeclips, unter: http://www.academia.edu/4834053/%C3%89go%C3%AFste._Analyse_eines_Werbeclips (8.6.2015)

- **Aufgabe 14.2:** Ein Mercedes-Werbespot von 2005 (vgl. Quellenangabe) greift die Darstellungsmittel von Actionszenen in Mainstream-Kinofilmen auf (z.B. James Bond) und ist für den Deutschunterricht insofern reizvoll, als er mit dem Motiv des Kampfs zwischen menschlicher Technik (Mercedes SLK) und der Natur (zwei Wolkenriesen) spielt.

  Im Deutschunterricht lassen sich drei literarische Bezüge herstellen: Es bestehen Anspielungen sowohl auf den Sagenstoff „Das Riesenspielzeug“ (Sage von Grimm und Bechstein; Ballade von Chamisso) als auch zum Motiv des Kampfs zwischen menschlicher Technik und der Natur (z.B. Fontanes „Die Brück‘ am Tay“) und zu einschlägigen Actionfilmen. Es lässt sich anhand dieses Werbeclips also zeigen, dass Werbeclips häufig als audiovisuelle literarische Texte verstanden werden können.

Quellen:

- Mercedes-Werbeclip: https://www.youtube.com/watch?v=sQb7Q968s_A (8.6.2015)
- Texte und Bilder zum Sagenstoff „Das Riesenspielzeug“: http://www.goethezeitportal.de/wissen/illustrationen/legenden-maerchen-und-sagenmotive/das-riesenspielzeug.html#Bechstein (8.6.2015)

- Vgl. Aufgabe 11.1 und Hinweise 10.1 bis 10.3

Kompetenz 15

/

Kompetenz 16

- **Aufgabe 16.1:** Um die SuS dafür zu sensibilisieren, dass sie bei jeder Nutzung des Internets Spuren hinterlassen, die Aufschluss über ihr persönliches Lebensumfeld, ihre Interessen, Einstellungen und Hobbys geben können, sollen die SuS zunächst über ihre Schule, dann über sich selbst, Familienmitglieder oder Freunde Informationen im Internet suchen. Erst wenn diese Sensibilisierung vorhanden ist und ein Bedarf an weiterer Information besteht, sollen die SuS sich über eine Webseite mit den Gefahren des Internets und mit präventiven Maßnahmen vertraut machen.
  - PA: Betrachtet die Karikatur und besprecht miteinander, was der Hund mit seiner Aussage „On the Internet, nobody knows you’re a dog“ („Im Internet weiß niemand, dass du ein Hund bist“) zum Ausdruck bringen will und was das für dich ganz persönlich bedeutet.

[Karikatur (vgl. Quellenangabe), die einen Hund zeigt, der auf einem Bürostuhl vor einem PC sitzt und zu einem anderen Hund sagt: „On the Internet, nobody knows you’re a dog“]	(Quelle: http://farm1.staticflickr.com/57/155595430_c5c05260e2.jpg, 8.6.2015)

  Gehe auf die Webseite http://archive.org/web/ (8.6.2015), ein frei zugängliches Internet-Archiv, und gib in die Adresszeile die Internetadresse deiner Schule ein.
  - EA: Mache dir Notizen zu folgenden Fragen: Bis in welches Jahr reicht das Archiv zurück? Kannst du die Namen von Lehrerinnen und Lehrern, von Fächern, AGs und/oder andere Informationen erhalten? Kannst du Bilder ansehen oder Audiodateien abrufen?
  - PA: Tauscht eure Informationen mündlich aus. Über welche Person, welches Gremium (z.B. das Kollegium, die SMV) oder welches jährlich wiederkehrende Ereignis (z.B. Abiball, Schulfest) habt ihr die meisten Informationen sammeln

können? Verfolgt die Angaben dazu über die letzten fünf Jahre. Schreibt gemeinsam auf, was ihr feststellen könnt.

- GA: Tauscht eure Beobachtungen untereinander aus. Haltet gemeinsam schriftlich fest, welche Informationen auch noch nach vielen Jahren im Internet abrufbar sind, auch wenn sie auf den aktuellen Seiten längst nicht mehr verfügbar sind.
- EA: Suche auf der Webseite www.yasni.de (8.6.2015) nach den Namen deiner Eltern, Großeltern, Geschwister oder Freunde. Halte alle Informationen, die du sammeln kannst, schriftlich fest; versuche insbesondere herauszufinden, in welchem Ort eure Eltern, Großeltern, Geschwister oder Freunde wohnen oder arbeiten, mit welchen anderen Personen sie in Kontakt stehen und was ihre Hobbys sind.
- PA: Tauscht eure Informationen mündlich aus. Überlegt, welche der gesuchten Informationen besser nicht im Internet gefunden werden sollten und formuliert ein erstes Fazit: Waren über die gesuchte Person brisante Informationen wie Wohnort, Freunde oder Hobbys im Internet zu finden?
- GA/Plenum: Tauscht eure Beobachtungen untereinander aus. Haltet gemeinsam schriftlich fest, über welche Personen brisante Informationen wie Wohnort, Freunde oder Hobbys im Internet zu finden sind. Überlegt dann gemeinsam, welche Informationen man möglichst nicht ins Internet stellen sollte.
- Ruft die Seite http://www.internet-abc.de/kinder/surftipps.php?SID=MhG1pNhSuY2mNfVg2WLmyWCn85PZkIi7 (8.6.2015) auf und bildet Fünfergruppen. Verteilt folgende Themen gleichmäßig auf die Gruppenmitglieder: Umgang mit Internet-Formularen, Chat und Mobbing, Dateien sicher herunterladen, Eigenständige Leistung statt copy & paste, Umgang mit E-Mails, Gefahren erkennen, Netz-Identität schützen, Computerspiele, Datenschutz, Passwörter.
- EA: Bearbeite die beiden dir zugewiesenen Themen, arbeite die wichtigsten Aussagen heraus und halte sie schriftlich in einem Textverarbeitungsprogramm (z.B. Microsoft Word) oder Präsentationsprogramm (z.B. Microsoft PowerPoint) fest.
- PA: Stellt euch gegenseitig eure Präsentationen vor. Ergänzt die bisherigen Informationen durch Hinweise von folgenden Seiten: http://www.schau-hin.info/medien.html, http://www.surfen-ohne-risiko.net/, http://www.klicksafe.de/, www.watchyourweb.de (alle 8.6.2015). Stellt gemeinsam Regeln zum sicheren Umgang mit E-Mails auf, indem ihr die wichtigsten Aussagen der Seite https://www.mail4kidz.de/wiki/Hilfe.Regeln (8.6.2015) aufschreibt.
- GA: Stellt euch gegenseitig eure Präsentationen vor, gebt euch gegenseitig Tipps für die Verbesserung und korrigiert eure Dokumente.

In einer Plenumsphase kann ausgehandelt werden, welche Gruppe welche Dokumente beisteuern darf. Diese Dokumente werden ausgedruckt und im Portfolio gesammelt, je nach Möglichkeit auch im elektronischen Portfolio erfasst oder in einen gemeinsamen Moodle-Kursraum eingestellt oder auf die Homepage gestellt.

- Vgl. Aufgaben 3.2 und 19.1

Kompetenz 17

- Vgl. Aufgabe 3.1 und Hinweis 1.1

Kompetenz 18

- **Aufgabe 18.1:** Eine komplette Unterrichtseinheit zu dieser Kompetenz findet sich unter http://www.lehrer-online.de/recherche-kompetenz.php?show_complete_article=1&sid=650980863332195610432452445331 50 (22.6.2015, Hrsg.: Niedersächsische Landesmedienanstalt, Anbieter der Webseite: Eduversum GmbH Wiesbaden) zum kostenlosen Download. Das Material ist für SuS der 7./8. Klasse an Haupt- und Realschulen konzipiert, dürfte aber für die meisten gymnasialen 6. Klassen ebenfalls einsetzbar sein.

  Vorgehensweise:

  - Einstieg: Anhand zweier Fotografien, die das gleiche Motiv einmal im Originalzustand und einmal manipuliert darstellt, wird das Gespräch auf Manipulationen im Internet gelegt.
  - Hinführung: Am Beispiel von fünf lebensnahen Alltagssituationen werden Glaubwürdigkeits-Kriterien erarbeitet: Autor und Herausgeber, Inhalt und Gestaltung, Wahrscheinlichkeit einer Aussage, Aktualität, Absichten des Autors/Herausgebers.
  - Erarbeitung: In GA untersuchen die SuS Webseiten gemäß der o.g. Kriterien und einigen sich auf eine „gute" Webseite für die Präsentation.
  - Präsentation: Die Gruppen zeigen, wie auf einer „guten" Webseite die Qualitätskriterien erfüllt werden.
  - Ergebnissicherung: Ein Plakat mit „guten" Webseiten und den Qualitätskriterien wird erstellt.

    Alternative: Statt eines Plakats wird ein WebQuest erstellt: http://www.lehrer-online.de/webquests-mit-wordpress.php?sid=650980863332195610432452445421 40 (22.6.2015).

- **Aufgabe 18.2:** SuS werden gezielt auf Seiten geführt, deren Inhalte sich z.T. widersprechen.

  Bsp.: Klassenfahrt Kl. 6 nach Norddeich: Vergleich der Aussagen z.B. zur Jugendherberge Norddeich: Vier Hotelbewertungen unter http://www.holidaycheck.de/hotel-ReiseinformationenJugendherberge+Norddeich-hid_288665.html (22.6.2015) und zwei unter http://www.gruppenhaus.de/jugendherberge-norddeich-norden-norddeich-hs4543.html (22.6.2015); nach dem Restaurant „Fischerstuben" suchen, Adresse angeben, Empfehlung abgeben oder nicht, evtl. eine Alternative angeben; sich nach weiteren Freizeitangeboten erkundigen.

  Anschließend werden im Plenum allgemeine Kriterien zur Beurteilung der Qualität einer Internetseite aufgestellt; wichtig: die Beantwortung folgender Fragen kann nur Hinweise auf die Zuverlässigkeit von Internetseiten geben, eine Verallgemeinerungen ist unmöglich:

- Ist die Seite aktuell? Wann fand die letzte Aktualisierung statt? Führen evtl. manche Links nicht weiter?
- Gibt es ein Impressum? Wer ist verantwortlich für den Inhalt?
- Sind die Texte sprachlich korrekt oder fehlerhaft?
- Ist das Layout übersichtlich gestaltet? Gibt es viele blinkende, animierte Schriftzeichen?
- Handelt es sich bei der URL um eine offizielle Adresse (z.B. www.stuttgart.de) oder um eine private Adresse bei einem kostenlosen Webdienst (z.B. auf www.jimdo.de)?
- Lassen sich die Informationen auf der Webseite mithilfe anderer Webseiten oder – noch besser – anderer Medien (z.B. Bücher, Zeitschriften) bestätigen?

Kompetenz 19

Aufgabe 19.1:

1. *Urheberrecht:*

Unter http://www.klicksafe.de/service/fuer-lehrende/zusatzmodule-zum-lehrerhandbuch/#c1519 (Hrsg: Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz) kann das sehr gut ausgearbeitete und aktuelle „Zusatzmodul 6: Nicht alles, was geht, ist auch erlaubt! Downloaden, tauschen, online stellen – Urheberrecht im Alltag“ kostenlos heruntergeladen werden, das in der 3., überarbeiteten Auflage vom Juni 2014 vorliegt und Sachinformationen, didaktisch-methodische Hinweise sowie zahlreiche Arbeitsblätter enthält. Auf http://www.klicksafe.de/qz/quiz02/_project/index.html (22.6.2015) können SuS an einem Quiz zum Thema Urheberrecht teilnehmen.

2. *Datenschutz:*

Unter http://www.klicksafe.de/service/fuer-lehrende/zusatzmodule-zum-lehrerhandbuch/ (22.6.2015, Hrsg: Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz) kann das sehr gut ausgearbeitete und aktuelle „Zusatzmodul 3: Ich bin öffentlich ganz privat - Datenschutz und Persönlichkeitsrechte im Web“ kostenlos heruntergeladen werden, das in der 3., überarbeiteten Auflage vom Februar 2015 vorliegt und Sachinformationen, didaktisch-methodische Hinweise sowie zahlreiche Arbeitsblätter enthält.

Die Seite http://www.internet-abc.de/kinder/datenschutz.php?SID=netunmGl954FBEhGhHGj49MHxC38vVsS (22.6.2015, Hrsg.: Landesanstalt für Medien NRW) enthält kindgerechte Informationen, kleine Tests und einen animierten Comic zum Thema Datenschutz.

4.2 Aufgaben in Schulbüchern

4.2.1 deutsch.ideen 1 (Schroedel), Ausgabe 2010

1	**S. 51, Aufgaben 2, 3:** Nach einer vorgegebenen Fotografie und mitgebrachten Fotos von Freizeitaktivitäten erzählen	**Kompetenz 8 I** (Medien gestalten, 3.1.1.3) **Kompetenz 12** (Medien verstehen, 3.1.1.3)
Anmerkungen Durch die Froschperspektive und die Beleuchtung der Fotografie, die einen auf Skatern durch eine Halfpipe fahrenden Jungen zeigt, wird die Dynamik des Fahrens hervorgehoben. Hier würde sich eine nähere Besprechung der *Gestaltungsweise* des Bildes und des *Zusammenhangs* zwischen dem Bild und einer auf dessen Grundlage von den SuS zu verfassenden Erzählung anbieten (*Text-Bild-Zusammenhang)*.		
Mögliche Ergänzungs- oder Ersatzaufgabe(n)		
1.1 *Kompetenz 8 III, IV* (Medien gestalten, 3.1.1.3)	Vgl. Lernaufgaben 1, 2	
1.2 *Kompetenz 12* (Medien verstehen, 3.1.1.3)	• Vgl. Lernaufgaben 1, 2 • Vgl. auch deutsch.ideen 2, S. 36 ff., S. 268: Bild- und Personenbeschreibung	
1.3 *Kompetenz 12* (Medien verstehen, 3.1.1.3)	Vgl. Lernaufgaben 1, 2	

2	**S. 57, Aufgabe 4:** Zu August Mackes „Spielende Kinder am Wasser“ von 1914 eine Geschichte erzählen	**Kompetenz 8 I** (Medien gestalten, 3.1.1.3)

Anmerkungen

Bezogen auf Kompetenz 8 des Bildungsplans ist mit dem im Buch abgedruckten Gemälde nur ein sehr enger Bereich abzudecken, die Aufgabenstellungen 1-3 regen aber darüber hinaus zu einer Einfühlung in die auf dem Bild dargestellte Grundsituation (Bootsfahrt) in Form einer Fantasiereise und eine Einfühlung in eine im Bild dargestellte Person an.

Die im Lehrerband abgedruckte Kurzinterpretation des Bildes (vgl. S. 47) deutet das Winken des Mädchens mit dem blauen Kleid als warnende Geste, der als Zusatzmaterial abgedruckte Text (T1) zum Bild „Am Müritzsee“ greift dieses Motiv der Gefährdung auf. Die Geste des Mädchens ist aber im Zusammenhang der Gesamtkomposition des Bildes wohl eher als Winken zu verstehen, das den beiden Jungen gilt, die zu einem Abenteuer aufbrechen. Eine Interpretation des Macke-Bildes findet sich unter http://www.musee-imaginaire.de/musneu/lesesaal/lesesaal-m/macke/9141_werk.htm (27.2.2015).

Mögliche Ergänzungs- oder Ersatzaufgabe(n)

2.1	*Kompetenz 8 III, IV* (Medien gestalten, 3.1.1.3)	Vgl. Lernaufgaben 3, 4

3	**S. 64, Aufgaben 1-3:** Bildergeschichte: Besonderes Ereignis bezeichnen, Bildreihenfolge bestimmen, jedem Bild eine Überschrift zuweisen	**Kompetenz (8)** (Medien gestalten, 3.1.1.3)

4	**S. 73, Aufgaben 1-5:** Bildhafte Ausdrücke verwenden	**Kompetenz (8)** (Medien gestalten, 3.1.1.3)

5	**S. 76, Aufgabe 1:** Das Seltsame in dem surrealen Bild „Der schwebende Bauwagen“ von Quint Buchholz erläutern	**Kompetenz 12 I** (Medien verstehen, 3.1.1.3)
6	**S. 76, Aufgabe 2:** Zu dem surrealen Bild „Der schwebende Bauwagen“ von Quint Buchholz eine Geschichte erzählen	**Kompetenz 8 I** (Medien gestalten, 3.1.1.3)
7	**S. 94-101:** Anhand einzelner Szenen aus Albert Wendts Theaterstück „Der Vogelkopp“ zentrale Theaterbegriffe erarbeiten (S. 94-97), eine neue Szene schreiben (S. 98), ein Theaterstück aufführen (S. 100 f.)	**Kompetenz 15** (Medien verstehen, 3.1.1.3)
8	**S. 98, Aufgabe 2:** Eine Theaterszene am Computer schreiben	**Kompetenz 6 a** (Medien gestalten, 3.1.1.3) **Kompetenz 15** (Medien verstehen, 3.1.1.3)
9	**S. 118, Aufgabe 1:** Das Märchen „Vom Fischer und seiner Frau“ mit Orff-Instrumenten gestalten	**Kompetenz (8)** (Medien gestalten, 3.1.1.3)

Anmerkungen

Die Umformung einer Textvorlage in ein Text-Klang-Kommunikat wird im Bildungsplan nicht explizit gefordert, doch kann eine solche klangliche Gestaltung eines Textes zum einen das Augenmerk der SuS auf die *Stimmung* im Text lenken und damit zu einer Deutung beitragen, zum anderen durch einen Abgleich mit einem Text-Bild-Kommunikat die spezifischen Möglichkeiten und Grenzen von Texten, Bildern und Klängen aufzeigen.

Problematik: Genaue Angabe von Instrumenten, die an vorgegebenen Textstellen (Zeilenangaben!) verwendet werden sollen

Alternative: Text ohne Instrumentenvorgabe kopieren und die SuS die Instrumente selber zuordnen lassen

10	**S. 120, Aufgabe 1:** Zu einem Aquarell eine Till-Eulenspiegel-Geschichte erzählen	**Kompetenz 8 I** (Medien gestalten, 3.1.1.3)

11	**S. 129-132, Aufgaben 1-3:** Einen Vortrag der Geschichte „Luise“ aus „Der kleine Nick“ von René Goscinny und Jean-Jacques Sempé vorbereiten	**Kompetenzen (12)** (Medien verstehen, 3.1.1.3)

Anmerkungen

Die vier humorvollen Zeichnungen Sempés sind nicht Gegenstand der o.g. Aufgaben 1-3, können aber einerseits zur Bildbeschreibung herangezogen werden, andererseits kann der Zusammenhang zwischen den Zeichnungen Sempés und dem Text Goscinnys besprochen werden.

12	**S. 133-135 (Text), S. 135, Aufgaben 3, 4:** Die Geschichte „Das Versteck“ von Giuseppe Pontiggia bebildern	**Kompetenz 8 II** (Medien gestalten, 3.1.1.3)

Anmerkungen

Die vorgegebene Geschichte ist grundsätzlich für eine Übersetzung in eine Zeichnung gut geeignet, weil einerseits Andreas Gedanken und Gefühle angedeutet werden, der Text aber andererseits genügend Leerstellen für die konkrete Ausgestaltung der Zeichnung lässt.

Die Aufgaben 3 und 4 im Schulbuch erfordern lediglich die Bebilderung der Geschichte, nicht aber die in Kompetenz (8) geforderte Erläuterung und Begründung der Gestaltungsentscheidungen.

Mögliche Ergänzungs- oder Ersatzaufgabe

12.1 Kompetenzen 8 III, IV (Medien gestalten, 3.1.1.3)	Vgl. Lernaufgabe 5

13	**S. 154, Aufgabe 1:** Die Reihenfolge des Gedichts „Ein Krokodil“ von Hanna Johansen am Computer rekonstruieren: Das Gedicht in der vorgegebenen (und damit falschen) Reihenfolge abtippen, die Verse nach der richtigen Reihenfolge sortieren, ausschneiden und an der richtigen Stelle wieder einsetzen	**Kompetenz 6 a** (Medien gestalten, 3.1.1.3)

14	**S. 180-182, Aufgaben ►, 2, 4:** Sich über das Buchportal „Antolin“ informieren (S. 180, Aufgabe ►), bei „Antolin“ recherchieren (S. 181, Aufgabe 2; S. 182, Aufgabe 4)	**Kompetenz 4 I** (Medien nutzen, 3.1.1.3)

15	**S. 185, Aufgaben 5-7:** Den Online-Katalog einer öffentlichen Bibliothek zur Büchersuche nutzen, ein Lernplakat zur Online-Recherche erstellen	**Kompetenz 4 I** (Medien nutzen, 3.1.1.3)

16	**S. 187, Aufgabe 2:** Für das Buchportal „Antolin“ eine Buchbesprechung schreiben	**Kompetenz 7 I** (Medien gestalten, 3.1.1.3)
Anmerkungen Sinnvolle, recht lebensnahe Anbindung an das Thema „Lesen“, Einbindung des lohnenden Buchportals *Antolin*		
Mögliche Ergänzungs- oder Ersatzaufgabe(n)		
16.1Kompetenz 7 (Medien gestalten, 3.1.1.3)	*Ersatzaufgabe für die Aufgaben 1 und 2 auf S. 187:* ▪ EA: Erstelle auf Grundlage der Texte auf S. 188 f. einen Spickzettel mit Informationen darüber, worauf man bei der Vorstellung eines Jugendbuchs achten muss. ▪ PA: Überlegt gemeinsam, welche dieser Informationen auch in einer Buchbesprechung enthalten sein sollten. ▪ EA: Untersuche anschließend, ob die notwendigen Informationen in den drei Buchbesprechungen auf Seite 187 zu finden sind. Notiere zudem, welche weiteren Informationen du in den Buchbesprechungen finden kannst.	

	▪ PA: Notiert stichwortartig, an welche Lesergruppe sich die Buchbesprechungen richten und warum die drei Texte in etwa gleich lang sind. ▪ GA: Kommt in Vierergruppen zusammen und fertigt eine Liste an, in der ihr Regeln für eine Buchbesprechung schriftlich festhaltet. ▪ EA: Beantworte in einem kurzen Text die Frage, ob eine solche Buchbesprechung bei Antolin dich ermuntern könnte, das vorgestellte Buch zu lesen. Begründe deine Aussage schriftlich. ▪ EA: Schreibe nun eine Buchbesprechung und sende sie an Antolin. ▪ EA: Zeichne eine Tabelle mit drei Spalten in dein Heft. Notiere in der linken Spalte, *wie* du deine Buchbesprechung gestaltet hast (gleiche deine Gestaltung mit den Regeln ab, die ihr in der Gruppe aufgestellt habt), vermerke in der mittleren Spalte, *warum* du deine Buchbesprechung so gestaltet hast und in der rechten Spalte, welche *Alternativen* zu dieser Gestaltung denkbar wären.

17	**S. 193, Aufgabe 1:** Sechs Einzelbildern aus dem Trickfilm „Asterix bei den Briten“ die Einstellungen Weit, Totale, Halbtotale, Groß, Nah, Detail zuordnen und deren Wirkung beschreiben	**Kompetenz 14 Ia, IIa** (Medien verstehen, 3.1.1.3)

Anmerkungen

Bezogen auf Kompetenz 14 des Bildungsplans ist nur ein sehr enger Bereich mit den im Buch enthaltenen Materialien abzudecken.

Darüber hinaus aber bietet das umfangreiche Material die Möglichkeit, an das Vorwissen der SuS anzuknüpfen, über das Verhältnis von Comic und Trickfilm zu sprechen und etwas über die zeichnerischen Grundlagen von Mickey Mouse und Jolly Jumper (das Pferd Lucky Lukes) zu erfahren. Ein „Extra Projekt“ (S. 194 f.) enthält Anregungen zur Gestaltung eines Daumenkinos und eines Legetrickfilms, der Lehrerband enthält zahlreiche interessante Zusatzmaterialen.

Anhand der Abbildungen im Buch kann die Kameraperspektive nicht besprochen werden, weshalb hier Zusatzmaterial eingesetzt werden muss (z.B. deutsch.ideen 2, S. 174). Über die auditive Ebene (Sprache, Geräusche, Musik) kann nur sehr allgemein anhand der sechs Filmbilder gesprochen werden.

4.2.1 deutsch.ideen 2 (Schroedel), Ausgabe 2011

18	**S. 72-75:** Spielszenen zur Grimm-Sage „Der Rattenfänger von Hameln“ improvisieren und eine Dialogfassung erstellen	**Kompetenz 15** (Medien verstehen, 3.1.1.3)

19	**S. 158, Aufgabe 4:** Zu einem Romanauszug eine Collage zum Thema „Anderssein“ aus Zeitungsbildern gestalten	**Kompetenzen 8 II, 9** (Medien gestalten, 3.1.1.3)

Anmerkungen

In der UE zum Thema „Jugendbuch“ wird angeregt, ein Lesetagebuch zu gestalten, das sich auf David Hills Roman „Bis dann, Simon“ bezieht, in dem der Ich-Erzähler Nathan die Geschichte seiner Freundschaft mit dem an Muskelschwund leidenden Simon schildert. Die Collage soll Teil des Lesetagebuchs werden.

In Aufgabe 4 (S. 158) soll „auf der inhaltlichen Basis des Textausschnittes“ eine Collage aus Zeitungsbildern zum Thema „Anderssein“ erstellt werden, weshalb sich die Collage vom konkreten Roman ausgehend nur allgemein auf das Romanthema bezieht. Im Bildungsplan 2016 geht es aber darum, „Texte zu Bildern und Bilder zu Texten“ (Kompetenz 8) zu gestalten und damit einen *gestalterischen Deutungshorizont* zu den Texten oder Bildern zu eröffnen, nicht zu ihrem Thema. Zudem soll die Gestaltung der Collage reflektiert werden. Durch eine kleine Änderung in der Aufgabenstellung wäre dies zu leisten.

Zudem könnte auch der idealisierte Umgang aller Beteiligten mit Simons Behinderung problematisiert werden (vgl. Ergänzungen 19.1, 19.2).

Denkbar wäre ferner die Erstellung eines „Text-Bild-Kommunikat[s]“ (Kompetenz 8) (vgl. Ergänzung 19.2).

Im Lehrerband (Ausgabe 2011) wird zudem angeregt, im Lesetagebuch „Empfindungen und Eindrücke“ durch Musik wiederzugeben (S. 97).

Zu Ergänzungsaufgabe 19.1:

Der Romauszug zeigt, wie selbstverständlich und unsentimental Simon mit seiner Krankheit umgeht und wie gut er in die Gemeinschaft seiner Freunde integriert ist. Diese Ungezwungenheit und Selbstverständlichkeit, aber auch die Lebensfreude der Jugendlichen kann in unterschiedlichen Bildern zum Ausdruck kommen.

Die SuS sollen hier bewusst keine Standbilder anfertigen, fotografieren und dann collagieren, da sonst die Gefahr der *Bebilderung* einzelner Episoden des Romauszugs besteht. Die SuS sollen durch die Collage *interpretieren* und damit in eine Diskussion darüber eintreten, wie Simon und seine Freunde mit seiner Krankheit umgehen. Dieser Umgang soll in den Bildern zum Ausdruck kommen.

Die Sammlung der Texte und Bilder kann als HA vergeben werden, die Zeitungen und Zeitschriften können aber auch vom L oder den SuS mitgebracht werden. In der GA geht es v.a. um die Diskussion des Zusammenhangs zwischen Text und Bild. Zu beachten ist auch stets, dass eine Collage ein Kunstwerk (!) darstellt und damit mehr ist als die Summe seiner Einzelteile. Deshalb ist es wichtig, dass die SuS vor Beginn der Aufgabe wissen, wie Collagen aussehen können.

Eine wichtige Erkenntnis könnte am Schluss darin bestehen, dass es zuweilen sehr schwer oder gar unmöglich ist, Bilder zu finden, die bestimmte Einstellungen, Gedanken und Gefühle der Romanfiguren einfangen. Zwischen dem Ausgangstext und der Collage werden deshalb immer mehr oder minder große Leerstellen bleiben, die zu einem tieferen Verständnis beider Texte (Romanauszug, Collage) beitragen können.

Folgende Fragen können auftreten:

- Was ist eine Collage?
- Woran kann ich erkennen, wie Simon und die anderen mit seiner Krankheit umgehen?
- Woran erkenne ich, ob ein Text zu einem Bild passt?

Zum Schluss kann die Idealisierung im Verhalten der Beteiligten problematisiert werden: Ist der Umgang Simons und der anderen mit seiner Krankheit glaubwürdig dargestellt? Welchen Grund hat diese Darstellung in dem Jugendbuch?

Zu Ergänzungsaufgabe 19.2:

Die Aufgabe entspricht Aufgabe 19.1, doch stellt sich hier *zusätzlich* die Frage:

Welche Gestaltungsmerkmale kann ich an Bildern untersuchen?

Mögliche Ergänzungs- oder Ersatzaufgabe(n)

19.1 Kompetenz 8 (Medien gestalten, 3.1.1.3)	*Ersatzaufgabe für Aufgabe 4 auf S. 158:* GA: Fertigt eine Collage aus Bildern zum Thema „Simon, sein Rollstuhl und seine Freunde“ an. ▪ Schneidet aus Tageszeitungen, Wochenzeitschriften oder Internet-Ausdrucken Bilder aus (Fotografien, Gemälde, Zeichnungen etc.), die zum Ausdruck bringen, (1) wie Simon und seine Freunde mit seiner Krankheit umgehen und (2) wie ihr Verhältnis zueinander ist. ▪ Diskutiert in der Gruppe, welche Elemente der Bilder (Gegenstände, Personen, Farben, Formen etc.) und/oder welche Anordnung innerhalb der Collage den Umgang Simons und seiner Freunde mit seiner Krankheit wirklich genau ausdrücken. Begründet eure Aussagen.

19.2 Kompetenz 8 (Medien gestalten, 3.1.1.3)	*Ersatzaufgabe für Aufgabe 4 auf S. 158:* GA: Fertigt eine Collage aus Texten und Bildern zum Thema „Simon, sein Rollstuhl und seine Freunde“ an. ▪ Kopiert den Romanauszug (S. 156 f.) und die Auszüge aus Lesetagebüchern (S. 158). ▪ Schneidet aus Tageszeitungen, Wochenzeitschriften oder Internet-Ausdrucken Bilder aus (Fotografien, Gemälde, Zeichnungen etc.), die zum Ausdruck bringen, (1) wie Simon und seine Freunde mit seiner Krankheit umgehen und (2) wie ihr Verhältnis zueinander ist. ▪ Untersucht miteinander, wie die Bilder gestaltet sind und diskutiert anschließend, welche Bilder zu welchen Textauszügen passen. Begründet eure Aussagen. ▪ Fertigt nun die Collage an.

20	**S. 159, Aufgabe 5:** Zu einem „Buch“ eigener Wahl ein Lesetagebuch anfertigen	**Kompetenzen 4, 5** (Medien nutzen, 3.1.1.3) **Kompetenzen 6, 8** (Medien gestalten, 3.1.1.3)
Anmerkungen Je nach Art und Umfang kann ein Lesetagebuch die Entwicklung vielfältiger Kompetenzen fördern. Da der Blick der SuS im BP 2016 verstärkt auf das *wie* und das *warum* ihrer Gestaltung gelenkt wird, müssen die Aufgabenstellungen stärker auf die Erläuterung und Begründung der „Gestaltungsentscheidungen“ (Kompetenz 8) ausgerichtet werden.		

21	**S. 165, Aufgabe ►:** Einen Fragebogen zum eigenen Leseverhalten am PC gestalten	**Kompetenz 6 b** (Medien gestalten, 3.1.1.3)
Anmerkungen Für diese Aufgabe bietet sich entweder eine Tabellenkalkulation oder ein Textverarbeitungsprogramm an.		

22	**S. 167, Aufgabe C:** Aus drei unterschiedlichen Verpackungen einen Schokoriegel mit gleicher Produktbezeichnung auswählen	**Kompetenz 9** (Medien gestalten, 3.1.1.3) **Kompetenz 12** (Medien verstehen, 3.1.1.3)

Anmerkungen

Die Seiten 166-175 in deutsch.ideen 2 widmen sich dem Thema „Werbung", das im neuen BP nur in Kapitel 3.1.1.2 „Sach- und Gebrauchstexte" kurz erwähnt wird: „Die Schülerinnen und Schüler können Sachtexte nach folgenden Merkmalen unterscheiden: Information, Instruktion, Werbung" (Kompetenz 7); erst in Klasse 8 wird das Thema „Werbung" im Rahmen der Medienbildung relevant (Kompetenzen 2 und 13 im Bereich 3.2.1.3 Medien).

Dennoch lassen sich zahlreiche Kompetenzen des Bildungsplans für Klasse 6 anhand dieses Themas erarbeiten. Der Lehrerband (Ausgabe 2011) bietet zahlreiche Zusatzmaterialien wie Ideen zum Unterrichtseinstieg oder einen Fragebogen zum Thema Werbung u.a.m.

Die SuS müssen bei Aufgabe C (S. 167) eine Kaufentscheidung für eines von drei Produkten treffen, deren gemeinsamer Artikelname „Ralo" ist. Dadurch wird der Blick auf die grafische Gestaltung der Verpackung und die aufgedruckten Produkteigenschaften gelenkt.

