# Seminare und Methoden

Materialien zur aktiven Medienarbeit, Sprachförderung, Verbraucherschutz | Zum Einsatz in Integrationskursen

© ① © GMK e.V., Ministerpräsident des Landes Nordrhein-Westfalen

# Kontakt & Information:

**GMK-Geschäftsstelle** Obernstr. 24A 33602 Bielefeld www.gmk-net.de Tel. 0521 / 67788

Gefördert durch:

Der Ministerpräsident des Landes Nordrhein-Westfalen

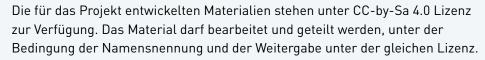


# 

# Inhaltsverzeichnis



Kapitel 1 Einleitung		
1.	Medienpädagogik der Vielfalt – Das Projekt	4
Kapitel 2 Technik-Tipps - Grundlagen und Ideen		6
1.	Bild- und Persönlichkeitsrechte	7
2.	Einstellungsgrößen und Perspektiven	9
3.	QR-Codes selbst erstellen	13
4.	Dongle- & USB-Sticks	14
5.	Ton und Licht beim Filmen	15
Kapit	el 3 Sprachförderung und Medien	16
1.	Das Interview – Themen, Fragen, Antworten	17
2.	Digitale Lernspiele – Eigene Apps basteln mit LearningApps.org	20
3.	Do it yourself! Video-Tutorials mit Mobilgeräten produzieren	22
4.	Fotostory – Mit 5 Fotos eine Geschichte erzählen	24
5.	Ganz geheim: Bilderreihen – Fotografiere 5 Dinge, die	29
6.	Prrrrrrrrr – Das klingt wie Wir raten Geräusche	30
Kapit	el 4 Medienkritik, Fake News	31
1.	Nichts ist unmöglich! – Einen eigenen Werbeclip drehen	32
2.	Newstime: Around the world 1 – Unser eigenes Nachrichten-Magazin	35
3.	Newstime: Around the world 2 – Bildersuche rückwärts	37
4.	Wo stehst Du? – Abfrage zum Mediengebrauch	38
5.	Wunderschöne Websites – Mit Spark Page tolle Themenseiten gestalten	40
Kapito	el 5 Datenschutz & Big Data	42
1.	Ich zeige mich nicht?! – Wir erstellen ein Inkognito-Selfie	43
2.	Ich ziehe meine (Daten-)Spuren – Eine Mindmap zum eigenen Online-Verhalten	45
3.	Was fühlt mein Smartphone? – Handy-Sensoren mit der App Science Journal ausprobieren	47
4.	Wir erkunden die Welt! – GeoGuessr: Ein Spiel zum Thema Datensammeln	48





# (C) (D) GMK e.V., Ministerpräsident des Landes Nordrhein-Westfalen

# Kapitel 1



# **Einleitung**

# Medienpädagogik der Vielfalt - Das Projekt



# Medienpädagogik der Vielfalt - Das Projekt

# Methoden und Seminare für Mitarbeiter\*innen in Integrationskursen oder in der Zusammenarbeit mit jungen Erwachsenen mit Flucht- oder Migrationshintergrund

Digitale Medien und die praktische Medienarbeit können auf vielfältige Art und Weise einen enormen Beitrag für die Integration leisten: Bei der gesellschaftlichen Teilhabe, beim Einstieg in das Ausbildungs- oder Berufsleben. Sie können deutsche Sprachkenntnisse erweitern und Orientierung im neuen Lebensumfeld bieten. Auch zentrale Kenntnisse im Jugend-, Verbraucher- und Datenschutz spielen zunehmend eine wichtigere Rolle bei der Mediennutzung und gehören zur Medienarbeit dazu.

Mit dem vorliegenden Projekt wird genau an dieser Stelle angesetzt. Medienpädagogik der Vielfalt bietet niederschwellige Methoden und Fortbildungen zur Unterstützung an.

# Ziele des Projektes:

- Sprachförderung durch kreative Medienarbeit
- Ausbau der eigenen medienkritischen Haltung
- Niederschwellige Methoden zum Einsatz von Medien bereitstellen und vermitteln
- kulturdiverse Medienpädagogik
- Umgang mit Fake News
- Informationen zu Verbraucherschutz und kostenfreien Apps
- Auseinandersetzung mit Datenschutz und Privatsphäre
- Qualifizierung von Mitarbeiter\*innen
- Einführungen in Technik

### Das bietet unser Projekt:

#### Materialien:

Die für das Projekt entwickelten Materialien bestehen aus praktischen niederschwelligen Methoden, die visuell unterstützt aufbereitet sind. Alle Methoden sind auch online unter medien-und-vielfalt.gmk-net.de zu finden. Die Materialien stehen unter der CC-by-Sa 4.0 Lizenz zur Verfügung. Sie dürfen das Material bearbeiten und teilen, unter der Bedingung der Namensnennung und der Weitergabe unter der gleichen CC-Lizenz.

# Seminare:

Hier steigen Sie zusammen mit Expert\*innen tiefer in die Themen Datenschutz, Fake News und Sprachförderung mit Medien ein und erproben Methoden und Materialien praktisch.

#### Webinare:

In diesem Online-Angebot können die Teilnehmer\*innen ihre Fragen stellen. Es werden weitere Informationen gegeben.

#### **Tutorials und Technik-Tipps:**

Hilfreiche Anregungen zu den in den Methoden verwendeten Apps finden Sie in unseren Tutorials.



#### Anja Pielsticker

Projektkoordination & Redaktion Kontakt:

a.pielsticker (at) medienpaed.de

#### Eva Kukuk

Projektkoordination & Redaktion Kontakt:

e.kukuk (at) medienpaed.de

# Frank Schlegel

Redaktion & Videotutorials f.schlegel (at) medienpaed.de

# Expert\*innen-Team

von l.n.r. Mona Kheir el Din (www.kheireldin.de), Monika David (AWO Bielefeld), Michael Winter (jfc Medienzentrum, Köln), Heiko Wolf (dermedienwolf.de), Ulrike Becker (Uni Bielefeld), Friederike von Gross (GMK), Eva Kukuk (GMK), Şenol Keser (Stadt Dinslaken), Frank Schlegel (GMK), Renate Röllecke (GMK), Anja Pielsticker (GMK)



# weitere Projektmitarbeiter\*innen:

Alexandra Sieja Evaluation

Katharina Künkel Design & Layout

Matthias Berghahn Illustration

Thomas Kugel Programmierung



# Medienpädagogik der Vielfalt - Das Projekt

# Über die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK e.V.)

Die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) setzt sich als bundesweiter gemeinnütziger Fachverband der Bildung, Kultur und Medien für die Förderung von Medienpädagogik und Medienkompetenz ein. Auch in der Schweiz und in Österreich ist die GMK aktiv. Sie bringt medienpädagogisch Interessierte und Engagierte aus Wissenschaft und Praxis zusammen und sorgt für Information, Austausch und Transfer.

# Aktivitäten der GMK im Bereich Integration, Inklusion und Medien

Die Internetseite Medienpraxis mit Geflüchteten präsentiert vielfältige medienpädagogische Projekte mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen. Die Projekte sind nach Schwerpunkten, Medien, Zielgruppen und Methoden kategorisiert. Suchkriterien und eine freie Suche erleichtern die Recherche. Die Redaktion der GMK nimmt weitere Vorschläge an.

Zudem finden sich hier Handlungsempfehlungen und weiterführende Links medienpädagogischer Projekte mit Geflüchteten.

(Dieses Angebot ist gefördert durch das Bundesjugendministerium BMFSFJ).

# Dieter Baacke Preis Handbuch 12: Medienpädagogik der Vielfalt -Integration und Inklusion

Vielfalt in der Medienpädagogik bedeutet, alle Kinder und Jugendlichen zu erreichen und zu fördern. Gerade im Kontext Inklusion/Integration ist es notwendig, unterschiedliche Bedürfnisse und Lebenslagen einzubeziehen. In einer von Digitalisierung geprägten Gesellschaft nehmen Medienpädagogik und Medienbildung hierbei eine besondere Rolle ein, wenn es gilt, alle Kinder und Jugendlichen beim Aufwachsen zu begleiten. In diesem vom BMFSFJ geförderten Band werden theoretische Ansätze zur Inklusion/Integration sowie erprobte Praxismethoden gebündelt vorgestellt. Das Buch kann über den Verlag Kopaed bezogen werden.





www.gmk-net.de



 www.medienpraxis-mitgefluechteten.de







# 

# Kapitel 2



# Technik-Tipps Grundlagen & Ideen

1. Bild- und Persönlichkeitsrechte	7
2. Einstellungsgrößen und Perspektiven	9
3. QR-Codes selbst erstellen	13
4. Dongle- & USB-Sticks	14
5. Ton und Licht beim Filmen	15



# Bild- und Persönlichkeitsrechte

MEDIENPÄDAGOGIK DED VIELEALT

Fotografieren und die Veröffentlichung von Fotos auf verschiedenen Internet-Plattformen gehört heute für viele zum Alltag. Dabei gilt es allerdings, einige Regeln zu befolgen:

Das Foto einer erkennbaren Person darf nur mit der Einwilligung der fotografierten Person veröffentlicht werden.

Wenn die abgebildete Person nicht zustimmt, darf es nicht in einer Ausstellung oder Zeitung gezeigt, im Internet gepostet oder per WhatsApp oder über andere Messenger-Apps verschickt werden. Das gilt auch, wenn das Foto auf Facebook oder Instagram, Snapchat oder anderen sozialen Netzwerken nur für einen bestimmten Freundes- oder Followerkreis veröffentlicht wird.

Bei Kindern bis einschließlich **6 Jahren** entscheiden die Erziehungsberechtigten, ob das Foto veröffentlicht werden darf.

Kinder und Jugendliche von **7 bis einschließlich 17 Jahren** müssen bei entsprechendem Entwicklungsstand (in Juristendeutsch: "Erreichte Einsichtsfähigkeit") in die Entscheidung mit einbezogen werden. Kinder oder Jugendliche sollten verstehen, worum es geht und welche Konsequenzen eine Veröffentlichung haben kann.

In diesem Fall sollten also die Einwilligung des Kindes/ des Jugendlichen und die der Eltern vorliegen.

Die Erkennbarkeit einer Person bezieht sich nicht ausschließlich darauf, dass das Gesicht zu sehen ist. Wenn ein Foto zum Beispiel das Tattoo einer Person zeigt, durch das sie erkannt werden kann, darf das Foto ebenfalls nicht ohne die Einwilligung der Person veröffentlicht werden. Von einer Zustimmung zum fotografiert werden, kann bei Erwachsenen ausgegangen werden, wenn man sich als Gruppe für ein Foto aufstellt oder wenn man sich vor der Kamera posiert, in die Kamera lächelt. Auf der sicheren Seite als Fotograf\*in ist man mit einer schriftlichen Einverständniserklärung.

#### Es gibt Ausnahmen von diesem Recht:

- Die Person ist zufällig mit auf dem Bild. wenn ein berühmtes Gebäude fotografiert wird, wie zum Beispiel der Kölner Dom. Die Person sollte aber nicht direkt im Vordergrund stehen.
- Die Person ist nur eine von vielen, zum Beispiel bei einem Konzert oder einer Demonstration. Auch hier sollte die Person nicht direkt im Vordergrund stehen.
- Die Person ist ein\*e Prominente\*r, Politiker\*in oder eine andere "Person der Zeitgeschichte", das heißt, sie ist berühmt.
- Die Person ist für das Bild bezahlt worden.

Bilder, die die Hilflosigkeit einer Person zur Schau stellen, dem Ansehen einer Person schaden oder Gewalt verherrlichen oder verharmlosen, dürfen ebenfalls nicht veröffentlicht werden.

# Kreative Möglichkeiten

Will man als Erwachsener oder Jugendlicher auf Fotos nicht erkannt werden, aber trotzdem in Erscheinung treten, gibt es verschiedene Möglichkeiten, dies umzusetzen (Siehe z.B. unsere Arbeitsmaterialien "Ich zeige mich … nicht?! – Wir erstellen ein Inkognito-Selfie" Seite 42).





# Bild- und Persönlichkeitsrechte Fortsetzung

#### Urheberrecht

Der/die Urheber\*in ist eine Person, die ein "Werk" geschaffen hat. Werke können Fotos sein, Musikstücke, Filme, Texte, Fernsehsendungen, Computerprogramme, Grafiken und vieles mehr. Der/die Urheber\*in hat in der Regel die Rechte an diesen Werken. Das heißt, nur er/sie darf diese Werke für alles nutzen.

Wenn man die Werke anderer Personen nutzen möchte, gibt es strenge Regeln.

Viele Werke dürfen allerdings **privat** genutzt werden. Man darf:

- Fernsehsendungen aufnehmen und anschauen,
- CDs und DVDs beschränkt kopieren, wenn sie keinen Kopierschutz haben,
- Dokumente aus dem Internet herunterladen.

# All das gilt aber nur für den Privatgebrauch.

Ebenso darf man Filme auf YouTube anschauen. Das bloße Anschauen oder Anhören von Werken ist kein Problem.

Es ist aber verboten, eine aufgezeichnete Sendung aus dem Fernsehen oder eine DVD bei YouTube hochzuladen. Einen fremden Song in einer Tauschbörse hochzuladen ist ebenso verboten. Zudem darf er nicht unter einen eigenen Film gelegt und dieser dann veröffentlicht werden. Auch Texte oder Fotos von anderen auf eine eigene Webseite zu stellen oder als Profilbild zu nutzen ist verboten.

Generell gilt eine einfache Regel: Wer Werke eines anderen online stellen will, muss den/die Urheber\*in fragen! Wer das nicht tut und das Werk trotzdem online stellt, muss mit Abmahnungen, Klagen oder sogar strafrechtlicher Verfolgung rechnen.

### **CC** Lizenzen

Im Internet gibt es aber auch viele Werke, die frei zur Verfügung stehen und verwendet werden können. Sie stehen unter einer freien Lizenz. Die Urheber\*innen geben sie allgemein zur Nutzung frei – mit verschiedenen Vorgaben zur Verwendung. Diese "freien" Inhalte können Musik, Fotos, Texte oder Filme sein. Sie werden "Open Contents" genannt. Sie sind am CC-Logo zu erkennen. Aber auch hier gibt es Abstufungen, in dem, was die einzelnen Urheber\*innen erlauben. Bei einigen CC-Lizenzen muss der/die Urheber\*in genannt werden, bei anderen darf das Werk nicht verändert werden.

Mehr Informationen über die einzelnen CC Lizenzen:

www.creativecommons.org

www.wikipedia.org





(nach: www.klicksafe.de)

Die für das Projekt entwickelten Materialien stehen unter CC-by-Sa 4.0 Lizenz zur Verfügung. Das Material darf bearbeitet und geteilt werden, unter der Bedingung der Namensnennung und der Weitergabe unter der gleichen Lizenz.





 Auf klicksafe.de gibt es viele Infos rund um Sicherheit und Rechte im Netz.





# Einstellungsgrößen und Perspektiven



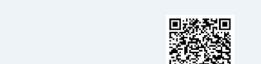
## Einstellungsgrößen

Beim Film bezeichnen wir eine Einstellung als die Zeitspanne, in der die Kamera ohne Unterbrechung läuft. Die Einstellungsgröße bezieht sich beim Film und beim Fotografieren auf den Bildausschnitt. Mal ist etwas ganz nah und groß zu sehen, mal sieht man viel von der Umgebung. Der Wechsel von Einstellungsgrößen im Film oder auch bei Fotostorys macht das Produkt abwechslungsreicher und interessanter für die Zuschauer\*innen.

Je nachdem, was wir zeigen wollen, können wir zwischen verschiedenen Einstellungsgrößen wählen:

- Weit (Super-Totale): Zeigt zumeist Landschaften. Personen sind nur sehr klein zu sehen. Diese Einstellung kann am Anfang eines Filmes stehen, um den Zuschauer\*innen einen Überblick über den Handlungsort zu geben. Sie kann Freiheit, Unbegrenztheit aber auch Einsamkeit oder Verlorenheit ausdrücken.
- Totale: Die Personen sind größer zu sehen, aber immer noch relativ unwichtig. Die Einstellung wird ebenfalls genutzt um Zuschauer\*innen eine Orientierung zu verschaffen und steht oft auch am Beginn einer Szene.
- Halbtotale: Die Personen sind vom Kopf bis zu den Füßen zu sehen. Die Einstellung wird genutzt, um Gruppen oder bewegungsorientierte Handlungen zu zeigen, da die gesamte Körpersprache hier gut zu erkennen ist.
- Amerikanisch: Die Personen sind vom Kopf bis etwa Mitte Oberschenkel zu sehen. Diese Einstellung wurde oft in amerikanischen Western z.B. bei Duell-Szenen verwendet, da sie die Cowboys mit ihren Waffen zeigte.
- Halbnah: Die Personen sind vom Kopf bis zum Unterkörper zu sehen. Diese Einstellung entspricht unseren Sehgewohnheiten, wenn wir im Gespräch sind und wird daher oft in Dialogsituationen verwendet.
- Nah: Die Personen sind vom Kopf bis zur Brust zu sehen. Auch diese Einstellung findet sich oft in Dialogen, besonders wenn der Fokus auf Mimik und Gestik gelegt wird.
- Groß: Es ist nur der Kopf abgebildet. Bei dieser Einstellung steht die Mimik im Vordergrund. Gefühle und Reaktionen können hier besonders gut erkannt werden.
- Detail: Es wird nur ein kleiner Ausschnitt gezeigt: Ein Mund, ein Auge, ein Gegenstand etc. Diese Einstellung kann auf etwas Wichtiges hinweisen, sie kann auch Nähe sowohl im Positiven wie im Negativen herstellen.

# **Tipp**







# Einstellungsgrößen und Perspektiven Fortsetzung

## Perspektiven

Als Kameraperspektive wird der Betrachtungswinkel der Kamera auf ein Objekt oder einen Menschen bezeichnet. Die Position der Kamera wird durch die Betrachtung der Zuschauer\*innen auch zu deren Position. Mit verschiedenen Perspektiven können Haltungen den Dingen oder Menschen gegenüber verdeutlicht werden.

- **Normalsicht:** Die Kamera befindet sich auf Augenhöhe mit einer Person. Diese Perspektive vermittelt Gleichwertigkeit von Personen. Sie wird z.B. im Interview eingesetzt.
- Untersicht/Froschperspektive: Die Kamera nimmt ein Objekt/eine Person aus einer niedrigen Position auf. Diese Perspektive kann tatsächliche Größenunterschiede aufzeigen (z.B. Kinderperspektive) oder sie kann ein Objekt/eine Person größer, mächtiger oder höher erscheinen lassen.
- Aufsicht/Vogelperspektive: Die Kamera nimmt ein Objekt aus einer höheren Position auf. Auch diese Perspektive kann reale Größenunterschiede aufzeigen (z.B. Erwachsenenperspektive) oder Objekte/Personen kleiner, unterlegen oder ohnmächtiger darstellen.

## **Tipp**

Hier finden Sie Arbeitsmaterialien zu den Perspektiven.

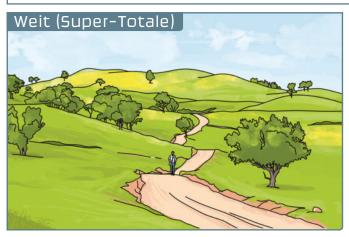




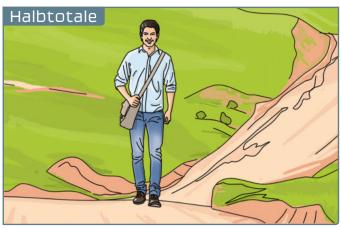


# Einstellungsgrößen

Alternativ zu diesem Print-Material können Sie die App TopShot verwenden, die Einstellungsgrößen und Perspektiven (und einiges mehr) anschaulich darstellt (sowohl bei Google Play Store (Android) als auch im App Store (iOS) verfügbar).

















# Kameraperspektiven

Hinweis Alternativ zu diesem Print-Material können Sie die App TopShot verwenden, die Einstellungsgrößen und Perspektiven (und einiges mehr) anschaulich darstellt (sowohl bei Google Play Store (Android) als auch im App Store (iOS) verfügbar).

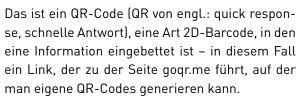








# QR-Codes selbst erstellen



Den Code können wir einfach mit einem Smartphone scannen und schon landen wir auf der gewünschten Seite. QR-Codes finden sich oft auf Werbeflyern, um Interessierte auf die eigene

Homepage zu lotsen. Auch Lehrkräfte verwenden immer häufiger QR-Codes, um Links und Texte mit ihrer Klasse zu teilen und interaktive Arbeitsblätter zu erstellen.

## Wie kann ich einen QR-Code scannen?

Mittlerweile sind Smartphones mit systemeigenen QR-Scannern ausgestattet, sodass Sie keine zusätzliche App herunterladen müssen. Aktivieren Sie einfach die Kamera Ihres Mobilgeräts und halten Sie diese auf einen QR-Code. Im Nu öffnet sich der Internetbrowser und fragt, ob Sie die kodierte Seite besuchen möchten. Um Texte zu scannen oder mit einem veraltetem Betriebssystem QR-Codes einlesen zu können, benötigen Sie eine App.

Zu empfehlen ist zum Beispiel der sichere Kaspersky QR Scanner.

## Wie kann ich einen QR-Code erzeugen?

Sie erstellen ein Arbeitsblatt für eine Lerngruppe und möchten, dass die Lernenden in einer Aufgabe eine bestimmte Webseite untersuchen. Den Link zu der Seite möchten Sie als QR-Code mit auf dem Arbeitsblatt abdrucken.

Dazu bedarf es nur weniger Schritte:

- 1. Kopieren Sie die vollständige Adresse der Webseite.
- 2. Gehen Sie auf z.B. gogr.me oder gr-code-generator.com.
- 3. Fügen Sie die Adresse in das Textfeld ein und drücken ENTER.
- 4. Der QR-Code wird automatisch erstellt. Sie können ihn als Bilddatei abspeichern und digital weiterverwenden oder ausdrucken.

Viel Spaß beim Generieren & Teilen von QR-Codes!







# Dongle- & USB-Sticks Zusammenarbeiten trotz verschiedener Smartphone-Systeme

BYOD – das heißt Bring your own device. Viele Bildungseinrichtungen, die (noch) nicht mit Tablet-Koffern und anderen Geräten ausgestattet sind, sollen

digitale Methoden auf diese Weise umsetzen. Da fast jede\*r ein Smartphone in der Hosen- oder Handtasche hat, können Lerngruppen einfach mit eigenen Mobilgeräten Foto-, Video- und Webprojekte umsetzen – so zumindest die Theorie. In der Praxis gestaltet sich das bisweilen schwierig.

Denn die verschiedenen Geräte sind oft nicht miteinander kompatibel. Ein Video von einem iPhone auf ein Windows-Notebook zu kopieren, und das ohne starkes WLAN, kann manchmal schwierig sein.

Zum Glück gibt es kleine technische Hilfsmittel, die die Arbeit mit unterschiedlichen Betriebssystemen erleichtern – und auch noch relativ günstig

# Von A nach B: Multikompatible USB-Sticks

Ein solcher USB-Stick ist mit gleich drei Steckern ausgestattet: USB 2.0/3.0, Micro-USB und Lightning. Damit kann man die externe Speichererweiterung mit Apple-Geräten, allen gängigen Mobilgeräten mit Android-System und Windows-Geräten nutzen.

Bei iPhones und iPads war es lange Zeit problematisch oder unmöglich, Fotos oder Musikstücke auf ein Gerät zu ziehen, das ein anderes Betriebssystem hatte. Im Fall des hier beispielhaft gezeigten Sticks von Hugerstone müssen Sie die App Y Disk auf ihrem Mobilgerät installieren. Dann können Sie Daten einfach zwischen dem internen Speicher und dem USB-Stick hin- und herschicken. Sticks dieser Größenordnung (32GB) kosten etwa 18€.

### Dongle-Sticks: Mit Mobilgeräten drahtlos präsentieren

Bei der pädagogischen Arbeit mit Tablets und Smartphones gestalten Lerngruppen häufig kleine Medienprodukte, die dann über einen Beamer präsentiert werden sollen. Für Apple-Geräte ist Apple TV eine gute Lösung: Die kleine Box wird mit dem Beamer verbunden und kann dann kabellos über die Airplay-Funktion iPad- und iPhone-Bildschirme über den Beamer projizieren. Eine stabile und verlässliche Lösung, die allerdings nur mit einer Apple-Vollausstattung möglich und zudem auch nicht gerade günstig ist.

Eine tolle Alternative für die Bildungsarbeit bieten sogenannte Dongle Sticks, z.B. ein EZ-Cast oder MiraScreen.

Auch diese Sticks werden über den HDMI-Anschluss mit einem Beamer oder Fernseher verbunden, die Stromversorgung erfolgt über USB. Ein so angeschlossener Stick sendet dann ein eigenes WLAN-Signal. Dieses muss ausgewählt werden, so dass Android-, Windows- und iOS-Geräte sich mit dem Signal verbinden und ihre Bildschirme spiegeln können. So werden Inhalte auf Mobilgeräten schnell für alle sichtbar, ohne dass nach einer produktiven Praxisphase zunächst alle Ergebnisse auf einen Präsentier-Laptop übertragen werden müssen.









# Ton und Licht beim Filmen

MEDIENPÄDAGOGIK DER VIELFALT

Wir können mit unserem Smartphone, mit Fotoapparaten oder mit Filmkameras drehen.

Am einfachsten geht es mit Videokameras, weil diese nur für das Filmen gebaut sind. Außerdem ist es in der Regel einfach, ein Extra-Mikrofon und einen Kopfhörer anzuschließen, um zu hören, ob der Ton auch laut genug ist und es keine störenden Nebengeräusche gibt.

Wenn wir mit dem Smartphone oder einer Fotokamera drehen und kein separates Mikrofon haben, sollten wir darauf achten, dass es möglichst ruhig ist und dass wir laut genug sprechen oder mit dem Smartphone sehr nah an die sprechende Person herangehen.

Wenn wir über eine lange Zeit eine Einstellung drehen, wie z.B. bei einem Interview, ist es gut, ein Stativ zu benutzen, damit die Kamera nicht wackelt.

Oft haben wir keine speziellen Film-Lampen. Von daher sollten wir das Licht nutzen, das vorhanden ist. In einem Raum schalten wir in der Regel alle Lampen an. Wenn es immer noch zu dunkel ist, holen wir vielleicht noch Lampen aus anderen Räumen. Wenn wir eine Person filmen, stellen wir sie möglichst so, dass ihr Licht ins Gesicht fällt. Wir stellen sie nicht vor die Sonne (Tipp: Bei Außenaufnahmen sollten wir im Schatten drehen) oder vor ein helles Fenster, sonst sehen wir nur die Umrisse der Person.