Implizit müssen die SuS für ihre Kaufentscheidung „einfache Text-Bild-Zusammenhänge" erkennen, diese aber nicht – wie in Kompetenz 12 gefordert – explizit „benennen und erläutern".

Mögliche Ergänzungs- oder Ersatzaufgabe(n)

22.1 Kompetenz 12 III, IV (Medien verstehen, 3.1.1.3)	*Ersatzaufgabe für Aufgabe C auf S. 167:* Welche der drei Varianten des Produkts würdest du kaufen? Begründe deine Entscheidung in einem kurzen Text, in dem du die Gestaltung der drei Verpackungen (a) *beschreibst* (aufgedruckte Produkteigenschaften; Farben, Farbverläufe, Abbildungen, Schriftarten) und (b) *erläuterst*, wie diese Gestaltung jeweils auf dich als Konsument wirkt.

23	**S. 167, Aufgabe D:** Sich anhand zweier Produktfotos zwischen zwei Produkten entscheiden	**Kompetenz 12** (Medien verstehen, 3.1.1.3)

Anmerkungen

Die beiden auf den Fotografien dargestellten Getränke werden unterschiedlich arrangiert, weshalb sie sich auch bzgl. ihrer Attraktivität stark unterscheiden. Eine detaillierte Bildbeschreibung wird in der Aufgabe im Buch nicht gefordert, könnte aber zu interessanten Ergebnissen führen.

Mögliche Ergänzungs- oder Ersatzaufgabe(n)	
23.1 Kompetenz 12 (Medien verstehen, 3.1.1.3)	*Ersatzaufgabe für Aufgabe D auf S. 167:* Erläutere in einem kurzen Text, welches der beiden Produkte du kaufen würdest. (a) *Beschreibe* die Gestaltung der beiden Produktfotos (z.B. Personen und Gegenstände; Vordergrund, Bildmitte, Hintergrund, Farben, Schärfe, Helligkeit; Zusammenhänge zwischen Bildelementen) und (b) *erläutere*, wie diese Gestaltung jeweils auf dich als Konsument wirkt.

24	**S. 170, Aufgabe 1:** Werbelogos beschreiben	**Kompetenzen 12** (Medien verstehen, 3.1.1.3)

Anmerkungen

Die neun abgebildeten Logos von Fantasieprodukten eignen sich gut, um auf die grafische Gestaltung und deren Verhältnis zur Produktbezeichnung (Kompetenz 12) zu sprechen zu kommen.

Mögliche Ergänzungs- oder Ersatzaufgabe(n)	
24.1 Kompetenzen 12 (Medien gestalten, 3.1.1.3)	*Ersatzaufgabe für Aufgabe 1 auf S. 170:* *Beschreibe* in einem kurzen Text die Gestaltung dreier Logos (z.B. Tiere und Gegenstände; Vordergrund, Bildmitte, Hintergrund, Farben, Helligkeit; Zusammenhänge zwischen Bildelementen; Schriftart) und (b) *erläutere* jeweils, inwiefern der Produktnamen zu dem Logo passt. Begründe deine Aussage.

25	**S. 170, Aufgabe 3:** Werbelogos selber erstellen	**Kompetenz 8** (Medien gestalten, 3.1.1.3)

Anmerkungen

Bei den hier abgebildeten Werbelogos handelt es sich um einfache Text-Bild-Kommunikate, die allerdings von der Vorgabe des Bildungsplans abweichen, da sie nicht durch Umformung aus einer Vorlage entstehen, sondern frei erfunden werden sollen.

Als Alternative zu Aufgabe 3 auf S. 170 könnten die SuS die Logos zunächst selbst erstellen und anschließend die Logos der Mitschülerinnen und Mitschüler beschreiben.

Mögliche Ergänzungs- oder Ersatzaufgabe(n)	
25.1 Kompetenzen 12 (Medien verstehen, 3.1.1.3)	*Ersatzaufgabe für Aufgabe 1 auf S. 170:* ▪ Entwirf ein Logo für dein Produkt. ▪ Tausche dein Logo mit dem deines Partners. *Beschreibe* nun die Gestaltung des Logos (z.B. Tiere und Gegenstände; Vordergrund, Bildmitte, Hintergrund, Farben, Helligkeit; Zusammenhänge zwischen Bildelementen; Schriftart) in einem kurzen Text und (b) *erläutere,* inwiefern der Produktname zu dem Logo passt. Begründe deine Aussage.

26	**S. 171, Aufgaben 1-3:** Auf der Grundlage stichwortartiger Produktbeschreibungen ein Werbeplakat mit Produktnamen, Slogan und Bild gestalten, beschreiben und bewerten	**Kompetenzen 8** (Medien gestalten, 3.1.1.3) **Kompetenzen 12** (Medien verstehen, 3.1.1.3)

Anmerkungen

Es handelt sich um eine spielerische, aber komplexe Aufgabe, die sprachliche (Produktname, Slogan) und grafische (Bild) Elemente aufgreift. Aufgabe 1 fordert von den SuS die Gestaltung eines Werbeplakats, Aufgabe 2 implizit die Beschreibung und Bewertung des Plakats. In einem UG könnten die Arbeitsanweisungen in Aufgabe 2 als Impulse für genauere Beschreibungen und Begründungen der Gestaltungsweisen genutzt werden.

27	**S. 172-173, Aufgaben 1-3:** Werbeplakate detailliert beschreiben, bewerten und gestalten	**Kompetenzen 8** (Medien gestalten, 3.1.1.3) **Kompetenzen 12** (Medien verstehen, 3.1.1.3)

Anmerkungen

Aufgabe 1 knüpft sinnvoll an die vorherigen Aufgaben an und verlangt vor allem eine präzise Beschreibung und Bewertung von vier Werbeplakaten.

Während in Aufgabe 2 lediglich eine bereits zuvor angelegte „Checkliste für die Gestaltung eines Werbeplakats“ ergänzt werden soll, muss in Aufgabe 3 nochmals ein Werbeplakat gestaltet werden (vgl. Aufgabe 1, S. 171), diesmal aber inklusive Überschrift und Logo. Diese Wiederholung einer komplexen und zeitaufwändigen Aufgabe ist fragwürdig; es ist zu empfehlen, das Plakat nur einmal anfertigen zu lassen.

28	▪ **S. 174, Aufgaben 1, 2:** Kameraperspektive und Eistellungen in sechs Einzelbildern eines Werbespots beschreiben (Aufgabe 1), ein Storyboard zu einem eigenen Werbespot anlegen (Aufgabe 2) ▪ **S. 175, Aufgaben 3-6:** Einen Werbespot anhand ausgewählter Aspekte analysieren (Aufgabe 3), über die Gestaltung von Fernsehwerbung sprechen (Aufgabe 4), einen eigenen Werbespot erstellen (Aufgabe 5) und präsentieren (Aufgabe 6)	**Kompetenz 9** (Medien gestalten, 3.1.1.3) **Kompetenzen 10, 12 -14** (Medien verstehen, 3.1.1.3)
Anmerkungen Die sechs Aufgaben dieser Doppelseite erweitern das Thema „Werbung“ auf den Bereich Werbespot. Dabei steigt die Komplexität der Aufgabe nochmals stark an, vor allem die Erstellung eines eigenen Werbespots ist eine sehr vielschichtige Aufgabe. Die Aufgaben sind insgesamt sehr motivierend für die SuS, sie sind gut aufgebaut und decken zahlreiche Kompetenzen des BP 2016 unter der thematischen Klammer „Werbung“ ab. Allerdings benötigt die Bearbeitung dieser Aufgaben sehr viel Zeit und spezielle Kenntnisse auf Seiten der Lehrenden (und Lernenden), weshalb diese Aufgaben am Sinnvollsten im Rahmen eines mehrstündigen Projekts bearbeitet werden und der Unterricht sehr genau geplant werden sollte.		

4.2.3 Deutschbuch 1 (Cornelsen), Ausgabe 2012

29	**S. 40, Aufgabe 1d:** Eine *E-Mail* an Anna schreiben, eine 11-jährige literarische Figur aus dem Jugendroman „Man darf mit dem Glück nicht drängelig sein“ von Kirsten Boie	**Kompetenzen 7 I, 9** (Medien gestalten, 3.1.1.3)
Anmerkungen Auf S. 41 im Schülerband findet sich eine Hilfestellung zum Aufbau einer E-Mail. In der Lehrerhandreichung sind auf S. 51 zwei Musterlösungen der E-Mail abgedruckt, auf der beiliegenden CD-Rom findet sich zudem Fördermaterial zu der Aufgabe.		

30	**S. 50 f.:** Eine Bildergeschichte schreiben	**Kompetenz 8 I** (Medien gestalten, 3.1.1.3)

Anmerkungen

Die Aufgabe ist in eine UE zum Thema „Erzählen“ eingebettet und auf die innere Handlung ausgerichtet.

In den Aufgaben werden wesentliche Phasen des prozessorientierten Schreibens durchlaufen (Orientierung, Materialsammlung anlegen, Schreiben, Überarbeiten), die genaue Betrachtung der Bilder wird ausdrücklich gefordert (Seite 50, Aufgabe 2). Die Lehrerhandreichungen enthalten eine Musterlösung (S. 77 f.).

Aufgaben zur Erläuterung und Begründung der Gestaltungsentscheidungen (Kompetenz 8 III, IV) fehlen, können aber leicht ergänzt werden (vgl. Aufgabe 30.1).

Mögliche Ergänzungs- oder Ersatzaufgabe

30.1 Kompetenz 8 III, IV (Medien gestalten, 3.1.1.3)	*Ergänzungsaufgabe für Aufgabe 1 auf S. 51: Die Aufgabe kann im Anschluss an die Überarbeitung der Geschichte vergeben werden:* ▪ EA: Zeichne eine Tabelle mit drei Spalten in dein Heft. Notiere in der linken Spalte, *wie* du deine Geschichte gestaltet hast (Einleitung, Hauptteil mit Höhepunkt, Schluss; Sprache: Tempus; Substantive, Verben und Adjektive; wörtliche Rede; innere Handlung), vermerke in der mittleren Spalte, *warum* du deine Geschichte so gestaltet hast und in der rechten Spalte, welche *Alternativen* zu dieser Gestaltung denkbar wären. ▪ GA: Bildet anschließend Dreiergruppen und lest euch gegenseitig eure Geschichten vor. Sprecht nach dem Vortrag jeder Geschichte darüber, (a) *wie* der Text gestaltet ist und (b) welche *Alternativen* euch einfallen. Überlegt auch, (c) welche *Gemeinsamkeiten und Unterschiede* euch zwischen euren Geschichten und den Bildern auf S. 50 auffallen.

31	**S. 62 ff.:** Eine Bildergeschichte schreiben	**Kompetenz 8 I** (Medien gestalten, 3.1.1.3)

Anmerkungen

Die Aufgabe dient als Vorbereitung auf eine KA, weshalb wichtige Arbeitsschritte geübt werden: Aufgabenstellung verstehen, Ideen sammeln, Schreibplan erstellen, spannend und anschaulich erzählen, die Geschichte überarbeiten.

Auch für diese Aufgabe enthalten die Lehrerhandreichungen eine Musterlösung (S. 86 f.) und auch hier fehlen Aufgaben zur Erläuterung und Begründung der Gestaltungsentscheidungen.

Mögliche Ergänzungs- oder Ersatzaufgabe(n)

31.1 Kompetenz 8 III, IV (Medien gestalten, 3.1.1.3)	*Ergänzungsaufgabe für Aufgabe 8 auf S. 64 (die Aufgabe kann im Anschluss an die Überarbeitung der Geschichte (S. 64, Aufgabe 8) vergeben werden):* Die Aufgabe entspricht Aufgabe 30.1 (Ergänzungsaufgabe für Aufgabe 1 auf S. 51).

32	**S. 133 f.:** Gedichte mit einem Textverarbeitungsprogramm gestalten	**Kompetenz 6** (Medien gestalten, 3.1.1.3)

Anmerkungen

Die Aufgabe zielt v.a. auf den Erwerb prozeduralen Computerwissens ab (einfache Formatierungen in einem Textverarbeitungsprogramm).

33	**S. 144, Aufgaben 3a und 3b:** Die Vorgehensweise bei einer Buchrecherche erklären und die Detailanzeige des Online-Katalogs der Stuttgarter Stadtbibliothek erläutern; Schritt-für-Schritt-Anleitung: Mit dem PC Bücher suchen	**Kompetenz 4 I** (Medien nutzen, 3.1.1.3)

Anmerkungen

Die Aufgabe ist sinnvoll in das Kapitel über „Jugendbücher, die Bibliothek“ integriert und konzentriert sich zum einen auf prozedurales Wissen (Vorgehen bei der Buchrecherche), zum anderen auf Lesestrategien (Detailanzeige des Online-Katalogs) und den konkreten Umgang mit dem PC.

34	**S. 149-160:** Gestaltungsmittel des Theaters kennen lernen (z.B. Stimme, Mimik etc.) und eine Szene improvisieren (S. 149-154), eine Szene schreiben uns spielen (S. 155-158), ein Theaterstück aufführen (S. 159 f.)	**Kompetenz 15** (Medien verstehen, 3.1.1.3)

35	**S. 173, Aufgabe 1, Schritte 2, 3, 5 und 6:** Arbeitsteilig den Inhalt eines Sachtextes mit der Fünf-Schritt-Lesemethode erschließen, weitere Informationen zu dem Thema in Büchern und im Internet suchen, anschließend ein Plakat erstellen und die Ergebnisse präsentieren	**Kompetenz (2)** (Medien kennen, 3.1.1.3) **Kompetenz 4** (Medien nutzen, 3.1.1.3)

Anmerkungen

Die Aufgabe ist sinnvoll in das Kapitel „Sachtexte erschließen“ integriert, enthält einige Angaben zu mögliche Suchstrategien, Hinweise auf die „Fünf-Schritt-Lesemethode“ sowie die Gestaltung einer Mind-Map. Angaben zu altersgemäßen Suchmaschinen finden sich im Kapitel „Orientierungswissen“ auf S. 312, auf S. 173 fehlt aber der entsprechende Hinweis. Im Lehrerband finden sich zu einzelnen Schritten ausführliche Lösungshinweise, z.B. zur Fünf-Schritt-Lesemethode oder zur Mind-Map.

Eine Information für SuS zu *Bewertung* von Informationen (Kompetenz 4 II) könnte folgendermaßen lauten:

Brauchbar sind Informationen für dich dann, wenn sie (a) aus einer verlässlichen Quelle stammen und (b) inhaltlich richtig und (c) gut zu verstehen sind. Hinzu kommt, dass manche Informationen sehr ausführlich sind und viele Details beinhalten, andere Informationen hingegen so kurz gehalten sind, dass wichtige Angaben fehlen. Es kommt bei der „Brauchbarkeit“ also auch darauf an, (d) ob der Text einerseits genügend wichtige Informationen enthält, andererseits aber nicht jedes Detail beinhaltet.

Zu (a): Eine verlässliche Quelle liegt in der Regel dann vor, wenn ein Buch, z.B. ein Lexikon, von einem bekannten Verlag gedruckt wurde. Der Verlag ist meistens ganz vorne oder ganz hinten im Buch angegeben. Wenn du den Namen des im Buch angegebenen Verlags in eine Suchmaschine eingibst, wirst du mit großer Sicherheit zahlreiche neutrale und positive Informationen über den Verlag finden, wenn es sich um einen seriösen Verlag handelt. Auch über den Herausgeber oder Autor eines Buchs kannst du dich im Internet erkundigen, um herauszufinden, ob es sich um eine seriöse Person handelt.

36	**S. 179-184:** Fernsehen und Mediennutzung • **S. 181, Aufgaben 1, 3 und 4:** Den Aufbau einer Programmzeitschrift untersuchen (Aufgabe 1), Sendungsarten benennen, unterscheiden u. beschreiben (Aufgaben 3, 4) • **S. 182, Aufgabe 1:** Die Lieblingssendung oder den Lieblingsfilm vorstellen, ein Plakat für eine Präsentation gestalten mit Angaben zu Figuren, zur Handlung, zur Bewertung • **S. 183, Aufgaben 1-3:** Grafiken zur Mediennutzung lesen, den Inhalt mit eigenen Worten wiedergeben (Aufgaben 1a, 1b, 2a), den Inhalt mit der eigenen Mediennutzung vergleichen (Aufgaben 1c, 2b), ein Medientagebuch führen (Aufgabe 3) • **S. 184, Aufgaben 1, 2:** Eine Umfrage zur Mediennutzung erstellen, durchführen, auswerten und auf einem Plakat präsentieren (Aufgabe 1), über mögliche Auswirkungen eines einwöchigen ‚Bildschirmverbots' mündlich und schriftlich nachdenken (Aufgabe 2)	**Kompetenzen 1, 2** (Medien kennen, 3.1.1.3) **Kompetenz 4** (Medien nutzen, 3.1.1.3) **Kompetenzen 6, 9** (Medien gestalten, 3.1.1.3) **Kompetenz 17** (Medien problematisieren, 3.1.1.3)

Anmerkungen

- Das Kapitel S. 179-194 deckt unter der thematischen Klammer „Vor dem Bildschirm – Medien bewusst nutzen" zahlreiche Kompetenzen des Kapitels „Medien" im Bildungsplan 2016 ab, die Konzentration liegt v.a. auf den Bereichen Fernsehen und Mediennutzung (33, S. 179-184), Filmanalyse (34, S. 185-189) sowie Filmproduktion (35, S. 190-194); auch andere Kompetenzbereiche werden angesprochen.
- Zu S. 181, Aufgaben 1, 3, 4: Es geht in diesen Aufgaben eher darum, „linearen und nichtlinearen Texten selbstständig Informationen [zu] entnehmen" (Kompetenz 2, Kapitel 3.1.1.2, „Texte erschließen und nutzen"), die (eher medienbezogenen) Kompetenzen Informationen bewerten (4 II) und „Methoden der Texterschließung anwenden" (4 III) sind anhand dieser Aufgabe weniger sinnvoll zu erarbeiten.
- Zu S. 182, Aufgabe 1: Die Aufgabe zielt eher auf Präsentationskompetenzen ab (Kompetenz 11, Kapitel 3.1.2.2), ist aber sinnvoll in den Diskurs „Mediennutzung" integriert.
- Zu S. 183, Aufgaben 1-3: Während die Aufgaben 1a, 1b und 2a v.a. darauf ausgerichtet sind, „linearen und nichtlinearen Texten selbstständig Informationen [zu] entnehmen" (Kompetenz 2, Kapitel 3.1.1.2, Rubrik „Texte erschließen und nutzen"), zielen die Aufgaben 1c, 2b und 3 darauf ab, dass die SuS über ihre Mediennutzung nachdenken (Kompetenz 17): Zunächst vergleichen die SuS ihre eigene Mediennutzung mit der Gleichaltriger, anschließend erstellen sie ein Medientagebuch, in dem sie eine Woche lang ihre Mediennutzung dokumentieren.

- Da in Kompetenz 17 im Bildungsplan die *Beschreibung* der eigenen Mediennutzung ausdrücklich erwähnt wird, sollten die Aufgaben 1c und 2b zunächst in EA schriftlich gelöst werden, bevor die Ergebnisse der EA in PA und/oder GA sowie im Plenum diskutiert werden.
- Zu S. 184, Aufgaben 1, 2: Die Aufgaben 1a, 1b und 2a sind mündlich angelegt, in Aufgabe 1c soll ein Plakat erstellt, Aufgabe 2b schriftlich bearbeitet werden.
- In Aufgabe 1 (S. 184) wird unmittelbar mit einer GA begonnen, eine erste Auseinandersetzung mit der Aufgabe in EA ist aber sinnvoll und sollte der GA vorangestellt werden (vgl. Aufgabe 36.1). Zudem sollten die Umfragen nach der GA-Phase im Plenum besprochen werden, bevor die Umfrage wirklich durchgeführt wird. Dabei erscheint es wenig effektiv, jede Gruppe nur eine Frage stellen zu lassen (vgl. Aufgabe 1a); die GA sollte v.a. dem Abgleich der Ergebnisse und einer Vorauswahl der Fragen dienen. Die Auswertung des Fragebogens kann dann wieder auf Gruppen verteilt werden (vgl. Aufgabe 1c).

  Die Lösung der Umfrage zur Mediennutzung in den Lehrerhandreichungen enthält lediglich Fragen zum Fernsehkonsum, weshalb Fragen zu anderen Medien ergänzt werden sollten. Ein Beispiel findet sich unter http://www.saarland.de/dokumente/thema_bildung/Fragebogen_Mediennutzung.pdf (6.4.2015).
- Das in Aufgabe 2 (S. 184) implizierte Nachdenken über einen einwöchigen Bildschirm-Verzicht (Aufgabe 2a) und einen regelmäßigen Fernsehverzicht (ein Tag in der Woche, Aufgabe 2b) dürfte von den SuS als pädagogisches Erziehungsinstrument durchschaut werden. Sinnvoller wäre hier evtl. ein ausgiebiger schriftlicher *Vergleich* mit der Mediennutzung anderen Kinder – im Anschluss an die Aufgaben 1b und 2a auf S. 183 – und eine *Begründung* der eigenen Mediennutzung sowie eine Auseinandersetzung mit *familiären Gewohnheiten* und mit dem *Einfluss von Freunden und Geschwistern*.

  Diese Aufgabe würde dann die Aufgaben 1c und 2b auf S. 183 und Aufgabe 2 auf S. 184 zusammenfassen.

Mögliche Ergänzungs- oder Ersatzaufgabe(n)

36.1 *Kompetenz 17* (Medien problematisieren, 3.1.1.3)	*Ersatzaufgabe für Aufgabe 1a auf S. 184:* In Aufgabe 1.b) sollten die Ergebnisse der GA zunächst im Plenum besprochen werden, bevor die Umfrage durchgeführt wird (Aufgabe 1b). Zudem dürften viele SuS Probleme mit der Auswertung der Umfrage haben (Aufgabe 1c), weshalb darüber gesprochen werden sollte. 1. „Führt eine eigene Umfrage zur Mediennutzung in eurer Klasse durch.“ (S. 184) ▪ EA: Notiere mindestens fünf sinnvolle Fragen zur Mediennutzung. Tipp 1: Oben auf der Seite findest du Beispiele für mögliche Fragen.

	Tipp 2: Informationen über Fragenarten sind im Merkkasten unten auf der Seite enthalten. Tipp 3: Hinweise auf Medien kannst du den drei Grafiken auf S. 183 entnehmen. ▪ GA: Findet euch in Vierergruppen zusammen, vergleicht eure Ergebnisse und wählt fünf Fragen für euren Fragebogen aus. Notiert die Fragen auf einem Zettel und befestigt ihn an der Tafel.
36.2 Kompetenz 17 (Medien problematisieren, 3.1.1.3)	*Ersatzaufgabe für Aufgabe 2 auf S. 184:* Bei dieser Aufgabe ist es wichtig, dass die SuS sich nicht versehentlich selbst (oder ihre Eltern oder Freunde) bloßstellen oder von anderen bloßgestellt werden, weshalb der Text – wenn überhaupt – nur mit größter Vorsicht im Plenum besprochen werden sollte. 2. EA (schriftlich): ▪ Vergleiche schriftlich die Mediennutzung anderer Kinder mit deiner eigenen. Benutze für den Vergleich die Informationen aus den Grafiken auf S. 183 und aus eurer eigenen Umfrage. ▪ Beschreibe schriftlich, was dir an den von dir verwendeten Medien gefällt und was dir nicht gefällt. ▪ Schildere schriftlich, wie deine Eltern, Großeltern, Geschwister und Freunde Medien nutzen und überlege, welchen Einfluss das auf deine Mediennutzung hat.

37	**S. 185-189:** Einen Film untersuchen (am Beispiel „E.T.“) • **S. 185, Aufgabe 1:** Zu sieben Filmbildern aus „E.T.“ eine mögliche Handlung skizzieren • **S. 186 f., Aufgaben 1, 2:** Acht Filmbilder aus „E.T.“ beschreiben (Aufgabe 1a), die Filmbilder Textstellen aus dem Roman zuordnen (Aufgabe 2c), die Stimmung in Text und Bild beschreiben und vergleichen (Aufgabe 2a), darüber nachdenken, wie die Stimmung in den Filmbildern erzeugt wird (Aufgabe 2b)	**Kompetenzen 6, 8 I, 9** (Medien gestalten, 3.1.1.3) **Kompetenzen 12, (13), 14 Ia** (Medien verstehen, 3.1.1.3)

	• **S. 188, Aufgaben 1-3:** Den Zusammenhang zwischen Filmbildern und Einstellungen herstellen (Aufgabe 1b), drei vorgegebenen Filmsequenzen passende Einstellungen zuordnen (Aufgabe 2), den Filmbildern auf S. 186 Einstellungen zuordnen (Aufgabe 3) • S. 189, Aufgabe 2: Die ersten acht Minuten des Films mit und ohne Ton ansehen, die auditive Gestaltung beschreiben (Musik, Geräusche), die Stimmung schildern, die die auditive Ebene hervorruft	

Anmerkungen

- Zu S. 185, Aufgabe 1: Der Austausch über eine mögliche Filmhandlung, wie sie in den sieben Filmbildern aus „E.T." zum Ausdruck kommt, impliziert auch einen Austausch über die Passung zwischen den Bildern und der Handlung. Die Aufgabe ist sehr offen gehalten, in der Lehrerhandreichung werden Hilfsfragen angeboten, die sich auf Ort und Zeit, Figuren und deren Verhältnis zueinander sowie die Handlung beziehen; Fragen, die eine genauere Betrachtung der Bilder erfordern würden, sind nicht darunter.
- Da die sieben Filmbilder z.T. sehr gegensätzlich sind, wäre es sinnvoll, den SuS die Aufgabe zu geben, die Bilder zu sich entsprechenden oder gegensätzlichen Paaren zu gruppieren, da durch einen Vergleich die spezifische Gestaltung der Bilder deutlicher zutage treten kann (vgl. Aufgaben 37.1).
- Zu S. 186 f., Aufgaben 1, 2: Die Aufgaben könnten noch etwas präziser auf die Kompetenz 12 des Bildungsplans 2016 bezogen werden (vgl. Aufgabe 37.2).
- Zu S. 188, Aufgaben 1-3: Die Aufgabe verlangt von den SuS die Beschreibung von *Einstellungen*. Die Beschreibung der *Kameraperspektiven* sowie die Erläuterung der *Wirkung* der Einstellungen und der Perspektiven wäre hier auf einfache Weise integrierbar (vgl. Aufgabe 37.3).
- Zu S. 189, Aufgabe 2: Die Aufgabe ist grundsätzlich sinnvoll aufgebaut, arbeitet aber mit problematischer Terminologie („Musik, Töne und Geräusche": Musik besteht v.a. aus Tönen, zuweilen auch aus Geräuschen), die zudem nicht der Information im Merkkasten entspricht. Besser ist es, die Aufgabe auf die Hinweise im Merkkasten auszurichten und von der auditiven Ebene (Sprache, Geräusche, Musik) zu sprechen (vgl. Aufgabe 37.4).
- Der Lehrende kann innerhalb der ersten acht Minuten auch an bestimmten sinnvollen Stellen den Film anhalten und die Wirkung der stehenden Filmbilder beschreiben lassen. Dadurch lässt sich der spezifische Einfluss der Bild- und der auditiven Ebene auf die Wirkung präziser benennen.

Mögliche Ergänzungs- oder Ersatzaufgabe(n)	
37.1 *Kompetenz 8 I, III, IV* (Medien gestalten, 3.1.1.3)	*Ersatzaufgaben für die Aufgaben 1a und 1b auf S. 185:* ▪ EA: Halte schriftlich fest, welche Bilder sich ähneln und welche sich stark unterscheiden. Achte dabei vor allem (a) auf die Farben, (b) die Beleuchtung und (c) die Stimmung, die die Bilder bei dir hervorrufen. ▪ EA: Schreibe einen kurzen Text mit einer möglichen Filmhandlung, die zur Stimmung und zur Gestaltung der Filmbilder (Farben, Beleuchtung) passt. ▪ EA: Tausche deine Filmhandlung mit der deines Partners aus. Erkläre dann schriftlich, welcher Teil der Handlung deines Partners zur Stimmung der Bilder passt und welcher nicht. Gib deinem Partner anschließend sein Heft zurück. ▪ EA: Lies dir die Anmerkungen deines Partners durch und überlege schriftlich, an welchen Stellen du deine Filmhandlung ändern musst, damit sie besser zu den Bildern passt. Begründe deine Aussagen (Ich muss die Filmhandlung an dieser Stelle ändern, weil…).
37.2 *Kompetenz 12* (Medien verstehen, 3.1.1.3)	*Ersatzaufgaben für die Aufgaben 1a, 1c und 2 auf S. 186:* ▪ EA: Wähle zwei Bilder aus und untersuche den Bildinhalt (was ist zu sehen?), den Bildaufbau (Vorder- und Hintergrund, Bildmittelpunkt) sowie die Gestaltungsmittel (Farben, Beleuchtung etc.). Halte deine Ergebnisse schriftlich fest. ▪ EA: Erkläre schriftlich, welchen acht Textstellen die acht Filmbilder zugeordnet werden können und begründe deine Aussagen: Zu Filmbild 1 passt die Textstelle Z. … bis Z. …, weil… Zu Filmbild 2 passt die Textstelle Z. … bis Z. …, weil… ▪ EA: Erläutere schriftlich, wodurch die Stimmung in den Filmbildern erzeugt wird. Achte insbesondere auf die Farben, die Beleuchtung und die Einstellungsgrößen (Informationen zu den Einstellungsgrößen findest du auf S. 188).
37.3 *Kompetenz 14 Iab, IIab* (Medien verstehen, 3.1.1.3)	*Ersatzaufgaben für die Aufgaben 1b, 2 und 3 auf S. 188:* ▪ EA: Erkundige dich im Internet über folgende Kameraperspektiven: Vogel-, Ober-, Normal-, Unter- und Froschperspektive.

	▪ EA: Überlege schriftlich, warum für die vier Filmbilder auf S. 188 die jeweilige Einstellung und Perspektive gewählt wurden. ▪ EA: Begründe schriftlich, welche Einstellung und welche Perspektive du verwenden würdest, um zu zeigen, dass … (a) „E.T. und Elliott sich unterhalten," (b) „E.T. eine bestimmte Nummer ins Telefon eintippt," (c) „Elliotts Mutter aus der Haustür herauskommt." (S. 188) ▪ PA: Ordnet die Bilder auf S. 186 den verschiedenen Einstellungen und Perspektiven zu.
37.4. Kompetenz 14 Iab, IIab (Medien verstehen, 3.1.1.3)	*Ersatzaufgaben für Aufgabe 2 auf S. 189:* ▪ EA: Sieh dir die ersten acht Minuten des Films „E.T. Der Außerirdische" erst ohne, dann mit Ton an. Übertrage die folgende Tabelle in dein Heft und halte beim ersten Betrachten in der Tabelle fest, was zu sehen ist und welche Wirkung die Filmbilder ohne Ton haben. Verzeichne beim zweiten Betrachten in der Tabelle, welche Sprache, Musik und Geräusche du in diesem Filmausschnitt hörst und welche Wirkung sie erzeugen: ▪ PA: Vergleicht eure Ergebnisse. Notiert stichwortartig, welche Veränderungen sich ergeben, wenn Sprache, Musik und Geräusche hinzukommen.

Timecode	Was ist zu sehen?	Wirkung ohne Ton?	Sprache, Musik, Geräusche	Wirkung mit Ton?

38	**S. 190-194:** Einen Film planen und anfertigen ▪ **S. 190 f., Aufgaben 1, 2:** Einen Romanausschnitt (aus „E.T.") in ein Storyboard umwandeln (Aufgabe 1), Geräusche, Töne und Musik ergänzen (Aufgabe 2) ▪ **S. 193 f., Aufgaben 2a-h:** Einen Dialog in ein Storyboard umwandeln, die Szene spielen und filmen, die Ergebnisse präsentieren	**Kompetenzen 6, 8 I** (Medien gestalten, 3.1.1.3) **Kompetenzen 10, 12, (13), 14 Ia** (Medien verstehen, 3.1.1.3)

Anmerkungen

- S. 192 enthält einen Diagnosetest zu Einstellungsgrößen, auditiver Ebene und Storyboard, der v.a. deklaratorisches Wissen abprüft.
- Zu S. 190 f., Aufgaben 1, 2: Kompetenz 8 des Bildungsplans 2016 sieht vor, „Texte zu Bildern (und umgekehrt)" zu gestalten. In den Aufgaben 1 und 2 auf S. 190 sollen die zu erstellenden Bilder zudem in den Zusammenhang einer Filmhandlung gestellt und in einem Storyboard um „Töne, Geräusche und Musik" ergänzt werden.

Eine behutsame terminologische Schärfung erscheint an dieser Stelle ebenso sinnvoll wie die Ergänzung der Erläuterung und Begründung der „Gestaltungsentscheidungen“ (vgl. Kompetenz 8).