## Tipps für das Drehen von Interviews:

- Wir überlegen vorher, was uns (und unsere Zuschauer\*innen) interessiert und denken uns Fragen aus. Wir stellen möglichst offene Fragen (W-Fragen: wer, was, wann, warum,...), also nicht "Hast du hier Spaß?" sondern "Was macht dir hier am meisten Spaß?".
- Wir hören genau zu, was die/der Interviewte sagt und fragen auch schon mal nach, wenn wir etwas nicht richtig verstehen oder sie/er sich nicht verständlich ausdrückt.
- Eine weiße Wand als Hintergrund ist immer langweilig. Besser sind Regale, Pflanzen, Bilder oder in den Raum hinein zu drehen.
- Wir filmen auf Augenhöhe, um die Gleichwertigkeit des/der Interviewten zu veranschaulichen.
- Der/die Interviewte wird in der Regel in Nah- oder Großaufnahme gedreht. Er/ sie steht (sitzt) entweder in der rechten Bildhälfte und schaut nach links oder umgekehrt. Der/die Interviewende muss nicht im Bild sein.
- Der/die Interviewende steht rechts oder links sehr dicht an der Kamera. Der/die Interviewte schaut ihn/sie an und nicht direkt in die Kamera. So erreichen wir, dass wir möglichst viel vom Gesicht des/der Interviewten sehen (höhere Präsenz!).
- Wenn wir mehrere Interviews aufgenommen haben und diese hintereinander schneiden (z.B. die Meinungen verschiedener Kursteilnehmender), sollten die Interviewten abwechselnd rechts und links im Bild zu sehen sein. Das klappt nicht immer, aber wir sollten beim Drehen darauf achten, dass der/die Interviewende abwechselnd rechts und links von der Kamera steht.



# Kapitel 3



# **Sprachförderung** und Medien

1. Das Interview – Themen, Fragen, Antworten	17
2. Digitale Lernspiele – Eigene Apps basteln mit LearningApps.org	20
3. Do it yourself! Video-Tutorials mit Mobilgeräten produzieren	22
4. Fotostory – Mit 5 Fotos eine Geschichte erzählen	24
5. Ganz geheim: Bilderreihen – Fotografiere 5 Dinge, die	29
6. Prrrrrrrr – Das klingt wie Wir raten Geräusche	30



# Das Interview

# Themen, Fragen, Antworten

# "Wie heißt du?", "Was magst du an deiner Arbeit?", "Was ist dein Hobby?"

Im Interview erkundigen sich die Teilnehmenden z.B. nach Name, Beruf, Familie, Hobby, vielleicht nach einzigartigen Lebensereignissen. Es kann als 1 zu 1 Interview innerhalb der Schüler\*innen-Gruppe erfolgen oder mit einem/einer externen Interviewpartner\*in. Anschließend stellt die Gruppe die Ergebnisse im Plenum vor. Ein Interview eignet sich sehr gut zur Sprachförderung und zur Aneignung und zum Austausch von verschiedenen Themen.

#### Ziele

- Sprachförderung: z.B. offene und geschlossene Fragen bilden
- Schulung der Zuhörfähigkeit
- Austausch von Meinungen, Erfahrungen, Gedanken
- Reflektion von Inhalten und der eigenen Selbstdarstellung
- Gesprächsanlass schaffen
- Auseinandersetzung mit Urheberrechten und Recht am eigenen Bild

# Methode/Umsetzung

# Vorbereitung:

### Zur Vorbereitung sollten ein paar grundsätzliche Fragen geklärt sein:

- Wer soll interviewt werden?
- Worum soll es gehen?
- Mit welchem Medium soll aufgenommen werden?
- Was braucht es noch an Technik und Ausstattung? (Licht, Rückwand, externes Mikrofon, Ladekabel, ...)
- Wo soll das Interview stattfinden? Stille Räume oder Ecken sind ideal.
- Wie lang soll das Interview werden?
- Wie gut ist das Sprachniveau der Personen? (Fragender und Interviewgast) Hiernach würde man dann die Fragen und die Fragetechnik auswählen und vorbereiten.

Nehmen Sie sich für die Vorbereitung des Interviews mit der Gruppe Zeit, denn das ist die Basis des Interviews. Haben Sie die Fragen oben gemeinsam mit der Gruppe geklärt, können nun die Fragen für das Interview vorbereitet werden.

# Zur Einführung klären Sie den Unterschied zwischen offenen und geschlossenen Fragen:

# Geschlossene Fragen

können schnell mit Ja / Nein / Vielleicht / Manchmal beantwortet werden, wie z.B. "Gehst Du regelmäßig zum Friseur?", "Wohnst Du gern in Deiner Wohnung?" Der Interviewpartner kann seine kurze Antwort natürlich selbstständig erweitern, wie z.B. "Nein, ich gehe immer nur dann zum Friseur, wenn ich Lust habe." Oder "Ja, ich wohne gern in meiner Wohnung, aber ich würde lieber in einem Haus wohnen."



# Benötigte Geräte

- Videokamera, möglichst mit externem Mikrofon oder Tablet oder Smartphone und Kopfhörern
- Für reine Audioaufnahmen:
   Digitales Diktiergerät

# Zeitaufwand

 Beliebig, je nach Umfang und Umsetzung

# △ Gruppengröße

• Partner- oder Gruppenarbeit



A2 – B2



# Rahmencurriculum DaF

- Die Methode kann, je nach Thema des Interviews, verschiedenen Bereichen zugeordnet werden, z.B.
  - Umgang mit der Migrationssituation
  - Realisierung von Gefühlen, Haltungen und Meinungen
  - Arbeit, Aus- und Weiterbildung
  - Gesundheit



# Material

- Einstellungsgrößen, Seite 11
- Perspektiven, Seite 12
- Das Interview, Seite 19





# Das Interview Fortsetzung

#### Offene Fragen

beginnen mit einem W-Wort: Warum, Wieso, Was, Wann, Wie, Wer, Wohin, Weshalb.

Auf offene Fragen bekommt der/die Interviewer\*in mehr Informationen, da der/die Interviewte mehr/verstärkt aufgefordert wird von sich zu erzählen. "Warum gehst Du nicht regelmäßig zum Friseur?" – "Weil ich keine Lust habe." "Wieso ziehst Du nicht in ein Haus?" – "Weil ich kein Geld dafür habe."

Für Personen mit einem geringeren Sprachniveau sind offene Fragen manchmal schwieriger zu verstehen und zu beantworten.

Ein Interview sollte immer eine Kombination aus offenen und geschlossenen Fragen beinhalten. Überlegen Sie gemeinsam mit der Gruppe welche Informationen man aus dem Interview ziehen möchte. Ebenso überlegen Sie, was der/die Interviewer\*in schon an Informationen formulieren kann, um den Gast damit zu begrüßen.

## **Anregungen und Tipps**

Ihr Interviewgast möchte unerkannt bleiben: gestalten Sie die Szene so, dass nur Teile der Person erkennbar sind. Weiteres dazu finden Sie im Material: Ich zeige mich ... nicht?!, Seite 44

Achten Sie darauf, dass Sie vorher die Technik und die Aufnahme kontrollieren. Wie ist die Einstellung zur Lautstärke im Gerät? Muss der Gast das Mikrofon direkt vor den Mund halten oder reicht es wenn es weiter weg ist? Geben Sie das Mikrofon als Interviewer\*in möglichst nie aus der Hand.



Tutorial zu Kinemaster



Tutorial zu iMovie



# Arbeitsschritte in Stichpunkten:

- Thema klären
- Interviewpartner\*in finden und einladen
- Fragen vorbereiten und Technik klären
- Kulisse aufbauen / ruhigen Raum finden
- Durchführung des Interviews
- Schnitt und Präsentation des Interviews



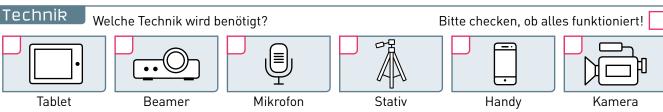
# Beispiel für ein Interview:

- Begrüßung
- Vorstellung
- Ca. 4 Fragen
- Dankeschön und Verabschiedung



# Das Interview



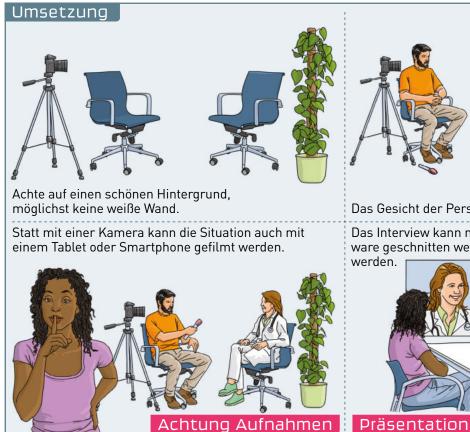














Das Gesicht der Person sollte gut zu sehen sein.

Das Interview kann mit einer einfachen Schnittsoftware geschnitten werden oder ohne Schnitt präsentiert





# Digitale Lernspiele

# Eigene Apps basteln mit LearningApps.org

Digitale Lückentexte, Quizze, Wortpaar-Spiele, Kreuzworträtsel und vieles mehr können wir auf der kostenfreien Online-Plattform LearningApps.org selbst erstellen. Die fertigen Lernbausteine können wir dann mit anderen Teilnehmenden der Lerngruppe teilen und spielen. Als Lehrender können Sie auch Ihre Lerngruppe in eine digitale Klasse einladen und die Lernenden können füreinander kleine Lernspiele basteln. So kann die Gruppe gemeinsam eine App-Sammlung z.B. zum Vokabellernen erschaffen.

#### Ziele

- Sprachförderung
- Vokabeln lernen durch Spiele, die Bild, Schrift und Ton vereinen
- Einbindung digitaler Lernbausteine in Kursinhalte
- Vernetzung der Lernenden untereinander
- gemeinsame Lernspiele erstellen
- gemeinsame Kommunikationsplattform etablieren

# Über LearingApps.org

LearningApps.org ist eine kostenfreie Lernplattform. Sie wird von einem Nonprofit-Verein gepflegt. Mit einer Reihe von Vorlagen können Sie hier Bausteine (Apps genannt) online erstellen und teilen. Zum Beispiel können Sie Lernspiele als QR-Codes ausdrucken und so auf Arbeitsblättern ausdrucken. Bei Bedarf können Sie einen Schritt weiter gehen und eine digitale Klasse für Ihre Lerngruppe erstellen. Hier können Sie von der Gruppe gebastelte Apps verwalten und über Werkzeuge wie Chat und Pinnwand innerhalb der Gruppe kommunizieren. Die Tutorials in der rechten Spalte helfen Ihnen dabei! Da LearningApps eine browserbasierte Anwendung ist, kann sie auf verschiedenen Geräten verwendet werden, auch auf Smartphones. Allerdings ist ein Internetzugang notwendig. Die Seite verwendet das Analyse-Werkzeug Google Analytics, um Nutzungsstatistiken zu erfassen, aber gibt Benutzerdaten ansonsten nicht an Dritte weiter.

### Methode/Umsetzung

# Vorbereitung:

- Machen Sie eine Erkundungstour durch die Seite und probieren Sie unter "Apps durchstöbern" ein paar Lernbausteine aus.
- Melden Sie sich bei LearningApps.org an, indem Sie ein Konto erstellen.
   Bei diesem und allen folgenden Schritten können Sie die Video-Tutorials (siehe Seite 22) nutzen, die Ihnen die Funktionen der Plattform zeigen.
- Bauen Sie nun Ihre erste App.
- Legen Sie eine Klasse an und erstellen Sie Accounts für Ihre Lerngruppe.
- Überlegen Sie vorab Themen oder Wortfeldlisten, die die Lerngruppe in Apps darstellen können (z.B. Produkte im Supermarkt, Gefühle ausdrücken, sich beschweren oder auch Wortendungen).
- Um die Plattform im Kurs zu zeigen, benötigen Sie einen, an einem Beamer angeschlossenen, Laptop und eine Internetverbindung. Um Learning-Apps zu spielen, brauchen die Teilnehmenden internetfähige Mobilgeräte.
   Wenn die Lerngruppe selbst Apps erstellt, benötigen Sie einen Laptop oder ein Tablet für je zwei Teilnehmende.



# OF Beispiel

 Dieser QR-Code führt Sie zu einer LearningApp, die wir selbst erstellt haben – probieren Sie es mal aus!



# Benötigte Geräte

- Zum Produzieren der Apps: Laptops/PCs oder Tablets
- Zum Spielen der Apps: Mobilgeräte
- WLAN ist erforderlich.

# Zeitaufwand

 ca. 2 Stunden; der dauerhafte Einsatz zum Vokabellernen und Kommunizieren ist denkbar.

# Gruppengröße

 Erstellen und Spielen der Apps in Einzel- oder Partnerarbeit; Kommunikationstools für die ganze Gruppe

# Sprachniveau

- Apps spielen ab A1
- Apps erstellen von A2 B2



# Rahmencurriculum DaF

- Diese Methode ist für verschiedene Bereiche gut einsetzbar, z.B.
  - Einkaufen
  - Gesundheit
  - Arbeit
- Mediennutzung
  - 9.3.1. "Kann einfache, standardisierte Menüpunkte verstehen", "Kann an Online-Kommunikationsformen zu einem ihm/ihr vertrauten Thema teilnehmen"



# Digitale Lernspiele Fortsetzung

#### Durchführung:

- Teilen Sie erste Apps mit Ihrer Klasse. Das können Sie tun, indem Sie die QR-Codes der Apps mit einem Beamer an die Wand projizieren oder auf ein Arbeitsblatt drucken.
- Oder laden Sie Ihre Lerngruppe direkt in eine Klasse ein und teilen Sie die Apps dort im Klassenordner.
- Zeigen Sie der Gruppe, wie LearningApps erstellt werden können. Nutzen Sie dafür auch unser Tutorial "LearningApps.org – Wir basteln einen Lernbaustein" mit der Gruppe.
- Überlegen Sie gemeinsam oder in der Kleingruppen, welche verschiedenen Apps (Spiele) noch erstellt werden können. Unterstützen Sie die Lernenden dann bei der Erstellung ihrer ersten App.
- Lassen Sie die Lernenden die erstellten LearningApps spielen und ausprobieren.

# **Anregungen und Tipps**

- Für Anfänger eignen sich die App-Bausteine "Paare zuordnen" und "Zuordnung auf Bild" für die Erstellung eigner Apps.
- Unter "Apps erstellen" finden Sie unten einige "Werkzeuge" wie, z.B. einen gemeinsamen Chat und eine Pinnwand. Hier können Sie Bausteine erstellen, in der die gesamte Klasse miteinander kommunizieren kann.
- learningapps.org wird bereits von einer breiten Community benutzt: zur Kategorie "Deutsch als Fremdsprache" haben angemeldete Nutzer\*innen bereits viele Apps erstellt. Durchsuchen Sie diese Kategorie einfach mal im Menü "Apps durchstöbern"!

#### Im Anschluss

Wenn die Methode gut bei der Lerngruppe ankommt, kann sie in Zukunft Vokabelspiele zu neuen Themenfeldern erstellen und mit anderen teilen. Ihre Lerngruppe möchte Karteikarten für das selbstständige Lernen mit dem Smartphone erstellen? Dafür eignet sich auch die App Quizlet. Es gibt die App kostenfrei für Android, iOS und als Online-Plattform.



LearningApps.org





"LearningApps.org - Wir basteln einen Lernbaustein"



- Das Stadtmedienzentrum Karlsruhe hat hilfreiche Erklärvideos für den Einstieg mit Learning Apps auf YouTube gestellt:
  - Anmeldung & Grundlagen:



Apps erstellen und verwalten:



 Klassen erstellen & verwalten:





# Do it yourself!

# Video-Tutorials mit Mobilgeräten produzieren

Wie kochen wir Baba Ghanoush? Wie trennen wir Müll? Wie können wir mit der App Quizlet Karteikarten zum Vokabellernen anlegen? Bei vielen Anwendungsfragen im Alltag helfen uns Video-Tutorials auf YouTube. Diese Erklärvideos (auch How-To-Video genannt) zeigen eine Handlung, die wir dann nachmachen können. Produzieren Sie mit Ihrer Lerngruppe eigene Video-Tutorials. Dafür nutzen wir kostenfreie Apps auf Mobilgeräten.

- Sprachförderung durch die praktische Umsetzung einer Vorgangsbeschreibung
- Auseinandersetzung mit Alltagskompetenzen / Alltagsbeschreibungen
- Gemeinsame Umsetzung eines Medienprodukts
- Kennenlernen von Videotutorials als Kommunikations- und Lerntools
- Erwerb grundlegender filmanalytischer Kompetenzen durch den praktischen Umgang mit Film

# Beispiele auf YouTube:

Diese zwei Koch-Tutorials gehen ganz unterschiedlich vor. In Sallys Welt steht neben dem Gericht auch die Köchin im Vordergrund. Das zweite Video ist sehr effektiv, weil es den Vorgang sehr nah und genau zeigt und sogar ohne Sprachkenntnisse nachvollzogen werden kann.

- Sallys Welt: Apfelstrudel selber machen
- CoolCooking: How to Make a Perfect Ratatouille

### Methode/Umsetzung

#### Vorbereitung:

- Schauen Sie mit der Lerngruppe Beispiel-Tutorials auf YouTube. Fragen Sie die Lernenden, ob sie selbst schon Tutorials genutzt haben. **Achtung:** Es gibt viele verschiedene Erklärvideo-Formate im Netz, die zum Teil auch gesellschaftliche Phänomene erklären und abstraktes Wissen transportieren. Bei Tutorials geht es um die Beschreibung praktischer Vorgänge/Handlungen, die man als Nutzer\*in des Videos nachmachen kann.
- Schauen Sie die Tutorials zu KineMaster und iMovie, um ihre Lerngruppe beim Schneiden eines Video-Tutorials unterstützen zu können. Sie können die Tutorials auch über die QR-Codes an die Lernenden weitergeben.

# Durchführung:

- Sammeln Sie zusammen mit der Lerngruppe Vorgänge und Rezepte, die sie in einem Video-Tutorial erklären können. Beispiele für einfache und schnelle Vorgänge: Wie flechte ich einen Zopf? Wie bastle ich einen Papierflieger? Wie frage ich in Deutschland nach dem Weg zum Bahnhof? Aufwändigere Vorgänge wie die Zubereitung eines traditionellen Gerichts bekommen Projekt-Charakter und sind nur mit entsprechendem Aufwand möglich: Besorgen der Zutaten, Küche als Drehort, mehr Zeit, usw.
- Bilden Sie Gruppen. Jede Gruppe setzt einen Vorgang als Tutorial um. In jeder Gruppe sollte mindestens ein aufnahmefähiges Mobilgerät mit einer Filmschnitt-App vorhanden sein.



# **Beispiel**

Hier finden Sie Beispiel-Tutorials auf YouTube

Sallys Welt



Ratatouille



# Benötigte Geräte

- Smartphones oder Tablets
- Apps für den Filmschnitt:
  - Auf iOS-Geräten können Sie die App iMovie verwenden, die zur Standard-Ausstattung von Apple gehört.
  - Für Mobilgeräte mit dem Betriebssystem Android empfehlen wir die Filmschnitt-App KineMaster. Die kostenfreie Version platziert zwar das Kinemaster-Logo in eine Ecke des Videos, hat dafür aber viele Funktionen.



# **O** Zeitaufwand

• 1 – 2 Stunden



# Cruppengröße

• 3 – 4 Personen pro Video-Tutorial



# Sprachniveau

A2 – B2



# Do it yourself! Fortsetzung

- Unterstützen Sie die Gruppen bei der Planung des Video-Tutorials.
  - Z.B. zum Thema: Wie funktioniert eine Kaffeemaschine?
    - 1. Schritt: Was soll zu sehen sein, wie ist der Ablauf?
    - 2. Schritt: Wie soll gefilmt werden? Durchgehend oder in einzelnen Clips, die später zusammengeschnitten werden?
    - 3. Schritt: Soll eine Person zu sehen/zu erkennen sein, oder z.B. nur die Hände?
    - 4. Schritt: Was soll wann gesagt werden?
    - **5. Schritt:** Evtl. Probedurchlauf

Bei komplexen Handlungen oder großen Sprachunsicherheiten empfiehlt sich, zumindest grobe Storyboards mit zwei Spalten anzulegen:

# Was ist zu sehen?

Was ist zu hören?

Die Methode eignet sich aber auch sehr gut, um recht schnell mit der Kamera los zu filmen und zu experimentieren.

- Die Gruppen produzieren die Videos. Unterstützen Sie bei Fragen zu Sprache und Technik.
- Zum Abschluss werden alle Tutorials in der Gruppe präsentiert.

## Ein gutes Video-Tutorial

- hat ein angemessenes Tempo, sodass man dem Gezeigten gut folgen kann.
- hat eine angemessene, verständliche Sprache (kurze, einfache Sätze).
- ist nicht zu lang, schweift nicht ab, konzentriert sich auf die zu erklärende Handlung.
- ist bildtechnisch so produziert, dass das Gezeigte auch ohne Kommentierung verstanden würde – die Sprache hat lediglich eine Unterstützerfunktion. Deshalb müssen u.a. Einstellung und Perspektive geschickt gewählt sein. Kurz: Der Vorgang muss so gefilmt werden, dass die Betrachtenden ihn nachvollziehen und nachahmen können.
- macht in einer bündigen Einleitung deutlich, worum es geht (das kann auch in einem Satz geschehen).

(CC-BY-NC-SA- FILM+SCHULE NRW)

## **Anregungen und Tipps**

- Mischen Sie die Filmteams so, dass in jeder Gruppe mindestens eine Person mitwirkt, die schon einmal Videoaufnahmen mit einem Smartphone gemacht hat.
- Die Produktion von Erklärvideos mit Mobilgeräten birgt ein hohes Potential für die Sprachförderung. Wenn Ihre Lerngruppe die Methode gut findet, könnten weitere Videos entstehen, die dann auf einer gemeinsamen Plattform miteinander geteilt werden. So könnten auch neue Zugewanderte beim Spracherwerb und bei der Orientierung unterstützt werden (mit Themen wie "Wo kann ich mich als Zugewanderter beraten lassen?" oder "Welche Programme können mich beim Erlernen der deutschen Sprache unterstützen?")
- Für Sprachanfänger\*innen könnte es schwierig sein, während des Filmens synchron den Text aufzunehmen. Sie können mit den Filmschnitt-Apps auch zuerst die Filmaufnahmen machen und den Text in Ruhe nachträglich einsprechen.



# Rahmencurriculum DaF

- Diese Methode ist f
  ür verschiedene Bereiche gut einsetzbar,
  - Wohnen: Wie bekomme ich eine Wohnung?
  - Alltagsorientierung: Wie bediene ich elektrische Geräte?
  - Gestaltung sozialer Kontakte: Wann verwende ich "Sie", wann verwende ich "Du"?



# Tutorial

Tutorial zu Kinemaster



Tutorial zu iMovie





# **Fotostory**

# Mit 5 Bildern eine Geschichte erzählen

Wir alle haben Geschichten in uns oder bringen Geschichten mit, die wir erzählen können. Heute wollen wir eine Geschichte mit fünf Bildern und etwas Text entwickeln.

Dazu überlegen wir: Was sind die wichtigsten Ereignisse in unserer Geschichte? Wie können wir diese fotografisch am besten darstellen? Wir können uns auch kurze Texte und Sprechblasen wie in einem Comic dazu ausdenken. Sie können Gedanken, Ausrufe und Dialoge enthalten. Diese können wir später zu den Fotos hinzufügen.

#### Ziele

- Sprachförderung:
  - Förderung des sprachlichen Ausdrucks
  - Entwicklung einer Handlung
  - Zusammenhängendes Erzählen trainieren
  - Relevante Elemente in Texten herausarbeiten
- Umsetzung von Geschichten in Bilder
- Visuelles und textliches Erzählen vergleichen/kennen lernen/aufgreifen
- Kreatives Gestalten in Text und Bild
- Förderung der Teamfähigkeit

#### Methode

Erklären Sie die Aufgabe: Die Teilnehmenden teilen sich in Gruppen von 4-6 Personen auf. Jede Gruppe soll sich eine kurze Geschichte ausdenken. Sie können ein Ober-Thema stellen, wie z.B. "Freundschaft", "Neulich im Park" oder "Ein Missverständnis" etc. oder die Teilnehmenden Geschichten ihrer Wahl ausdenken lassen.

Stellen Sie den Teilnehmenden die Materialien "Einstellungsgrößen" und "Perspektiven" vor. Betonen Sie, dass die Geschichte interessanter erzählt wird, wenn die Einstellungsgrößen wechseln und die Kamera auch einmal eine andere Perspektive einnimmt. Dazu können Sie auch die App TopShot nutzen, die die Wirkung von Perspektiven und Einstellungsgrößen erklärt.

Stellen Sie den Teilnehmenden das Material "Fotostory" vor. Jede Gruppe bekommt einen Ausdruck des Materials. In dem Material werden die Foto- und Textideen festgehalten, wie in einem Film-Storyboard. Die Geschichte muss innerhalb der örtlichen Gegebenheiten (d.h. am Schulungsort oder ggf. in der Nähe) umsetzbar sein.

Arbeitsphase I: Das Ausdenken und Skizzieren der Geschichte. Der Zeitraum hierfür kann je nach Sprachlevel und Kreativität variieren. Das Festlegen eines Zeitrahmens für die gesamte Gruppe ist dabei sinnvoll.

Arbeitsphase II: Das Fotografieren der Geschichte. Auch hier sollten Sie einen Zeitrahmen stecken, in der die einzelnen Gruppen ihre Geschichten fotografiert haben sollten.

Wenn die Gruppen die Fotophase beendet haben, können Sie unterschiedlich vorgehen:

- Jede Gruppe druckt ihre Fotos aus.
- Sprechblasen und Bildüber- und -unterschriften werden handschriftlich gestaltet, ausgeschnitten und auf die Fotos geklebt.
- Die Fotos werden nacheinander im Klassenraum aufgehängt und die Geschichte wird (evtl. von jemandem aus einer anderen Gruppe) erzählt.



# Benötigte Geräte

- Smartphone, Fotoapparat oder Tablet
- Drucker oder Laptop und Beamer



45 – 90 Minuten



Partner oder Gruppenarbeit



Sprachniveau

A2 – B2



# Rahmencurriculum DaF

- Diese Methode ist f
  ür viele Bereiche gut einsetzbar, z.B.
  - Umgang mit Migrationssituation, Alltagsorientierung
  - Gestaltung sozialer Kontakte, Umgang mit Dissens und Konflikten, Missverständnisse klären, sich entschuldige
  - Arbeitswelt, Arbeitssuche
  - Einkaufen, Gesundheit
  - Landeskunde



# Material

- Einstellungsgrößen, Seite 11
- Kameraperspektiven, Seite 12
- Fotostory, Seite 26





# ①③ GMK e.V., Ministerpräsident des Landes Nordrhein-Westfalen

# Fotostory Fortsetzung Oder

# Die Fotos werden auf einen Laptop geladen.

- Dort werden sie z.B. in Powerpoint mit Sprechblasen und Texten versehen.
- Die Geschichten werden über einen Beamer präsentiert.

#### Oder

 Wenn Sie mit Tablets oder Smartphones gearbeitet haben, können die Fotos auch mit einer App wie z.B. Picsay, Comic Strip It! Book Creator oder für IOS Comic Life 3 oder Comic Book (beide kostenpflichtig) bearbeitet und anschließend präsentiert werden.