- Zu S. 193 f., Aufgabe 2 (a-h): Die Aufgabe ist sehr komplex angelegt und dürfte für viele Fünftklässler herausfordernd sein, weshalb eine zusätzliche Ausweitung der Komplexität durch ergänzende Aufgaben unproduktiv wäre. Gleichwohl sollte im UG immer wieder auf Gestaltungsentscheidungen und die dadurch ausgelösten Wirkungen eingegangen, Alternativen sollten erörtert werden.

Mögliche Ergänzungs- oder Ersatzaufgabe(n)

38.1 Kompetenz 8 (Medien gestalten, 3.1.1.3)	*Ersatzaufgaben für die Aufgaben 1b und 2 auf S. 190:* ▪ PA: „Setzt nun die Szene in Filmbilder um. Erstellt dazu ein Storyboard (siehe Merkkasten auf S. 181) mit sechs bis acht Bildern.“ Achtet bei eurem Storyboard darauf, die verschiedenen Einstellungen und Kameraperspektiven (vgl. Merkkasten auf S. 191) sinnvoll zu nutzen, „um die Filmhandlung deutlich zu machen. […]“ (S. 190) ▪ EA: Notiere zu jedem Bild, welche Sprache, welche Geräusche und/oder welche Musik du einsetzen würdest. ▪ EA: Tausche dein Storyboard mit dem deines Partners aus und überlege, ob die von deinem Partner gewählten Einstellungen, Perspektiven sowie die Sprache, die Geräusche und die Musik zur Handlung und zur bezweckten Wirkung passen. ▪ PA: Tauscht eure Storyboards erneut aus. Erklärt eurem Partner anschließend, warum ihr die Einstellungen, Perspektiven sowie die Sprache, die Geräusche und die Musik gewählt habt. Sprecht darüber, ob es Alternativen gibt.

39	**S. 289 f.:** Einen Text mit einem Textverarbeitungsprogramm überarbeiten (S. 289) und die Rechtschreibung überprüfen (S. 290)	**Kompetenz 6** (Medien gestalten, 3.1.1.3)

Anmerkungen

Während die Überarbeitungsaufgabe (S. 289) vorwiegend als Schreibaufgabe konzipiert ist, geht es in der Aufgabe auf S. 290 vornehmlich um den Erwerb prozeduralen Computerwissens (Rechtschreibung mithilfe eines Textverarbeitungsprogramms überprüfen).

Auf der CD-Rom, die der Lehrerhandreichung beiliegt, findet sich Fördermaterial zu Aufgabe 1 auf S. 290.

4.2.3 Deutschbuch 2 (Cornelsen), Ausgabe 2013

40	**S. 18 ff.:** Eine Bildergeschichte schreiben	**Kompetenz 8 I** (Medien gestalten, 3.1.1.3)
Anmerkungen Die Aufgabe ist in eine UE zum Thema „Erzählen“ eingebettet. In den Aufgaben werden wesentliche Phasen des prozessorientierten Schreibens durchlaufen (erste Orientierung, Materialsammlung anlegen, Stichwörter überarbeiten, Geschichte schreiben), die genaue Betrachtung der Bilder wird nicht ausdrücklich gefordert. Aufgaben zur Erläuterung und Begründung der Gestaltungsentscheidungen fehlen, können aber leicht ergänzt werden.		
Mögliche Ergänzungs- oder Ersatzaufgabe(n)		
40.1	*Kompetenz 8 III, IV* (Medien gestalten, 3.1.1.3)	*Ergänzungsaufgaben für Aufgabe 6 auf S. 20:* ▪ EA: Zeichne eine Tabelle mit drei Spalten in dein Heft. Notiere in der linken Spalte, *wie* du deine Geschichte gestaltet hast (Einleitung, Hauptteil mit Höhepunkt, Schluss; Sprache: Tempus; Substantive, Verben und Adjektive; wörtliche Rede; innere Handlung), vermerke in der mittleren Spalte, *warum* du deine Geschichte so gestaltet hast und in der rechten Spalte, welche *Alternativen* zu dieser Gestaltung denkbar wären. ▪ GA: Bildet anschließend Dreiergruppen und lest euch gegenseitig eure Geschichten vor. Sprecht nach dem Vortrag jeder Geschichte darüber, (a) *wie* der Text gestaltet ist und (b) welche *Alternativen* euch einfallen. Überlegt auch, (c) welche *Gemeinsamkeiten und Unterschiede* euch zwischen euren Geschichten und den Bildern auf S. 18 auffallen.

41	**S. 48 f., Aufgabe 1:** Eine E-Mail oder einen Brief schreiben, um den eigenen Standpunkt darzustellen und eine andere Person zu überzeugen	**Kompetenzen 6a, 7 I** (Medien gestalten, 3.1.1.3)

Anmerkungen

E-Mail und Brief werden in der Aufgabe gleichgesetzt, wesentliche Unterschiede nicht benannt, was in Kompetenz 7 des Bildungsplans 2016 aber implizit gefordert wird, da die SuS „eigene Beiträge adressatenbezogen und den Möglichkeiten und Grenzen des jeweiligen Mediums entsprechend" formulieren sollen.

Zudem sollen die SuS gemäß Kompetenz 7 „die eigenen Gestaltungsentscheidungen sowie alternative Möglichkeiten erläutern", was ebenfalls zu ergänzen wäre.

Mögliche Ergänzungs- oder Ersatzaufgabe(n)

41.1 Kompetenz 7 II, III, IV (Medien gestalten, 3.1.1.3)	*Ergänzungsaufgaben für Aufgabe 1d auf S. 48:* ▪ EA: Lies den unten stehenden Infokasten zu wesentlichen Unterschieden zwischen E-Mail und Brief durch und gestalte einen Spickzettel, auf dem du die wichtigsten Informationen des Merkkastens zusammenfasst. ▪ EA: Wandele anschließend deinen Brief in eine E-Mail um. ▪ PA: Tauscht eure Briefe und Mails untereinander aus und lest sie durch. Notiert jeweils unterhalb des Briefs und der E-Mail, wie bestimmte Sätze oder Abschnitte verständlicher oder kürzer gestaltet werden können. ▪ PA: Überlegt gemeinsam, welche Vor- und Nachteile Briefe und E-Mails jeweils haben und an wen ihr eher E-Mails und an wen ihr eher Briefe versenden würdet. Haltet eure Gedanken schriftlich fest und begründet eure Aussagen stichwortartig. *Merkkasten E-Mail und Brief* Viele Elemente sind in E-Mails und Briefen gleich: man gibt den Anlass an, der dem Schreiben zugrunde liegt, der Empfänger („Adressat") wird direkt mit einer Anrede angesprochen; eine Grußzeile schließt das Schreiben ab. Es gibt aber auch wesentliche Unterschiede: • Ein Brief wird in *formelleren* Situationen verwendet, z.B. in offiziellen Anschreiben an Behörden. Per Einschreiben kann die Zustellung eines Briefes besser nachgewiesen werden als die Zustellung einer E-Mail, was bei Rechtsstreitigkeiten wichtig sein kann.

	• Eine E-Mail wird häufig für *weniger formelle* oder *private* Mitteilungen benutzt, z.B. bei einer Produktanfrage an eine Firma oder für Absprachen mit einem Freund. • Die Sprache in einem Brief und in einer E-Mail kann sehr stark voneinander abweichen, hängt aber vor allem davon ab, wie *formell* der Brief oder die E-Mail ist und wer der Empfänger ist. In einem Brief an deinen Schulleiter würdest du sicherlich z.B. auf eine korrekte Ausdrucksweise, höfliche Formulierungen, eine vorschriftsmäßige Anrede und einen formalen Gruß achten, in einer Mail an einen guten Freund vielleicht den einen oder anderen Fehler akzeptieren und auch Anrede und Gruß ungezwungener gestalten. • Ein Briefkopf muss bestimmten *formalen Vorgaben* genügen und enthält untereinander Angaben zu Ort und Datum, den Namen und die Anschrift des Absenders sowie des Empfängers und die Angabe des Anlasses („Betrifft:“ oder „Betr.:“). Auch der Gruß ist formeller als der einer E-Mail. Standardmäßig benutzt man den Gruß „Mit freundlichen Grüßen“ oder, in besonders formalen Angelegenheiten, „Hochachtungsvoll“. • Da in einer E-Mail die ‚Anschrift‘ des Empfängers in der E-Mail-Adresse integriert ist, gibt es keinen separaten Briefkopf, der Anlass wird in die „Betreff“-Zeile eingegeben. Die eigene Anschrift und/oder Telefonnummer wird in einer E-Mail unter den Text gesetzt, da der Briefkopf fehlt. • Für die Gestaltung eines Geschäftsbrief oder einer geschäftlichen E-Mail gibt es eine Norm, also eine verbindliche Regel, die „DIN 5008“. Grundlegende Regeln dieser Norm sind in einigen Nachschlagewerken wie dem „Duden“ enthalten.	

42	**S. 82, Aufgabe 2b:** Synonyme mithilfe eines Textverarbeitungsprogramms (Thesaurus) und im Internet suchen	**Kompetenz 4 I** (Medien nutzen, 3.1.1.3) **Kompetenz 6** (Medien gestalten, 3.1.1.3)

43	**S. 120 ff.:** Ein Hörspiel nach der Sage „Die Weiber von Weinsberg“ gestalten	**Kompetenz (8)** (Medien gestalten, 3.1.1.3) **Kompetenzen 10, (13)** (Medien verstehen, 3.1.1.3)

Anmerkungen

Kompetenz 8 sieht vor, dass die SuS „Texte zu Bildern und Bilder zu Texten gestalten“, während es hier darum geht, ein Hörspiel zu gestalten. Da in beiden Fällen eine interpretatorische Transformation eines Textes in ein anderes Medium verlangt wird, kann von einer analogen Aufgabenstellung gesprochen werden.

In Kompetenz 13 wird ein *rezeptiver* Umgang mit einem Film oder Hörspiel gefordert, nicht aber seine Produktion, die wesentlich komplexer ist. Im Anschluss an den Produktionsvorgang kann Kompetenz 13 jedoch problemlos ergänzt werden (vgl. Aufgabe 43.1).

Mögliche Ergänzungs- oder Ersatzaufgabe(n)

43.1 *Kompetenz 13*
(Medien gestalten, 3.1.1.3)

Ergänzungsaufgaben für Aufgabe 5 auf S. 122:

- Plenum: Die Gruppen stellen nacheinander ihre Hörspiele vor.
- EA: Übertrage folgende Tabelle in dein Heft und fülle sie während der Präsentation der Hörspiele deiner Mitschülerinnen und Mitschüler aus:

Szene (Nr.)	*Inhalt (Worüber wird gesprochen/was geschieht?)*	*Geräusche, Musik*

- EA: Fasse deinen ersten Gesamteindruck in einem kurzen Text zusammen, indem du die Informationen aus der Tabelle verwendest. Begründe deine Aussagen schriftlich.

44	**S. 136 ff.:** Eine Fabel nach Bildern schreiben	**Kompetenzen 8 I, 9** (Medien gestalten, 3.1.1.3)

Anmerkungen

Die Aufgabe ist in eine UE zum Thema „Fabeln“ eingebettet.

In den Aufgaben werden wesentliche Phasen des prozessorientierten Schreibens durchlaufen (Ideensammlung anlegen, einen Schreibplan erstellen, die Fabel schreiben und überarbeiten), die genaue Betrachtung der Bilder wird nicht ausdrücklich gefordert.

Aufgabe 7 auf S. 138 verlangt implizit die Erläuterung und Begründung der Gestaltungsentscheidungen, sollte aber präzisiert werden.

Mögliche Ergänzungs- oder Ersatzaufgabe(n)

44.1 *Kompetenz 8 III, IV* (Medien gestalten. 3.1.1.3)	*Ersatzaufgabe für Aufgabe 7 auf S. 138:* ▪ EA: Zeichne eine Tabelle mit drei Spalten in dein Heft. Notiere in der linken Spalte, *wie* du deine Fabel gestaltet hast (Ausgangssituation, Konflikt (Handlung und Gegenhandlung), Ergebnis; Sprache: Tempus; Substantive, wörtliche Rede; Lehre), vermerke in der mittleren Spalte, *warum* du deine Fabel so gestaltet hast und in der rechten Spalte, welche *Alternativen* zu dieser Gestaltung denkbar wären. Tipp: Beachte auch die Informationen zur Fabel im Merkkasten auf S. 127. ▪ GA: Bildet anschließend Dreiergruppen und lest euch gegenseitig eure Fabeln vor. Sprecht nach dem Vortrag jeder Geschichte darüber, (a) *wie* der Text gestaltet ist und (b) welche *Alternativen* euch einfallen. Überlegt auch, (c) welche *Gemeinsamkeiten und Unterschiede* euch zwischen euren Fabeln und den Bildern auf S. 136 auffallen.

45	**S. 152-154, Aufgaben 1, 2 (S. 152), 5 (S. 154):** Ein Kalenderbild zum Monat Oktober aus dem 15. Jh. beschreiben, mit dem Gedicht „Oktober“ von Ursula Wölfel vergleichen (Aufgaben 1, 2, S. 152), in arbeitsteiliger Gruppenarbeit einen Kalender gestalten (jede Gruppe gestaltet einen Monat), indem ein Bild zu einem Gedicht oder ein Gedicht zu einem Bild oder Gedicht und Bild gestaltet wird/werden (Aufgabe 5, S. 154)	**Kompetenz 8** (Medien gestalten, 3.1.1.3) **Kompetenzen 12** (Medien verstehen, 3.1.1.3)

Anmerkungen

Die Aufgaben 1 und 2 sind aufgrund der recht großen Differenz zwischen Bild und Text reizvoll, können aber noch präzisiert werden. Die Gestaltungsaufgabe (Aufgabe 5, S. 154) lässt den SuS einen großen Gestaltungsspielraum, der Aspekt der Erläuterung und Begründung der Gestaltung sollte noch ergänzt werden.

Mögliche Ergänzungs- oder Ersatzaufgabe(n)	
45.1 *Kompetenzen 12* (Medien verstehen, 3.1.1.3)	*Ersatzaufgabe für die Aufgaben 1 und 2 auf S. 152:* ▪ EA: *Beschreibe* das Kalenderbild in einem kurzen Text, indem du *in einer sinnvollen Reihenfolge* (z.B. von Bildmittelpunkt ausgehend, vom Vordergrund zum Hintergrund) beschreibst, *was* zu sehen ist (Gebäude, Gegenstände, Personen) und wie das Bild *aufgebaut* (Vordergrund, Bildmitte, Hintergrund) und künstlerisch *gestaltet* ist (z.B. Farben, Beleuchtung, Zusammenhänge zwischen Bildelementen). ▪ EA: *Vergleiche* das Kalenderbild mit dem Gedicht „Oktober“ von Ursula Wölfel schriftlich. Erkläre, ob die Aussagen des Gedichts und des Kalenderbilds (a) übereinstimmen, (b) sich ergänzen, (c) sich widersprechen oder (d) für eine bestimmte Stimmung sorgen.
45.2. *Kompetenz 8* (Medien gestalten, 3.1.1.3)	*Ergänzungsaufgabe für Aufgabe 6 auf S. 154:* GA: Tauscht eure Kalenderblätter untereinander aus. Notiert stichwortartig eure Beobachtungen dazu, *wie* die andere Gruppe das Kalenderblatt *bildlich* und *sprachlich* gestaltet hat (v.a.: passen Gedicht und Bild zusammen?). Schreibt auch auf, *warum* die Gruppe das Kalenderblatt vermutlich so ausgearbeitet hat und vermerkt zudem, welche *Alternativen* zu dieser Gestaltung denkbar wären.

46	**S. 155-170:** Anhand einzelner Szenen aus Christine Nöstlingers Theaterstücks „Konrad oder Das Kind aus der Konservenbüchse“ wichtige Gestaltungsmittel des Theaters kennen lernen (S. 155-62), einzelne Szenen aus dem Stück ausgestalten und spielen (S. 164-167), das Stück aufführen (S. 168-170)	**Kompetenz 15** (Medien verstehen, 3.1.1.3)

47	**S. 181, Aufgabe 1, Schritt 2 ff.:** Den Inhalt eines Sachtextes mit der Fünf-Schritt-Lesemethode erschließen, weitere Informationen zu dem Thema in Büchern und im Internet suchen, die Ergebnisse in einer Mindmap ordnen, ein Plakat erstellen und die Ergebnisse präsentieren	**Kompetenz (2)** (Medien kennen, 3.1.1.3) **Kompetenz 4** (Medien nutzen, 3.1.1.3)
Anmerkungen Die Aufgabe ist sinnvoll in das Kapitel „Sachtexte erschließen“ integriert und enthält einige Angaben zu mögliche Suchstrategien (Arbeitsschritt 3), Hinweise auf die „Fünf-Schritt-Lesemethode“ sowie die Gestaltung einer Mind-Map. Angaben zu altersgemäßen Suchmaschinen finden sich im Kapitel „Orientierungswissen“ auf S. 330, auf S. 181 fehlt aber der entsprechende Hinweis. Im Lehrerband finden sich zu einzelnen Schritten ausführliche Lösungshinweise, z.B. zur Fünf-Schritt-Lesemethode oder zur Mind-Map. Eine Information für SuS zu *Bewertung* von Informationen (Kompetenz 4 II) findet sich in dieser Handreichung (vgl. die Anmerkung zu Deutschbuch 1, S. 173, Aufgabe 1, Schritte 2, 3, 5 und 6 (Abschnitt 6)).		

48	**S. 187 f., Aufgaben 1-5:** Im Rahmen eines Projekts zum Thema Nahrung und gesundes Essen eine Organisation in der Wohnumgebung suchen, die sich mit diesem Thema beschäftigt, Informationen über diese Organisation (im Internet) suchen und präsentieren	**Kompetenz (2)** (Medien kennen, 3.1.1.3) **Kompetenz 4** (Medien nutzen, 3.1.1.3)
Anmerkungen Die Aufgaben enthalten keine Hinweise zu altersgemäßen Suchmaschinen oder Suchstrategien (Hilfestellung a, s.u.), zur Bewertung von Informationen aus dem Internet (Hilfestellung b, s.u.) oder zur „Methoden der Texterschließung“ (Hilfestellung c, s.u.). All diese Informationen können aber durch Hilfestellungen hinzugefügt werden.		
Mögliche Ergänzungs- oder Ersatzaufgabe(n)		
48.1	*Kompetenz 4* (Medien nutzen, 3.1.1.3)	*Ergänzungen (drei Hilfestellungen) für die Aufgaben 1 und 2 auf S. 187 sowie Aufgabe 4 auf S. 188:* a) Hilfestellung zu den Aufgaben 1 und 2, S. 187:

	Geeignete Suchmaschinen für eure Internetrecherche sind z.B. http://www.blinde-kuh.de oder http://www.fragfinn.de (13.6.2015). Weitere Hinweise darauf, wie du „Informationen beschaffen und auswerten“ kannst, findest du auf S. 330. b) Hilfestellung zu den Aufgaben 1 und 2, S. 187: Eine Information für SuS zu *Bewertung* von Informationen (Kompetenz 4 II) findet sich in dieser Handreichung: vgl. die Anmerkung zu Deutschbuch 1, S. 173, Aufgabe 1, Schritte 2, 3, 5 und 6 (Abschnitt 6). Folgender Abschnitt kann diesem Text vorangestellt werden: Wenn du Informationen im Internet gefunden hast, musst du zunächst sicherstellen, dass diese Informationen auch stimmen und für dich brauchbar sind. Ein Text, den du im Internet findest, kann von jeder Person ins Internet gestellt worden sein, von einem Hochschulprofessor oder Wissenschaftler ebenso wie von deiner Tante oder einem Mitschüler. Deshalb musst du diesen Informationen immer skeptisch begegnen und erst herausfinden, wie *zuverlässig* die Person oder Institution ist, die die Information ins Internet gestellt hat. Beachte dabei folgende Hinweise: c) Hilfestellung zu Aufgabe 4, S. 188: Bevor du einen Kurzvortrag hältst, musst du die Informationen, die du verwenden möchtest, den Internetseiten entnehmen. Rufe die Internetseiten auf, kopiere die Texte (Tastenkombination Strg + a, anschließend Strg + c) und füge sie in ein Textverarbeitungsprogramm ein (Strg + v). Drucke den Text aus und erschließe dir den Inhalt mithilfe der Fünf-Schritt-Lesemethode (vgl. Merkkasten auf S. 175).

49	**S. 189-202:** Thema „Werbung“: Werbeplakate und Werbeanzeigen analysieren • **S. 190 f., Aufgaben 1-5:** Die Gestaltung und die Wirkung zweier Werbeplakate analysieren (Aufgabe 1), die Sprache untersuchen (Aufgabe 2), „Informationen und Botschaften“ sowie das „Ziel“ der Werbung benennen (Aufgabe 3), Informationen von Werbeaussagen unterscheiden (Aufgaben 4, 5) • **S. 192 f., Aufgabe 1:** Den Zusammenhang zwischen einem Text und einer Fotografie erklären	**Kompetenz 9** (Medien gestalten, 3.1.1.3) **Kompetenz 12** (Medien verstehen, 3.1.1.3)

	• **S. 194 und 196 f.:** Die Aufgaben beziehen sich vornehmlich oder gänzlich auf Kompetenzen, die nicht dem Bereich „Medien“ zuzuordnen sind. • **S. 195, Aufgabe 1:** Ein Werbeplakat untersuchen, um herauszufinden, wie Interesse geweckt und unser Handeln manipuliert wird • **S. 198 f., Aufgaben 1, 5:** Personen auf einer Werbeanzeige identifizieren, die Situation beschreiben, überlegen, was das abgebildete Mädchen gerade sagt (Aufgabe 1), den Aufbau einer Werbeanzeige beschreiben (Headline, Bild, Slogan, Logo, Werbetext), den Blickfang benennen (Aufgabe 5) • **S. 200, Aufgaben 1-4:** Die Bildsprache einer Werbeanzeige untersuchen: das Bild der Werbeanzeige beschreiben, Auffälliges benennen (Aufgabe 1), Zusammenhänge zwischen Bild und Text erläutern, Blickfang angeben, Farbgestaltung und Schriftgröße untersuchen (Aufgabe 2), die Aussage der Anzeige mit eigenen Worten wiedergeben, über Auftraggeber und Ziel der Annonce sprechen (Aufgabe 3), Platzierung, Aufbau und Wirkung des Bildes auf S. 198 untersuchen (Aufgabe 4) • **Seite 202:** Selbstdiagnose zum Thema „Werbung“	

Anmerkungen

Im neuen BP wird das Thema „Werbung“ nur im Bereich 3.1.1.2 „Sach- und Gebrauchstexte“ kurz erwähnt: „Die Schülerinnen und Schüler können“ „Sachtexte nach folgenden Merkmalen unterscheiden: Information, Instruktion, Werbung“ (Kompetenz 7); erst in Klasse 8 wird das Thema „Werbung“ im Rahmen der Medienbildung relevant (Kompetenzen 2, 13 im Bereich 3.2.1.3 Medien). Dennoch lassen sich zahlreiche Kompetenzen des Bildungsplans für Klasse 6 anhand dieses Themas erarbeiten.

- Zu S. 190 f., Aufgaben 1-5: Die Aufgaben führen von einem ersten Eindruck (Aufgabe 1) über eine genaue Sprach- und Bildanalyse (Aufgaben 2-4) zur Anwendung des Gelernten (Aufgabe 5), wobei der Schwerpunkt auf der Unterscheidung zwischen Information und Werbeaussage liegt (Aufgabe 4). Die Aufgabenprogression ist sinnvoll, kann aber an zwei Stellen ergänzt werden: In Aufgabe 1b (S. 190) kann die Frage nach der „Art und Weise der Abbildung“ präzisiert werden (vgl. Ersatzaufgabe für Aufgabe 1b auf S. 190, s.u.), die Frage nach dem Zusammenhang zwischen Abbildung und Text könnte in Aufgabe 1b entfallen und mit Gewinn im Anschluss an Aufgabe 2b (S. 191) aufgegriffen werden (vgl. Aufgabe 49.1).

- Zu S. 192 f., Aufgabe 1: Der Text thematisiert in knapper Form grundsätzliche Werbestrategien und enthält wichtige Begriffe zum Thema Werbung, die in einem Merkkasten nachgeschlagen werden können. Das Foto greift den Aspekt des Sponsorings auf: es zeigt die Ansprache eines Trainers an seine Fußballmannschaft, auf deren Trikots Werbung für die Deutsche Bahn aufgedruckt ist.
- Aufgabe 1a zielt zunächst auf die Einordnung des Trikotaufdrucks als Sponsoring ab, in Aufgabe 2 sollen Textaussagen zusammengefasst werden, Aufgabe 3 regt zu einem Abgleich der Textaussagen mit eigenen Erfahrungen mit Werbung an. Für eine detailliertere Analyse des Text-Bild-Verhältnisses ist Aufgabe 1a ungeeignet, eine genauere Beschreibung des Fotos (Kompetenz 12) wäre aber grundsätzlich möglich.
- Zu S. 195, Aufgabe 1: Die SuS sollen erklären, wie das abgebildete Werbeplakat für einen „Sommerleseclub“ „Aufmerksamkeit“ zu erwecken und „Handeln zu beeinflussen“ versucht. Damit ist implizit Kompetenz 12 angesprochen, die jedoch auch in den folgenden Aufgaben nicht im Zentrum steht. Durch die Ergänzungsaufgabe für Aufgabe 1 auf S. 195 (s.u.) kann diese Kompetenz stärker in den Fokus gerückt werden.
- Zu S. 198 f., Aufgaben 1, 5: Personen auf einer Werbeanzeige identifizieren, die Situation beschreiben; überlegen, was das abgebildete Mädchen gerade sagt (Aufgabe 1), den Aufbau einer Werbeanzeige beschreiben (Headline, Bild, Slogan, Logo, Werbetext), den Blickfang benennen (Aufgabe 5): Kompetenz 12
  - Die Bearbeitung der Aufgaben erfordert von den SuS eine intensive Auseinandersetzung mit den Bild- und Textelementen der Werbeanzeige und kann – je nach Intensität der Besprechung der Ergebnisse – implizit Kompetenz 12 vollständig abdecken.
  - Eine reizvolle Alternative zu Aufgabe 1 (S. 198) könnte darin bestehen, den SuS lediglich den Werbetext vorzugeben und sie ein Bild skizzieren zu lassen, das die zentrale Aussage des Textes glaubhaft zum Ausdruck bringt. Ein Vergleich der eigenen Skizzen mit dem Foto der Werbeanzeige könnte ergiebig sein.
  - Auf der den Lehrerhandreichungen beigefügten CD-Rom finden sich zudem zwei Zusatzaufgaben auf zwei Niveaustufen zur Analyse einer Werbeanzeige.
- Zu S. 200, Aufgaben 1-4: Die Bearbeitung der Aufgaben erfordert von den SuS eine intensive Auseinandersetzung mit den Bild- und Textelementen der Werbeanzeige und kann – je nach Intensität der Besprechung der Ergebnisse – implizit Kompetenz 12 vollständig abdecken. Das Spiel mit der semantischen Mehrdeutigkeit des im Motto apostrophierten „voneinander Lernen[s]“ greift das Thema Inklusion humorvoll auf.

  Eine reizvolle Alternative zu Aufgabe 1 (S. 200) könnte darin bestehen, den SuS lediglich das Motto vorzugeben und sie ein Bild skizzieren zu lassen, das das zentrale Anliegen des Mottos glaubhaft zum Ausdruck bringt. Ein Vergleich der eigenen Skizzen mit dem Foto der Annonce könnte ergiebig sein.

Mögliche Ergänzungs- oder Ersatzaufgabe(n)		
49.1	*Kompetenz 12* (Medien verstehen, 3.1.1.3)	*Ersatzaufgabe für Aufgabe 1b auf S. 190:* Erläutere in einem kurzen Text, welchen Einfluss die Abbildung auf deine Wahl hat. (a) *Beschreibe* zunächst die Gestaltung der beiden Produktfotos (z.B. Vordergrund, Bildmitte, Hintergrund, Farben; Zusammenhänge zwischen Bildelementen) und (b) *erläutere*, wie diese Gestaltung jeweils auf dich als Konsument wirkt und warum du den einen Burger dem anderen vorziehen würdest. (c) Lege eine Sammlung von Adjektiven an, die das Aussehen des Burgers beschreiben: „Der Burger auf dem Plakat mit dem roten (gelben) Hintergrund sieht … aus“.
49.2	*Kompetenz 12* (Medien verstehen, 3.1.1.3)	*Ergänzungsaufgabe für Aufgabe 2b auf S. 191:* ▪ Erkläre schriftlich, ob die Abbildungen der beiden Burger deinen Vorstellungen von den englischen Begriffen entsprechen. ▪ Beschreibe schriftlich die Gestaltung der Textelemente und die Anordnung der Bild- und Textelemente auf dem Werbeplakat und erkläre, ob die Aussagen der Texte und der Abbildungen (a) übereinstimmen, (b) sich ergänzen, (c) sich widersprechen oder (d) für eine bestimmte Stimmung sorgen.
49.3	*Kompetenz 12* (Medien verstehen, 3.1.1.3)	*Ergänzungsaufgabe für Aufgabe 1 auf S. 195:* **Tipps für eine genauere Bildbeschreibung:** ▪ *Beschreibe* zunächst die Gestaltung des Fotos (z.B. Vordergrund, Bildmitte, Hintergrund, Farben; Zusammenhänge zwischen Bildelementen) und (b) *erläutere*, wie diese Gestaltung auf dich wirkt und warum du durch das Bild zum Lesen angeregt werden könntest oder nicht. ▪ Beschreibe die Gestaltung der Textelemente und die Anordnung der Bild- und Textelemente auf dem Plakat und erkläre, ob die Aussagen der Texte und der Abbildungen (a) übereinstimmen, (b) sich ergänzen, (c) sich widersprechen oder (d) für eine bestimmte Stimmung sorgen.

50	**S. 203 f., Aufgabe 1:** Ein Werbeplakat mithilfe eines Textverarbeitungsprogramms erstellen (und dabei die Tabellenfunktion nutzen)	**Kompetenzen 6, (8)** (Medien gestalten, 3.1.1.3) **Kompetenzen (12)** (Medien verstehen, 3.1.1.3)

Anmerkungen

Die reizvolle Aufgabe soll im Rahmen eines Projekts bearbeitet werden.

Es ist möglich, die Erstellung des Werbeplakats an andere im Buch angesprochene Themen anzubinden, etwa an die verschiedenen Essgewohnheiten von Menschen in Indien, den USA und Grönland (vgl. S. 183 ff.). In diesem Fall wäre eine Verbindung zu Kompetenz 8 möglich, indem die kurzen Sachtexte in ein Text-Bild-Kommunikat (das Werbeplakat) umgeformt würden (vgl. Aufgabe 50.1).

Da auch ein solches Werbeplakat ein „Bild" ist, wird hier implizit auch Kompetenz 12 aufgegriffen (Bildbeschreibung, Text-Bild-Zusammenhänge, vgl. Aufgabe 50.2).

Mögliche Ergänzungs- oder Ersatzaufgabe(n)

50.1	*Kompetenz 8* (Medien gestalten, 3.1.1.3)	*Ersatzaufgabe für die Aufgabe auf S. 203 unten („Diese Werbung…"):* „Diese Werbung […] Anzeigen gestalten:" PA/GA: Gestaltet ein Werbeplakat oder eine Anzeige für eine kulinarische Reise nach Indien, in die USA oder nach Grönland. Verwendet für euer Werbeplakat die Informationen aus den entsprechenden Sachtexten (vgl. S. 183 ff.).
50.2	*Kompetenzen 12* (Medien verstehen, 3.1.1.3)	*Ergänzungsaufgabe für Aufgabe 1 auf S. 204:* ▪ EA: Tausche dein Werbeplakat mit dem deines Sitznachbarn aus. Untersuche den Bildinhalt (Was ist zu sehen?), den Bildaufbau (Vorder- und Hintergrund, Bildmittelpunkt) sowie die Gestaltungsmittel (Farben, Beleuchtung etc.). Halte deine Ergebnisse schriftlich fest. ▪ PA: Notiert stichwortartig, in welchem Zusammenhang Text(e) und Bild(er) auf euren Werbeplakaten stehen.

51	**S. 266 f., Aufgaben 1-3:** Die Rechtschreibprüfung in einem Textverarbeitungsprogramm benutzen	**Kompetenz 6** (Medien gestalten, 3.1.1.3)

52	**S. 293-295, Aufgaben 1-5:** Informationen aus einem Jugendlexikon und aus dem Internet entnehmen	**Kompetenz 4** (Medien nutzen, 3.1.1.3)

Anmerkungen

Der Vergleich zwischen zwei Einträgen zum Stichwort „Vegetarier“ in einem Jugendlexikon und einem Online-Lexikon (S. 294, Aufgabe 3) lenkt den Blick auf spezifische Stärken und Schwächen beider Publikationsformen und öffnet implizit den Blick für die Bewertung der Informationen. Aufgabe 4c fordert ausdrücklich zur Bewertung der Informationen auf („Welche Seiten liefern brauchbare Informationen?“), doch dürften viele SuS Hilfen für die Trennung „brauchbarer“ von „unbrauchbaren“ Informationen benötigen. Eine Information für SuS zu Bewertung von Informationen (Kompetenz 4 II) findet sich in dieser Handreichung (vgl. die Anmerkung zu Deutschbuch 1, S. 173, Aufgabe 1, Schritte 2, 3, 5 und 6 (d.h. Abschnitt 6)).