# **Anregungen und Tipps**

Wenn die Teilnehmenden mit Smartphones oder Tablets fotografieren, können sie Apps wie Papier Kamera oder Comic Kamera nutzen. Das kann den Comic-Charakter der Geschichten betonen und bei einer eventuellen Veröffentlichung sind die Teilnehmenden nicht zu erkennen.

Wenn Sie den Fokus allein auf bildsprachliche Mittel setzen möchten, lassen Sie die Gruppe eine Fotostory ganz ohne Sprechblasen entwickeln. Die Stimmung und Handlung muss dann nur mithilfe von Mimik, Gestik und Kamera deutlich werden.

Eine weitere Möglichkeit ist, die Fotos - ohne Texte - von einer Gruppe einer anderen Gruppe zur Verfügung zu stellen, die dann ihre eigene Geschichte mit eigenen Dialogen zu den Fotos entwickeln kann. Zum Schluss werden die Geschichten verglichen.



App TopShot



App Picsay



App Bookcreator





# Arbeitsschritte in Stichpunkten:

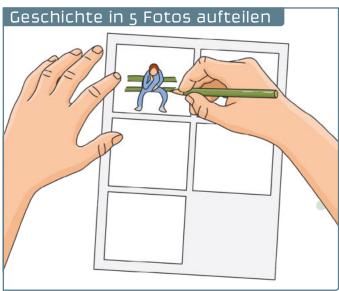
- Aufgabenstellung
- Kleingruppen einteilen
- Einstellungsgrößen und Perspektiven vorstellen
- Geschichten entwickeln
- Die wichtigsten Szenen der Geschichte herausarbeiten
- Einstellungsgrößen, Texte und Foto-Orte festlegen
- Fotografieren
- Evtl. Fotos ausdrucken, Sprechblasen ausschneiden, beschriften und aufkleben
- Oder die Fotos mit PowerPoint bearbeiten
- Oder (Tablets) mit Apps wie Picsay oder Comic Life 3
- Präsentation der Ergebnisse



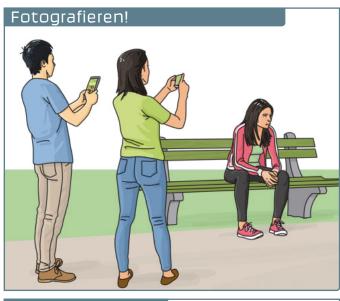
# Fotostory Mit 5 Fotos eine Geschichte erzählen

# Welche Technik wird benötigt? Laptop Beamer Bastelmaterial Fotoapparat Smartphone Drucker













# Fotostory | Titel der Geschichte \_\_\_

# Beispielgeschichte Was passiert? Was wird gesagt? Schreibt den Text für Schreibt oder malt, was auf den Fotos die Fotos (z.B. für die Sprechblasen) zu sehen ist. Szene 1 Eine Frau joggt durch den Park. Ihr Name ist Jula. Jula joggt gern. Szene 2 "Ich würde so gern Jula sitzt auf einer Parkbank mit anderen und guckt traurig zusammen laufen!" Jula Szene 3 Jula sieht eine Gruppe Vielleicht ... anderer Frauen vorbeilaufen. Ihr Gesicht wird aufmerksam/froh Jula Szene 4 Jula spricht mit einer Frau Klar, gerne! aus der Laufgruppe. Kann ich mit euch zusammen laufen? Jula Frau Szene 5 Die Frauen laufen mit Jula durch den Park. Alle gucken fröhlich. Schön, dass du dabei bist!

Frau



Nor
andes-
des l
äsident
sterprä
Minis
e.V.,
GMK
ල :

	-	
Beispielgeschichte	Was passiert? Schreibt oder malt, was auf den Fotos zu sehen ist.	Was wird gesagt? Schreibt den Text für die Fotos (z.B. für die Sprechblasen)
Szene 1		
Szene 2		
Szene 3		
Szene 4		
Szene 5		

Fotostory | Titel der Geschichte \_\_\_\_\_



# Ganz geheim: Bilderreihen

Fotografiere 5 Dinge, die ...

... süß sind, die dreieckig sind oder 5 Dinge, auf denen man sitzen kann.

Mit dieser Methode können wir einfache oder schwere Bilder-Rätselaufgaben stellen. Wir machen in kleinen Gruppen fünf Fotos zu einer Aufgabenstellung. Wir verraten die Aufgabe nicht den anderen Gruppen sondern zeigen ihnen die entstandenen Fotos. Sie sollen das gemeinsame Thema der Bilder erraten.

#### Ziele

- Sprachförderung: Wortschatzerweiterung (Erlernen von Wortgruppen rund um einen Begriff)
- Schulung des fotografischen Blicks
- Förderung der Wahrnehmung und Kreativität
- Kreatives fotografisches Erforschen der Umwelt

### Methode/Umsetzung

Erklären Sie den Teilnehmenden die Aufgabe und zeigen Sie dazu unsere Beispielbilder (Siehe QR-Code). Teilen Sie die Gruppen in Kleingruppen auf.

- Variante 1: Verteilen Sie die einzelne Aufgaben an die Gruppe.
- Variante 2: Lassen Sie die Kleingruppe jeweils eine Aufgabe für eine andere Gruppe erstellen.

# Beispiel für Aufgaben:

- Fotografiere 5 Dinge, die
  - Viereckig sind
  - Grün sind
  - Mit Wasser zu tun haben
  - Aus Holz sind
- Fotophase (ca. 10 Minuten): Lassen Sie die Teilnehmenden in und um den Schulungsort herum auf Motivsuche gehen.
- Ratephase: Lassen Sie die Gruppen ihre Bilder präsentieren, wahlweise über einen Laptop und Beamer oder direkt am Smartphone oder Tablet der Teilnehmenden. Lassen Sie benennen, was auf den Fotos zu sehen ist und was die Bilder gemeinsam haben. Diejenigen, die nicht an der jeweils gezeigten Fotoreihe mitgearbeitet haben, erraten das gemeinsame Thema

## So könnte es aussehen - Beispielbilder: Fotografiere 5 Dinge, die rund sind:











#### **Anregungen und Tipps**

Je nach Kenntnisstand der Teilnehmenden kann die Aufgabenstellung auch komplizierter sein: z. B. 5 Dinge, die mit Geräuschen oder mit Bewegung zu tun haben, die mit "H" anfangen oder auf "er" enden.



# Benötigte Geräte

 Smartphones, Tablets, ggf. Laptop und Beamer



# **d** Zeitaufwand

 Je nach Gruppengröße 20 – 30 Minuten (Fotophase ca. 10 Minuten)



# Scruppengröße

Partner- oder Gruppenarbeit



# Sprachniveau

• A1 – B2



# Rahmencurriculum DaF

- Diese Methode ist für verschiedene Bereiche gut einsetzbar, z.B.
  - Einkaufen
  - Mobiltät
  - Gesundheit



"Ganz geheim… unsere Bilderreihen""



# Arbeitsschritte in Stichpunkten:

# Aufgabenstellung erklären an Beispielbildern

- Aufteilung der Gruppe
- Austeilen der Aufgaben
- Fotophase: ca. 10 Minuten
- Präsentations- und Ratephase



# Prrrrrrr - Das klingt wie...

# Wir raten Geräusche

Wir sind überall von Geräuschen umgeben. Bei dieser Methode geht es darum, genau hinzuhören. Verschiedene Geräusche werden alleine oder in Kleingruppen aufgenommen. Für die Aufnahme reicht ein Smartphone. Danach erraten die anderen Lernenden die Geräusche. Das schult Wahrnehmung und Abstraktionsfähigkeit und bietet Sprachanlässe. Sie können verschiedene Aufgaben mit der Methode verbinden – so können die Lernenden ein digitales Geräuschetagebuch erstellen. Darin können sie Sounds festhalten, die sie im Alltag entdecken – beim Bäcker, im Bus oder zu Hause.

#### Ziele

- Sprachförderung:
  - Schulung von sinnlicher Wahrnehmung und Hörkompetenz
  - Wortschatzübung/ Wortschatzerweiterung
  - Förderung der Abstraktionsfähigkeit
  - Umgang mit Audio-Technik
- Schulung der Wahrnehmung und der Kreativität
- Umgang mit Audio-Technik

## Methode/Umsetzung

Smartphones haben in der Regel eine App zur Audioaufnahme standardmäßig installiert (iPhone: Sprachmemo / Android: Diktiergerät). Machen Sie sich und die Gruppe mit den Aufnahmemöglichkeiten mit Mobilgeräten vertraut.

Teilen Sie bei Bedarf Gruppen ein.

Überlassen Sie es den Teilnehmenden, welche Geräusche sie sammeln, oder stellen Sie eine konkrete Aufgabe.

# Beispielaufgaben:

- Nehmen Sie Geräusche in Ihrer Wohnung auf: Wie klingt der Wecker? Welches Geräusch macht die Kaffeemaschine?
- Nehmen Sie Geräusche rund um das Seminarhaus auf: Welche Geräusche sind typisch für das Gebäude?

Die gesammelten Geräusche werden der Gruppe präsentiert und dürfen erraten werden. Die Geräuschesammler\*innen können Tipps und Hinweise geben, wenn das Geräusch schwer zu erraten ist.

Sie können "Geräusche aufnehmen" auch als Hausaufgabe aufgeben.

# **Anregungen und Tipps**

Testen Sie vorab die Technik und die Qualität der Aufnahme. Sie können dies auch gemeinsam in der Gruppe testen. Wie nah muss man an den aufzunehmenden Gegenstand herantreten, damit alles gut zu hören ist?

Erstellen Sie mit verschiedenen Gegenständen selbst Geräusche: Wie hört sich z.B. eine Zahnbürste auf Jeansstoff an? Wonach klingt es, wenn wir Alufolie knittern?



# Benötigte Geräte

- Tablet oder Smartphone mit folgenden Apps:
  - Sprachmemo (beim iPhone)
  - Diktiergerät (bei einem Android-Smartphone) oder digitales Aufnahmegerät

# Zeitaufwand

• 10 – 15 Min, kann beliebig lange durchgeführt werden

# △ Gruppengröße

Einzel- oder Gruppenarbeit



A1 – B2



# Rahmencurriculum DaF

- Kommunikation in Handlungsfeldern
  - Wohnen
  - Mobilität
- Mediennutzung 9.3 Umgang mit dem Internet und anderen digitalen Medien



#### Apps

Sprachmemo (iOS)



Smart Recorder (Android)





# © ⊕ ⊕ GMK e.V., Ministerpräsident des Landes Nordrhein-Westfalen

# Kapitel 4



# Medienkritik, **Fake News**

1.	Nichts ist unmöglich! – Einen eigenen Werbeclip drehen	32
2.	Newstime: Around the world 1 – Unser eigenes Nachrichten-Magazin	35
3.	Newstime: Around the world 2 – Bildersuche rückwärts	37
4.	Wo stehst Du? – Abfrage zum Mediengebrauch	38
5.	Wunderschöne Websites – Mit Spark Page tolle Themenseiten gestalten	40



# Nichts ist unmöglich!

# Einen eigenen Werbeclip drehen

Welche Werbeclips nerven uns, welche unterhalten uns? Heute denken wir uns einen eigenen Werbeclip aus. Wir überlegen uns ein Produkt, für das wir werben wollen. Das kann etwas sein, das es wirklich gibt oder ein Fantasieprodukt. Wir überlegen, wie wir unser Produkt anpreisen wollen und drehen mit nur drei Aufnahmen einen Werbeclip. Besprechen und diskutieren Sie mit Ihrer Lerngruppe das Thema Werbung und Konsum.

- Förderung der Medienkritikfähigkeit
- Sensibilisierung für Werbung und Konsum
- Kennenlernen von Aspekten der Film- und Videoarbeit
- Schulung des visuellen und kreativen Selbstausdrucks
- Stärkung der Teamfähigkeit
- Steigerung des Selbstwertgefühls durch erfolgreiche Projektpräsentationen
- Sprachförderung: Förderung des sprachlichen Ausdrucks

## Methode/Umsetzung

Besprechen und diskutieren Sie mit Ihrer Lerngruppe das Thema Werbung und Konsum:

- Was kaufst Du gerne?
- Warum kaufst Du ein bestimmtes Produkt?
- Schaust Du Dir Werbung im Fernsehen, in der Zeitschrift, im Internet bewusst an?
- Welche Werbung gibt es in Deinem Heimatland?
- Ist die Werbung dort anders als in Deutschland?
- Was sind die Unterschiede?
- Stimmt alles, was in der Werbung versprochen wird?

Lassen Sie die Teilnehmenden von ihren Erfahrungen berichten.

Besprechen Sie vor dem Dreh die Materialien "Einstellungsgrößen" und "Kameraperspektiven" und das Material zu "Einen eigenen Werbeclip drehen". Jede Gruppe bekommt einen Ausdruck.

Teilen Sie die Klasse in Gruppen zu ca. 4-5 Teilnehmenden auf. Jede Gruppe soll sich ein Produkt ausdenken, dass sie bewerben möchte. Dies kann ein reales Produkt sein, oder etwas, das es gar nicht gibt. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Der Clip soll aus drei Aufnahmen bestehen. Jede Aufnahme soll möglichst in einer anderen Einstellungsgröße gefilmt werden. Die Gruppen können sich auch Werbesprüche, -lieder etc. für ihr Produkt ausdenken. Anhand des Materials können sie selbstständig arbeiten und den Clip vorbe-

Die Teilnehmenden drehen ihre Clips.

Stellen Sie die Tutorials für die Schnitt-Apps i Movie oder Kinemaster vor.

Lassen Sie die Teilnehmenden ihre Werbeclips schneiden.