Da die Aufgaben sich zudem auf die Recherche von Informationen beschränken und ihre anschließende Darstellung nicht gefordert wird, beinhaltet die Ergänzungsaufgabe einen Vorschlag für eine Neuorganisation der gefundenen Informationen.

Mögliche Ergänzungs- oder Ersatzaufgabe(n)

52.1	*Kompetenz 4* (Medien gestalten, 3.1.1.3)	*Ergänzungsaufgabe zu den Aufgaben 1-6, S. 293-295:*
		EA: Gestalte am Computer ein Informationsblatt zu den Tafelläden (oder einer anderen Organisation aus eurer Recherche zu Aufgabe 6). Hinweise darauf, wie du einen Text am Computer gestalten kannst, findest du auf im Buch auf S. 334.

4.3 Lernaufgaben

Den Begriff „Lernaufgabe“ wird in der didaktischen Literatur sehr unterschiedlich definiert (vgl. z.B. Bohl 2013, Hoppe und Metz 2013, Löhden 2012, Metz et al. 2012, Radvan 2012, Winkler 2010). Allgemein können Lernaufgaben von Diagnose-, Übungs-, Anwendungs- und Leistungsaufgaben unterschieden und mit Leisen folgendermaßen definiert werden:

„Eine Lernaufgabe ist eine Lernumgebung zur Kompetenzentwicklung. Sie steuert den individuellen Lernprozess durch eine Folge von gestuften Aufgabenstellungen mit entsprechenden Lernmaterialien so, dass die Lerner möglichst eigentätig die Problemstellung entdecken, Vorstellungen entwickeln und Informationen auswerten. Dabei erstellen und diskutieren sie ein Lernprodukt, definieren und reflektieren den Lernzugewinn und üben sich abschließend im handelnden Umgang mit Wissen. Eine Lernaufgabe ist eine Lernumgebung zur Kompetenzentwicklung.“ (Leisen s.a., S. 1)

Die hier vorgestellten Lernaufgaben stellen *exemplarisch eine Möglichkeit* der konkreten Ausgestaltung einer Lernaufgabe dar. Sie orientieren sich grundsätzlich an Vorschlägen des LS (vgl. „Lernthema“, NL 20, S. 30 und „Lernjob“, NL 13D, S. 18), basieren durchgehend auf kooperativen Arbeitsformen und sind so angelegt, dass sie im herkömmlichen Lehrgangsunterricht, in offenen Unterrichtsformen (z.B. Freiarbeit, Wochenplanarbeit) oder im Projektunterricht eingesetzt werden können. Die Aufgaben enthalten i.d. Regel

- eine *tabellarische Übersicht* über den Schulbuch-Bezug und die in dieser Aufgabe angesprochenen Kompetenzen (gemäß Kapitel 2.3.2),
- eine Aufgabe, die das *Vorwissen* der SuS aktiviert,
- die *Aufgaben*, anhand derer die SuS sich den neuen Inhalt erarbeiten sollen,
- *Hilfestellungen*, die SuS bei der Lösung der Aufgaben unterstützen sollen,
- *Zusatzaufgaben*, die der zeitlichen Differenzierung dienen und das Thema z.T. vertiefen,
- einen *Lernnachweis*, der eine Aufgabe zur Überprüfung des Gelernten bereitstellt,
- *Beobachtungsbögen* zum Fachwissen und dem Arbeits- und Sozialverhalten sowie
- *Hinweise für LuL* mit fachlichen, didaktischen und/oder methodischen Informationen und Alternativen.

Hilfestellungen, Zusatzaufgaben und Beobachtungsbögen können zur Differenzierung und Individualisierung des Unterrichts beitragen, die Beobachtungsbögen dienen den SuS zur Selbst- und Fremdeinschätzung und können als basale Diagnoseinstrumente die Grundlage für Förderplanung und Lernvereinbarungen, aber auch für Gespräche zwischen den SuS (Buddy-Systeme) bilden (vgl. http://www.km-bw.de/webadmin/get/documents/KULTUS.Dachmandant/KULTUS/kultusportal-bw/Publika tionen%20ab%202013/2014-07-17-Gymnasium%20Individuelle%20Foerde rung.pdf, 11.6.2015).

Die Aufgaben bilden dabei durchaus eine Einheit, sind aber modular angelegt, weshalb die einzelnen Aufgaben zwar stringent aufeinander aufbauen, Hilfestellungen, Zusatzaufgaben, Lernnachweise und Beobachtungsbögen aber als fakultatives Angebot anzusehen sind. Je nach Lehr-Lernsituationen können die Aufgaben so an das spezifische Unterrichtskonzept, die Lerngruppe und die Situation angepasst werden.

Folgende Piktogramme dienen der leichteren Orientierung innerhalb der Lernaufgaben:

Piktogramm	*Bedeutung*
☼	Im Aufgabenteil (B): Zu dieser Aufgabe gibt es eine Hilfestellung
Z	Im Aufgabenteil (B): Zu dieser Aufgabe gibt es eine Zusatzaufgabe
☼	Markiert den Beginn der Hilfestellung(en) (C)
Z	Markiert den Beginn der Zusatzaufgabe(n) (D)

4.3.1 Lernaufgabe 1

Schulbuch-Bezug:	deutsch.ideen 1, S. 51		
Kompetenz im Schulbuch:	8 I	(Medien gestalten):	Texte zu Bildern gestalten
Ergänzte Kompetenzen:	8 III, IV	(Medien gestalten):	Gestaltungsentscheidungen erläutern und begründen

A Vorwissen

Fertige eine Mindmap (☼) an zum Thema „Was ich beim schriftlichen Erzählen beachten muss“. Benutze dazu ein separates Blatt, das du an diese Aufgabenblätter anheftest.

B Aufgaben

1. Bearbeite Aufgabe 1 auf S. 51 (deutsch.ideen 1).
2. EA: Versetze dich in den Jungen in der Halfpipe hinein. Notiere stichwortartig, was er *erleben*, *denken*, *fühlen* und *mit seinen Sinnen wahrnehmen* könnte (Sinneseindrücke) (☼):

Erlebnisse	*Gedanken*	*Gefühle*	*Sinneseindrücke*

Z

3. EA: *Erzähle* (☼) nun schriftlich eine Geschichte aus der Sicht des abgebildeten Jungen (Ich-Form). Verwende die Erlebnisse, Gedanken, Gefühle und Sinneseindrücke aus Aufgabe 2.

   Erkläre anschließend in Stichworten, wie du deinen Text *gestaltet* hast (☼) und *begründe* deine Gestaltungweise.

Meine Gestaltung	*Begründung*

4. GA: Bildet Dreiergruppen und lest euch gegenseitig eure Geschichten vor.

   Sprecht jeweils am Ende der Lesung darüber, (a) wie der Text gestaltet ist und (b) welche Gründe für oder gegen diese Gestaltung sprechen. (c) Überlegt auch, welche Stellen eurer Geschichten zum Foto des Jungen in der Halfpipe passen und welche nicht.

C Hilfestellungen

- Zum *Vorwissen*: Erläuterungen zu einer *Mindmap* findest du im Buch (deutsch.ideen 1) auf S. 181 und S. 311.
- Zu Aufgabe 2.: *Sinneseindrücke*: Welche Sinneseindrücke wichtig sind, erfährst du auf S. 54/55 im Buch (deutsch.ideen 1).
- Zu Aufgabe 3: *Erzählen* und *gestalten*: Wertvolle Hinweise darauf, was du beim Erzählen beachten musst, d.h. wie du deine Erzählung *gestaltest*, findest du im Kapitel *Erzählen* auf S. 295/296 im Buch (deutsch.ideen 1).

  Beantworte insbesondere folgende Fragen:
  - Verwendest du das richtige *Tempus* (Präteritum)?
  - Gibt dein Text Hinweise auf die *W-Fragen*?
  - Hast du vielfältige *Sinneseindrücke* in deinen Text integriert?
  - Sind in deiner Geschichte ein deutlich erkennbarer Anfang, ein Höhepunkt und ein Schluss vorhanden (Aufbau)?
  - Baust du Spannung auf, ist der Höhepunkt anschaulich gestaltet?
  - Verwendest du zahlreiche ausdrucksstarke Verben, Adjektive und Nomen?

Z

D Zusatzaufgabe

Zu Aufgabe 3 (EA): Wenn noch kein(e) Mitschüler(in) für die GA verfügbar ist, bearbeite folgende Aufgabe: Stelle dir vor, ein Marienkäfer läuft gerade über den Boden der Halfpipe, in der Sven gerade fährt. Erzähle Svens Erlebnis aus der Perspektive des Marienkäfers.

E Lernnachweis

Erzähle schriftlich von einem eigenen Erlebnis aus deiner Freizeit. Erkläre anschließend schriftlich, wie du deinen Text *gestaltet* hast und *begründe* deine Gestaltungsweise. Hefte deine Erzählung, die Erklärung und die Begründung in deinem Lernportfolio ab.

Lernnachweis begonnen am:	Beendet am:
Rückmeldung Lehrerin/Lehrer:	

F Beobachtungsbögen

Markiere in der Spalte „Selbsteinschätzung“, ob du die jeweilige Fähigkeit bereits gut beherrschst (+) oder noch daran arbeiten musst (-). Bitte dann deine(n) Lehrer(in) oder eine(n) Mitschüler(in), die Spalte „Fremdeinschätzung“ in gleicher Weise auszufüllen.

a) Fachwissen

Fähigkeiten	*Selbsteinschätzung*	*Fremdeinschätzung*
1. Zu deiner Geschichte: Du verwendest das richtige *Tempus* (Präteritum).	+ ..... -	+ ..... -
2. Zu deiner Geschichte: Dein Text gibt Antworten auf die *W-Fragen*.	+ ..... -	+ ..... -
3. Zu deiner Geschichte: Du hast vielfältige *Sinneseindrücke* in deinen Text integriert.	+ ..... -	+ ..... -
4. Zu deiner Geschichte: Der *Anfang*, der *Höhepunkt* und der *Schluss* in deiner Geschichte sind deutlich zu erkennen.	+ ..... -	+ ..... -
5. Zu deiner Geschichte: Du baust *Spannung* auf, der *Höhepunkt* ist anschaulich gestaltet.	+ ..... -	+ ..... -
6. Zu deiner Geschichte: Du verwendest zahlreiche ausdrucksstarke *Verben*, *Adjektive* und *Nomen*.	+ ..... -	+ ..... -
7. Aufgaben 3/4: Du beschreibst die *Gestaltung* deiner eigenen Geschichte richtig.	+ ..... -	+ ..... -
8. Aufgaben 3/4: Deine *Gründe* für die Gestaltung deiner eigenen Geschichte sind überzeugend.	+ ..... -	+ ..... -
9. Aufgabe 4: Du kannst wichtige Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen deiner Geschichte und der Fotografie benennen.	+ ..... -	+ ..... -

b) Arbeitsverhalten

Fähigkeiten	*Selbsteinschätzung*	*Fremdeinschätzung*
1. Ich halte meinen Arbeitsplatz in Ordnung.	+ ..... -	+ ..... -
2. Ich führe Mappen und Hefte ordentlich.	+ ..... -	+ ..... -
3. Ich gehe mit Arbeitsmaterial pfleglich um.	+ ..... -	+ ..... -
4. Ich befolge die Arbeitsanweisungen.	+ ..... -	+ ..... -
5. Ich erledige schriftliche Arbeiten sorgfältig.	+ ..... -	+ ..... -
6. Ich erledige schriftliche Arbeiten pünktlich.	+ ..... -	+ ..... -
7. Ich kontrolliere, ob meine Arbeitsergebnisse richtig sind.	+ ..... -	+ ..... -
8. Ich kann mich über einen längeren Zeitraum konzentrieren.	+ ..... -	+ ..... -
9. Ich erledige Dinge gleich und verschiebe sie nicht auf später.	+ ..... -	+ ..... -
10. Ich lasse mich nicht ablenken und nutze meine Arbeitszeit effektiv.	+ ..... -	+ ..... -
11. Ich arbeite selbstständig.	+ ..... -	+ ..... -

c) Sozialverhalten

Fähigkeiten	*Selbsteinschätzung*	*Fremdeinschätzung*
1. Ich arbeite, ohne andere zu stören.	+ ..... -	+ ..... -
2. Ich arbeite gut mit anderen zusammen.	+ ..... -	+ ..... -
3. Ich halte die Gesprächsregeln ein.	+ ..... -	+ ..... -
4. Ich halte mich an Vereinbarungen.	+ ..... -	+ ..... -
5. Ich trage Konflikte friedlich aus.	+ ..... -	+ ..... -
6. Ich bin bereit Kritik anzunehmen.	+ ..... -	+ ..... -
7. Ich behandle Lehrerinnen, Lehrer sowie Mitschülerinnen und Mitschüler respektvoll.	+ ..... -	+ ..... -

G Hinweise für LuL

- Die drei Aufgaben (Aufgaben 2 bis 4) dieser Lernaufgabe ersetzen die Aufgabe 2 auf S. 51 im Buch, die Aufgabe 3 wird hier in abgewandelter Form als Lernnachweis verwendet.
- *Aufgabe 2:* Die Aufgabe kann – v.a. im Lehrgangsunterricht – auch in PA bearbeitet werden.
- *Aufgabe 4:* Wichtig ist, dass einige Erzählungen im Plenum vorgestellt werden und dass gemeinsam über deren Gestaltung und die jeweiligen Begründungen der Gestaltungsentscheidungen gesprochen wird. Eventuell kann am Ende eine Regel für das Erzählen nach Bildvorlagen formuliert werden.

- *Vorwissen:* Gestaltungsmerkmale einer schriftlichen Erzählung
- *Differenzierung:* durch Zusatzaufgaben (zeitlich), durch EA
- *Individualisierung:* eigene Erzählung, eigenes Erlebnis (Lernnachweis)
- *Kooperation:* Durch PA und GA
- *Lernnachweis:* Anwendungsaufgabe
- *Bewertungsbogen:* Selbst- oder Fremdeinschätzung (Mitschülerinnen/Mitschüler oder LuL)
- *Material:*
  - Schulbuch: deutsch.ideen 1
  - Evtl. OHP-Folie des Fotos (S. 51)

4.3.2 Lernaufgabe 2

Schulbuch-Bezug:	deutsch.ideen 1, S. 51		
Kompetenz im Schulbuch:	8 I	(Medien gestalten):	Texte zu Bildern gestalten
Ergänzte Kompetenzen:	8 III, IV	(Medien gestalten):	Gestaltungsentscheidungen erläutern und begründen
	12 Ic	(Medien verstehen):	Bilder in Grundzügen beschreiben
	12 III, IV	(Medien verstehen):	Einfache Text-Bild-Zusammenhänge benennen und erläutern

A Vorwissen

Fertige zwei Mindmaps (☼) an zu den Themen „Was ich beim schriftlichen Erzählen beachten muss“ und „Wie ich ein Bild beschreibe“. Benutze dazu ein separates Blatt, das du an diese Aufgabenblätter anheftest.

B Aufgaben

Z 1. EA: Lege gedanklich eine kleine Lupe (von der Größe einer Zwei-Cent-Münze) nacheinander auf drei Stellen der Fotografie (eine der drei Stellen muss auf dem Jungen liegen).

Notiere anschließend stichwortartig in der Tabelle, wie die Bilddetails *gestaltet* sind (☼), wie sie auf dich *wirken* und welche *Sinneseindrücke* (☼) sie hervorrufen könnten:

Detail	*Gestaltung*	*Wirkung*	*Mögliche Sinneseindrücke*
1:			
2:			
3:			

2. Kugellager: Nehmt eure Bücher aufgeschlagen mit ins Kugellager und stellt euch gegenseitig eure Ergebnisse vor.

Z 3. EA: Lies den Dialog zwischen Sven und Christina auf S. 51 im Buch (deutsch.ideen 1) durch. Halte anschließend schriftlich fest, welche von Sven im Dialog geschilderten Erlebnisse, Gedanken und Gefühle genau zur Fotografie passen und welche nicht. Begründe deine Aussagen:

a) Dialog: Passende Erlebnisse, Gedanken, Gefühle:	Begründung:
b) Dialog: Weniger passende Erlebnisse, Gedanken, Gefühle:	Begründung:

4. PA: Vergleicht eure Ergebnisse. Ergänzt danach zur Fotografie passende Erlebnisse, Gedanken und Gefühle, die im Dialog nicht erhalten sind. Begründet eure Ausführungen:

Meine Ergänzungen: Passende Erlebnisse, Gedanken, Gefühle:	Begründung:

Z

5. EA: *Erzähle* (☼) nun schriftlich von einem Erlebnis in der Halfpipe aus der Sicht des abgebildeten Jungen (Ich-Form). Verwende die Erlebnisse, Gedanken, Gefühle und Sinneseindrücke aus Aufgabe 1.

   Erkläre anschließend in Stichworten, wie du deinen Text *gestaltet* hast (☼) und *begründe* deine Gestaltungweise.

Meine Gestaltung	*Begründung*

6. GA: Bildet Dreiergruppen und lest euch gegenseitig eure Geschichten vor. Sprecht jeweils am Ende der Lesung darüber, (a) wie der Text gestaltet ist und (b) welche Gründe für oder gegen diese Gestaltung sprechen. (c) Überlegt auch, welche Stellen eurer Geschichten zum Foto des Jungen in der Halfpipe passen und welche nicht.

C Hilfestellungen

- Zum *Vorwissen*: Erläuterungen zu einer *Mindmap* findest du im Buch (deutsch.ideen 1) auf S. 181 und S. 311.
- Zu Aufgabe 1: *Gestaltung* der Bilddetails: Was ist im Zentrum abgebildet, was am Bildrand? Was steht im Vordergrund, was im Hintergrund? Welche Bilddetails sind heller, welche dunkler gestaltet? Wohin fällt Licht, wo ist Schatten? Was ist evtl. scharf zu sehen, was nur verschwommen? Welche Farben sind im Bild zu sehen? Wie wirkt das Bild insgesamt, wie wirken die einzelnen Details? Ist die Person ganz zu sehen oder nur ein Teil? In welche Richtung schaut sie? Aus welcher Perspektive sieht sie der Betrachter?
- Weitere Gestaltungsmerkmale kannst du in Büchern oder im Internet recherchieren. Sprich doch einmal mit deiner Kunstlehrerin oder deinem Kunstlehrer, vielleicht kann sie oder er dir noch ein paar Tipps geben.
- Zu Aufgabe 1: *Sinneseindrücke*: Welche Sinneseindrücke wichtig sind, erfährst du auf S. 54/55 im Buch (deutsch.ideen 1).
- Zu Aufgabe 5: *Erzählen* und *gestalten*: Wertvolle Hinweise darauf, was du beim Erzählen beachten musst, d.h. wie du deine Erzählung *gestaltest*, findest du im Kapitel *Erzählen* auf S. 295/296 im Buch (deutsch.ideen 1).
- Beantworte insbesondere folgende Fragen:
  - Verwendest du das richtige *Tempus* (Präteritum)?
  - Gibt dein Text Hinweise auf die *W-Fragen*?
  - Hast du vielfältige *Sinneseindrücke* in deinen Text integriert?
  - Sind in deiner Geschichte ein deutlich erkennbarer *Anfang*, ein *Höhepunkt* und ein *Schluss* vorhanden (Aufbau)?
  - Baust du *Spannung* auf, ist der Höhepunkt anschaulich gestaltet?
  - Verwendest du zahlreiche ausdrucksstarke *Verben*, *Adjektive* und *Nomen*?

D Zusatzaufgaben

Z

1. Zu Aufgabe 1 (EA): Wenn noch kein(e) Mitschüler(in) für das Kugellager verfügbar ist, bearbeite folgende Aufgabe: Überlege dir, bei welcher/welchen Freizeitaktivität(en) du

gerne fotografiert werden würdest und wie das Foto gestaltet sein sollte (Gestaltungsideen findest du in der Hilfestellung zu Aufgabe 1, *Gestaltung* der Bilddetails):

Meine Freizeitaktivität(en)	*Gestaltung*

2. Zu den Aufgaben 3 und 5 (EA): Wenn noch kein(e) Mitschüler(in) für die PA oder GA verfügbar ist, bearbeite folgende Aufgabe: Stelle dir vor, ein Marienkäfer läuft gerade über den Boden der Halfpipe, in der Sven gerade fährt. Erzähle Svens Erlebnis aus der Perspektive des Marienkäfers.

E Lernnachweis

Erzähle schriftlich von einem eigenen Erlebnis aus deiner Freizeit. Erkläre anschließend schriftlich, wie du deinen Text *gestaltet* hast und *begründe* deine Gestaltungsweise.
Hefte deine Erzählung, die Erklärung und die Begründung in deinem Lernportfolio ab.

Lernnachweis begonnen am:	Beendet am:
Rückmeldung Lehrerin/Lehrer:	

F Beobachtungsbögen

a) Fachwissen

Markiere in der Spalte „Selbsteinschätzung“, ob du die jeweilige Fähigkeit bereits gut beherrschst (+) oder noch daran arbeiten musst (-). Bitte dann deine(n) Lehrer(in) oder eine(n) Mitschüler(in), die Spalte „Fremdeinschätzung“ in gleicher Weise auszufüllen.

Fähigkeiten	*Selbsteinschätzung*	*Fremdeinschätzung*
1. Aufgabe 1: Bei der Beschreibung der Bilddetail-Gestaltung gehst du auf Helligkeit und Schatten, Farben etc. ein (vgl. Hilfestellung zu Aufgabe 1).	+ ..... -	+ ..... -
2. Aufgabe 1: Die Sinneseindrücke passen genau zur Fotografie.	+ ..... -	+ ..... -
3. Aufgabe 5: Eine Situation aus deiner Erzählung entspricht genau der in der Fotografie gezeigten Situation.	+ ..... -	+ ..... -
4. Aufgabe 5: Die Fotografie gibt keine einzelne Situation aus deiner Erzählung genau wieder, sie entspricht aber der Grundstimmung deiner Erzählung.	+ ..... -	+ ..... -
5. Zu deiner Geschichte: Du verwendest das richtige *Tempus* (Präteritum).	+ ..... -	+ ..... -
6. Zu deiner Geschichte: Dein Text gibt Antworten auf die *W-Fragen.*	+ ..... -	+ ..... -
7. Zu deiner Geschichte: Du hast vielfältige *Sinneseindrücke* in deinen Text integriert.	+ ..... -	+ ..... -
8. Zu deiner Geschichte: Der *Anfang*, der *Höhepunkt* und der *Schluss* deiner Geschichte sind deutlich zu erkennen.	+ ..... -	+ ..... -
9. Zu deiner Geschichte: Du baust *Spannung* auf, der *Höhepunkt* ist anschaulich gestaltet.	+ ..... -	+ ..... -

10. Zu deiner Geschichte: Du verwendest zahlreiche ausdrucksstarke *Verben*, *Adjektive* und *Nomen*.	+ ..... -	+ ..... -
11. Aufgaben 5/6: Du beschreibst die *Gestaltung* deiner eigenen Geschichte richtig.	+ ..... -	+ ..... -
12: Aufgaben 5/6: Deine *Gründe* für die Gestaltung deiner eigenen Geschichte sind überzeugend.	+ ..... -	+ ..... -
13. Aufgabe 6: Du kannst wichtige Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen deiner Geschichte und der Fotografie benennen.	+ ..... -	+ ..... -

b) Arbeitsverhalten

Vgl. Lernaufgabe 1

c) Sozialverhalten

Vgl. Lernaufgabe 1

G Hinweise für LuL

- Die sechs Aufgaben dieser Lernaufgabe ersetzen die Aufgaben 1 und 2 auf S. 51 im Buch, die Aufgabe 3 im Buch wird hier in abgewandelter Form als Lernnachweis verwendet.
- *Aufgabe 2:* Es reicht aus, wenn jeder SuS seine Ergebnisse zwei- oder dreimal vorstellt. Es geht vor allem darum, noch andere Details der Fotografie präsentiert zu bekommen und seine eigenen Gedanken mündlich zu versprachlichen.

  Der LuL gibt das Signal für den Beginn und das Ende der jeweiligen Gesprächsphase.
- *Aufgabe 5:* Die Aufgabe kann auch als HA beendet werden.

  Wichtig ist, dass einige Erzählungen im Plenum vorgestellt werden und dass gemeinsam über deren Gestaltung und die jeweiligen Begründungen der Gestaltungsentscheidungen gesprochen wird. Eventuell kann am Ende eine Regel für das Erzählen nach Bildvorlagen formuliert werden.
- *Beobachtungsbogen a):* Entweder Aspekt 3 oder 4 auf dem Beobachtungsbogen sollte zutreffen.

- *Vorwissen:* Gestaltungsmerkmale einer schriftlichen Erzählung, Bildbeschreibung
- *Differenzierung:* durch Zusatzaufgaben (zeitlich), durch EA
- *Individualisierung:* eigene Erzählung, eigenes Erlebnis (Lernnachweis)
- *Kooperation:* Durch PA und GA
- *Lernnachweis:* Anwendungsaufgabe
- *Bewertungsbogen:* Selbst- oder Fremdeinschätzung (Mitschülerinnen/Mitschüler oder LuL)
- *Material:*
  - Schulbuch: deutsch.ideen 1
  - Evtl. OHP-Folie des Fotos (S. 51)

4.3.3 Lernaufgabe 3

Schulbuch-Bezug:	deutsch.ideen 1, S. 57		
Kompetenz im Schulbuch:	8 I	(Medien gestalten):	Texte zu Bildern gestalten
Ergänzte Kompetenzen:	8 III, IV	(Medien gestalten):	Gestaltungsentscheidungen erläutern und begründen
	12 III, IV	(Medien verstehen):	Einfache Text-Bild-Zusammenhänge benennen und erläutern

A Vorwissen

Fertige eine Mindmap (☼) an zum Thema „Was ich beim schriftlichen Erzählen beachten muss“. Benutze dazu ein separates Blatt, das du an diese Aufgabenblätter anheftest.

B Aufgaben

1. Bearbeite zunächst die Aufgaben 2 bis 4 im Buch (deutsch.ideen 1, S. 57); Aufgabe 4 musst du schriftlich ausführen.
2. PA: Lest euch gegenseitig eure Geschichten vor und tauscht dann eure Hefte. Notiert anschließend stichwortartig, *wie* euer Partner seine Geschichte *gestaltet* hat (☼), ohne die Geschichte zu bewerten. Benutzt dazu die linke Spalte der Tabelle:

Wie ist die Geschichte gestaltet?	*Warum habe ich sie so (und nicht anders) gestaltet?*

Z

3. EA: Tauscht erneut eure Hefte. Ergänzt die Aufschriebe eures Partners über das *Wie* der Gestaltung (linke Tabellenspalte) mit eigenen Beobachtungen. Haltet dann in der rechten Spalte der Tabelle stichwortartig die *Gründe* für eure Gestaltung fest („Warum habe ich sie so (und nicht anders) gestaltet?“).
4. GA: Bildet Dreiergruppen und lest euch gegenseitig eure Geschichten vor.

   Sprecht nach dem Vortrag jeder Geschichte darüber, (a) *wie* der Text gestaltet ist, (b) welche *Gründe* für oder gegen diese Gestaltung sprechen und (c) welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede euch zwischen euren Geschichten und August Mackes Bild „Spielende Kinder am Wasser“ auffallen. Wählt eine eurer Geschichten für den Vortrag vor der ganzen Klasse aus.

C Hilfestellungen

- Zum *Vorwissen*: Erläuterungen zu einer *Mindmap* findest du im Buch (deutsch.ideen 1) auf S. 181 und S. 311.
- Zu Aufgabe 2: *Gestalten*: Wertvolle Hinweise darauf, was du beim Erzählen beachten musst, d.h. wie du deine Erzählung *gestaltest*, findest du im Kapitel *Erzählen* auf S. 295/296 im Buch (deutsch.ideen 1).

Beantworte insbesondere folgende Fragen:

- Verwendest du das richtige *Tempus* (Präteritum)?
- Gibt dein Text Antworten auf die *W-Fragen*?
- Hast du vielfältige *Sinneseindrücke* in deinen Text integriert?
- Sind in deiner Geschichte der *Anfang*, der *Höhepunkt* und der *Schluss* deutlich erkennbar (Aufbau)?
- Baust du *Spannung* auf, ist der *Höhepunkt* anschaulich gestaltet?
- Verwendest du zahlreiche ausdrucksstarke *Verben*, *Adjektive* und *Nomen*?

D Zusatzaufgabe

Z

Zu Aufgabe 3 (EA): Wenn noch kein(e) Mitschüler(in) für die GA verfügbar ist, bearbeite folgende Aufgabe: Untersuche, wie August Macke in seinem Bild „Spielende Kinder am Wasser“ die Natur darstellt (Farben, Formen, Art der Pinselstriche etc.) und halte deine Gedanken schriftlich fest.

E Lernnachweis

Bündele die Stichworte aus den Aufgaben 2 und 3 über die *Gestaltung* und deren *Begründung* in einem zusammenhängenden Text. Beschreibe anschließend in einem zweiten Teil – ebenfalls in einem zusammenhängenden Text – Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen deiner Geschichte und August Mackes Bild „Spielende Kinder am Wasser“ (vgl. Aufgabe 4).

Hefte diese beiden Texte zusammen mit deiner Erzählung in deinem Lernportfolio ab.

Lernnachweis begonnen am:	Beendet am:
Rückmeldung Lehrerin/Lehrer:	

F Beobachtungsbögen

a) Fachwissen

Markiere in der Spalte „Selbsteinschätzung“, ob du die jeweilige Fähigkeit bereits gut beherrschst (+) oder noch daran arbeiten musst (-). Bitte dann deine(n) Lehrer(in) oder eine(n) Mitschüler(in), die Spalte „Fremdeinschätzung“ in gleicher Weise auszufüllen.

Fähigkeiten	*Selbsteinschätzung*	*Fremdeinschätzung*
1. Zu deiner Geschichte: Du verwendest das richtige *Tempus* (Präteritum).	+ ..... -	+ ..... -
2. Zu deiner Geschichte: Dein Text gibt Antworten auf die *W-Fragen*.	+ ..... -	+ ..... -
3. Zu deiner Geschichte: Du hast vielfältige *Sinneseindrücke* in deinen Text integriert.	+ ..... -	+ ..... -
4. Zu deiner Geschichte: Der *Anfang*, der *Höhepunkt* und der *Schluss* deiner Geschichte sind deutlich zu erkennen.	+ ..... -	+ ..... -
5. Zu deiner Geschichte: Du baust *Spannung* auf, der *Höhepunkt* ist anschaulich gestaltet.	+ ..... -	+ ..... -
6. Zu deiner Geschichte: Du verwendest zahlreiche ausdrucksstarke *Verben*, *Adjektive* und *Nomen*.	+ ..... -	+ ..... -

7.	Aufgaben 2-4: Du kannst vier *Gestaltungsmerkmale* der Geschichte deines Partners beschreiben, z.B. in welchem Tempus die Geschichte steht, auf welche W-Fragen die Geschichte eine Antwort gibt, welche Sinneseindrücke angesprochen werden, wie der Spannungsbogen verläuft und/oder ob ausdrucksstarke Verben, Adjektive und Nomen verwendet werden.	+ ..... -	+ ..... -
8.	Aufgaben 2-4: Du kannst vier *Gestaltungsmerkmale* deiner eigenen Geschichte beschreiben (Bsp.: vgl. Fähigkeit 7).	+ ..... -	+ ..... -
9.	Aufgaben 2-4: Du kannst wichtige Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen deiner Geschichte und August Mackes Bild „Spielende Kinder am Wasser“ benennen.	+ ..... -	+ ..... -

b) Arbeitsverhalten

Vgl. Lernaufgabe 1

c) Sozialverhalten

Vgl. Lernaufgabe 1

G Hinweise für LuL

- Die Aufgaben 2-4 der Lernaufgabe schließen an die Aufgaben 2 bis 4 auf S. 57 im Buch an; Aufgabe 4 im Buch muss schriftlich ausgeführt werden.
- *Aufgabe 4:* Die Aufgaben (a) und (b) beziehen sich explizit auf Kompetenz 8 des Bildungsplans 2016, Aufgabe (c) auf Kompetenz 12 (einfache Text-Bild-Zusammenhänge benennen und erläutern). Damit ist auch ein Gespräch über die Gestaltung des Bildes notwendig, was wiederum implizit auf Kompetenz 12 verweist (Bildbeschreibung), die hier jedoch nicht im Zentrum steht, auf die aber in Lernaufgabe 2 fokussiert wird.

  Wichtig ist, dass einige Erzählungen im Plenum vorgestellt werden und dass gemeinsam über deren Gestaltung und die jeweiligen Begründungen der Gestaltungsentscheidungen gesprochen wird. Eventuell kann am Ende eine Regel für das Erzählen nach Bildvorlagen formuliert werden.