Präsentieren Sie die Clips entweder über einen Beamer oder lassen Sie die Teilnehmenden ihre Clips in Kleingruppen gegenseitig anschauen.



# Benötigte Geräte

- Falls möglich: Filmkamera, -stativ, externes Mikrofon, Kopfhörer, Laptop (Schnitt), Beamer (Präsentation)
- Falls nicht: Smartphone, Schnitt-App



### **O** Zeitaufwand

• 45 – 90 Minuten



# Scruppengröße

 Gruppenarbeit, ca. 5 Personen pro Kleingruppe



# Sprachniveau

A2 – B2



### Rahmencurriculum DaF

Diese Methode ist für verschiedene Bereiche gut einsetzbar, z.B.

- Arbeitswelt (Werbung für den tollsten Job)
- Einkaufen/Konsum
- Gesundheit (Werbung für Gesundheitsprodukte/Super-Medikamente)
- Umgang mit der Migrationssituation

## Mediennutzung

9.2.1 sich informieren



# Material

- Einstellungsgrößen Seite 11
- Kameraperspektiven Seite 12
- Werbeclip , Seite 34





# Nichts ist unmöglich! Fortsetzung

# **Anregungen und Tipps**

Die Werbesprüche, Jingles oder Lieder können auch separat aufgenommen und hinterher unter den Clip gelegt werden.

Wenn Sie nicht die Möglichkeit haben, den Videoclip zu filmen, kann die Werbung auch als Foto-Geschichte aufgenommen oder als Audio-Clip inszeniert werden.



iMovie



Kinemaster



# Arbeitsschritte Stichpunkten: Arbeitsschritte in

- Einführung des Themas
- Vorstellen der Materialien "Einstellungsgrößen", "Perspektiven" und Methoden-Material "Werbeclip"
- Aufgabenstellung: Einen eigenen Werbeclip ausdenken und drehen
- Anhand des Materials den Clip vorbereiten
- Filmen
- Vorstellen des Tutorials "iMovie" oder "Kinemaster"
- Filmschnitt
- Präsentation



# (1) GMK e.V., Ministerpräsident des Landes Nordrhein-Westfalen

# Nichts ist unmöglich!

Einen eigenen Werbeclip drehen



# Und jetzt ihr: Was ist euer Produkt? Wie wollt ihr dafür werben?

	Was passiert? Welche Einstellungsgröße?	Was wird gesagt?
Das Problem		
Die Lösung		
Das Produkt		

# Jetzt kann euer Filmmaterial geschnitten werden!



Tutorial: iMovie (für iOS)



Tutorial: KineMaster (für Android)



# Newstime: Around the world 1

# Unser eigenes Nachrichten-Magazin

Welche Nachrichten interessieren uns? Woher bekommen wir diese Nachrichten? Glauben wir alles, was wir da lesen, sehen und hören? Informationen können aus dem Zusammenhang gerissen oder anders interpretiert werden. Manche Nachrichten sind falsch. Wie können wir überprüfen, was stimmt und was nicht? In dieser Methode wollen wir uns genauer mit Nachrichten beschäftigen. Dazu sammeln und recherchieren wir Nachrichten, die für uns wichtig sind. Das können deutsche Nachrichten sein, oder Nachrichten aus verschiedenen Heimatländern. Im nächsten Schritt wollen wir überprüfen, ob sie stimmen. Besonders spannend wird es, wenn Lernende fremdsprachige Nachrichten überhaupt erst in deutscher Sprache verfügbar machen.

#### Ziele

- Förderung der Medienkritikfähigkeit und Medienkompetenz
  - Auswahl und Recherche von Nachrichten und Nachrichtenportalen
  - Welche Nachrichten werden in welchen Ländern als wichtig erachtet?
  - Hinterfragen und Recherche der Quellen
  - Erkennen von falschen Nachrichten (Fake News)
- Stärkung des Selbstwertgefühls und des Selbstvertrauens
- Sprachförderung:
  - Verstehen und Zusammenfassen von Texten
  - Üben von schriftlichem Übersetzen
  - Förderung des Hörverstehens

#### Methode/Umsetzung

Zum Einstieg können Sie mit Ihren Teilnehmenden folgende Fragen diskutieren:

- Wo informieren sie sich über Ereignisse in der Welt und ihrem Heimatland?
- Welche Seiten halten sie für glaubwürdig?
- Welche sozialen Netzwerke (z.B. Facebook) werden genutzt, um sich zu informieren?
- Halten sie Facebook-Posts immer für glaubwürdig?
- Sind sie schon einmal auf falsche Internet-Gerüchte, sog. Fake News hereingefallen?

Erklären Sie die Stunde zur Redaktionskonferenz: Die Teilnehmenden sind die Reporter\*innen. Teilen Sie die Gruppe in Kleingruppen von 2-4 Personen auf. Sie können Themenschwerpunkte vergeben, oder die Gruppen wählen die Themen frei. Ermutigen Sie die Gruppen ausdrücklich, auch Nachrichten aus ihren Heimatländern und auf Portalen aus ihren Heimatländern zu recherchieren.

Die Teams sollen jede Nachricht nach folgenden Kriterien überprüfen:

- Woher stammt die Information / Nachricht? (Nachrichtenportale, Facebook...)
- Gibt es eine Quellenangabe?
- Stimmt diese?
- Erscheint die Nachricht mehrfach, mindestens jedoch in zwei weiteren seriösen Quellen im Internet, z.B. in Tageschau.de oder Spiegel.de.?
- Oder ist sie durch copy & paste einfach in den sozialen Netzwerken verbreitet worden?



# Benötigte Geräte

 Zugang zum Internet über Computer / Tablets / Smartphone



# **Zeitaufwand**

45 – 90 Minuten



 Partner- oder Kleingruppenarbeit



# Sprachniveau

B1 - B2



# Rahmencurriculum DaF

 Mediennutzung 9.2.1 Medien nutzen: Sich informieren (Recherchekompetenz)



Eine gute Seite zu diesem Thema: wdrforyou



# Arbeitsschritte in Stichpunkten:

- Einstieg: Diskussion mit den Teilnehmenden über Informationsquellen und Fake News
- Einteilung der Kleingruppen in Nachrichtenteams
- Recherchephase: Die Teilnehmenden sichten und recherchieren ihre Nachrichten (ca. 45 Minuten)
- Übersetzungsphase: Die Teilnehmenden übersetzen ihre Nachrichten
- Die einzelnen Gruppen präsentieren ihre Nachrichten der gesamten Klasse



# Around the world 1

Lassen Sie die einzelnen Gruppen ihre Nachrichten recherchieren. Legen Sie dafür einen Zeitrahmen für alle Gruppen fest (ca. 45 Minuten).

Jede Gruppe übersetzt die gefundenen Nachrichten ins Deutsche. Dabei reicht eine Kurzversion: Die wichtigsten W-Fragen sollen beantwortet werden: Wer hat wann wo was gemacht? Und warum?

Jede Gruppe präsentiert ihre Nachrichten, erzählt, wie sie die News recherchiert hat und ob sie auf Fake News, Unstimmigkeiten oder widersprüchliche Informationen getroffen ist.

# **Anregungen und Tipps:**

Die Gruppen können die Nachrichten auf verschiedene Weise präsentieren, z.B. kann ein Tisch mit zwei Stühlen als Nachrichtenbüro aufgebaut und im Hintergrund ein selbstgestaltetes Plakat aufgehängt werden.





## Newstime: Around the world 2

## Bildersuche rückwärts

Das Internet ist eine Welt der Bilder. Auch journalistische Artikel werden von Bildern begleitet, die starke Gefühle in uns hervorrufen. Das können negative oder positive Gefühle sein. Nicht immer sind die Bilder für diese Artikel oder Meldungen fotografiert worden. Sie stammen aus einem Archiv, wurden von anderen Seiten heruntergeladen, aus dem Zusammenhang gerissen und für ganz andere Meldungen benutzt. Mit der Google Bilder-Rückwärtssuche können wir recherchieren, wann und wofür Fotos gemacht wurden.

## Ziele

- Bilder im falschen oder unpassenden Kontext entlarven
- Recherche-Fähigkeiten im Internet fördern
- Mediale Kritikfähigkeit stärken
- Sprachförderung: Bildbeschreibungen, Quellen und Nachweise beschreiben

## Methode/Umsetzung

Probieren Sie die Bildersuche rückwärts zur Vorbereitung selbst aus. Schauen Sie dafür das Tutorial "Bilder-Rückwärtssuche".

Recherchieren Sie wenn möglich selbst "Aufreger" in den sozialen Netzwerken oder anderen Meldungen.

Zeigen Sie nun auch den Teilnehmenden das Tutorial "Bilder-Rückwärtssuche " und besprechen Sie mit ihnen die einzelnen Möglichkeiten.

Weisen Sie auch auf sog. Symbolbilder hin. Diese werden abgebildet, um eine Situation darzustellen. Sie sind aber nicht wirklich in dem Kontext entstanden.

Lassen Sie die Teilnehmenden (ähnlich wie in Newstime: Around the world 1) in Gruppen Nachrichten und Infos recherchieren, die sie interessieren.

Die Bilder zu den Infos sollen von den Teilnehmenden überprüft werden: Wurden sie wirklich zu diesem Artikel gemacht?

Am Ende präsentieren die Teilnehmenden ihre Ergebnisse.

### **Anregungen und Tipps:**

Diese Methode lässt sich gut mit der Fake News-Recherche aus Newstime Around the world 1 verbinden, so dass die Lernenden sowohl den Text als auch die Bilder einer Nachricht überprüfen können.



## Benötigte Geräte

 Zugang zum Internet über Computer / Tablets / Smartphone



## Zeitaufwand

45 Minuten



Partner- oder Gruppenarbeit



## Sprachniveau

• B1 – B2



## Rahmencurriculum DaF

 Mediennutzung 9.2.1 Medien nutzen: Sich informieren (Recherchekompetenz)



Link Google Bilder-Rückwärtssuche





Google Bilder Rückwärtssuche



## Arbeitsschritte in Stichpunkten:

- Recherchieren Sie selbst einige Fotos im Internet
- Stellen Sie das Tutorial "Bilder-Rückwärtssuche" vor
- Recherche und Ausprobier-Phase der Teilnehmenden
- Präsentation der Ergebnisse



## Wo stehst Du?

## Abfrage zum Mediengebrauch Die Methode Barometer als Abfrage-Instrument nutzen

"Wie oft nutze ich Skype?", "Wie oft schreibe ich Nachrichten mit meinem Smartphone?" Diese oder andere Fragen können wir zum Einstieg eines Themas mittels der interaktiven Methode "Barometer" leicht und niederschwellig in der Gruppe abfragen. Hierbei stellen sich die Lernenden je nach Antwort entlang einer gedachten oder realen Linie mit zwei Polen im Raum auf. Diese Pole können z.B. "täglich mehrmals" oder "fast nie" zum Ausdruck bringen. Sie können die Abfrage nach Belieben inhaltlich anpassen, z.B. "Wurdest du schon mal im Internet beschimpft?", "Hast du schon mal falschen Meldungen im Internet geglaubt?" usw.

Überlegen Sie sich welche Aussagen Sie mit dem Barometer abfragen wollen und mit welchem Ziel. Es kann gut für den Einstieg oder Abschluss eines Themas genutzt werden oder um das Kennenlernen der Lerngruppen-Mitglieder untereinander zu unterstützen.

#### Ziele

- Reflektion der eigenen Mediennutzung oder Haltung
- Austausch von Meinungen, Erfahrungen, Gedanken
- Entwicklung einer eigenen Haltung
- Gesprächsanlass schaffen
- Sprachförderung:
  - Aktiver Wortschatz
  - Freies Sprechen
  - Schulung der Zuhörfähigkeit

## Methode/Umsetzung:

Die Methode ist gut einsetzbar zum Einstieg in ein Thema und kann beliebig oft wiederholt werden. Sie ist gut an verschiedene Themen anpassbar. Wahlweise können Sie die Abfrage so gestalten, dass die Antworten mit "stimme zu" / "stimme nicht zu" gegeben werden können oder Sie verwenden Aussagen, bei denen sich die Lernenden wiederfinden können. Für das Barometer kann eine Linie im Raum auf den Boden gelegt werden. Das kann mit einem Seil, Krepp-Klebeband o.ä. passieren. Es kann auch eine "gedachte Linie" sein, die die/der Lehrende vorgibt. Ein Ende der Linie steht für "stimme zu", das andere Ende für "stimme nicht zu". Oder auch für "oft" und "nie, sehr selten". Die Lernenden können sich an der Linie entlang aufstellen: Die Mitte ist neutral, je näher sie den Enden der Linie kommen, desto klarer ist ihre Meinung in die ein oder andere Richtung.

## Beispiel für ein paar Aussagen zum Thema

- Ich wurde schon mal im Internet beschimpft.
- Ich lese Nachrichten im Internet.
- Ich habe schon mal absichtlich eine problematische Aussage verbreitet.
- Das wichtigste Medium ist mein Smartphone.
- Internet macht das Leben leicht.
- Ich telefoniere mit Freunden/Familie per Skype/Facetime etc.



## Benötigte Geräte

 Zettel, Stifte und Kreppband oder anderes Klebeband, Seil, Wollfaden...