- *Vorwissen:* Gestaltungsmerkmale einer schriftlichen Erzählung
- *Differenzierung:* durch Zusatzaufgaben (zeitlich), durch EA
- *Individualisierung:* eigene Erzählung, eigenes Erlebnis (Lernnachweis)
- *Kooperation:* Durch PA und GA
- *Lernnachweis:* Zusammenfassung und Verschriftlichung der Arbeitsergebnisse (Aufgaben 2 bis 4)
- *Bewertungsbogen:* Selbst- oder Fremdeinschätzung (Mitschülerinnen/Mitschüler oder LuL)
- *Material:*
  - Schulbuch: deutsch.ideen 1
  - Evtl. OHP-Folie des Fotos (S. 57)

4.3.4 Lernaufgabe 4

Schulbuch-Bezug:	deutsch.ideen 1, S. 57		
Kompetenz im Schulbuch:	8 I	(Medien gestalten):	Texte zu Bildern gestalten
Ergänzte Kompetenzen:	8 III, IV	(Medien gestalten):	Gestaltungsentscheidungen erläutern und begründen
	12	(Medien verstehen):	Einfache Text-Bild-Zusammenhänge benennen und erläutern

A Vorwissen

Fertige zwei Mindmaps (☼) an zu den Themen „Was ich beim schriftlichen Erzählen beachten muss“ und „Wie ich ein Bild beschreibe“. Benutze dazu ein separates Blatt, das du an diese Aufgabenblätter anheftest.

B Aufgaben

Z

1. EA: Betrachte das Bild „Spielende Kinder am Wasser“ von August Macke im Buch (deutsch.ideen 1) auf S. 57. Notiere stichwortartig, was dir spontan zu dem Bild einfällt:

2. PA: Vergleicht eure Ergebnisse. Untersucht nun gemeinsam die *Farben*, den Gegensatz zwischen *hellen und dunklen Stellen* im Bild und die *Gesichter* der Kinder (☼). Notiert eure Beobachtungen stichwortartig:

1. Farben:
2. Gegensatz zwischen hellen und dunklen Stellen:
3. Gesichter:

3. EA: Notiere stichwortartig, welche Geräusche, Gerüche und Empfindungen zu den Farben im Bild passen:

4. EA: Schreibe nun eine Geschichte, die dem Bild entspricht. Integriere dabei die in Aufgabe 3 gefundenen Geräusche, Gerüche und Empfindungen.
5. PA: Lest euch gegenseitig eure Geschichten vor und tauscht dann eure Hefte. Notiert anschließend stichwortartig, *wie* euer Partner seine Geschichte *gestaltet* hat (☼), ohne die Geschichte zu bewerten. Benutzt dazu die linke Spalte der Tabelle:

Wie ist die Geschichte gestaltet?	Warum habe ich sie so (und nicht anders) gestaltet?

Z

6. EA: Tauscht erneut eure Hefte. Ergänzt die Aufschriebe eures Partners über das *Wie* der Gestaltung mit eigenen Beobachtungen (linke Tabellenspalte). Haltet dann in der rechten Spalte in obiger Tabelle stichwortartig die *Gründe* für eure Gestaltung fest („Warum habe ich sie so (und nicht anders) gestaltet?".
7. GA: Bildet Dreiergruppen und lest euch gegenseitig eure Geschichten vor.
   Sprecht nach dem Vortrag jeder Geschichte darüber, (a) *wie* der Text gestaltet ist, (b) welche *Gründe* für oder gegen diese Gestaltung sprechen und (c) welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede euch zwischen euren Geschichten und August Mackes Bild „Spielende Kinder am Wasser" auffallen. Wählt eine eurer Geschichten für den Vortrag vor der ganzen Klasse aus.

C Hilfestellungen

- Zum *Vorwissen*: Erläuterungen zu einer *Mindmap* findest du im Buch (deutsch.ideen 1) auf S. 181 und S. 311.
- Zu *Aufgabe 2*:
  - Farben: Sieh dir vor allem an, wie blau, weiß und rot verwendet werden.
  - Gegensatz zwischen hellen und dunklen Stellen: Prüfe vor allem, welche Stellen im Bild eher hell und welche eher dunkel gemalt sind. Kannst du erklären, warum Macke gerade diese Stellen hell oder dunkel gemalt hat?
  - Gesichter: Wie sind die Gesichter gestaltet? Kannst du den Gesichtsausdruck der Kinder erkennen?
- Zu *Aufgabe 5*: *Gestalten*: Wertvolle Hinweise darauf, was du beim Erzählen beachten musst, d.h. wie du deine Erzählung *gestaltest*, findest du im Kapitel *Erzählen* auf S. 295/296 im Buch (deutsch.ideen 1).
  Beantworte insbesondere folgende Fragen:
  - Verwendest du das richtige *Tempus* (Präteritum)?
  - Gibt dein Text Antworten auf die *W-Fragen*?
  - Hast du vielfältige *Sinneseindrücke* in deinen Text integriert?
  - Sind in deiner Geschichte der *Anfang*, der *Höhepunkt* und der *Schluss* deutlich erkennbar (Aufbau)?
  - Baust du *Spannung* auf, ist der *Höhepunkt* anschaulich gestaltet?
  - Verwendest du zahlreiche ausdrucksstarke *Verben*, *Adjektive* und *Nomen*?

D Zusatzaufgabe

Z

Zu Aufgabe 1 oder 6 (EA): Wenn noch kein(e) Mitschüler(in) für die PA/GA verfügbar ist, bearbeite folgende Aufgabe: Untersuche, wie August Macke in seinem Bild „Spielende Kinder am Wasser" die Natur darstellt (Formen, Art der Pinselstriche etc.) und halte deine Gedanken schriftlich fest.

E Lernnachweis

Bündele die Stichworte aus den Aufgaben 5 und 6 über die *Gestaltung* und deren *Begründung* in einem zusammenhängenden Text. Beschreibe anschließend in einem zweiten Teil – ebenfalls in einem zusammenhängenden Text – Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen deiner Geschichte und August Mackes Bild „Spielende Kinder am Wasser" (vgl. Aufgabe 7). Hefte diese beiden Texte zusammen mit deiner Erzählung in deinem Lernportfolio ab.

Lernnachweis begonnen am:	Beendet am:
Rückmeldung Lehrerin/Lehrer:	

F Beobachtungsbögen

a) Fachwissen

Markiere in der Spalte „Selbsteinschätzung“, ob du die jeweilige Fähigkeit bereits gut beherrschst (+) oder noch daran arbeiten musst (-). Bitte dann deine(n) Lehrer(in) oder eine(n) Mitschüler(in), die Spalte „Fremdeinschätzung“ in gleicher Weise auszufüllen.

	Fähigkeiten	*Selbsteinschätzung*	*Fremdeinschätzung*
1.	Aufgaben 1 und 2: Bei der Beschreibung des Bildes erkennst du die *kräftigen Farben*, den *Gegensatz* zwischen dem hellen Wasser und dem zumeist dunklen Wald und die *Gestaltung* der Kindergesichter als Fläche.	+ ..... -	+ ..... -
2.	Aufgabe 3: Du kannst erklären, wie die *Geräusche, Gerüche und Empfindungen* in deiner Geschichte *mit den Farben im Bild zusammenhängen*.	+ ..... -	+ ..... -
3.	Zu deiner Geschichte: Du verwendest das richtige *Tempus* (Präteritum).	+ ..... -	+ ..... -
4.	Zu deiner Geschichte: Dein Text gibt Antworten auf die *W-Fragen*.	+ ..... -	+ ..... -
5.	Zu deiner Geschichte: Du hast vielfältige *Sinneseindrücke* in deinen Text integriert.	+ ..... -	+ ..... -
6.	Zu deiner Geschichte: Der *Anfang*, der *Höhepunkt* und der *Schluss* deiner Geschichte sind deutlich zu erkennen.	+ ..... -	+ ..... -
7.	Zu deiner Geschichte: Du baust *Spannung* auf, der *Höhepunkt* ist anschaulich gestaltet.	+ ..... -	+ ..... -
8.	Zu deiner Geschichte: Du verwendest zahlreiche ausdrucksstarke *Verben*, *Adjektive* und *Nomen*.	+ ..... -	+ ..... -
9.	Aufgaben 5-7: Du kannst vier *Gestaltungsmerkmale* der Geschichte deines Partners beschreiben, z.B. in welchem Tempus die Geschichte steht, auf welche W-Fragen die Geschichte eine Antwort gibt, welche Sinneseindrücke angesprochen werden, wie der Spannungsbogen verläuft und/oder ob ausdrucksstarke Verben, Adjektive und Nomen verwendet werden.	+ ..... -	+ ..... -
10.	Aufgaben 6/7: Du kannst vier *Gestaltungsmerkmale* deiner eigenen Geschichte beschreiben (Bsp.: vgl. Fähigkeit 9).	+ ..... -	+ ..... -
12.	Aufgabe 7: Du kannst wichtige *Gemeinsamkeiten* und *Unterschiede* zwischen deiner Geschichte und August Mackes Bild „Spielende Kinder am Wasser“ benennen.	+ ..... -	+ ..... -

b) Arbeitsverhalten

Vgl. Lernaufgabe 1

c) Sozialverhalten

Vgl. Lernaufgabe 1

G Hinweise für LuL

- Zu August Mackes „Spielende Kinder am Wasser:
  - Idyllische, aber wild wuchernde, üppige Naturwelt, keine Zivilisation (abgesehen von dem Boot): Bäume, Wasser, Licht, Lichtreflexe, Schatten, Farben
  - Farbigkeit:
    - sehr kräftige Farben, satte Tönungen, breiter Strich, klare Formen (z.B. Dreieck rechts unten), starke Kontraste
    - Blautöne in der Kleidung der beiden Jungen bilden Kontrast zum hellen Bildhintergrund (Wasser) und heben die Jungen stark hervor
    - Die beiden Mädchen links im Bild werden durch weiße Kleider vor einem dunkleren Hintergrund hervorgehoben, das Mädchen in der Bildmitte stellt durch das blaue Kleid eine Verbindung zu den Jungen her
    - Beherrscht wird die Bildmitte und die rechte untere Bildhälfte durch das weiße, nach rechts unten sich ins Grünliche verdunkelnde Wasser
    - Das knallrote Boot sticht ebenfalls aus dem Weiß des Wassers hervor
  - rechte vs. linke Bildhälfte:
    - Kontrast Licht – Schatten
    - Regungslosigkeit der Mädchen – Dynamische Bewegung der Jungen
    - Körper der Mädchen senkrecht – Körper der Jungen diagonal
  - Gesichter reine Fläche → Entindividualisierung, Augenmerk auf Gestalt als Ganzes, Körperhaltung, Bewegung
  - Topos der Malerei der Niederlande: Kontrast zwischen der Außenwelt zugewandter männlicher und dem Häuslichen zugewandter weiblicher Welt
  - Evtl. Hinweis auf den Ersten Weltkrieg: Herbeisehnen des „Abenteuers“ auch bei Macke, der nach acht Wochen in Frankreich getötet wird
- *Aufgabe 7:* Die Aufgaben (a) und (b) beziehen sich explizit auf Kompetenz 8 des Bildungsplans 2016, Aufgabe (c) auf Kompetenz 12 (einfache Text-Bild-Zusammenhänge benennen und erläutern).

  Wichtig ist, dass einige Erzählungen im Plenum vorgestellt werden und dass gemeinsam über die Gestaltung und die jeweiligen Begründungen der Gestaltungsentscheidungen gesprochen wird. Eventuell kann am Ende eine Regel für das Erzählen nach Bildvorlagen formuliert werden.

  Es sollte dabei deutlich werden, dass nicht jede Erzählung gleich aufgebaut ist und gegebenenfalls auch von typischen schulischen Schemata abweichen kann. Die Beobachtungen der SuS müssen auch nicht zwangsläufig auf das ganze Bild bezogen sein, sondern können auch von einzelnen Bilddetails ausgehen. Das heißt: Die Texte dürfen individuell gestaltet sein; entscheidend ist hier, ob die Gestaltung vom Bild aus zu begründen ist. Im Fokus dieser Aufgabe steht also eher individuelle Kreativität als Konformität.

- *Vorwissen:* Schriftliches Erzählen, Bildbeschreibung
- *Differenzierung:* durch Zusatzaufgaben (zeitlich), durch EA
- *Individualisierung:* eigene Erzählung
- *Kooperation:* Durch PA und GA
- *Lernnachweis:* Zusammenfassen und Verschriftlichen der Arbeitsergebnisse (Aufgaben 5 bis 7)
- *Bewertungsbogen:* Selbst- oder Fremdeinschätzung (Mitschülerinnen/Mitschüler oder LuL)
- *Material:*
  - Schulbuch: deutsch.ideen 1
  - Evtl. OHP-Folie des Fotos (S. 57)

4.3.5 Lernaufgabe 5

Schulbuch-Bezug:	deutsch.ideen 1, S. 133-135		
Kompetenz im Schulbuch:	8 I	(Medien gestalten):	Bilder zu Texten gestalten
Ergänzte Kompetenzen:	8 III, IV	(Medien gestalten):	Gestaltungsentscheidungen erläutern und begründen

A Vorwissen

Ergänze folgende Sätze:

1. Ich kann die Gedanken und Gefühle einer Person in einer Zeichnung darstellen durch …

   _____

2. Ich kann die Grundstimmung einer Situation in einer Zeichnung darstellen durch …

   _____

B Aufgaben

Z

1. EA: Lies die Geschichte „Das Versteck“ von Giuseppe Pontiggia im Buch (deutsch.ideen 1) auf S. 133 bis 135. Du sollst später Andreas Gedanken und Gefühle in einer Situation der Geschichte in einer Buntstift-Zeichnung festhalten (vgl. Aufgabe 1d), musst dazu aber zunächst vorbereitende Aufgaben erledigen (1a-1c).

   a) Wähle zuerst die *Situation* aus der Geschichte aus, die du in einer Zeichnung festhalten möchtest (☼). *Begründe* deine Entscheidung:

   Situation: Seite:_____, Zeile _____ bis Zeile _____

   Gründe: _____

   b) Notiere stichwortartig, *was* auf dem Bild zu sehen sein soll (Personen und/oder Gegenstände) und *wo* in der Zeichnung sich diese Personen und/oder Gegenstände befinden sollen (in der Bildmitte, am rechten oder linken Rand, im Vorder- oder Hintergrund). *Begründe* deine Entscheidung.

   Was? _____

   Wo? _____

   Gründe: _____

   c) Notiere stichwortartig, mit welchen *Farben* (☼) du Personen und/oder Gegenstände zeichnen möchtest, um Andreas Gedanken und Gefühle in dieser Situation darzustellen. *Begründe* deine Entscheidung.

Person/Gegenstand	*Farbe*	*Begründung*

   d) Fertige nun deine Zeichnung an. Benutze dazu ein weißes Zeichenblatt.

Z

2. PA: Stellt euch gegenseitig eure Zeichnungen vor. Besprecht anhand eurer Notizen eure *Gestaltungsweisen* (☼) und die *Begründung* eure Gestaltung. Achtet vor allem darauf, ob die Zeichnung die Gedanken und Gefühle Andreas sinnvoll widergibt (Text-Bild-Verhältnis) und ob euch die Gründe für die Gestaltung überzeugen.

Z

3. GA: Findet euch mit eurem Partner aus der PA und einem weiteren Team zu einer Vierergruppe zusammen.

   Stellt den neuen Gruppenmitgliedern das Bild eures Partners aus der PA vor. (a) *Beschreibt* das Bild zunächst, (b) *erläutert* anschließend kurz seine *Gestaltungsweise* und (c) *begründet* zum Schluss, warum euer Partner sein Bild so gezeichnet hat. Wichtig: Bewertet das Bild nicht!
4. Plenum: Legt eure Bilder auf den Tischen aus und seht euch die Bilder eurer Mitschülerinnen und Mitschüler an.
5. EA: Schreibe die Gedanken und Gefühle, die Andrea in deinem Bild hat, in der Ich-Form auf ein separates weißes Blatt.
6. EA: Vergleiche die Gedanken und Gefühle, die Andrea in deinem Bild hat, mit seinen Gedanken und Gefühle in der Textstelle. Notiere deine Erkenntnisse auf dem weißen Blatt von Aufgabe 5 und befestige das Blatt unter deiner Zeichnung.

C Hilfestellungen

- Zu Aufgabe 1a): Für eine zeichnerische Darstellung sind unter anderem folgende Situationen geeignet:
  - S. 133, Z. 8-14: „Er bekam kaum Luft.“ bis „…Vorwürfe machen.“
  - S. 133, Z. 32-36: „Da nahm…“ bis „…im Kino gesehen hatte.“
  - S. 134, Z. 49-51: „Seine Mutter…“ bis „…im Kreis um sie herum.“
  - S. 134, Z. 64 f.: „Er zog den Kopf zurück, seine Augen leuchteten im Dunkeln, das Herz schlug ihm bis zum Hals.“
  - S. 134, Z. 70 f.: „Da zuckte er zurück, presste die Lippen aufeinander und stützte sich mit den Händen auf dem Boden ab.“
  - S. 134, Z. 72-79: „Nein, er kam nicht heraus.“ Bis „…dass das Geräusch nicht einmal zu ihm heraufdrang.“
  - S. 134, Z. 82-85: „Die anderen…“ bis „hoch oben in den Baumkronen.“

  Andere Situationen können ebenso gut geeignet sein. Eine Situation, in der Andrea sich bewegt und anschließend sitzt und nachdenkt, ist allerdings schwer zu zeichnen, weil sich Andrea in deiner Zeichnung *zugleich* bewegen und sitzen müsste.
- Zu Aufgabe 1c): *Farben*: Helle, freundliche Farben können darauf hindeuten, dass Andrea sich wohl fühlt, dass er sich freut oder insgesamt munter ist. Dunkle, gedeckte Farben können darauf hinweisen, dass er sich unbehaglich fühlt, dass es ihm schlecht geht oder dass er Angst hat. Du kannst auch den Vorder- und Hintergrund gegensätzlich gestalten (z.B. den Vordergrund in hellen, den Hintergrund in dunklen Farben) oder eine Person oder einen Gegenstand farblich hervorheben.

- Zu Aufgabe 2: *Gestaltungsweisen:* Gemeint sind hier vor allem die Personen und/oder Gegenstände und deren Position im Bild sowie die Farben. Ihr könnt aber auch die Mimik und die Körperhaltung der abgebildeten Personen, den Lichteinfall und die Maltechnik (wie dick und gleichmäßig sind die Striche etc.) in euer Gespräch einbeziehen.

  Außerdem könnt ihr eine Internetrecherche über die Gestaltung von Bildern durchführen, wenn ihr einen Computer mit Internetzugang zur Verfügung habt. Benutzt dazu z.B. die Kindersuchmaschine http://www.blinde-kuh.de oder http://www.fragfinn.de (17.10.2015).

D Zusatzaufgaben

Z

1. Zu Aufgabe 1 (EA): Wenn noch kein(e) Mitschüler(in) für die PA verfügbar ist, bearbeite folgende Aufgabe: Vergleiche zwei oder mehr der in den Hilfestellungen angegebenen Textstellen miteinander. Halte in einem kurzen Text fest, welche der ausgewählten Textstellen sich besser für eine zeichnerische Darstellung eignet. Begründe deine Aussage schriftlich.
2. Zu Aufgabe 2 (PA): Wenn noch kein(e) Mitschüler(in) für die PA verfügbar ist, bearbeitet folgende Aufgabe: Überlegt gemeinsam, welche Textstellen weniger gut für eine zeichnerische Darstellung geeignet sind. Sucht nach Gründen dafür und notiert sie stichwortartig.
3. Zu Aufgabe 3 (GA): Wenn noch keine Mitschüler/Mitschülerinnen für die GA verfügbar sind, bearbeite folgende Aufgabe: Lasst die Bilder eurer Mitschülerinnen und Mitschüler in der Gruppe herumgehen und seht sie euch genau an. Überlegt euch, was ihr von euren Klassenkameraden lernen könnt.

E Lernnachweis

Suche dir aus einer Geschichte deiner Wahl (z.B. aus einem Buch, das du gerade liest, aus unserem Deutschbuch) eine Situation aus, die sich deiner Meinung nach gut in einer Zeichnung darstellen lässt.

Stelle diese Situation in einer Buntstiftzeichnung dar. Verwende dazu ein leeres Zeichenblatt, notiere unterhalb der Zeichnung, welche Textstelle aus welcher Geschichte dargestellt ist.

Erkläre anschließend in einem Fließtext die Gestaltungsweise deines Bildes und die Gründe für deine Gestaltung.

Hefte am Schluss das Bild gemeinsam mit dem Text in deinem Lernportfolio ab.

Lernnachweis begonnen am:	Beendet am:
Rückmeldung Lehrerin/Lehrer:	

F Beobachtungsbögen

a) Fachwissen

Markiere in der Spalte „Selbsteinschätzung“, ob du die jeweilige Fähigkeit bereits gut beherrschst (+) oder noch daran arbeiten musst (-). Bitte dann deine(n) Lehrer(in) oder eine(n) Mitschüler(in), die Spalte „Fremdeinschätzung“ in gleicher Weise auszufüllen.

Fähigkeiten	*Selbsteinschätzung*	*Fremdeinschätzung*
1. Die ausgewählte Textstelle eignet sich für eine zeichnerische Gestaltung (in der Hilfestellung zu Aufgabe 1a (s.o.) findest du Hinweise darauf, welche Textstellen geeignet sein könnten).	+ ..... -	+ ..... -
2. Wenn du einer anderen Person die *Gründe* für die Wahl der Textstelle nennst, kann die andere Person deine Gründe nachvollziehen.	+ ..... -	+ ..... -
3. Die von dir dargestellten Personen und/oder Gegenstände werden in der Textstelle genannt oder passen zum dargestellten Ort und/oder der dargestellten Situation.	+ ..... -	+ ..... -
4. Wenn du einer anderen Person die *Gründe* für die Wahl der Personen und/oder Gegenstände nennst, kann die andere Person deine Gründe nachvollziehen.	+ ..... -	+ ..... -
5. Die Farben verdeutlichen in deiner Zeichnung die Gedanken und/oder die Gefühle Andreas. In der Hilfestellung zu Aufgabe 1c (s.o.) findest du Hinweise auf mögliche Zusammenhänge zwischen Farben und Gedanken und Gefühlen.	+ ..... -	+ ..... -
6. Wenn du einer anderen Person die *Gründe* für die farbliche Gestaltung deiner Zeichnung nennst, kann die andere Person deine Gründe nachvollziehen.	+ ..... -	+ ..... -
7. Du kannst erklären, inwieweit die Gedanken und Gefühle Andreas in deiner Zeichnung mit den Gedanken und Gefühlen Andreas in der ausgewählten Textstelle übereinstimmen.	+ ..... -	+ ..... -

b) Arbeitsverhalten

Vgl. Lernaufgabe 1

c) Sozialverhalten

Vgl. Lernaufgabe 1

G Hinweise für LuL

- Die sechs Aufgaben dieser Lernaufgabe ersetzen die Aufgaben 2 (!) bis 4 auf S. 135 im Buch. Der Fokus liegt hierbei bewusst auf den Gedanken und Gefühlen Andreas (Text) und auf der Farbgestaltung einer Zeichnung (Bild).
- Die Aufgaben sind so angelegt, dass sie der Progression *Planung* der Zeichnung (Personen, Gegenstände, räumliche Gestaltung, Farben; Aufgaben 1a-c) – *Ausführung* der Zeichnung (Aufgabe 1d) – *Reflexion* über die Gestaltung der Zeichnung (Aufgaben 2-4) – *Reflexion* über das Bild-Text-Verhältnis (Aufgabe 5) folgen.
- *Aufgabe 4:* Wichtig ist, dass den SuS *genügend Zeit für die Betrachtung der Bilder ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler* gegeben wird, da sonst die Gestaltung der Bilder nicht genau erfasst werden kann.

- *Aufgabe 5:* In diesem Arbeitsschritt werden *Leerstellen* in der Zeichnung interpretatorisch gefüllt. Interessant an dieser Aufgabe ist, dass die Zeichnung Leerstellen im Text konkretisiert, in der Zeichnung damit eine Interpretation des Textes stattfindet, die ihrerseits wiederum Leerstellen aufweist, die ebenfalls interpretatorisch gefüllt müssen.
- *Aufgabe 6:* In diesem letzten Arbeitsschritt sollen die SuS über das Bild-Text-Verhältnis nachdenken.

  Auf Aufgabe 6 sollte eine Plenumsphase mit einem Unterrichtsgespräch (a) über das Verhältnis von Text und Bild und (b) über die Gesamtinterpretation des Textes folgen.

  Die Ergebnisse beinhalten dabei zwei Interpretationsebenen: Grundlage der Interpretation ist zunächst die Zeichnung, die aber ihrerseits wiederum auf dem Text basiert. So entsteht ein komplexes Deutungsfeld aus Text- und Bildinterpretation.

- *Vorwissen:* Gedanken und Gefühle einer Person sowie die Grundstimmung einer Situation in einer Zeichnung darstellen
- *Differenzierung:* durch Zusatzaufgaben (zeitlich), durch EA
- *Individualisierung:* Selbstständige Auswahl der darzustellenden Situation, Konkretisierung, Zeichnung
- *Kooperation:* Durch PA und GA; Progression Aufgabe 1 bis 3: Prinzip der wachsenden Gruppengröße (Think – Pair – Share) mit jeweils steigender kognitiver Komplexität
- *Lernnachweis:* Anwendungs- und Reflexionsaufgabe
- *Bewertungsbogen:* Selbst- oder Fremdeinschätzung (Mitschülerinnen/Mitschüler oder LuL)
- *Material:*
  - Schulbuch: deutsch.ideen 1
  - Weißes Zeichenpapier
  - Evtl. OHP-Folie der Geschichte „Das Versteck“ von Giuseppe Pontiggia (S. 133-135)

4.3.6 Lernaufgabe 6

Kompetenz-bezüge:	1, 2	(Medien kennen):	Darbietungsform und Kommunikations-funktion von Medien beschreiben (1), Funktionen von Medien unterscheiden (Information, Unterhaltung) (2)
	3	(Medien nutzen):	Medien gezielt nutzen und begründen, welche Medien ihren Zielen entsprechen
	6	(Medien gestalten):	Texte mit einem Textverarbeitungspro-gramm und anderen Medien gestalten
	16	(Medien problematisieren):	sich mit Gefahren bei der Mediennutzung auseinandersetzen
	17	(Medien problematisieren):	den eigenen Umgang mit Medien be-schreiben
	19	(Medien problematisieren):	Urheberrecht und Datenschutz berück-sichtigen

A Vorwissen

a) PA: Deckt die folgende Tabelle mit Reizwörtern ab. Nennt jeweils drei Zahlen-Buchstaben-Kombinationen (z.B. 1a, 4b, 9c), deckt die Tabelle wieder auf und sucht die entsprechenden Reizwörter. Erzählt euch nun gegenseitig eine Geschichte, die zu den Reizwörtern passt und jeweils etwa eine Minute dauert.

	1	*2*	*3*	*4*	*5*
a	Suchmaschine	Postbote	Kartoffelsalat	Pfütze	Hörspiel
b	Lachanfall	Schulhof	Radio	Pinguin	Müsliriegel
c	Tennisplatz	Fernsehen	Burgruine	Internet	Garten

	6	*7*	*8*	*9*	*10*
a	Hallenbad	Rennwagen	Straße	Hund	Zeitschrift
b	Baby	Film	Urlaub	Zeitung	Katze
c	Hörbuch	Golfplatz	Facebook	Zoo	Museum

b) PA: Legt eine Tabelle mit drei Spalten und zehn Zeilen an, in der ihr in der linken Spalte untereinander alle Wörter aus obiger Tabelle herausschreibt, die Medien bezeichnen:

Medien	*Definition*	*Meine Erfahrungen mit diesen Medien*

c) PA: Gleicht eure Ergebnisse miteinander ab, tauscht untereinander eure Erfahrungen mit den genannten Medien aus und notiert sie in der Tabelle.

Ergänzt anschließend eure Liste mit weiteren Medien, die in der Reizwort-Tabelle nicht genannt werden. Haltet auch bezüglich dieser Medien eure Erfahrungen in der Tabelle fest.

B Aufgaben

Auf die *Zusatzaufgabe* wird in dieser Lernaufgabe nicht eigens hingewiesen, doch findest du unter „D Zusatzaufgabe“ einen Link auf eine interessante Seite, die du aufrufen kannst, wenn du eine Aufgabe mit einem Partner oder in der Gruppe bearbeiten sollst, im Moment aber kein(e) Partner verfügbar ist/sind.

a) Zunächst sollt ihr euch allgemein mit der Frage beschäftigen, was man eigentlich genau unter „Medien“ versteht.

- EA: Lest die Definition des Begriffs „Medien“ unter http://www.hanisauland.de/lexikon/m/medien.html (10.6.2015) durch und erklärt mit euren eigenen Worten schriftlich, was Medien und Massenmedien sind, wozu sie dienen und worauf man bei ihrer Benutzung achten sollte.
- EA: Sucht nun mithilfe einer für Kinder geeigneten Suchmaschine (☼) im Internet nach jeweils drei Definitionen zu drei Medien, die ihr in eurer Tabelle aufgelistet habt (vgl. Aufgabe A b), und tragt auf der Grundlage dieser Erklärungen eine eigene Definition in der Tabelle ein.
- GA: Ergänzt eure Tabelle, indem ihr euch mit euren Klassenkameraden austauscht.

b) Nachdem ihr euch zunächst allgemein mit der Frage beschäftigt habt, was man unter einem „Medium“ (Plural: „Medien“) versteht, sollt ihr euch nun mit einzelnen Medien näher beschäftigen. In dieser Aufgabe soll es um „Printmedien“ (gedruckte Medien wie Bücher oder Zeitungen), „Hörmedien“ (wie Hörbücher oder Hörspiele) und „audiovisuelle“ Medien (v.a. Filme) gehen.

- GA: Verabredet in einer Dreier- oder Vierergruppe einen Termin, an dem jeder von zu Hause oder aus der Stadtbücherei zwei „Printmedien“ (ein Buch und eine Zeitung oder eine Zeitschrift, evtl. speziell für Kinder), ein „Hörmedium“ (Hörbuch oder Hörspiel) und einen „Film“ (DVD) mit in die Schule bringt.
- GA: Trefft euch in der Gruppe und stellt euch gegenseitig in einem Kurzvortrag jeweils (1.) einen Artikel aus einer Zeitung oder Zeitschrift, (2.) die Handlung eines Buchs, (3.) eines Hörspiels und (4.) eines Films vor. Jedes Gruppenmitglied hält somit hintereinander vier Kurzvorträge, die jeweils nicht länger als eine Minute dauern dürfen.
- Die anderen Gruppenmitglieder machen sich Notizen zu den Zeitungsartikeln, Büchern, Hörspielen und Filmen. Gestaltet zum Schluss gemeinsam ein Plakat mit der Überschrift „Unsere Lieblingsmedien“ mit euren Lese-, Hör- und Seh-Empfehlungen zu allen vier Medien (Titel, kurze Inhaltsangabe, persönliche Stellungnahme: was hat euch besonders gefallen?). Vergesst nicht, eure Namen auf dem Plakat zu verzeichnen.

c) Eine weitere Art von Medium stellen Internetseiten für Kinder und Jugendliche dar, auf denen man z.B. nach Informationen suchen kann, die einen Chat anbieten, auf denen man spielen kann oder die sonstige Angebote speziell für Kinder und Jugendliche bereithalten.

- PA: Sucht euch unter folgenden acht Webseiten vier heraus und weist jedem Partner zwei zu: http://www.blinde-kuh.de/, www.internet-abc.de, http://www.baeren-

blatt.de/start.php5, http://www.forscher-fuer-neugierige.de/, www.rossipotti.de, http://www.geo.de/GEOlino/, http://www.klickerkids.de/, http://www.splashkids.de/, http://www.forscher-fuer-neugierige.de/, www.kruschel.de/ (10.6.2015).

- EA: Besuche nun die beiden dir zugeteilten Internetseiten. Fertige eine Liste an, in der du verzeichnest, was du auf dieser Seite alles machen kannst (z.B. Nachrichten abrufen, Bilder malen, Filme erstellen, chatten etc.). Notiere auch,
  - ob dich die Seite anspricht,
  - ob du sie übersichtlich findest,
  - ob die Angebote und Informationen für dich allgemein interessant sind und
  - ob du sie für deine (a) Kommunikation (z.B. E-Mail, Chat), (b) Information (z.B. Lexikon, Nachrichten) oder (c) Unterhaltung (z.B. Spiele, Filme) nutzen kannst. Wichtig: Begründe deine Aussagen kurz!
- PA: Stellt euch gegenseitig eure Ergebnisse vor, ergänzt eure Liste und heftet sie in eurem Portfolio ab.

d) Bereitet nun in mehreren Gruppen Vorträge über „Suchmaschinen“ und soziale Netzwerke für den nächsten Elternabend vor.

1. Suchmaschinen:

1.1 EA: Besuche die beiden für Kinder entwickelten Suchmaschinen www.fragfinn.de (10.5.2015) und www.blindekuh.de (10.5.2015). Erkundige dich über den jeweiligen Herausgeber (☼) der beiden Internetseiten, erkläre, welche Möglichkeiten sie bieten und vergleiche sie miteinander.

1.2 PA: Informiert euch gegenseitig über eure bisherigen Ergebnisse und ergänzt eure Aufschriebe. Sucht über www.fragfinn.de oder www.blindekuh.de Informationen über die Suchmaschine www.google.de (10.5.2015) und beantwortet insbesondere folgende Fragen:

- Wem gehört die Firma?
- Welche Firmen gehören zum „Google“-Konzern?
- Was ‚verkauft‘ Google eigentlich (d.h. womit verdient „Google“ Geld)?
- Wieviel Geld hat „Google“ 2014 verdient?
- Was wird an „Google“ kritisiert?

Vergleicht nun die beiden für Kinder gestalteten Suchmaschinen mit „Google“.

1.3 GA: Informiert euch gegenseitig über eure bisherigen Ergebnisse und ergänzt eure Aufschriebe. Gestaltet nun mithilfe von Plakaten, OHP-Folien oder eines Präsentationsprogramms (z.B. PowerPoint) einen Vortrag über „Suchmaschinen“ für den nächsten Elternabend.

2. Soziale Netzwerke:

2.1 EA: Besuche das für Kinder entwickelte soziale Netzwerk https://www.mein-kika.de/startseite.html (10.5.2015). Erkundige dich über den Herausgeber der Internetseite (☼) und erkläre, welche Möglichkeiten sie bietet. Vergleiche die Nutzungsmöglichkeiten mit denen des Kinderchats von www.seitenstark.de (10.5.2015) und www.kindernetz.de/netztreff (10.5.2015) und erläutere die Unterschiede zwischen den drei Seiten.

2.2 PA: Informiert euch gegenseitig über eure bisherigen Ergebnisse und ergänzt eure Aufschriebe. Erkundigt euch im Internet über das soziale Netzwerk www.facebook.de (10.5.2015) und beantwortet insbesondere folgende Fragen:

- Wie alt muss man sein, um sich auf „Facebook" anmelden zu können?
- Wem gehört „Facebook"?
- Was ‚verkauft' „Facebook" eigentlich (d.h. womit verdient „Facebook" Geld)?
- Wieviel Geld hat „Facebook" 2014 verdient?
- Was wird an „Facebook" kritisiert?

Vergleicht nun das für Kinder gestaltete soziale Netzwerk und die Kinderchat-Seiten mit „Facebook".

2.3 EA: Arbeite auf der Seite http://www.internet-abc.de/kinder/soziale-netzwerke.php?SID=XGjBemhd4qBcjaF97qVKkKghoeeGyykv (10.5.2015) die Informationen über „Soziale Netzwerke – Treffpunkte im Internet" durch. Achte darauf, dass du dem Link „Auf geht's: Die Themen im Internet" folgst und dich von der nun erscheinenden Seite ausgehend durch alle sechs Themen durcharbeitest. Löse alle sechs Aufgaben zu den sechs Themen, fertige Screenshots (☼) von den richtigen Lösungen an, füge sie in ein Textverarbeitungsprogramm ein (☼) und speichere die Seite ab.

2.4 GA: Informiert euch gegenseitig über eure bisherigen Ergebnisse.

Gestaltet nun mithilfe von Plakaten, OHP-Folien oder eines Präsentationsprogramms (z.B. PowerPoint) einen Vortrag über „soziale Netzwerke" für den nächsten Elternabend. Geht bei eurer Präsentation auf jeden Fall auf folgende Fragen ein:

- Was sind soziale Netzwerke?
- Welchem Zweck dienen sie?
- Welche Netzwerke speziell für Kinder gibt es?
- Was ist ein „Profil" und was musst du bei seiner Gestaltung beachten?
- Welche Informationen und Fotos solltest du in deinem Profil auf keinen Fall einstellen?
- Wie kannst du deine Privatsphäre schützen?
- Was musst du bei Fotos, Videos, Musik oder Texten beachten, die urheberrechtlich geschützt sind?
- Welche Verhaltensregeln musst du beachten? Was machst du, wenn du gemobbt wirst?
- Gibt es Alternativen zu sozialen Netzwerken? Wenn ja: welche?

e) Nun hast du Print-, Hör- und audiovisuelle Medien kennengelernt, hast dich mit Internetseiten für Kinder und Jugendliche, mit Suchmaschinen und sozialen Netzwerken beschäftigt.

- EA: Wähle aus den o.g. Medien zwei aus, beschreibe sie ausführlich und vergleiche sie miteinander (z.B. eine (Kinder-)Zeitschrift und eine Internetseite für Kinder und Jugendliche).

  Bewerte die beiden Medien anschließend, indem du genau begründest, inwiefern sie dafür geeignet sind, dass du mit ihrer Hilfe kommunizierst, dich durch sie über bestimmte Themen informierst oder inwiefern sie Möglichkeiten zur Unterhaltung bieten.

  Weitere Fragen, die du beantworten könntest, wären z.B.:

  - Wo finde ich schnell knappe, wo ausführlichere Informationen?
  - Welche Informationen verstehe ich auf Anhieb, welche nicht?
  - Welche Seiten richten sich eher an kleinere Kinder, welche an Kinder meines Alters, welche an Jugendliche oder an Erwachsene?
  - Was muss ich im Umgang mit einzelnen Seiten beachten, wo liegen evtl. Gefahren?
  - Welche Absicht verfolgen diejenigen, die diese Seite (mit viel Mühe) erstellt haben und ständig aktuell halten?
- GA/Plenum: Bildet Vierergruppen und tauscht euch über eure Gedanken aus.

C Hilfestellungen

- Zu Aufgabe B a): Für Kinder geeignete Suchmaschinen sind z.B. www.fragfinn.de oder www.blindekuh.de (jeweils 10.6.2015).
- Zu Aufgabe B d) 1.1: Der Herausgeber einer Internetseite muss auf deutschen Seiten im „Impressum“ vermerkt werden, das du oft ganz oben oder unten auf einer Internetseite findest.
- Zu Aufgabe B d) 2.1: vgl. Hinweis zu Aufgabe B d) 1.1.
- Zu Aufgabe B d) 2.3, Screenshot: Ein „Screenshot“ ist ein ‚Foto‘ von der Oberfläche eines Computerbildschirms, das man mit speziellen Programmen anfertigen kann, auf einem Windows-Computer z.B. mit dem „Snipping Tool“. Wie du dieses Programm benutzt, erfährst du in der Hilfestellung zu Aufgabe B c) 2.3, Textverarbeitungsprogramm (s.u.).
- Zu Aufgabe B d) 2.3, Textverarbeitungsprogramm: Übersichtlich und platzsparend kannst du im Textverarbeitungsprogramm arbeiten, wenn du dein Dokument zunächst unter einem aussagekräftigen Namen speicherst (z.B. „Soziale Netzwerke_dein Name“), eine treffende Überschrift wählst (z.B. „Soziale Netzwerke“) und darunter eine Tabelle mit zwei Spalten und drei Zeilen anlegst. Vergiss nicht, das Dokument zwischendurch immer wieder zu speichern.

  Gehe nun auf die Internetseite und stelle sicher, dass du den kompletten Text am Monitor sehen kannst. Öffne das Programm „Snipping Tool“ und klicke auf „Neu“. Die Internetseite wird daraufhin blass und dein Mauszeiger verwandelt sich in ein Kreuz. Mit dem Mauszeiger (dem Kreuz) ziehst du nun ein Viereck um den Bildausschnitt, von dem du einen

Screenshot anfertigen willst: Positioniere den Mauszeiger (das Kreuz) so auf dem Bildschirm, dass er links oberhalb des vorgesehenen Bildausschnitts liegt, drücke auf die linke Maustaste, bewege die Maus nach rechts unten, bis dein Bildausschnitt den vorgesehenen Bereich abdeckt, und lasse die Maustaste los. Kopiere über „Strg + c“ den Bildausschnitt in die Zwischenablage, wechsle zum Textverarbeitungsprogramm und füge den Bildausschnitt über „Strg + v“ in eine Zelle der Tabelle ein.

Vermutlich ist der Bildausschnitt nun so groß, dass die Zelle stark vergrößert wird. Klicke in diesem Fall auf den Bildausschnitt, fasse mit dem Mauszeiger einen der kleinen Punkte am Bildrand an und ziehe das Bild mit der Maus auf die gewünschte Größe.

Z

D Zusatzaufgabe

Gehe auf die Seite http://www.rossipotti.de/cgi-bin/textkrake/textkrake.cgi (17.10.2015) und schreibe an beliebiger Stelle an der Textkrake weiter. Du kannst auch Texte von anderen Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen lesen oder dir „Hörgeschichten“ anhören und viele andere interessante Dinge machen. Stöbere einfach ein wenig auf der Seite herum!

E Lernnachweis

Jede Teilaufgabe a), b), c), d) und e) beinhaltet eine schriftliche Aufgabe, die darin besteht, ein Plakat anzufertigen (Aufgaben a und b), eine Liste anzufertigen (Aufgabe c), eine Präsentation für den nächsten Elternabend zu erstellen (Aufgabe d) und eine Beschreibung und einen Vergleich zweier Medien zu verfassen (Aufgabe e). Wenn du alle Aufgaben bearbeitet hast, hast du die Lernnachweise für Lernaufgabe 6 erbracht. Hefte die Lernnachweise zu den Aufgaben c) und e) in deinem Lernportfolio ab.

F Beobachtungsbögen

a) Fachwissen

Markiere in der Spalte „Selbsteinschätzung“, ob du die jeweilige Fähigkeit bereits gut beherrschst (+) oder noch daran arbeiten musst (-). Bitte dann deine(n) Lehrer(in) oder eine(n) Mitschüler(in), die Spalte „Fremdeinschätzung“ in gleicher Weise auszufüllen.

Fähigkeiten	*Selbsteinschätzung*	*Fremdeinschätzung*
1. Du kannst erklären, was „Printmedien“, „Hörmedien“ und „audiovisuelle Medien“ sind und jeweils ein Beispiel nennen.	+ ..... -	+ ..... -
2. Du kennst mindestens zwei „Lieblingsmedien“ von Mitschülerinnen/Mitschülern.	+ ..... -	+ ..... -
3. Du kennst die Internetadressen von zwei Suchmaschinen für Kinder.	+ ..... -	+ ..... -
4. Du kennst mindestens eine Internetseite, auf der du sicher chatten kannst.	+ ..... -	+ ..... -
5. Du kennst mindestens einen Dienst, bei dem du eine sichere E-Mail-Adresse erhältst.	+ ..... -	+ ..... -
6. Du kennst mindestens eine Internetseite, auf der du Informationen (z.B. ein Lexikon oder Nachrichten) findest, die sich speziell an Kinder richten.	+ ..... -	+ ..... -

7.	Du kennst mindestens eine Internetseite, die Unterhaltungsangebote für Kinder bietet.	+ ..... -	+ ..... -
8.	Du kennst mindestens ein soziales Netzwerk für Kinder.	+ ..... -	+ ..... -
9.	Du kannst erklären, was man in einem sozialen Netzwerk als „Profil“ bezeichnet und was du bei seiner Gestaltung beachten musst.	+ ..... -	+ ..... -
10.	Du kannst erläutern, welche Informationen und Fotos du in deinem Profil auf keinen Fall einstellen solltest.	+ ..... -	+ ..... -
11.	Du kannst erklären, wie du deine Privatsphäre schützen kannst.	+ ..... -	+ ..... -
12.	Du kannst darlegen, wie du mit Fotos, Videos, Musik oder Texten umgehen musst, die urheberrechtlich geschützt sind.	+ ..... -	+ ..... -
13.	Du kennst wichtige Verhaltensregeln im Internet (E-Mail, Chat, Suchmaschine, soziale Netzwerke).	+ ..... -	+ ..... -
14.	Du weißt, wie du reagieren musst, wenn du im Internet gemobbt wirst.	+ ..... -	+ ..... -

b) Arbeitsverhalten

Vgl. Lernaufgabe 1

c) Sozialverhalten

Vgl. Lernaufgabe 1

G Hinweise für LuL

- Zunächst ist grundsätzlich festzustellen, dass es sich um ein Konvolut extrem anspruchsvoller und umfangreicher Aufgaben handelt, die nur in sehr guten Klassen unmittelbar hintereinander bearbeitet werden können (und sollten); es empfiehlt sich, die vier Teile a), b), c), und d) zumindest z.T. zeitlich voneinander zu trennen.
- Zudem können die Aufgaben wohl nur in sehr guten Klassen teilweise ohne Steuerung durch den/die LuL gelöst werden. Für manche Klassen bietet sich eher ein Unterricht an, der als herkömmlicher Lehrgang konzipiert ist und in dem immer wieder Plenumsphasen eingeschoben werden, um die SuS nicht zu überfordern. Insbesondere die Besprechung der Ergebnisse von Phasen der EA- und PA sollten z.T. nicht nur in GA, sondern auch im Plenum erfolgen.
- Zur Bearbeitung sämtlicher Aufgaben sollten alle SuS über einen eigenen Computer mit Internetzugang verfügen.
- Es bietet sich an, die SuS sämtliche schriftliche Aufgaben am PC in einem Textverarbeitungsprogramm anfertigen zu lassen. Wird mit einer Lernplattform wie „Moodle“ gearbeitet, können die SuS auch zu Hause auf ihre Dokumente zugreifen. Andernfalls sollte eine praktikable Routine eingeübt werden, wie die SuS ihre noch unfertigen Dokumente abspeichern (und mit nach Hause/mit in die Schule nehmen) können.

- *Aufgabe B d)*
  - Zur Kritik an „Google“ und „Facebook“: Es soll und darf in dieser Aufgabe nicht darum gehen, zwei Internetkonzerne an den Pranger zu stellen. Die Aufgabe zielt vielmehr darauf ab, die SuS für Geschäftsmodelle zu sensibilisieren, die scheinbar kostenlosen Dienste anbieten, um auf eine Vielzahl von Nutzerdaten zugreifen zu können.
  - Seriöse Kritik an „Google“ finden sich z.B. unter: http://www.datenschutzbeauftragter-online.de/google-und-datenschutz/, http://de.wikipedia.org/wiki/_Kritik_an_Google_Inc.#Online-Werbung, https://www.vz-bawue.de/Datenschutz-bei-Google-Undurchsichtige-neue-Bestimmungen (10.5.2015).
- *Lernnachweis:* Sämtliche Aufgaben enthalten einen eigenständigen Lernnachweis und sind für SuS der Unterstufe bereits sehr komplex angelegt, weshalb Lernaufgabe 6 nicht noch durch einen abschließenden zusätzlichen Lernnachweise ergänzt werden muss.

4.4 Audiovisuelle und symmediale Zugänge zu Erich Kästners Kinderroman „Emil und die Detektive“

4.4.1 Sachanalytische, didaktische und methodische Überlegungen

Bei dem 1929 erschienenen Kinderroman „Emil und die Detektive“ handelt es sich zweifellos um einen Klassiker der deutschsprachigen Kinder- und Jugendliteratur, der bis heute nicht nur in Deutschland sehr beliebt ist, sondern noch immer weltweit auf großes Interesse stößt, wovon u.a. die Übersetzungen in 59 Sprachen zeugen.

Neben der spannenden Handlung der Detektivgeschichte sind der sachlich-heitere, humorvolle Ton und die außergewöhnliche Erzählerinstanz besonders reizvoll: Der Erzähler wird als Figur (namens „Kästner“!) in den Roman integriert und wendet sich immer wieder direkt an seine Leser, wodurch ein abwechslungsreiches Spiel mit Nähe und Distanz zwischen Leser, Figuren und Handlung entsteht. Die Figuren der Kinder sind teilweise typisiert (der Professor, der Anführer etc.), z.T. aber ausreichend profiliert, um als Identifikationsfigur zu dienen (v.a. Emil). Bei den Erwachsenen bedient sich Kästner ebenfalls kindgerechter Typen (Mutter, Großmutter, Wachtmeister, Dieb), die zwischen Sorge um Emil (v.a. Großmutter) und wohlwollendem Anerkennen der Leistung der Kinder (Wachtmeister, Reporter) changieren; der Dieb als Gegenspieler zu Emil ist der einzige Erwachsene, der Emil mit gleichgültigem Egoismus begegnet, dabei aber eher verschlagen als offen bösartig gestaltet ist. Mit dem großstädtischen Handlungsort Berlin und den für die damalige Zeit fortschrittlichen Kommunikations- (Telefon) und Verkehrsmitteln (Bahn, Straßenbahn, Taxi), die von den Kindern auf eine sehr selbstverständliche Art genutzt werden, ist der Roman im Diskurs der Moderne anzusiedeln, was sicher zu seiner anhaltenden Beliebtheit wesentlich beiträgt. Das Figureninventar, der explizit auf die Erfahrungswelt der erzählten Gegenwart bezogene Handlungsraum (Ort und Geschehen), die sachliche Sprache und die Einbindung fortschrittlicher Technik verweisen konkret auf die Neue Sachlichkeit.

Nicht verschwiegen werden darf indes, dass die Kinder eine Befehls- und Organisationsstruktur etablieren, die nicht nur die Erwachsenenwelt imitiert, sondern auch militärisch Anklänge aufweist. Gerade im Hinblick auf die Verfilmung von 1931 kann einen heutigen Zuschauer zuweilen ein mulmiges Gefühl beschleichen, wenn er bedenkt, dass aus dem Spiel der Kinder wenige Jahre später blutiger Ernst werden wird.

Erwähnenswert ist zudem, dass die Gruppe der Detektive ausschließlich aus Jungen besteht und das einzige Mädchen, das in dem Roman in Erscheinung tritt, Pony Hütchen, zwar gemäßigt burschikos gezeichnet wird (und damit ja auch dem Klischee der modernen jungen Hauptstädterin entspricht), alles in allem aber doch stereotype Attribute des Weiblichen bedient, indem sie die Detektive mit Nahrungsmitteln versorgt und anschließend wieder ins heimische Umfeld entschwindet. Hier bietet die Verfilmung von 2001 die Gelegenheit, anhand der Gestaltung der Mädchenfiguren im Film die Rollenstereotype in Kästners Roman aufzudecken.

Für eine fünfte (frühestens zweites Schulhalbjahr) oder sechste Gymnasialklasse ist der Kinderroman gut geeignet, weil die Handlung einerseits gut überschaubar ist, die SuS andererseits immer wieder mit der Frage konfrontiert werden, wie sie in Emils Situation handeln und bestimmte Probleme lösen würden, vor die sie grundsätzlich in ihrem Leben ebenfalls gestellt werden könnten, z.B. wenn sie wie Emil bestohlen würden und in einer ihnen unbekannten Großstadt auf sich allein gestellt wären. Zugleich lässt sich der Kinderroman dem Genre des Kriminalromans zuordnen, was zahlreiche intertextuelle Bezüge zu anderen Romanen ermöglicht, z.B. zu Andreas Steinhöfels „Rico, Oskar und die Tieferschatten". Auch das im Roman gezeichnete Familienbild aus alleinerziehender Mutter und Sohn kann als Grundlage dienen, Vergleiche zu anderen Kinderromanen (vgl. „Rico") und zu den Verfilmungen herzustellen und über heutige Familienkonstellationen zu sprechen; interessant könnte hier auch ein Vergleich mit der Verfilmung von 2001 sein, in der Emil bei seinem alleinerziehenden Vater wohnt.
Neben der Handlung und dem Spannungsaufbau kann die erzählerische Gestaltung (s.o.) ebenso in den Blick genommen werden wie die Sprache, deren z.T. hintersinnige Formulierungen (z.B. „Die Mutter Pfiff sich eins, vermutlich um ihre Sorgen zu ärgern", S. 32) teilweise ebenso dechiffriert werden müssen wie die gemäßigte Großstadt- und Jugendsprache der Zwanzigerjahre, wodurch die größtenteils gut verständliche Sprache zahlreiche Möglichkeiten für eine ergiebige Beschäftigung mit dem Thema „Identität und Sprache" (vgl. BP 2016, 3.1.2.2) bietet.
Die drei deutschsprachigen Verfilmungen von 1931, 1954 und 2001 können nicht nur mit dem Roman und untereinander verglichen werden, sondern bieten auch vielfältige Möglichkeiten, filmische Gestaltungsmittel und filmisches Erzählen vergleichend zu untersuchen (Analyseaspekt). Der handelnde Eingriff in den Roman (und in die Filme) durch die SuS ist hier nicht nur möglich, sondern wird durch den Erzähler im ersten Kapitel „Die Geschichte fängt noch gar nicht an" explizit angeregt: „Ich möchte euch nun, ehe ich die Geschichte im Zusammenhang berichte, das kleine Bombardement vorführen, das mir die einzelnen Glieder des Ganzen, die Einfälle und die Bestandteile, zuwarf. Vielleicht seid ihr geschickt genug und könnt euch aus den verschiedenen Elementen die Geschichte zusammenstellen, ehe ich sie erzähle?" (S. 17)
Produktionsorientierte Methoden können über einen symmedialen Zugang besonders sinnvoll in den Unterricht integriert werden, sind aber auch analog nutzbar (Produktionsaspekt). Der Einsatz von Computern ist immer zeitaufwendig und deshalb in jedem Einzelfall didaktisch und methodisch zu begründen. Bei den im Folgenden aufgeführten Beispielen kann er in einzelnen Phasen des Unterrichts v.a. zur Individualisierung und zur pragmatischen Computerschulung beitragen, zuweilen ergibt sich auch ein didaktischer Mehrwert für den Literaturunterricht, oft kann ein motivationaler Mehrwert unterstellt werden.

Zum Schluss sei noch ausdrücklich darauf hingewiesen, dass es sich bei den folgenden Ausführungen um einzelne, mehr oder minder isolierte (!) Vorschläge zur Integration von audiovisuellen Medien und Symmedien in den Literaturunterricht handelt, nicht aber um eine in sich geschlossene, komplette Unterrichtseinheit! Im Rahmen eines integrativen Deutschunterrichts sind alle Vorschläge sinnvoll in übergreifende fachsystematische oder thematische Zusammenhänge einzubinden (vgl. Kapitel 4.4.2.5).

4.4.2 Unterrichtsvorschläge

4.4.2.1 Vorschlag 1: Vergleichende Annäherung an die Figur Emil

Kompetenz(en):	3.1.1.3, Medien: Kompetenzen 11, 13, 14
Zeitumfang:	Etwa zwei Doppelstunden
Benötigte Materialien: Die Arbeitsblätter sind in Kapitel 4.4.3 zu finden	• Arbeitsblatt 1: Kopie für jede(n) Schüler(in) • Arbeitsblatt 1: OHP-Folie • Arbeitsblatt 2 (auf DIN-A3 vergrößert): Kopie für alle SuS • Arbeitsblatt 2: OHP-Folie
Benötigte Medien:	• Kästner, Emil und die Detektive: Roman • Erich Kästner, Emil und die Detektive: Verfilmung von 1931 • Karteikarten • evtl. Computer • evtl. Scanner oder Fotoapparat • evtl. auf dem Computer gespeicherte („gerippte“) Szenen 1 (1:37-4:35) und 2 (4:45-7:45) der Verfilmung von 1931
Benötigte Programme:	• evtl. Videoabspielprogramm (z.B. VLC Media Player) • evtl. Textverarbeitungsprogramm • evtl. Scanprogramm

Bevor die SuS den Titel des Kinderromans kennen, sollen sie zunächst überlegen, wie sie sich den Protagonisten eines Kriminalromans vorstellen und ihre Ideen verschriftlichen und zeichnerisch festhalten. Ein sich anschließender Vergleich dieser Vorstellungen mit der Zeichnung Emils von Walter Trier soll Unterschiede und Gemeinsamkeiten aufdecken (vgl. Arbeitsblatt 1, Kapitel 4.4.3.1).

Diese vergleichende Vorgehensweise soll auch im ersten Kontakt mit dem Kinderroman beibehalten werden: Die Exposition Emils in den ersten beiden Kapitel erfolgt direkt im Abgleich mit eigenen Vorstellungen und der Zeichnung Triers, wodurch erkannt werden soll, dass Emil zwar sehr vernünftig und brav, keineswegs aber feige ist, was ihn vom Figurenpersonal zahlreicher Kinder- und Jugendromane wohltuend abhebt.

Der Vergleich des Romanbeginns mit dem Anfang einer Verfilmung kann dann zu der Erkenntnis führen, dass auch im Film Personen, Grundsituationen und Orte exponiert und Figuren charakterisiert werden müssen, die technischen Mittel in einem Roman und einem Film aber z.T. verschieden sind.

Für den Vergleich des Romanbeginns mit dem Anfang einer Verfilmung bieten sich prinzipiell alle drei Verfilmungen an. Die Fassung von 1931 orientiert sich aber nicht nur nah an der Romanvorlage, sondern ist für Fünft- und Sechstklässler auch wesentlich leichter zu überschauen als die Verfilmung von 2001. Die Version von 1954 weicht zu Beginn deutlich von der Romanvorlage ab, ist sehr langsam erzählt und für die heutige Zeit vermutlich auch inhaltlich wenig attraktiv (Emil muss z.B. eine Robbe retten, um in die „Störtebecker-Bande“ aufgenommen zu werden). Die Verfilmung von 2001 ist temporeich erzählt und weicht stark von der Vorlage ab, was zum einen vorteilhaft sein

kann, weil dadurch die spezifischen Unterschiede in der Figurengestaltung deutlich zum Ausdruck kommt, andererseits aber dürfte es aufgrund der Komplexität der filmischen Gestaltung Fünft- und Sechstklässlern schwerfallen, eine kriteriengestützte Analyse dieser Verfilmung vorzunehmen. Deshalb bezieht sich der Vorschlag hier auf die Verfilmung von 1931.

Für die erste Szene der Verfilmung von 1931 (1:37-4:35), die ganz ohne Sprache auskommt und zeigt, wie Emil und seine zwei Freunde dem örtlichen Polizisten einen Streich spielen, gibt es im Roman keine Entsprechung. Die filmische Exposition Emils dient hier v.a. dazu, Spannung aufzubauen und Emil als Lausbuben darzustellen, wodurch Emils Charakter sehr eindimensional gezeichnet wird. In einer höheren Klasse wäre deshalb ein Vergleich zwischen dieser Filmexposition und dem Romanbeginn sicher sehr aufschlussreich, in der Unterstufe aber dürfte ein solcher Vergleich viele SuS überfordern.

Aus diesem Grund ist es sicher sinnvoller, die zweite Szene (4:45-7:45) zu analysieren, die in der Friseurstube der Mutter spielt und im Wesentlichen dem Romanbeginn entspricht (vgl. Aufgabe 6). Auch wenn die Aufgabe auf das Nötigste reduziert ist, dürfte sie für Fünft- und Sechstklässler doch eine Herausforderung darstellen, weshalb der Filmausschnitt sicher mehrmals gezeigt werden muss.

Eine stärkere *Individualisierung* der Filmanalyse kann erreicht werden, wenn die beiden Filmausschnitte auf Festplatte gespeichert („gerippt“) und über einen Moodle-Kursraum allen SuS zur Verfügung gestellt wird (vgl. Anleitung 4.10). Eine Einstellung von maximal 12% oder fünf Minuten eines urheberrechtlich geschützten Werks in einen kennwortgeschützten Moodle-Kursraum, der einer klar begrenzten Gruppe von Teilnehmern zur Verfügung steht, ist derzeit erlaubt (vgl. hierzu http://lehrerfortbildung-bw.de/sueb/recht/checkl/musik_video.htm, 29.5.2015).

Aufgaben:

1. EA: Du möchtest eine Kriminalgeschichte schreiben, in deren Mittelpunkt ein elfjähriger Junge steht. Halte in einer kurzen Beschreibung stichwortartig fest, wie deine Hauptfigur (der „Protagonist“) heißen soll, welche Charaktereigenschaften der Junge haben soll, ob er bei beiden Eltern oder nur einem Elternteil lebt und wie sein Verhältnis zu ihnen/ihm ist, ob er Geschwister und Freunde hat und wie er sich mit ihnen versteht, ob er ganz besondere Eigenschaften besitzt, die ihm später bei der Lösung des Kriminalfalls eventuell helfen können etc. Zeichne die Figur anschließend.

   Wenn du einen Computer zur Verfügung hast, kannst du z.B. in einem Textverarbeitungsprogramm ein Dokument anlegen und unter einem aussagekräftigen Titel (z.B. „Meine_Hauptfigur“) abspeichern. Oben in der Mitte der Seite notierst du den Namen deines Protagonisten, darunter lässt du drei Zeilen für ein Bild frei, in der vierten Zeile beginnst du mit der Beschreibung deiner Hauptfigur. Dein Bild kannst du einscannen oder fotografieren und auf den PC übertragen und anschließend in die dafür vorgesehene Lücke zwischen dem Namen deines „Helden“ und seiner Beschreibung einfügen.

   Hilfestellungen zum Anlegen und Speichern von Dokumenten, zum Einscannen von Bildern oder zum Übertragen von Bildern von einem Fotoapparat oder einem Handy auf den PC sowie zum Einfügen eines Bildes in ein Textverarbeitungsprogramm findest du im Kapitel 4.4.4. Anleitungen“ in den Unterkapiteln 4.4.4.1 bis 4.4.4.4.

2. PA: Tauscht eure Zeichnungen und Beschreibungen untereinander aus und unterbreitet einander Verbesserungsvorschläge.
3. EA: Betrachte die Zeichnung auf Arbeitsblatt 1 und bearbeite die Aufgaben.
4. GA: Bildet Vierergruppen und stellt euch gegenseitig eure bisherigen Ergebnisse vor. Lest euch dann abwechselnd gegenseitig die ersten beiden Kapitel des Romans „Emil und die Detektive“ von Erich Kästner vor („Emil hilft Köpfe waschen“ und „Wachtmeister Jeschke bleibt stumm.“). Überlegt gemeinsam, wie Emil in diesen beiden Kapiteln eingeführt wird: Wo wohnt er, wie sieht er aus, welchen Charakter (vgl. Hilfestellung) besitzt er, welche Einstellungen hat er und wie ist seine familiäre Situation? Haltet eure Erkenntnisse auf einem Plakat fest. Überlegt gemeinsam, welche Überschrift ihr wählen sollt und notiert sie auf dem Plakat.

   Wenn ihr einen Computer zur Verfügung habt, könnt ihr das Plakat am PC gestalten, die Seite ausdrucken und auf dem Schulkopierer auf DIN-A3 vergrößern.
5. Plenum: Hängt eure Plakate auf und seht euch die Plakate der anderen Gruppen an. Besprecht eure Ergebnisse im Plenum.
6. Plenum: Seht euch die zweite Szene der Verfilmung von 1931 an (4:45-7:45).
   EA: Notiere, wie Emil in der zweiten Szene des Films (4:45-7:45) charakterisiert wird: Beschreibe Handlungen, Mimik, Gestik, und Äußerungen der in der Filmszene vorkommenden Figuren (Spalte „Wer?“) und notiere, was dir sonst noch auffällt (Spalte „Sonstige Beobachtungen“). Schreibe zum Schluss auf, welche Rückschlüsse diese Beobachtungen auf Emils Charakter zulassen. Benutze dazu Arbeitsblatt 2 (auf DIN-A3 vergrößert).

   Wenn du einen Computer zur Verfügung hast und der Filmausschnitt auf dem PC abrufbar ist, kannst du den Film mehrfach ansehen und Arbeitsblatt 2 am Computer ausfüllen.
7. PA/GA/Plenum: Besprecht eure Ergebnisse und vergleicht anschließend schriftlich, wie Emil in den ersten beiden Romankapiteln und zu Beginn des Films charakterisiert wird.

Hilfestellungen:

- *Zu Aufgabe 4:* Aussagekräftige Hinweise auf den Charakter Emils kannst du z.B. seinem Verhalten und seinen Äußerungen entnehmen. Zudem wird Emil möglicherweise auch direkt charakterisiert, indem der Erzähler oder andere Figuren wie seine Mutter oder seine Freunde etwas über ihn denken oder sagen. Unterstreicht all diese Informationen.
- *Zu den Aufgaben 6, 7:* Anhand von Gestik, Mimik, Handlungen und Äußerungen anderer Figuren kannst du Rückschlüsse auf Emils Charakter ziehen. Vgl. auch die Hilfestellung zu Aufgabe 4.

4.4.2.2 Vorschlag 2: Eine Romanhandlung skizzieren

Kompetenz(en):	3.1.1.3, Medien: Kompetenzen 8, 12
Zeitumfang:	Etwa zwei Doppelstunden
Benötigte Materialien: Die Arbeitsblätter sind in Kapitel 4.4.3 zu finden	• Arbeitsblatt 3: Kopie für jede(n) Schüler(in) • Arbeitsblatt 3: eine zusätzliche Kopie einer der sechs Zeichnungen für jede(n) Schüler(in) • Arbeitsblatt 3: OHP-Folie • Magnete
Benötigte Medien:	• Kästner, Emil und die Detektive: Roman • evtl. Computer
Benötigte Programme:	• evtl. Textverarbeitungsprogramm

Die zehn Zeichnungen des Presse-Illustrators, Satirikers, Bühnenbildners und Animationsfilmers Walter Trier zu „Emil und die Detektive“ sind integraler Bestandteil des Romans: Kästner ergänzt zu jeder Zeichnung einen kurzen Text und stellt sie dem ersten Kapitel mit der expliziten Aufforderung an die Leser voran, sich anhand der Zeichnungen eine Handlung zu überlegen. Die oft humorvollen Zeichnungen sind auf das Wesentliche reduziert und stellen Momentaufnahmen dar, die für die Handlung wichtige Orte und Figuren zeigen.