## **Zeitaufwand**

• 5 - 10 Minuten



## Se Gruppengröße

Beliebig



## **Sprachniveau**



## Rahmencurriculum DaF

 B 2.4: "auf einfache Weise sagen können, wie er/sie alltägliche Dinge findet"; "kann persönliche Einschätzungen begründen"



## Arbeitsschritte in arphi Stichpunkten:

- Thema klären
- Aussagen vorbereiten
- Barometer im Raum vorbereiten
- Aussagen der Gruppe vorlesen und zuordnen lassen
- Anschlusskommunikation



## Wo stehst Du? ... Fortsetzung

#### **Anschlusskommunikation**

Sie können die Ergebnisse der Abfrage je nach Sprachstand direkt thematisieren. Vielleicht haben einige Teilnehmende noch etwas zu ergänzen oder erzählen wie sie zu der Meinung gekommen sind. Fragen Sie die Teilnehmenden auch nach ihren Erfahrungen, die sie ggf. gemacht haben. Nicht alle Aussagen müssen in dieser Form ausgewertet werden, manchmal sprechen die Ergebnisse auch für sich.

#### Barometer-Aufbau

Stimme ich	Mache/nutze ich	Finde ich
zu / ja	oft	gut
bin neutral / manchmal	mittel	mittel
stimme ich nicht zu / nein	selten/nie	nicht gut/schlecht

## **Anregungen und Tipps**

Passen Sie je nach Sprachniveau und Erfahrungshorizont die Aussagen oder Fragen an.

Sie können auch verschiedene Aussagen auf Zettel schreiben und diese in die vier Ecken des Raumes legen. Die Teilnehmenden stellen sich zu den Aussagen, mit denen sie sich identifizieren können.

Sie können Abfragen auch digital erstellen, z.B. mit den LearningApps (siehe Kapitel 3).



## **Wunderschöne Websites**

## Mit Spark Page tolle Themenseiten gestalten

Kenntnisse über Programmiersprachen, Design-Künste und viel technisches Geschick – all das brauchen wir nicht, wenn wir mit dem Online-Tool Spark Page arbeiten. Mit der kostenfreien Plattform können wir einfach und schnell Websites gestalten und veröffentlichen. Inhalte können schnell einfügt werden, das Layout ist mit seinen flächigen Bildelementen modern. Mit diesem Tool können Sie sehr einfach mit Ihrer Lerngruppe eine Website zu einem bestimmten Thema erstellen – oder ein ansprechendes persönliches Portfolio, das auch bei Bewerbungen helfen kann.

#### Ziele

- Erstellung eines professionellen Online-Produkts
- Auseinandersetzung mit Bildrechten, Selbstdarstellung und Datenschutz
- Förderung von Teamfähigkeit durch gegenseitige Unterstützung und
- Optional: Eigene Webseite für die beruflichen Bewerbung
- Sprachförderung durch Formulierung von Beschreibungen und öffentlichkeitswirksamen Texten

## Methode/Umsetzung

Spark Page ist eins von drei Werkzeugen der Plattform Adobe Spark. Für die pädagogische Arbeit reicht die kostenfreie Version, da sie alle Funktionen beinhaltet. Die kostenpflichtigen "Premium Features" erlauben es lediglich, eigene Logos anstelle des Adobe Spark-Schriftzugs zu verwenden. Auf das Design der Seite hat das keine Auswirkungen.

Die Funktionen von Spark Page werden nur auf Englisch erklärt. Allerdings sind sie so überschaubar, intuitiv und jeweils mit Symbolbildern versehen, dass Lernende das Online-Tool schnell nachvollziehen können. Die fertig erstellten Websites entsprechen nicht nur zeitgemäßem Webdesign, sondern sind auch responsiv. Das heißt die Bildelemente passen sich automatisch an unterschiedliche Bildschirmformate an, egal ob Sie die Seiten mit einem großen PC-Bildschirm oder einem Smartphone betrachten. Mit zwei Klicks können Sie Ihre Website veröffentlichen.

## Vorbereitung

- Überlegen Sie, zu welchem Thema die Lerngruppe Websites gestalten soll und ob dies in Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit geschehen soll. Das Thema "Unsere Lieblingsorte in der Stadt" könnte die Gruppe zum Beispiel als gemeinsame Teamarbeit umsetzen: Die Teilnehmenden machen Fotos von sich an den Orten und verfassen einen kurzen Text dazu. Im Anschluss gestalten sie damit gemeinsam am Laptop mit Beamer eine Seite. Dieses Thema eignet sich auch als Partnerarbeit. Die Lernenden können sich gegenseitig dabei helfen, Profilseiten zu gestalten (z.B. "Das bin ich", "Das kann ich", "Das interessiert mich" etc.).
- Besprechen Sie mit den Teilnehmenden das Material "Bild- und Persönlichkeitsrechte" aus dem Kapitel "Technik-Tipps". Nicht alles, was technisch machbar ist, ist auch erlaubt!
- In jedem Fall benötigen Sie eine Adobe ID, um sich bei Spark Page anzumelden. Erstellen Sie mit Ihrer Lerngruppe am besten eine oder mehrere E-Mail-Adressen (z.B. kostenfreie), die Sie für Anmeldungen bei solchen Plattformen verwenden.



## Benötigte Geräte

- Laptops, PCs oder iPads
- Spark Page gibt es als Online-Anwendung. Die mobile App-Version gibt es nur für Apple-Geräte (iOS)



## **D** Zeitaufwand

 1 – 5 Stunden (je nach Umfang der Webseite)



## Sa Gruppengröße

 Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit



## Sprachniveau

• Ab B1 – B2



## Rahmencurriculum DaF

Diese Methode ist für verschiedene Bereiche gut einsetzbar, z.B.

- Arbeitswelt
- Biografie
- Gesundheit

## Mediennutzung

• 9.3 Umgang mit dem Internet und anderen digitalen Medien



## Tutorial

spark.adobe.com/about/page So bauen Sie eine Website mit Adobe Spark Page





# Wunderschöne Websites Fortsetzung

## Durchführung

- Zeigen Sie Ihrer Lerngruppe eine beispielhafte Spark Page-Seite. Demonstrieren Sie dann, wie die Erstellung einer eigenen Seite funktioniert. Dazu können Sie unser Tutorial "Spark Page – Wunderschöne Websites gestalten" nutzen oder gemeinsam mit der Lerngruppe eine Testseite bauen und dabei ausprobieren, wie verschiedene Gestaltungselemente (Split Layout, Glideshow) wirken.
- Besprechen Sie mit Ihrer Lerngruppe, welche Themen sie als Seite umsetzen will. Die Gruppe möchte sich auf einer gemeinsamen Seite vorstellen? Dann lassen Sie die Gruppe mit Mobilgeräten Fotos voneinander machen und kurze Texte zur eigenen Person schreiben. Die Fotos werden anschließend von den einzelnen Smartphones auf einen Laptop/PC übertragen, an dem zusammen weiter gearbeitet wird. Wenn iPads vorhanden sind, kann auch direkt mit der beguemen Spark Page-App gearbeitet werden. Die fertige Seite kann mit der Zustimmung der Beteiligten veröffentlicht und als Link mit allen geteilt werden. Die Lernenden sollen in Partnerarbeit ihre Stadt vorstellen? Lassen Sie die Gruppe in der Stadt Fotos machen und selbstständig an Texten und Website arbeiten – unterstützen Sie bei Fragen.
- Zum Schluss kann die Gruppe die Ergebnisse auf den zur Verfügung stehenden Geräten bestaunen.

## Anregungen und Tipps

- Eine Seite im Stil von Spark Page wirkt vor allem durch großflächige Bilder. Die Bilder machen die Lernenden selbst oder sie verwenden kostenfreie Creative Common-Bilder aus dem Internet, z.B. von www.pixabay.de.
- Spark Page-Projekte werden online auf den eigenen Account gespeichert. Das heißt ein im Online-Browser gespeichertes Projekt kann dann auch mit der Spark Page-App auf einem iPhone geändert werden.
- Im Idealfall stehen Ihnen für die Arbeit mit Spark Page iPads zur Verfügung. Das erlaubt die mobile Arbeit mit der App. Fotos können direkt mit der iPad-Kamera aufgenommen und in Spark Page verwendet werden. Das Einfügen von Bildern geht hier schneller. Wenn Sie am Laptop oder PC mit der Online-Version arbeiten, brauchen Sie eine Möglichkeit, aufgenommene Bilder zu übertragen.
- Anspruchsvoller und zeitaufwändiger ist die Gestaltung eines Portfolios zur eigenen Person und zum eigenen Lebenslauf. Hier kann ein Medienprodukt entstehen, das als digitale Visitenkarte zum Beispiel bei Bewerbungen helfen kann. Lernende können sich dabei gut gegenseitig unterstützen.



Schauen Sie mal! Dieser Link führt Sie zu einer Beispiel-Seite, die wir mit Adobe Spark erstellt haben.





# **Kapitel 5**



# **Datenschutz und Big Data**

	1.	Ich zeige mich nicht?! – Wir erstellen ein Inkognito-Selfie	43
	2.	Ich ziehe meine (Daten-)Spuren – Eine Mindmap zum eigenen Online-Verhalten	45
,	3.	Was fühlt mein Smartphone? – Handy-Sensoren mit der App Science Journal ausprobieren	47
	4.	Wir erkunden die Welt! – GeoGuessr: Ein Spiel zum Thema Datensammeln	48



# Ich zeige mich ... nicht?!

## Wir erstellen ein Inkognito-Selfie

Ein tolles Profilfoto haben und trotzdem anonym bleiben – das geht! Wie können wir Fotos machen, auf denen wir nicht erkannt werden, aber trotzdem etwas von uns zeigen? Zum Beispiel unser Hobby, unser Lieblingsessen, einen Ort, den wir gern mögen... Auf einem Inkognito-Selfie inszenieren wir eine Aussage über uns selbst. Dabei ist nur ein Teil des Körpers, ein Umriss oder ein Schatten zu sehen, zusammen mit bestimmten Gegenständen, Lichteinflüssen und Hintergründen.

#### Ziele

- Auseinandersetzung mit Privatsphäre, Bildrechten und Selbstdarstellung
- Kreativer Selbstausdruck
- Schulung des "Fotoblicks" und des kreativen Fotografierens
- Sprachförderung:
  - Wortschatzarbeit (Körperteile, Gegenstände, Umgebung, Fotografie)
  - · Beschreibung und Begründung von Bildern,
  - Ab A1: Einfaches Erzählen über Hobbies, Vorlieben, etc.

## Methode/Umsetzung

Thematisieren Sie, was daran gut sein kann, wenn man online auf Fotos nicht zu erkennen ist (Das Internet vergisst nicht!) und diskutieren Sie den Stellenwert von Privatsphäre. Weiterführend anhand der Infos aus Kapitel 1 "Bildund Persönlichkeitsrechte": Welche Fotos darf man veröffentlichen, welche nicht? Was muss man beachten?

Geben Sie Anregungen: Welche Hobbys haben die Teilnehmenden? Was sind ihre Lieblingsorte, -held\*innen und -songs? Was essen sie am liebsten? Jede\*r Teilnehmende soll etwas von sich zeigen, das ihm/ihr wichtig ist, oder etwas von ihrer/seiner Persönlichkeit ausmacht. Ein Teil des Körpers könnte mit auf dem Bild zu sehen sein (oder auch Schatten, Spiegelungen, etc.). Die Person soll möglichst nicht auf dem Foto erkannt werden.

Teilen Sie die Gruppe in Kleingruppen von zwei bis vier Teilnehmenden ein. Zeigen sie dazu unsere Beispielbilder.

Start der Kleingruppen-Arbeitsphase: Die Teilnehmenden können vorab miteinander besprechen welche Interessen sie haben, wie sie vorgehen und was sie aufnehmen wollen (ca. 5-10 min). Dann können sie im Schulungsort oder - falls möglich - näheren Umkreis fotografieren. Die Fotophase dauert ca. 15-20 Minuten.

#### Präsentationsmöglichkeiten:

#### Variante 1

Jeweils zwei Kleingruppen setzen sich zusammen und zeigen ihre besten Bilder. Die verwendeten Gegenstände und Körperteile werden benannt. Ab B1: Jede\*r erzählt etwas über das eigene Foto.

#### Variante 2

Die Fotos werden über einen Laptop und Beamer gezeigt.

Die verwendeten Gegenstände und Körperteile werden benannt.

Ab B1: Jede\*r beschreibt das eigene Foto.

Ermutigen Sie die Teilnehmenden, über ihre Fotos zu sprechen:

Warum haben sie genau diese Fotos gemacht? Was ist ihnen an den Fotos wichtig?



## Benötigte Geräte

- Smartphone, Tablet oder Fotoapparat
- evtl. Laptop und Beamer (zur Präsentation)



ca. 30 Minuten



Partner- oder Gruppenarbeit



## Sprachniveau

A1 - B2



## Rahmencurriculum DaF

Die Methode kann verschiedenen Bereichen zugeordnet werden, z.B.

- Realisierung von Gefühlen, Haltungen und Meinungen
- Gestaltung sozialer Kontakte

#### Mediennutzung

Bewusster Umgang mit Informationen im Internet



## Material

Beispielbilder Ich zeige mich ...nicht?!



## Arbeitsschritte in Stichpunkten:

- Thematisierung von Privatsphäre und Bildrechten
- Erklären der Aufgabe anhand von Beispielbildern
- Aufteilung der Gruppe
- Evtl. Besprechungsphase
- Arbeitsphase (Fotografieren): 10-20 Minuten
- Präsentation der Ergebnisse



# Ich zeige mich ... nicht?! Fortsetzung

## So könnte es aussehen - Beispielbilder:







## **Anregungen und Tipps**

Schauen Sie sich mit den Teilnehmenden vorab das Material zu den Einstellungsgrößen und Perspektiven an, um die Bilder interessant zu gestalten:

- Was ist wichtig bei der Aufnahme?
- Welche Einstellungsgröße passt am besten zu dem Bild und wie wirkt z. B. eine Person aus der Froschperspektive?
- Achten Sie auf das Licht!
- Was soll auf dem Foto erkannt werden? Bei Gegenlichtaufnahmen z.B. sind Personen nur als Umriss erkennbar.