Indem die SuS auf der Grundlage von sechs Zeichnungen eine Romanhandlung skizzieren, stellen sie nicht nur erste Vermutungen über einen möglichen Handlungsverlauf an, mit der sich die Romanhandlung abgleichen und so präziser erfassen lässt, sondern sind auch genötigt, die Zeichnungen Triers aufmerksam zu betrachten, implizit zu deuten und diese Deutung in ihre Handlungsskizze einzuflechten (Kompetenz 8). Im Anschluss daran sollen die SuS zudem die Texte Kästners zu den Bildern in Beziehung setzen und so das komplexe Verhältnis von Text und Bild analysieren (Kompetenz 12).

Dazu werden die sechs Zeichnungen auf Arbeitsblatt 3 (vgl. Kapitel 4.4.3.3) so oft kopiert, dass für jeden SuS in der Klasse eine Zeichnung vorhanden ist. Die Zeichnungen werden ausgeschnitten und mit Magneten an der Tafel befestigt. In Aufgabe 4 sollen die SuS dann jeweils eine Zeichnung auswählen, von der Tafel nehmen, in ihr Heft kleben und den Text, der im Roman unter der jeweiligen Zeichnung steht, abschreiben. Wenn den SuS Computer zur Verfügung stehen, können sie eine neue Seite in einem Textverarbeitungsprogramm anlegen, die Zeichnung einfügen und Aufgabe 4 am PC bearbeiten.

Aufgaben:

1. EA: Schneide die sechs Zeichnungen, die auf dem Arbeitsblatt 3 abgedruckt sind, aus, bringe sie in eine sinnvolle Reihenfolge und erzähle anhand der Bilder eine kurze Kriminalgeschichte. Stelle dabei nicht nur die äußere Handlung dar, sondern auch die innere Handlung (Was denken und empfinden die Figuren?); achte dabei darauf, dass die äußeren und inneren Handlungen zu den Zeichnungen passen.

Wenn du einen Computer zur Verfügung hast, kannst du Arbeitsblatt 3 in einem Textverarbeitungsprogramm öffnen und die Bilder am Computer in die richtige Reihenfolge bringen. Auch deine Handlungsskizze kannst du direkt unter die Bilder schreiben.

2. GA (Vierergruppe): Stellt euch gegenseitig eure Handlungsideen vor und besprecht miteinander, ob die Lösungen zu den Zeichnungen passen. Wählt eine Geschichte für den Vortrag vor der ganzen Klasse aus.
3. Plenum: Tragt die Geschichten vor und besprecht sie im Klassenverband.
4. Nimm die Zeichnung von der Tafel, mit der du dich beschäftigen möchtest, schlage die Zeichnung im Roman auf und lies den Text, der unter der Zeichnung steht.
   a) EA: Vergleiche Zeichnung und Text miteinander. Liste stichwortartig die Informationen auf, die nur im Text (und nicht in der Zeichnung) und nur in der Zeichnung (und nicht im Text) enthalten sind:

Informationen, die nur im Text enthalten sind	*Informationen, die nur in der Zeichnung enthalten sind*

   b) PA: Besprecht eure Ergebnisse miteinander. Notiert stichwortartig, inwieweit sich die Informationen in den jeweils zusammengehörenden Zeichnungen und Texten *gleichen*, *unterscheiden* oder *ergänzen*.
6. Plenum: Besprecht eure Ergebnisse im Klassenverband. Nehmt dabei auch auf eure Kriminalgeschichten und eure Zeichnungen Bezug.

4.4.2.3 Vorschlag 3: Eine Verfolgungsjagd filmisch inszenieren, die Verfolgung des Diebs im Roman und in einer Verfilmung analysieren und vergleichen

Kompetenz(en):	3.1.1.3, Medien: Kompetenz 14
Zeitumfang:	Etwa zwei Doppelstunden
Vorbereitende HA:	Arbeite die Hinweise zu Einstellungen und Kameraperspektiven unter http://www.komparatistik.uni-muenchen.de/personen/ehemalige/eshelman/lehrveranst/filmglossar.pdf (29.5.2015) durch und erstelle ein Merkblatt.
Benötigte Materialien: Die Arbeitsblätter sind in Kapitel 4.4.3 zu finden	• Arbeitsblatt 4 (auf DIN-A3 vergrößert): Kopie für jede(n) Schüler(in) • Arbeitsblatt 4: OHP-Folie
Benötigte Medien:	• Kästner, Emil und die Detektive: Roman • Erich Kästner, Emil und die Detektive: mindestens eine Verfilmung, evtl. alle drei (von 1931, 1954, 2001) • Filmaufnahmegerät (Camcorder, Fotoapparat, Handy) • Wenn möglich Stativ • Anzeigegerät (z.B. Beamer) • evtl. Computer
Benötigte Programme:	• evtl. Videoschnittprogramm (z.B. Movie Maker)

Die Aufgabe stellt eine leicht umsetzbare Möglichkeit dar, einen Handlungsabschnitt des Romans (die Verfolgung des Diebs) filmisch zu antizipieren und anschließend mit der Darstellung im Roman und in einer Verfilmung zu vergleichen. Um die Wirkung verschiedener Einstellungen und Kameraperspektiven nachvollziehen zu können, bietet es sich hier an, den SuS arbeitsteilig unterschiedliche Einstellungen und Kameraperspektiven vorzugeben und später vergleichen zu lassen. Im Vergleich mit dem Romanauszug kann dann der Fokus auf die Unterschiede zwischen printmedialer und audiovisueller Darstellung der Verfolgungsjagd gerichtet werden.

Zur Filmproduktion: Die SuS benötigen insbesondere v.a. in der Einstellung „Weit“ für die Verfolgungsjagd viel Platz, weshalb es sich anbietet, die SuS auf dem Schulhof oder Sportplatz arbeiten zu lassen. Da in jeder Gruppe ein SuS für die Videoaufnahme benötigt wird und eine Gruppe einen Einzelnen verfolgen soll, sollte die Gruppengröße nicht unter sieben SuS liegen, damit es mindestens fünf Verfolger gibt; nach oben sollte die Gruppe auf maximal zehn SuS begrenzt werden. Der SuS, der die Videoaufnahme anfertigt, muss mit dem Aufnahmegerät sicher umgehen können.

Die Aufteilung der Gestaltungsmittel auf die Gruppen kann folgendermaßen erfolgen:

- Gruppe 1: Einstellung „Weit“/“Totale“, Kameraperspektive „Aufsicht“. Die Einstellung „Weit“ benötigt viel Platz, weshalb unter Umständen die „Totale“ gewählt werden muss; eine Aufnahme mit Stativ ist hier zu empfehlen.

- Gruppe 2: Einstellung „Nahe“, Kameraperspektive „Normalsicht“. Der Kameramann muss in der Nähe des Diebs und der Verfolger bleiben, weshalb er evtl. mitlaufen muss.
- Gruppe 3: Einstellung „Detail“, Kameraperspektive „Untersicht“: ‚Handkamera‘. Der Kameramann muss in unmittelbarer Nähe des Diebs bleiben, weshalb er mitlaufen muss. Der Fokus liegt auf einem Detail des Diebs (z.B. Gesicht, Füße), mit gelegentlichen Schwenks zu den Verfolgern werden auch diese mit eingefangen. Bei fortgeschrittenen SuS können mehrere Aufnahmen verschiedene Detailaufnahmen z.B. vom Gesicht oder von den Beinen erfolgen; in diesem Fall bietet es sich an, die einzelnen Szenen in einem Videoschnittprogramm zusammenzufügen.

In der Aufgabenstellung (s.u.: „Aufgaben“) wird lediglich die Aufgabe der Gruppe 1 dargestellt, die anderen Aufgaben unterschieden sich lediglich bezüglich der Angabe der Einstellung und der Kameraperspektive.

Soll kein Computer eingesetzt werden, können die Filmsequenzen direkt vom Aufnahmegerät an ein Anzeigegerät (z.B. einem Beamer) angeschlossen und abgespielt werden. Um Frust bei allen Beteiligten zu vermeiden, sollte vor Beginn des Unterrichts geklärt werden, welche Aufnahmegeräte zur Verfügung stehen und wie Bild und Ton (!) der Aufnahmen auf ein Anzeigegerät (z.B. einen Beamer) übertragen werden können; mitunter wird für die Übertragung ein spezielles Kabel benötigt. Unbedingt sollte der/die LuL vor Beginn des Unterrichts mit allen Geräten Probeaufnahmen anfertigen und die Übertragung auf das Anzeigegerät testen.

Wenn ein Computer benutzt wird, muss vor dem Unterricht abgeklärt werden, wie die Filme auf den Computer übertragen werden können; je nach Aufnahmegerät (z.B. Camcorder, Spiegelreflexkamera, Handy) kann es erhebliche Unterschiede geben (vgl. Anleitung 4.4.4.3).

Auch mit dem Abspielen von Videos auf einem Computer kann es Probleme geben, da z.B. manche Handy-Apps spezielle Dateiformate verwenden, die mit den gängigen Abspiel- und/oder Videoschnittprogrammen nicht kompatibel sind, weshalb auch dieser Vorgang vor Beginn des Unterrichts ausprobiert werden sollte. Falls es Kompatibilitätsprobleme gibt, kann evtl. das Dateiformat umgewandelt werden (vgl. Anleitung 4.4.4.5).

Soll zudem ein Videoschnittprogramm benutzt werden, sollte sich die/der LuL rechtzeitig vor der hier skizzierten Unterrichtsstunde mit diesem Programm beschäftigen. Der auf jedem Windows-Rechner installierte und kostenlose „Windows MovieMaker“ ist sehr einfach zu bedienen und ist für einen ersten Einstieg in dieses Thema durchaus zu empfehlen, weil viele SuS ihn auch auf dem heimischen PC finden, was die Möglichkeit eröffnet, dass die SuS zu Hause eigene Videoprojekte erstellen.

Vorsichtig sollten Sie mit der Weitergabe von schulischem Videomaterial an die SuS sein, da die Eltern der auf dem Video aufgenommenen SuS dieser Weitergabe schriftlich

und nach ausführlicher vorheriger Rechtsbelehrung zustimmen müssen. Es ist deshalb ratsam, derartiges Videomaterial in der Schule zu bearbeiten.

Zur Analyse: Es wird nur ein kurzer Ausschnitt analysiert (75:50-58:10, vgl. Aufgabe 9), weil die Aufgabe sonst zu komplex wird. Zudem muss der Filmausschnitt mehrfach angesehen werden. Eine Lösung von Aufgabe 9 könnte in etwa folgendermaßen lauten:

Szene[4] Nr.	*Time-code*	*Wer?*	*Handlung und Bewegungsrichtung*	*Einstellung*	*Kameraperspektive*
1	57:50	Dieb, Kinder	Dieb rennt weg, Kinder verfolgen ihn: von rechts nach links	Halbtotale	leichte Aufsicht
2	57:55	Dieb, Kinder	wie 1	Totale	Aufsicht (etwa 45 Grad)
3	57:59	Kinder	Kinder rennen: von hinten rechts nach vorne links	Halbtotale	Normal (Erwachsenen-perspektive)
4	58:00	Dieb, Kinder	Dieb rennt weg, Kinder verfolgen ihn: von hinten nach vorne	Totale	Aufsicht (etwa 45 Grad): Kamerastandort wie bei Szene 2
5	58:05	Dieb, Kinder	wie 4	Bewegung Halbtotale – Nah	Normal (Erwachsenen-perspektive)

Aufgaben:

GA: Gruppe 1: Einstellung „Weit"/"Totale", Kameraperspektive „Aufsicht"

1. Bildet ungefähr gleich große Gruppen von sieben bis zehn Mitgliedern. Ein Gruppenmitglied bedient als ‚Kameramann' bzw. ‚Kamerafrau' das Videoaufnahmegerät (Camcorder, Fotoapparat oder Handy), ein Gruppenmitglied wird später von den anderen gejagt, alle anderen sind die Jäger.
2. Fertigt eine kurze Probeaufnahme mit dem Videoaufnahmegerät an, um sicherzustellen, dass Bild und Ton korrekt aufgezeichnet werden.
3. Plant die Videoaufnahme:
   a) Verwendet die Einstellung „Totale" (oder, falls ihr zu wenig Platz habt, die „Halbtotale") und die Kameraperspektive „Aufsicht".

   Hinweise zu Einstellungen und Kameraperspektiven kannst du den beigefügten Informationsblättern entnehmen.

   b) Überlegt gemeinsam, wo der Kameramann stehen soll und überprüft, welchen Bereich des Schulhofs/des Sportplatzes er mit der Kamera erfassen kann. Verwendet ein Stativ, damit die Aufnahmen nicht verwackeln.

   Macht eine erste Probeaufnahme und spielt die Aufnahme ab. Besprecht miteinander, ob der Aufnahmebereich gut gewählt ist (und eure Stimmen gut zu hören sind) oder ob noch etwas verändert werden muss.

4 Zum Begriff der Filmszene vgl. http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=332 (4.7.2015).

4. Spielt nun die Verfolgungsjagd und nehmt sie auf. Achtet dabei darauf, dass eure Mimik und Gestik der darzustellenden Situation entsprechen.

   Wenn ihr einen Computer zur Verfügung habt und eure Lehrerin/eure Lehrer zusätzlich einen Videoschnitt eingeplant hat, könnt ihr eure Filmsequenz auf den PC übertragen und mithilfe des vereinbarten Videoschnittprogramms schneiden.

5. Plenum: Präsentiert eure Ergebnisse und besprecht die Gemeinsamkeiten und Unterschiede. Beschreibt die Wirkung der Einstellungen und Kameraperspektiven und haltet eure Ergebnisse schriftlich fest.
6. EA: Lies Kapitel 13 noch einmal gründlich durch und vergleiche schriftlich eure drei Varianten der Verfolgungsjagd mit der Darstellung im Roman. Achte dabei auf Gemeinsamkeiten und Unterschiede.

   Wenn du einen Computer zur Verfügung hast, kannst du die Aufgabe auch mit einem Textverarbeitungsprogramm erledigen.

7. PA: Gleicht eure Ergebnisse miteinander ab und überlegt, welche Einstellung und welche Kameraperspektive der Darstellung der Verfolgungsjagd im Roman am ehesten entsprechen würde. Haltet eure Gedanken schriftlich fest und begründet eure Meinung.
8. Plenum: Besprecht eure Ergebnisse in der Klasse.
9. Seht euch das Ende der Verfolgungsjagd in der Verfilmung von 1931 an (57:50-58:10).

   Wenn du einen Computer zur Verfügung hast und der Filmausschnitt auf dem PC abrufbar ist, kannst du den Filmausschnitt mehrfach ansehen.

   EA: Analysiere während der Filmvorführung die Einstellung und die Kameraperspektive und halte deine Ergebnisse in der Tabelle auf dem Arbeitsblatt 4 fest (auf DIN-A3 vergrößert).

   Wenn du einen Computer zur Verfügung hast, kannst du die Tabelle (Arbeitsblatt 4) in einem Textverarbeitungsprogramm öffnen und am Computer ausfüllen.

10. Plenum: Besprecht eure Ergebnisse in der Klasse. Vergleicht zum Schluss die Darstellung der Verfolgungsjagd in euren Filmen, im Roman und in der Verfilmung von 1931.

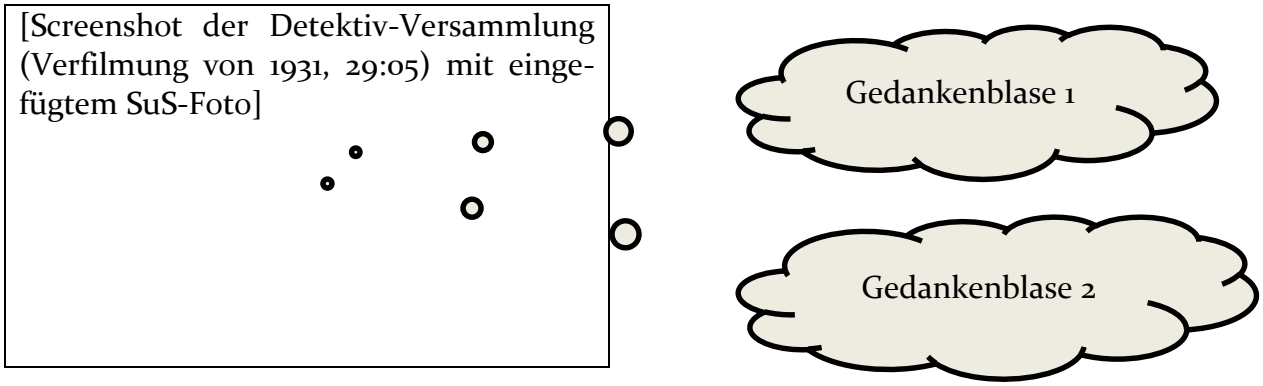
4.4.2.4 Vorschlag 4: Das eigene Gesicht in einen Screenshot einfügen, die Handlung aus dieser Perspektive wiedergeben

Kompetenz(en):	3.1.1.3, Medien: Kompetenzen 8, 14
Zeitumfang:	Etwa zwei Doppelstunden
Benötigte Materialien: Die Arbeitsblätter sind in Kapitel 4.4.3 zu finden	• Arbeitsblatt 5 (auf DIN-A3 vergrößert): zwei (!) Kopien für jede(n) Schüler(in) (für die zwei Verfilmungen von 1931 und 2001) • Arbeitsblatt 5: zwei OHP-Folien
Benötigte Medien:	• Kästner, Emil und die Detektive: Roman • Erich Kästner, Emil und die Detektive: Verfilmungen von 1931 und 2001: Screenshots der Detektivversammlung (einer aus der Verfilmung von 1931, einer aus der von 2001) • Fotoapparat (oder Handy) • Computer
Benötigte Programme:	• Bildbearbeitungsprogramm (z.B. PhotoFiltre) • Textverarbeitungsprogramm • evtl. Screenshot-Programm (z.B. Snipping Tool)

Die Aufgabe stellt eine leicht umsetzbare Möglichkeit dar, gestaltend in die Roman- und Filmhandlung einzugreifen und erste Erfahrungen mit einer Bildbearbeitung und einem Textverarbeitungsprogramm zu machen. Der Computer bietet ideale Möglichkeiten, die Bildebene eines Screenshots mit einer Schreibaufgabe zu kombinieren.

Der Grundgedanke besteht darin, die SuS Fotografien ihres Gesichts anfertigen und in einen Screenshot der drei Verfilmung einfügen zu lassen, der die Versammlung der Detektive zeigt; vorzugsweise sollten die Screenshots aus den Verfilmungen von 1931 und 2001 verwendet werden, weil sie große Unterschiede aufweisen (vgl. auch unten). Anschließend sollen die SuS Gedanken- und Sprechblasen in den Screenshot einfügen und die Handlung aus ihrer eigenen Perspektive (und somit aus der Sicht eines Beteiligten) schildern; eine Anweisung zu diesem Vorgang ist in der Anleitung 4.4.4.9 zu finden. Die gestaltende Interpretationsaufgabe ermöglicht so eine Einfühlung in die handelnden Figuren und ein besseres Verständnis für die Situation, zugleich stellt es eine Schreibübung dar.

Strukturell kann eine Lösung in etwa folgendermaßen gestaltet sein:



Das so entstehende Text-Bild-Kommunikat ist zwar als Endresultat wünschenswert, doch bieten die Sprech- und Gedankenblasen nur wenig Platz für den Schrifttext. Deshalb kann alternativ eine Tabelle aus einer Zeile und zwei Spalten erstellt werden, in deren linker Zelle das Bild eingefügt und in deren rechter Zelle die Gedanken der Figur aufgeschrieben werden:

[Screenshot der Detektiv-Versammlung (Verfilmung von 1931, 29:05) mit eingefügtem SuS-Foto]	Platz für die Gedanken der Figur

Ein sich an Aufgabe 2 anschließender Abgleich mit der Romanhandlung (9. Kapitel) und zweier Verfilmungen (1931 und 2001) ermöglicht den SuS dann wieder die ebenfalls notwendige Distanz zum Analyseobjekt, indem Unterschiede und Gemeinsamkeiten sichtbar gemacht werden können, wodurch ein präziser Blick sowohl auf die Romanhandlung als auch auf die Verfilmung eröffnet wird (Aufgaben 4 und 5, s.u.).

Zugleich sammeln die SuS erste praktische Erfahrungen im Umgang mit einer Bildbearbeitung und einem Textverarbeitungsprogramm und erfahren, dass ein Bild zum einen manipulierbar ist und zum anderen eine bestimmte Perspektive auf das Geschehen enthält.

Interessant wäre hier, die Versammlung der Detektive aus zwei Verfilmungen miteinander zu vergleichen, weil die beiden älteren Verfilmungen viel weniger Einstellungen und Perspektiven aufweisen und die Schnittfolge sehr viel langsamer ist als in der Verfilmung von 2001. Der Kontrast zwischen der Schwarzweiß-Fassung von 1931 und der Version von 2001 ist besonders groß und deshalb für einen Vergleich besonders ergiebig.

Die Aufgabe muss vor Unterrichtsbeginn gut vorbereitet werden, weil sich zum einen der Lehrende mit einem geeigneten Bildbearbeitungsprogramm (z.B. PhotoFiltre) auskennen muss und zum anderen dieselbe Software auf den schulischen Rechnern installiert sein muss.

Für jede(n) SuS muss ein eigener Computer vorhanden sein. Zudem müssen den SuS zwei Screenshots der Detektivversammlung zur Verfügung gestellt werden (vgl. Tabelle am Kapitelanfang: „Benötigte Medien“).

Aufgaben

1. a) EA: Sieh dir die beiden Screenshots am Computer an und wähle einen aus. Überlege dir, an welcher Stelle du dein Foto einfügen möchtest und welchen Bereich deines Körpers man später auf dem Foto sehen können soll, in welche Richtung du blicken möchtest und wie dein Gesichtsausdruck sein soll.

   b) PA: Sucht eine möglichst saubere weiße Wand. Stellt euch nun an die Wand und achtet darauf, dass ihr in die richtige Richtung blickt und dass euer Gesichtsausdruck euren Vorstellungen entspricht. Wichtig ist, dass euer Körper möglichst keinen Schatten an die Wand wirft. Dann macht euer Partner das Foto. Kontrolliert, ob das Foto euren Vorstellungen entspricht; fertigt im Zweifelsfall ein weiteres Foto an.

   c) Übertragt die Fotos auf den PC. Eine Anweisung dazu findet ihr in der Anleitung 4.4.4.3. **Merkt euch unbedingt den Speicherort!**

2. EA:

   a) Öffne ein Bildbearbeitungsprogramm (z.B. „PhotoFiltre“), öffne dein Bild und stelle es frei. Eine Anweisung für „PhotoFiltre“ findest du in der Anleitung 4.4.4.7.

   b) Starte nun ein Textverarbeitungsprogramm (z.B. Microsoft „Word“), lege ein Dokument an und speichere es unter einem aussagekräftigen Namen in einen Ordner (Eine Anweisung dazu findest du in der Anleitung 4.4.4.1). **Merke dir unbedingt den Speicherort!**

   c) Richte das Dokument im „Querformat“ aus und füge zunächst den Screenshot und anschließend das freigestellte Foto ein. Bearbeite das freigestellte Foto so, dass es die richtige Farbe und Größe aufweist und im Vordergrund steht. Lege es nun über den Screenshot.

      Eine Anweisung zu diesem gesamten Vorgang findest du in der Anleitung 4.4.4.8.

   d) Füge in das Dokument Gedankenblasen ein, die zu dem freigestellten Foto führen (eine Anweisung zu diesem Vorgang findest du in der Anleitung 4.4.4.9). Schreibe in die Gedankenblasen, was du in dieser Situation erleben, fühlen und denken würdest!

      Eventuell sind die Gedankenblasen so klein, dass nicht dein gesamter Text hineinpasst. In diesem Fall kannst du eine Tabelle aus einer Zeile und zwei Spalten anlegen, den Screenshot in die linke Zelle der Tabelle einfügen und in der rechten Zelle der Tabelle schreiben.

3. GA/Plenum: Zeigt euch gegenseitig eure bearbeiteten Screenshots und überlegt gemeinsam, wie man einzelne Screenshots evtl. verbessern kann.

4. Plenum:

   a) Betrachtet mehrmals gemeinsam den Filmausschnitt aus der Verfilmung von 1931, der die ersten 30 Sekunden der Detektiv-Versammlung zeigt (27:14-27.44). Fülle während der Filmvorführung die Tabelle auf Arbeitsblatt 5 aus.

b) Seht euch nun die entsprechende Szene aus der Verfilmung von 2001 mehrmals an (34:08-34:38). Fülle auch hier während der Filmvorführung die Tabelle auf Arbeitsblatt 5 aus (zweite Kopie des Arbeitsblatts).

Wenn du einen Computer zur Verfügung hast und der Filmausschnitt auf dem PC abrufbar ist, kannst du den Filmausschnitt in EA mehrmals ansehen.

5. PA: Vergleicht die Länge der Einstellungen (d.h. die Sekunden, die vom Anfang bis zum Ende einer Einstellung vergehen), die Einstellungen und die Kameraperspektiven beider Versionen miteinander und haltet eure Ergebnisse stichwortartig fest. Notiert auch allgemeine Beobachtungen.
6. GA/Plenum: Besprecht eure Ergebnisse miteinander und überlegt, wie die verschiedenen Darstellungsarten auf den Zuschauer wirken.
7. Plenum: Seht euch nacheinander die gesamte Versammlung der Detektive in den Verfilmungen von 1931 (27.14-29.40) und 2001 (34:08-37:50) an. Haltet eure Beobachtungen stichwortartig fest.

   Wenn du einen Computer zur Verfügung hast und der Filmausschnitt auf dem PC abrufbar ist, kannst du den Filmausschnitt mehrfach ansehen.
8. PA: Lest gemeinsam das 9. Kapitel des Romans und sprecht über Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den Verfilmungen und dem Roman und die jeweilige Wirkung. Notiert eure Ergebnisse stichwortartig.
9. Plenum: Besprecht eure Ergebnisse miteinander und haltet sie schriftlich fest.

4.4.2.5 Vorschlag 5: Skizzen weiterer Unterrichtsideen

Weitere Möglichkeiten zur Integration audiovisueller Medien und/oder Symmedien im Zusammenhang mit einer Beschäftigung mit Erich Kästners Kinderroman „Emil und die Detektive“ wären z.B.:

- Erzählen: In allen drei Verfilmungen wird eine neue Szene hinzuerfunden: Als der Dieb gerade im Badezimmer (1931, 1954) bzw. auf Diebestour ist (2001), schleicht sich Emil in sein Zimmer und sucht nach seinem Geld. Der Dieb kehrt zurück, bevor Emil das Zimmer verlassen kann, Emil versteckt sich unter dem Bett und kann erst davonschleichen, als der Dieb eingeschlafen ist.

  Im Roman schleichen sich Gustav und Emil zwar ins Hotel ein und übernachten in der „Hausdienerstube“, doch dringen sie nicht in das Zimmer des Diebs ein. Es wäre deshalb reizvoll, die SuS im Anschluss an Kapitel 11 ein neues Kapitel (oder den Höhepunkt einen solchen Kapitels) schreiben zu lassen mit der Vorgabe, dass Emil sich ins Zimmer des Diebs begibt, um sein Geld zu suchen. Eine solche Aufgabe ließe sich sinnvoll in eine UE zum Thema „Erzählen“ integrieren.

  Die Schülerfassungen können anschließend mit einer oder allen drei Verfilmung(en) verglichen werden, wodurch der Blick auf die intermediale Gestaltung der Verfilmung(en) gerichtet werden könnte.
- Bericht: Die SuS können sich z.B. in die Rolle Emils hineinversetzen und über die Ereignisse vom Beginn seiner Reise bis zur Verhaftung des Diebs einen Bericht für die Polizei verfassen. Alternativ können auch Ausschnitte der Reise gewählt werden (z.B. die Bahnfahrt, die erste Verfolgung, die Belagerung des Hotels, die zweite Verfolgungsjagd).
- Personenbeschreibung: Die SuS können den Emil-Darsteller aus der Verfilmung von 2001 beschreiben, eine passende Fotografie ist unter http://media1.kino.de/2015/05/tobias-retzlaff-bild-rct260x344u.jpg zu finden (31.1.2016). Möglich wäre es auch, als Übung zwei Emil-Darsteller zu beschreiben und anschließend zu vergleichen, z.B. mit dem Foto unter http://www.arsenal-berlin.de/uploads/_processed_/csm_Emil-31_3821caa93f.jpg (31.1.2016).
- Medienschulung, Analyse und Produktion (Themenbezug „Großstadt“): Im Roman benutzen die Kinder zeitgemäße Kommunikations- und Verkehrsmittel wie Telefon, Zug, Straßenbahn oder Auto, im Film von 1931 reist Emil in seine Heimatstadt Neustadt mit dem Flugzeug zurück. Die Vitalität und Ruhelosigkeit des zentralen Handlungsorts des Romans, der Großstadt Berlin, wird in dem Roman ebenfalls immer wieder geschildert:

  „Es war schon dunkel geworden. Überall flammten Lichtreklamen auf. Die Hochbahn donnerte vorüber. Straßenbahnen und Autobusse, Autos und Fahrräder vollführten ein tolles Konzert. Im Café Woerz wurde Tanzmusik gespielt. Die Kinos, die am Nollendorfplatz liegen, begannen mit der letzten Vorstellung. Und viele Menschen drängten hinein.“ (S. 109)

  Als produktive Aufgabe könnten die SuS eigene Fotos, Filme oder Hörspiele mit der Titel „Großstadtverkehr“ anfertigen und die entsprechende Gestaltung mit der Romanvorlage und der Darstellung in den drei Verfilmungen vergleichen.

- Medienschulung, Filmanalyse und -produktion: In Kästners Roman spielt das Telefon eine nicht unbedeutende Rolle, da es von den Detektiven für die Koordination ihrer Aktivitäten benutzt wird. Am Schluss des Romans wird der kleine Dienstag, der die Rolle des Telefonisten übernimmt, ausdrücklich von Emils Großmutter für seine Pflichterfüllung gelobt.

  Als produktive Aufgabe könnten die SuS die Grundsituation „Am Telefon" verfilmen und mit der Romanvorlage und den Verfilmungen vergleichen.
- Medienschulung, Filmanalyse: Im Roman und in den Verfilmungen von 1931 und 1954 hat Emil während seines Schlafs im Zug nach Berlin einen Albtraum. Beide Verfilmungen weichen stark von der Romanvorlage ab, weshalb ein Vergleich ergiebig sein könnte, da Emil im Roman und in den beiden Verfilmungen seine Erlebnisse jeweils unterschiedlich (psychisch) verarbeitet.
- Medienschulung, Filmanalyse: Die Figur des Diebs steht im Roman und in den drei Verfilmungen im Zentrum der Handlung, die Interpretation dieser Figur weicht aber in allen drei Verfilmungen stark voneinander ab. Anhand der Exposition dieser Figur auf Emils Zugfahrt nach Berlin lassen sich gewichtige Unterschiede sehr anschaulich herausarbeiten.
- Unter http://www.goethe.de/ins/it/pro/daf/NET-Rucksack-Emil-und-die-Detektive.pdf (29.5.2015) finden sich Materialien für DAF-Unterricht zur Verfilmung von 2001.

4.4.3 Arbeitsblätter

4.4.3.1 Arbeitsblatt 1 (zu Aufgabe 4.4.2.1)

Zeichnung Walter Triers:

[Emil (vgl. Romanausgabe Zürich 1935[165], S. 18)]

Aufgaben:

a) Beschreibe zunächst schriftlich die Zeichnung Walter Triers.
b) Erläutere dann, was der Junge fühlen und denken könnte und was das über seinen Charakter aussagt. Begründe deine Äußerungen.
c) Vergleiche anschließend schriftlich diese Zeichnung mit deiner Zeichnung und den jeweiligen Charakter beider Figuren miteinander (Gemeinsamkeiten und Unterschiede).

Wenn du einen Computer zur Verfügung hast, kannst du nun die Zeichnung Walter Triers in dein Dokument einfügen (vgl. die Anleitungen 4.2. und 4.4.) und auch die schriftlichen Aufgaben am PC bearbeiten. Besonders übersichtlich wird dein Dokument, wenn du deine Zeichnung und die Walter Triers nebeneinanderstellst. **Wichtig! Da die Zeichnung Walter Triers urheberrechtlich geschützt ist, darfst du das Bild nicht per E-Mail verschicken oder auf eine Internetseite stellen!**

4.4.3.2 Arbeitsblatt 2 (zu Aufgabe 4.4.2.1)

Verfilmung von 1931, zweite Szene (4:45 bis 7:45):

Handlungsort: _____ Personen: _____

Wer?	Handlung	Mimik, Gestik	Äußerungen	Sonstige Beobachtungen

Was sagen all diese Beobachtungen über Emils Charakter aus?

4.4.3.3 Arbeitsblatt 3 (zu Aufgabe 4.4.2.2)

Sechs Zeichnung Walter Triers:

[Emils Großmutter (vgl. Romanausgabe Zürich 1935[165], S. 26)]

[Hotel am Notteldorfplatz (vgl. Romanausgabe Zürich 1935[165], S. 23)]

[Der Junge mit der Hupe (vgl. Roman-ausgabe Zürich 1935[165], S. 24)]

[Eisenbahnabteil (vgl. Romanausgabe Zürich 1935[165], S. 20)]

[Pony Hütchen (vgl. Romanausgabe Zürich 1935[165], S. 22)]

[Herr im Steifen Hut (vgl. Romanausgabe Zürich 1935[165], S. 21)]

4.4.3.4 Arbeitsblatt 4 (zu Aufgabe 4.4.2.3)

Einstellungen und Kameraperspektiven in der Verfilmung des Romans „Emil und die Detektive“ von Erich Kästner von 1931:

Wo spielt die Handlung? _____

Szene Nr.	**Time-code**	**Wer?**	**Handlung und Bewegungsrichtung**	**Einstellung** (Weit, Totale, Halbtotale, Halbnahe, Amerikanisch, Nahe, Groß, Detail)	**Kameraperspektive** (Normalsicht, Aufsicht, Untersicht, Point of view, Over the shoulder)
1	57:50				

4.4.3.5 Arbeitsblatt 5 (zu Aufgabe 4.4.2.4)

Anfang der Detektiv-Besprechung in den Verfilmungen des Romans „Emil und die Detektive“ von Erich Kästner von 1931 (27:14-27:44) und 2001 (34:08-34:38): Notiere den Ort der Handlung und halte in der Tabelle die Länge der jeweiligen Einstellung, die Einstellung und die Kameraperspektive fest:

Verfilmung von:_____ Ort der Handlung: _____

Timecode	**Länge der Einstellung**	**Einstellung** (Weit, Totale, Halbtotale, Halbnahe, Amerikanisch, Nahe, Groß, Detail) **Kameraperspektive** (Normalsicht, Aufsicht, Untersicht, Point of view, Over the shoulder)

4.4.4 Anleitungen

(zum Einsatz des Computers)

4.4.4.1 Ein Dokument anlegen und speichern

Die Vorgehensweise, die du befolgen musst, um ein Dokument anzulegen oder zu speichern, ist in jedem Textverarbeitungsprogramm anders. Über eine Suchmaschine wie z.B. www.blindekuh.de (29.5.2015) sind Anleitungen zu grundlegenden Funktionen vieler Programme im Internet zu finden.

Eine Anleitung zum Anlegen und Speichern von Word-Dokumenten findest du unter https://support.office.com/de-ch/article/Grundlegende-Aufgaben-in-Word-2013-87b3243c-b0bf-4a29-82aa-09a681999fdc (29.5.2015).

4.4.4.2 Ein Bild einscannen

Die Vorgehensweise, die du befolgen musst, um ein Bild einzuscannen, ist stets ähnlich, hängt aber im Detail von dem Scanner (und dem dazugehörigen Programm) ab, den du benutzt.

Bei vielen Scannern musst du das Bild mit der Bildseite nach unten auf das Vorlagenglas legen, das Scanprogramm öffnen, über die „Vorschau" den Ausschnitt festlegen, der eingescannt werden soll, das Bild scannen und abspeichern. **Wichtig ist, dass du dir den Ordner merkst, in dem du das Bild abspeicherst.**

4.4.4.3 Ein Foto oder einen Film aufnehmen und auf den PC übertragen

Fertige ein Foto mit einem Fotoapparat oder Handy an. Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten, das Bild von dem Fotoapparat oder Handy auf den PC zu übertragen.

Bereite die Übertragung vor, indem du einen Ordner anlegst, in dem du das Bild speichern möchtest. Eine Anleitung zur Vorgehensweise unter Windows findest du unter http://windows.microsoft.com/de-de/windows/create-new-folder#1TC=windows-7 (29.5.2015).

- Fotoapparat: Im Fotoapparat steckt in der Regel eine Speicherkarte, die du entnehmen und in den Computer stecken kannst. Wenn du einen Windows-PC verwendest, kannst du den Explorer öffnen (nicht mit dem „Internet-Explorer" verwechseln!) und dort auf die Speicherkarte des Fotoapparats klicken.
  Klicke dann mit der *rechten* Maustaste auf das Bild und klicke in dem sich öffnenden Kontextmenü mit der *linken* Maustaste auf „kopieren". Klicke anschließend mit der *rechten* Maustaste auf den Ordner, in den du das Bild einfügen möchtest, und klicke in dem sich öffnenden Kontextmenü mit der *linken* Maustaste auf „einfügen". Nun sollte das Bild in dem Ordner sein.
- Handy: Hier ist die Vorgehensweise von deinem Handy abhängig. Suche über einer Suchmaschine (z.B. www.blindekuh.de 29.5.2015) nach einer Bedienungsanleitung für dein Handy und erkundige dich darüber, wie du Dateien vom internen Speicher oder einer eingelegten Speicherkarte auf einen Computer übertragen kannst.

4.4.4.4 Ein Foto in ein Textverarbeitungsprogramm einfügen

Die Vorgehensweise, die du befolgen musst, um ein Bild in ein Textverarbeitungsprogramm einzufügen, ist stets ähnlich, hängt aber im Detail von dem Computer und seinem Betriebssystem und dem verwendeten Textverarbeitungsprogramm ab.

Eine Anleitung für das Programm „Word“ findest du unter https://support.office.com/de-at/article/Einf%C3%BCgen-von-Bildern-und-ClipArt-Objekten-9b5aaa13-9c734dd4-a1d0-28d3b7aa83cb?ui=de-DE&rs=de-AT&ad=AT (29.5.2015).

4.4.4.5 Das Dateiformat umwandeln

In der Regel ist es kein Problem, z.B. Handyvideos nach der Übertragung auf den PC abzuspielen. Manche Handy-Apps aber verwenden spezielle Dateiformate, die mit den gängigen Abspiel- und/oder Videoschnittprogrammen nicht kompatibel sind. Hier kann nur ein Test Klarheit bringen. Oft kann die Verwendung einer anderen App, die ein anderes Dateiformat verwendet, eine Lösung herbeiführen, für viele Dateiformate können kostenlose Programme aus dem Internet heruntergeladen werden, die Dateiformate umwandeln (z.B. „FormatFactory“, vgl. http://www.chip.de/downloads/FormatFactory_32504225.html, 29.5.2015).

Eine Anleitung findet sich z.B. unter http://www.tooltricks.de/format-factory/ (29.5.2015) oder https://www.youtube.com/watch?v=1VPtIBIxHNU (29.5.2015).

4.4.4.6 Ein Video schneiden

Es gibt zahlreiche gute Videoschnittprogramme auf dem Markt, von denen die meisten aber kostenpflichtig sind und in die man sich z.T. erst intensiv einarbeiten muss. Ein besonders einfach zu bedienendes, kostenloses Programm, das sich ohnehin auf den meisten Windows-Rechnern findet, ist der „Windows MovieMaker“. Das Programm bietet zwar nur absolute Basisfunktionen, ist aber innerhalb kurzer Zeit zu beherrschen.

Ein Tutorial findet sich z.B. unter http://lehrerfortbildung-bw.de/werkstatt/video/moviemaker/ (29.5.2015), viele andere Anleitungen sind im Internet abrufbar.

4.4.4.7 Ein Foto freistellen mit PhotoFiltre

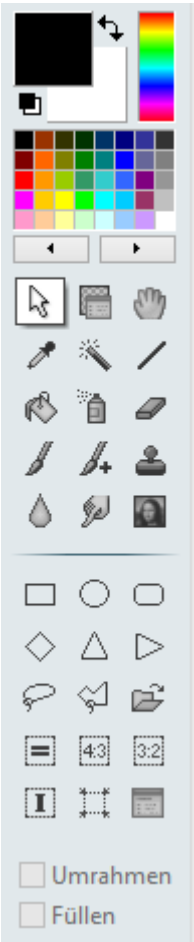
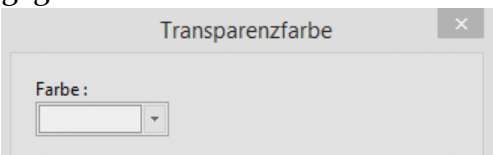


Abbildung 1

1. Öffne das Programm „PhotoFiltre“ (derzeit als Version 7).
2. Öffne das Bild, aus dem du ein Details ausschneiden möchtest (Datei – öffnen, Bild suchen, anklicken – öffnen).
3. Stelle sicher, dass am rechten Rand des Programmfensters die „Werkzeugpalette“ zu sehen ist (vgl. **Abbildung 1**). Wenn du sie nicht sehen kannst, klickst du im Menü „Ansicht“ auf den Eintrag „Werkzeugpalette“. Nun müsste die Werkzeugpalette zu sehen sein.
4. Wähle das „Lasso“ aus: .
5. Umrande nun den Bildausschnitt, den du ausschneiden möchtest, mit dem Lasso, indem du die linke Maustaste drückst (und permanent gedrückt hältst!) und die Kontur des Bildes nachzeichnest, bis du wieder am Ausgangspunkt angekommen bist.
6. Klicke nun mit der *rechten (!)* Maustaste *in* (!) den Bildausschnitt, den du ausschneiden möchtest, gehe auf „Bild freistellen“ und klicke mit der *linken* (!) Maustaste darauf. Der Bildausschnitt ist nun ausgeschnitten, der Hintergrund ist weiß.
7. Klicke im Menüband (**Abbildung 2, s.u.**) auf die Schaltfläche

- „Transparenzfarbe“ und achte darauf, dass als „Farbe“ weiß vorgegeben ist:



Klicke nun auf Ok. Der Hintergrund ist nun grau-weiß kariert: .

8. Speichere das Bild im Dateiformat „png“ (Datei – *speichern unter* (!), Ordner angeben, sicherstellen, dass als Dateityp „PNG“ vorgegeben ist, „speichern“ anklicken).

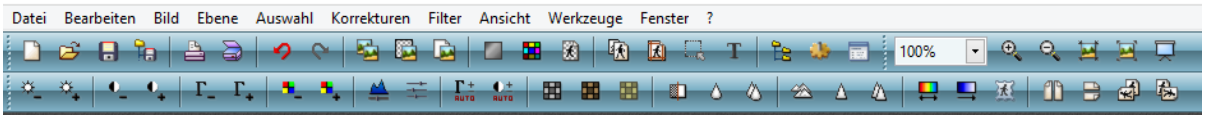


Abbildung 2

4.4.4.8 Zwei Fotos übereinanderlegen in Microsoft Word 2013

In anderen Textverarbeitungsprogrammen kann der Vorgang völlig anders sein. Sollte auf den Schulcomputern an deiner Schule ein anderes Programm installiert sein, erkundige dich im Internet, wie du Bilder einfügen und übereinanderlegen kannst.

In Word 2013:

Starte das Programm, lege ein Dokument an und speichere es unter einem aussagekräftigen Namen in einen Ordner (eine Anweisung dazu findest du in der Anleitung 4.1). **Merke dir unbedingt den Speicherort!**

Richte das Dokument im „Querformat“ aus (Menü „Seitenlayout“, Registerkarte „Seite einrichten“, „Format“, „Weitere Papierformate“, Registerkarte „Seitenränder“: Klick auf „Querformat“, OK) und füge zunächst den Screenshot und anschließend das freigestellte Foto ein (Menü „Einfügen“, „Bilder“).

Klicke auf den Screenshot und anschließend auf das Menü „Seitenlayout“, „Position“, „mit Text in Zeile“, anschließend im Menü „Seitenlayout“, „Zeilenumbruch“, „Hinter den Text“. Diese Einstellung ermöglicht es dir, das freigestellte Bild über den Screenshot zu legen.

Klicke nun auf das freigestellte Foto und anschließend auf das Menü „Seitenlayout“, „Position“, „mit Text in Zeile“, anschließend im Menü „Seitenlayout“, „Zeilenumbruch“, „Vor den Text“ (!).

Klicke mit der *rechen* (!) Maustaste auf das freigestellte Foto und wähle den Eintrag „Grafik formatieren“, woraufhin sich am rechten Seitenrand das Menü „Grafik formatieren“ öffnet. Klicke auf die Schaltfläche , dann auf „Bildfarbe“, „Neu einfärben“ und wähle die passende Farbe zum Bild.

Ziehe an den Anfassern am Bild, um das Bild auf die gewünschte Größe zu verkleinern. Klicke zum Schluss auf das Bild und ziehe es an die Stelle in der Fotografie, die du ausgewählt hast. Speichere die Datei ab.

Nun sollte das Foto von dir Teil des Bildes sein!

4.4.4.9 Gedankenblasen einfügen in Microsoft Word 2013

Starte das Programm und öffne das Dokument mit dem Screenshot und deinem Foto (Menü „Datei“, „öffnen“).

Gehe auf das Menü „Einfügen“, „Formen“, „Legenden“ und wähle die Form aus, die dir am besten gefällt. Dein Mauszeiger wird nun zu einem Kreuz. Klicke mit der linken Maustaste auf den Screenshot und ziehe die Maus ein wenig nach rechts unten, bis eine Sprech- oder Gedankenblase entsteht. Mit einem Doppelklick rufst du das Menü „Zeichentools“ – „Format“ auf, über das du Zugriff auf vielfältige Gestaltungsmöglichkeiten für die Gedankenblase hast. Ein einzelner Klick auf die Gedankenblase ermöglicht dir die Eingabe von Text.

4.4.4.10 Einen Filmausschnitt auf Festplatte speichern

1. Öffne das Programm „VLC media player“, das kostenlos aus dem Internet heruntergeladen werden kann.
2. Klicke auf den Menüeintrag „Ansicht“ und anschließend auf „Erweiterte Steuerung“. Daraufhin öffnet sich oberhalb der Steuerungsleiste ganz unten auf dem Bildschirm eine weitere Steuerungsleiste mit vier Symbolen:

3. Klicke auf den Menüeintrag „Werkzeuge“ und dann auf „Einstellungen“. Klicke in dem sich öffnenden Fenster links auf den Eintrag „Input/Codecs“, dann unter „Dateien“ – “Aufnahme-Verzeichnis oder Dateiname“ auf „Durchsuchen“ und gib den Ordner an, in dem du deine Filmausschnitte speichern möchtest. **Wichtig: Merke dir gut, welchen Ordner du hier angibst!**
4. Lege nun die Film-DVD in den DVD-Player des Computers ein. Klicke im „VLC media player“ auf den Menüeintrag „Medien“ und danach auf „Medium öffnen“. Je nachdem, welcher Laufwerksbuchstabe dem DVD-Player in deinem Computer zugewiesen ist, muss in dem sich nun öffnenden Fenster der entsprechende Laufwerksbuchstabe ausgewählt sein; auf vielen Computern ist es das Laufwerk (D:) oder (E:). Wähle den richtigen Laufwerksbuchstaben aus und klicke auf „Wiedergabe“.
5. Klicke in dem sich öffnenden DVD-Menü auf „DVD-Wiedergabe“. Der Film wird nun von Anfang an abgespielt.
6. Klicke auf die Pausentaste „ “ und drücke die Taste „t“. Es öffnet sich ein neues Fenster „Gehe zu Zeitpunkt“. In diesem Fenster kannst du an die Stelle des Films springen, die du wiedergeben willst.
7. Wenn du den Anfang der Stelle gefunden hast, den du aufnehmen willst, drückst du die Taste „t“ und gehst um fünf Sekunden zurück. Die Zeit von fünf Sekunden reicht aus, um nach dem Abspielbeginn die Aufnahme zu starten.
8. Klicke auf die Abspieltaste „ “, der Film wird nun an der gewünschten Stelle beginnend abgespielt.
9. Klicke in genau dem Moment auf die Aufnahmetaste „ “, in dem die Aufnahme starten soll. Beende die Aufnahme durch einen erneuten Klick auf die Aufnahmetaste.

Nun sollte der gewünschte Filmausschnitt in dem unter 3. angegebenen Ordner vorliegen. **Wichtig:** Es dürfen maximal 12% oder fünf Minuten eines urheberrechtlich geschützten Werks in einen kennwortgeschützten Moodle-Kursraum eingestellt werden, der einer klar begrenzten Gruppe von Teilnehmern zur Verfügung steht, (vgl. hierzu http://lehrerfortbildung-bw.de/sueb/recht/checkl/musik_video.htm, 29.5.2015).

4.4.5 Vorgeschlagene Software (Basis: Windows-PC)

- Bildbearbeitungsprogramm: PhotoFiltre (Freeware; hier in Version 7.2.1)
- Textverarbeitungsprogramm: Microsoft Word (hier in Version 2013)
- Scanprogramm (vom Scanner abhängig)
- Screenshot-Programm: Snipping Tool (auf jedem Windows-Rechner vorhanden, ohne Versionsangabe)
- Videoabspielprogramm: VLC Media Player (Freeware, hier in Version 2.1.5)
- Videoschnittprogramm: Movie Maker (auf jedem Windows-Rechner vorhanden, hier in Version 2012)

5. Literatur

5.1 Internetquellen: TOP 10

Bewusst werden an dieser Stelle lediglich zehn Webseiten genannt, die von seriösen Anbietern stammen und umfangreiche Informationen für Kinder, Jugendliche und Erwachsene beinhalten, von denen ausgehend das weitgefächerte, sehr unübersichtliche Angebot an Medienseiten erkundet werden kann. Viele Seiten richten sich direkt an LuL oder SuS und enthalten kostenlos herunterladbares Unterrichtsmaterial, Videos, Spiele und Tests rund um das Thema Computer und Internet (Stand: Mai 2015).

http://www.hanisauland.de/lexikon/volltextsuche.html?q=soziale+netzwerke
http://www.schau-hin.info/medien/internet/wissenswertes/das-sind-gute-kinderseiten.html
http://www.klicksafe.de/materialien/
http://www.internet-abc.de/kinder/index.php?SID=sMzDfnk6RjtOoTHvH5s3vplXNzJ2hzZJ
http://www.lehrer-online.de/lehrer-online.php
http://www.surfen-ohne-risiko.net/
http://www.watchyourweb.de/p3060165223_462.html
http://www.zum.de
http://lehrerfortbildung-bw.de/werkstatt/freemedia/
http://www.rossipotti.de

5.2 Gesamtverzeichnis

- Abraham, Ulf (Hg.): Praxis Deutsch, Zeitschrift für den Deutschunterricht, Heft 237: Kurzspielfilme, Seelze: Friedrich, 1/2013. Eine DVD, die zahlreiche der in der Zeitschrift vorgestellten Kurzspielfilme enthält, ist zusätzlich erhältlich.
- Aufenanger, Stefan et al (Hgg.): Computer + Unterricht. Lernen und Lehren mit digitalen Medien. Bad 91: Bilder. Seelze: Friedrich 2013
- Bachmair, Ben: Medienwissen für Pädagogen. Medienbildung in riskanten Erlebniswelten. Wiesbabaden: Verlag für Sozialwissenschaften, 2009
- Baurmann, Jürgen et al. (Hgg.): Praxis Deutsch. Zeitschrift für den Deutschunterricht. Band 153: Medien im Deutschunterricht. Seelze: Friedrich 1999
- ders.: Praxis Deutsch. Zeitschrift für den Deutschunterricht. Band 232: Text und Bild. Seelze: Friedrich 2012
- ders.: Praxis Deutsch. Zeitschrift für den Deutschunterricht. Band 237: Kurzspielfilme. Seelze: Friedrich 2013
- Biermann, Ralf et al.: Medienkompetenz und Medienbildung: Medienpädagogische Perspektiven auf Kinder und Kindheit. In: In: Fleischer, Sandra et al. (Hgg.): Handbuch Kinder und Medien (= Digitale Kultur und Kommunikation Bd. 1), Wiesbaden: Springer 2014, S. 59-73

- Billmayer, Franz: Viele Bilder, überall – Bildkompetenz in der Mediengesellschaft. In: Lieber, Gabriele (Hg.): Lehren und Lernen mit Bildern. Ein Handbuch zur Bilddidaktik. Baltmannsweiler: Schneider [2]2013, S. 72-80
- Bohl, Thorsten et al.: Allgemeindidaktische Kategorien für die Analyse von Aufgaben. In: Bohl, Thorsten et al. (Hgg): Lern- und Leistungsaufgaben im Unterricht. Fächerübergreifende Kriterien zur Auswahl und Analyse. Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt 2013, S. 9-45
- Bönnighausen, Marion: Intermediale Kompetenz. In: Kompetenzen im Deutschunterricht. Beiträge zur Literatur-, Sprach- und Mediendidaktik, Hrsg. von Heidi Rösch, Frankfurt et al.: Peter Lang [2]2008 (= Beiträge zur Literatur- und Mediendidaktik, Hrsg. von Bodo lecke, Bd. 9), S. 51-69
- Dehn, Mechthild et al.: Ästhetische Zugangsweisen und ihre Potentiale für Literalität – Schreiben zum Gemälde „Die Netzflickerinnen". In: Lieber, Gabriele (Hg.): Lehren und Lernen mit Bildern. Ein Handbuch zur Bilddidaktik. Baltmannsweiler: Schneider [2]2013, S. 225-235
- Frederking, Volker, Jostig, Petra (Hgg.): Medienintegration und Medienverbund im Deutschunterricht (= Diskussionsforum Deutsch, Band 18), Baltmannsweiler: Schneider 2005
- Frederking, Volker et al.: Mediendidaktik Deutsch, Eine Einführung. Berlin: Erich Schmidt 2012 (= Grundlagen der Germanistik 44)
- Frederking, Volker et al: Mit Medien umgehen. In: Behrens, Ulrike et al.: Bildungsstandards Deutsch: konkret, Sekundarstufe I: Aufgabenbeispiele, Unterrichtsanregungen, Fortbildungsideen. Berlin: Cornelsen [1]2014, S. 202-209
- Fuhs, Burkhard: Medien in der mittleren Kindheit. In: Fleischer, Sandra et al. (Hgg.): Handbuch Kinder und Medien (= Digitale Kultur und Kommunikation Bd. 1), Wiesbaden: Springer 2014, S. 313-322
- Gapski, Harald: Medienkompetenz messen? Verfahren und Reflexionen zur Erfassung von Schlüsselkompetenzen. Düsseldorf, München: kopaed 2006 (=Schriftenreihe Medienkompetenz des Landes Nordrhein-Westfahlen, Bd. 3)
- Grebe, Claudio und Fleischer, Sandra: Entwicklungsaufgaben und kritische Lebensereignisse. In: Fleischer, Sandra et al. (Hgg.): Handbuch Kinder und Medien (= Digitale Kultur und Kommunikation Bd. 1), Wiesbaden: Springer 2014, S. 153-162
- Greving, Johannes et al: Diagnostizieren, Fordern und Fördern. Berlin: Cornelsen [5]2014
- Groeben, Norbert und, (Hgg.): Medienkompetenz. Voraussetzungen, Dimensionen, Funktionen. Weinheim und München: Juventa 2002 (= Lesesozialisation und Medien, Hrsg. von Norbert Groeben und Bettina Hurrelmann)
- Hengst, Heinz: Kinderwelten im Wandel. In: Fleischer, Sandra et al. (Hgg.): Handbuch Kinder und Medien (= Digitale Kultur und Kommunikation Bd. 1), Wiesbaden: Springer 2014, S. 17-29

- Höhne, Thomas: Wissen, Medien, und Vermittlung. In: Appelt, Ralf et al. (Hgg.): Medien & Bildung, Institutionelle Kontexte und kultureller Wandel. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften 2011 (= Medienbildung und Gesellschaft, Bd. 20)
- Höpel, Ingrid: Bildkompetenz als pädagogische Schlüsselkompetenz. Forschungsstand und Perspektiven einer interdisziplinären Bilddidaktik. In: Lieber, Gabriele (Hg.): Lehren und Lernen mit Bildern. Ein Handbuch zur Bilddidaktik. Baltmannsweiler: Schneider ²2013, S. 60-71
- Hopp, Margarete und Lieber, Gabriele: Medienaffine Bilderbücher und ihre Potentiale zur Entwicklung von Medienkritik. In: Lieber, Gabriele (Hg.): Lehren und Lernen mit Bildern. Ein Handbuch zur Bilddidaktik. Baltmannsweiler: Schneider ²2013, S. 295-309
- Hoppe, Henriette und Metz, Kerstin: Fachdidaktische Analyse von Aufgaben in Deutsch. In: Bohl, Thorsten et al. (Hgg): Lern- und Leistungsaufgaben im Unterricht. Fächerübergreifende Kriterien zur Auswahl und Analyse. Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt 2013, S. 47-73
- Jantzen, Christoph: Warum haben Bilderbücher eigentlich Bilder? – Oder: Brauchen wir die Bilder von Bilderbüchern überhaupt für den schulischen Schreibunterricht? In: Lieber, Gabriele (Hg.): Lehren und Lernen mit Bildern. Ein Handbuch zur Bilddidaktik. Baltmannsweiler: Schneider ²2013, S. 236-247
- Jörissen, Benjamin: ‚Medienbildung' – ein Konzept in heterogenen institutionellen Verwendungskontexten. In: Appelt, Ralf et al. (Hgg.): Medien & Bildung, Institutionelle Kontexte und kultureller Wandel. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften 2011 (= Medienbildung und Gesellschaft, Bd. 20)
- Josting, Petra und Maiwald, Klaus: Kinder- und Jugendliteratur im Medienverbund, München: kopaed 2007
- Kästner, Erich: Emil und die Detektive, Ein Roman für Kinder. Zürich: Atrium 1651935
- Kästner, Erich: Emil und die Detektive, Verfilmung von 1931. Regie: Gerhard Lamprecht
- Kästner, Erich: Emil und die Detektive, Verfilmung von 1954. Regie: Robert A. Stemmle
- Kästner, Erich: Emil und die Detektive, Verfilmung von 2001. Regie: Franziska Buch
- Kerlen, Dietrich: Einführung in die Medienkunde, Stuttgart: Reclam 2003.
- Kepser, Matthis und Nickel-Bacon, Irmgard: Medienkritik im Deutschunterricht, (= Diskussionsforum Deutsch, Band 14), Baltmannsweiler: Schneider 2004
- Kück, Alexandra: Unterrichten mit dem Flipped Classroom-Konzept, Das Handbuch für individualisiertes und selbstständiges Lernen mit neuen Medien. Mühlheim/Ruhr: Verlag an der Ruhr 2014
- Landesinstitut für Schulentwicklung (Hg.): Kompetenzraster als Instrument zur individuellen Förderung mit gymnasialen Standards, Stuttgart 2012 (=NL13D)
- Landesinstitut für Schulentwicklung (Hg.): Lernprozesse sichtbar machen. Arbeiten mit Kompetenzrastern in Lernlandschaften, Stuttgart 2013 (=NL20)

- Lenz, Christian: Aufgaben, Möglichkeiten und Grenzen schulischer Medienpädagogik. Überlegungen aus der Sicht der Lehreraus- und –fortbildung. In: Medien & Bildung, S. 265-277
- Leisen, Josef: Lernaufgaben als Lernumgebung zur Steuerung von Lernprozessen, s.a., unter: http://www.josefleisen.de/uploads2/02%20Der%20Kompetenzfermenter%20-%20Ein%20Lehr-Lern-Modell/04%20Lernaufgaben%20als%20Lernumgebung%20zur %20 Steuerung%20von%20Lernprozessen.pdf (29.6.2015).
- Lermen, Markus: Digitale Medien in der Lehrerbildung. Rahmenbedingungen, Einflussfaktoren und Integrationsvorschläge aus (medien)pädagogischer Sicht. Baltmannsweiler: Schneider 2008 (= Grundlagen der Berufs- und Erwachsenenbildung, Hrsg. von Rolf Arnold, Bd. 57)
- Lieber, Gabriele (Hg.): Lehren und Lernen mit Bildern, Baltmannsweiler: Schneider 2008
- Löhden, Maike: Bilddidaktische Konzepte in Lesebüchern und Förderung literarischer Rezeptionskompetenzen. In: Ballis, Anja und Peyer, Ann (Hg.): Lernmedien und Lernaufgaben im Deutschunterricht. Konzeptionen und Analysen. Bad Heilbrunn: Klinkhardt 2012 (=Beträge zur historischen und systematischen Schulbuchforschung, Hrsg. von Marc Depaepe et al.), S. 203-219
- Marci-Boehncke, Gudrun und Rath, Matthias: BildTextZeichen lesen. Intermedialität im didaktischen Diskurs. München: kopaed 2006
- Medien & Bildung (Hg.): Fundus Medienpädagogik. 50 Methoden und Konzepte für die Schule. Weinheim und Basel: Beltz 2010
- Metz, Kerstin et al.: Einsatz eines fächerübergreifenden Kategoriensystems zur Analyse von Aufgaben im Fach Deutsch. In: Lernmedien und Lernaufgaben im Deutschunterricht. Hrsg. Von Anja Ballis und Ann Peyer. Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt 2012 (=Beiträge zur historischen und systematischen Schulbuchforschung, hrsg. von Marc Depaepe et al.), S. 25-47
- Moser, Heinz: Einführung in die Medienpädagogik. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften ^{5}2010
- Moser, Heinz: Medien in der späten Kindheit. In: Fleischer, Sandra et al. (Hgg.): Handbuch Kinder und Medien (= Digitale Kultur und Kommunikation Bd. 1), Wiesbaden: Springer 2014, S. 323-334
- Müller, Astrid und Wrobel, Dieter (Hgg.): Bildungsmedien für den Deutschunterricht, Vielfalt – Entwicklungen – Herausforderungen, (=Beiträge zur historischen und systematischen Schulbuchforschung), Bad Heilbrunn: Klinkhardt 2014
- Neuß, Norbert und Große-Loheide, Mike (Hgg.): Körper. Kult. Medien. Inszenierungen im Alltag und in der Medienbildung. (= Schriften zur Medienpädagogik 40) Bielefeld: AJZ Druck & Verlag 2007
- Pracht, Henrike und Löffler, Cordula: Analyse des kognitiven Aktivierungspotenzials von Aufgaben zum Orthografieerwerb. In: Lernmedien und Lernaufgaben im Deutschunterricht. Hrsg. Von Anja Ballis und Ann Peyer. Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt

2012 (=Beiträge zur historischen und systematischen Schulbuchforschung, hrsg. von Marc Depaepe et al.), S. 49-67

- Pross, Harry: Medienforschung. Film, Funk, Presse, Fernsehen, Darmstadt: Habel 1972
- Radvan, Florian: An-sehen, hin-schauen, über-blicken. Bilder im Deutschunterricht und im Lehrwerk. In: Ballis, Anja und Peyer, Ann (Hg.): Lernmedien und Lernaufgaben im Deutschunterricht. Konzeptionen und Analysen. Bad Heilbrunn: Klinkhardt 2012 (=Beträge zur historischen und systematischen Schulbuchforschung, Hrsg. von Marc Depaepe et al.), S. 183-201
- Rösch, Heidi (Hg.): Kompetenzen im Deutschunterricht, Frankfurt a.M. et al.: Lang 2005 (= Beiträge zur Literatur- und Mediendidaktik, Band 9
- Sander, Uwe et al. (Hgg.): Handbuch Medienpädagogik, Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften 2008
- Scholz, Ingvelde: Das heterogene Klassenzimmer. Differenziert unterrichten. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2012.
- Schuegraf, Martina: Medienkonvergenz und Celebritys im Kindesalter. In: Fleischer, Sandra et al. (Hgg.): Handbuch Kinder und Medien (= Digitale Kultur und Kommunikation Bd. 1), Wiesbaden: Springer 2014, S. 337-349
- Sesink, Werner: Eine kritische Bildungstheorie der Medien. In: Marotzki, Winfried und Meder, Norbert (Hgg.): Perspektiven der Medienbildung. Wiesbaden: Springer 2014
- Stiller, Jürgen: Lernstandserhebungen im Fachunterricht Kunst? – Visuelle Literalität, Standards und Kompetenzen. In: Lieber, Gabriele (Hg.): Lehren und Lernen mit Bildern. Ein Handbuch zur Bilddidaktik. Baltmannsweiler: Schneider ²2013, S. 279-286
- Tan, Wey-Han: ‚E-Learning' als Vermittler zwischen dem Analogen und dem Digitalen. In: Appelt, Ralf et al. (Hgg.): Medien & Bildung, Institutionelle Kontexte und kultureller Wandel. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften 2011 (= Medienbildung und Gesellschaft, Bd. 20)
- Tinkl, Michael: Dahinter stecken viele kluge Köpfe, Tablet-Projekt in der Klasse 6a, unter: http://www.gym-remchingen.de/index.php?option=com_content&view=article&id=527: tablet-projekt-6a&catid=49:baustelle&Itemid=72 (24.10.2015)
- Vollbrecht, Ralf: Mediensozialisation. In: Fleischer, Sandra et al. (Hgg.): Handbuch Kinder und Medien (= Digitale Kultur und Kommunikation Bd. 1), Wiesbaden: Springer 2014, S. 115-124
- Waterstradt, Anne: Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen, Eine Untersuchung der Einflussmöglichkeiten von Medien auf die Entwicklung, Saarbrücken: Verlag Dr. Müller 2007
- Weber, Stephan (Hg.): Theorien der Medien, Konstanz: UVK ²2010 (= UTB 2424)
- Wermke, Jutta: Hörerziehung im Deutschunterricht (2004), unter: http://www.ifak-kindermedien.de/ifak/publikationen/downloads/erziehungImDUStuttgart.pdf (8.6.2015)

- Winkler, Iris: Lernaufgaben im Literaturunterricht. In: Kiper, Hanna et al (Hgg): Lernaufgaben und Lernmaterialien im kompetenzorientierten Unterricht. Stuttgart. Kohlhammer 2010, S. 103-113