## Ich ziehe meine (Daten-)Spuren

## Eine Mindmap zum eigenen Online-Verhalten

Wenn wir uns bei Facebook oder einem Online-Shop anmelden, legen wir bewusst ein Konto mit Informationen über uns an. Aber auch News-Seiten und Apps erfassen automatisch Daten, die für Unternehmen interessant sind. Das kann unsere IP-Adresse sein oder die Suchmaschine, die wir täglich nutzen. Sie werten auch aus, welche Musik wir mögen oder mit wem wir häufig oder selten Kontakt haben. Kurz: Wann immer wir im Internet unterwegs sind, hinterlassen wir Datenspuren.

Diese Methode bietet einen Einstieg in das weite Themenfeld der Datensammlung im Netz, kurz Big Data. Mit der App "Mindly" erstellen wir Mindmaps zu den eigenen Datenspuren im Internet. Alternativ können wir auch "offline" ein Blatt Papier für die Mindmaps nutzen.

- Auseinandersetzung mit der eigenen Online-Biographie: Wo hinterlasse ich überall Daten?
- Einstieg in das Thema Big Data
- Sensibilisierung zu Datenschutz und Privatsphäre
- Förderung der Kritikfähigkeit
- Sprachförderung: Austausch über Medienerfahrungen

## Methode/Umsetzung

Mit der Mindmap zum eigenen Online-Verhalten sollen sich die Lernenden ihrer eigenen Medienbiografie bewusst werden. Sie ist Grundlage für eine Beschäftigung mit persönlichen Daten, die sie bewusst oder unbewusst auf verschiedenen Webseiten und Social-Media-Kanälen preisgeben.

Sie können die Methode digital oder analog durchführen. Mit der digitalen Methode lernen Sie zugleich eine App kennen, die Sie auch für viele andere Themen nutzen können.

Schauen Sie unser Tutorial zu Mindly an, laden Sie die App auf Ihr Smartphone oder Tablet und machen Sie sich mit ihr vertraut.

Ihre Gruppe muss die App entweder auf eigenen Geräten herunterladen oder Tablets zur Verfügung gestellt bekommen.

Überlegen Sie, welche Hauptkategorien die Lernenden in der Mindmap anlegen könnten, zum Beispiel "Nutze ich täglich; Nutze ich häufig; Nutze ich selten" oder "Social Media, Online-Shops, häufiges Surfen, Online-Apps, ..."oder "Genutzte Angebote auf Deutsch, auf Englisch, in meiner Heimatsprache".

## Durchführung:

- Regen Sie die Gruppe an, sich mit der eigenen Online-Nutzung auseinanderzusetzen. Sie können dazu eine kurze Abfrage machen: Wer nutzt WhatsApp? Wer nutzt Facebook? Wer nutzt Skype? Wer kauft regelmäßig online ein? Wenn Sie diese Abfrage digital gestalten wollen, schauen Sie sich mal die Seite learningapps.org im Kapitel "Sprachförderung mit Medien" an. Diese Plattform ermöglicht interaktive Umfragen.
- Zeigen Sie nun der Gruppe an einem Beispiel den Umgang mit Mindly.
- Geben Sie die Möglichkeit eine eigene Mindmap zur Online-Nutzung zu erstellen.
- Vergleichen Sie gemeinsam die Datenspuren der Teilnehmenden im Netz und besprechen Sie die Ergebnisse in der Gruppe. Wieso sind die Daten für die Konzerne, Institutionen interessant? Wie bewerten die Lernenden die Ergebnisse? Regen Sie die Gruppe an zu diskutieren.



## Benötigte Geräte

- Tablets oder Smartphones
- Eine Internetverbindung ist zum Download von Mindly erforderlich, nicht aber zur Benutzung der App.



Zeitaufwand

30 - 60 Minuten



## **Gruppengröße**

Einzelarbeit & Austausch in der Gruppe



## **Sprachniveau**

Ab A2



## Rahmencurriculum DaF

- Realisierung von Haltung und Meinung
- Gestaltung sozialer Kontakte

## Mediennutzung

- Austausch mit Bekannten oder Freunden über Medienerfahrungen austauschen, z.B. häufig besuchte Webseiten
- Sichere Internetnutzung



Mindly finden Sie zum Download bei Google Play für Android und im App Store für iOS.



#### Tutorial

So erstelle ich eine Mindmap mit Mindly:



## Arbeitsschritte in $^{\prime\prime}$ Stichpunkten

- Einleitung
- App herunterladen
- Mindmaps erstellen
- Vergleich und Austausch



# meine (Daten-)Spuren Fortsetzung

Methode ohne App (analog): Die Lernenden zeichnen ein Porträt von sich in die Mitte eines DINA3-Blattes. Online-Angebote, die sie täglich nutzen, schreiben sie in die Nähe ihrer Figur. Webseiten, bei denen sie selten Datenspuren hinterlassen, werden eher am Rand des Blattes positioniert. Verwenden Sie dazu auch unser Arbeitsmaterial "Wo stehst du? - Abfrage zum Mediengebrauch".

## **Anregungen und Tipps**

Welche Apps und Webseiten nutzen die Teilnehmenden? Regen Sie die Lernenden an, sich genauer mit den technischen Einstellungen der Apps vertraut zu machen. Welche Einstellungen nutze ich am besten, um meine Privatsphäre bei Facebook besser zu sichern? Bei Apps, wie WhatsApp lohnt sich ein gemeinsamer Blick in die Datenschutz-Optionen der Smartphones, um zu verdeutlichen, auf welche Funktionen (Standort, Fotos, Mikrofon) die App Zugriff hat. Viele Smartphone-Nutzer\*innen schauen selten oder nie in ihren Datenschutz-Bereich.

Anregungen zu den Privatsphäre-Einstellungen finden Sie unter handysektor.de und klicksafe.de.





Je nach Sprachstand der Lernenden können Sie die Datenschutzpolitik besuchter Webseiten thematisieren und zum Beispiel die Datenschutzerklärungen der Seiten zeigen. Diese sind durch die Datenschutzgrundverordnung in Deutschland Pflicht und zeigen zum Beispiel auf, ob eine Seite das Analysetool von Google verwendet und somit Useraktivitäten an Google schickt.

# Was fühlt mein Smartphone?

## Handy-Sensoren mit der App Science Journal ausprobieren

Die meisten wissen, dass unsere Handys einen GPS-Empfänger haben. Viele Apps auf unseren Smartphones greifen über Satelliten darauf zu, und bestimmen so unseren Standort. Das können wir in den Einstellungen der App in der Regel erlauben oder abschalten. Aber unsere Handys sind auch mit Barometer, Frequenzmesser und Magnetometer ausgestattet. Auch diese Sensoren sammeln ständig Daten. Mit dem Science Journal werden die Daten der Smartphone-Sensoren sichtbar. Wir können damit experimentieren und so ein Gefühl dafür bekommen, was Smartphones "fühlen" können, welche Daten sie also messen.

#### Ziele

- Sensibilisierung für das Themenfeld Big Data, z.B. welche Daten können App-Hersteller überhaupt über mein Smartphone sammeln?
- Förderung des Technikverständnisses für Mobilgeräte
- Sprachförderung durch Austausch und gemeinsames Experimentieren

## Methode/Umsetzung

#### Vorbereitung:

- Schauen Sie unser Tutorial zum Science Journal, laden Sie die App auf Ihr Smartphone oder Tablet und machen Sie sich mit ihr vertraut.
- Ihre Lerngruppe muss die App entweder auf eigene Mobilgeräte herunterladen oder Tablets mit dem Science Journal zur Verfügung gestellt bekommen.

#### Durchführung:

- Probieren Sie gemeinsam mit der Lerngruppe die verschiedenen Sensoren aus. Vor allem die teilweise wissenschaftlich anmutenden Infotexte zu den Sensoren sind für Sprachanfänger\*innen schwer zu verstehen. Aber vieles lässt sich intuitiv erschließen und aneignen. Unterstützen Sie im gemeinsamen Gespräch.
- Zeigen Sie, wie man mit dem Science Journal ein eigenes Experiment anlegt.
- Teilen Sie Ihre Lerngruppe in Paare ein. Jedes Paar soll nun ein Experiment durchführen. Ein Beispiel: "Messungen in meiner Straße/im Park/...". Die Forschenden können einen Ort als Foto im Journal verewigen und dann messen, wie hell und laut es an dem Ort ist. Eine Gruppe kann messen, welches Gruppenmitglied mit der eigenen Stimme die höchste Tonfrequenz erreicht.
- Die Teams berichten der Gruppe im Anschluss von den Ergebnissen ihres Experiments.

## **Anregungen und Tipps**

Mögliche Experimente:

- Tonhöhenmesser: Wer singt am höchsten?
- Barometer: Wie schnell ändert sich atmosphärischer Druck? (in Treppenhäusern umsetzbar)
- Lichtmessung: Wo ist es am hellsten?
- Beschleunigungsmesser: Wie schnell bin ich, wenn ich spaziere oder laufe? Wer in der Gruppe kann am schnellsten rennen?



## Benötigte Geräte

- Tablets oder Smartphones
- Eine Internetverbindung ist zum Download von Science Journal erforderlich, nicht aber zur Benutzung der App.



60 Minuten

## 292 Gruppengröße

Partnerarbeit



Rahmencurriculum DaF

Mediennutzung9.3 Umgang mit dem Internet und anderen digitalen Medien



 Science Journal von Google finden Sie zum Download bei Google Play für Android und im App Store für iOS.



## \_\_\_\_ Tutorial

 So mache ich Messungen mit dem Science Journal:



# Arbeitsschritte in Stichpunkten:

- Einleitung: Das Science Journal in der Lerngruppe vorstellen
- Experiment-Paare bilden
- Partnerarbeit
- Vorstellung der Experiment-Ergebnisse



## Wir erkunden die Welt!

## GeoGuessr - Ein Spiel zum Thema Datensammeln

Die Plattform GeoGuessr zeigt wie Google seit Jahren die Welt fotografisch dokumentiert und vermisst. Hier wird aus Google-Streetview-Karten ein globales Ratespiel, das einfach zu spielen ist und Spaß macht. Es gibt die Auswahl zwischen verschiedenen digitalen Karten (Weltweit, berühmte Orte, Länder, Städte, usw.). Das Spiel zeigt uns 360°-Fotos, also Google-Streetview-Aufnahmen, auf denen wir uns umsehen können. Nun beginnt das Ratespiel: Wobefindet sich der Ort, der gerade gezeigt wird? In Osteuropa oder in den USA? Nach dem Klicken auf den vermuteten Ort auf der angezeigten Weltkarte erfahren wir, ob wir richtig oder total daneben lagen. Mit einer unkomplizierten Anmeldung und der Wahl einer Karte ist jede\*r schnell im Spiel.

#### Ziele

- die digitale Vermessung der Welt bewusst machen
- Sensibilisierung von Datensammlungen und Datenschutz
- Kennenlernen der Welt
- Kenntnisse und Vorurteile über Orte/Länder überprüfen
- Sprachförderung: Benennen von Orten und Ländern

## Methode/Umsetzung

Mit dem GeoGuessr können Sie gut in das Thema Datensammlung und -schutz einsteigen.

- Google hat inzwischen fast die gesamte Welt im Detail kartographiert.
- Viele Orte auf der Welt lassen sich nicht gut von anderen unterscheiden, auch wenn sie räumlich sehr weit auseinander liegen.
- Wir benutzen Wiedererkennungsmerkmale, wie z.B. Schrift, Autos und Häuser, um die Orte zu identifizieren. Auf diese Art und Weise können auch Algorithmen Bildmaterial bestimmen.

Um den GeoGuessr nutzen zu können, brauchen Sie einen Account auf der Seite. Dieser ist aber leicht anzulegen und erfordert lediglich eine E-Mail-Adresse. Nach der Anmeldung können die digitalen Karten beliebig ausgewählt werden. Dann wird ein 360°-Bild von einem Ort gezeigt. Mit der Maus können Sie sich umschauen und von Bild zu Bild springen. Auf einer eingeblendeten Weltkarte können Sie markieren, wo Sie den Ort vermuten. Lassen Sie alle gemeinsam raten oder teilen Sie die große Gruppe in zwei Teams auf. Das macht Spaß und fördert den Austausch untereinander. Je näher der Ort getroffen wurde, desto mehr Punkte gibt es.

Sie können auch Anschlussfragen stellen:

- Was zeichnet den Ort, der gezeigt wird, aus?
- Welche Merkmale würden wir hier bei uns (auf dem Foto) finden?
- Was zeichnet das Zuhause der einzelnen Teilnehmenden aus?
- Was bedeutet zu Hause für jeden einzelnen?
- Welche Orte möchten die Teilnehmenden gern bereisen?

## **Anregungen und Tipps**

Sie brauchen für diese Methode auf jeden Fall eine stabile Internetverbindung. Vermeiden Sie, dass Vorurteile im Raum stehen bleiben, wenn diese während des Ratens auftauchen. Thematisieren Sie diese.



## Benötigte Geräte

- Smartphone, Tablet
- Computer mit Internetzugang



 Dauer: beliebig, eignet sich gut zum Einstieg oder als kleine Einheit zwischendurch

## Scruppengröße

offen



A1 (einfach und kaum benötigt)



- Lernziele: Handlungsfelder übergreifende Kommunikation
- Realisierung von Gefühlen, Haltungen und Meinungen



geoguessr.com





# © ⊕ ⊕ GMK e.V., Ministerpräsident des Landes Nordrhein-Westfalen

# Kapitel 6



# Links

Auf einen Blick: QR-Codes zu allen Tutorials und Materialien

51



# **Auf einen Blick:**

**QR-Codes zu allen Tutorials und Materialien** 



Text