

UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI TRENTO

SCUOLA DI SPECIALIZZAZIONE ALL'INSEGNAMENTO SECONDARIO

Didaktisches Projekt
im Rahmen der
Simulation globale

Anita Ghane

Klasse: 1ID – *Liceo Linguistico A. Rosmini*, Trento

Tutorin: Anna Goio

Supervisorin: Gabriella Vettori

Inhaltsangabe

Inhaltsangabe.....	2
Einleitung.....	3
Unterrichtsziele.....	3
Länge.....	3
Methode.....	3
Fertigkeiten.....	5
Materialien.....	5
Evaluation.....	6
Stundenplan.....	8
1. und 2. Stunde.....	9
3. Stunde.....	9
4. und 5. Stunde.....	10
6. Stunde.....	11
7. und 8. Stunde.....	11
9. Stunde.....	12
10. Stunde.....	12
11. Stunde.....	13
12. Stunde.....	13
13. und 14. Stunde.....	14
15. Stunde.....	14
Literaturverzeichnis.....	16

Einleitung

Ziel unserer Ausbildung ist es neue Arten des Unterrichts zu erleben und zu erproben, deshalb habe ich mich für dieses Thema entschieden, da es sich um einen für mich ganz neuen Bereich handelt. Es ist auch eine große Herausforderung, weil es nicht viel Material dazu gibt, zumindest nicht auf Deutsch, und auch meine Tutorin noch nicht auf diese Weise gearbeitet hat. Aber genau das ist einer der Gründe, warum wir uns beide auf dieses Thema eingelassen haben. Wir hoffen, dass wir so etwas Neues entdecken, womit wir in Zukunft gut arbeiten können. Somit haben wir die Hemmschwelle überwunden, um etwas so Ungewöhnliches auszuprobieren.

Diese Klasse ist besonders für so ein Projekt geeignet, weil sie eine gute Sprachbasis haben – (A2)-B1 - und auch mit meiner Tutorin als Klassenlehrerin im Bereich der Selbsterkennung und Beziehungen gearbeitet haben. Außerdem unterrichtet meine Tutorin in dieser Klasse auch Geografie auf Deutsch und dieses Projekt beginnt mit einem Webquest über Hamburg, was ein bisschen auf dieses Fach zurückgreift.¹ Für mich persönlich kommt noch hinzu, dass ich fünf Schülerinnen der Klasse schon kannte. Vier von ihnen waren Schülerinnen von mir, als ich in Pergine als Lektorin gearbeitet habe und eine war in der Klasse, in der ich letztes Jahr als Referendarin das interkulturelle Projekt gemacht habe.

Unterrichtsziele

Natürlich steht hier die Motivation zum Spielen mit der deutschen Sprache im Vordergrund. Durch das Erleben von realitätsnahen Situationen und das Schlüpfen in neue Rollen sollten die Schülerinnen ihre Sprachkenntnisse spontan anwenden und – geleitet durch die Motivation – lernen, selbstständig die deutsche Sprache zu erkunden und Neues auszuprobieren. Durch die neue und fremde „Umgebung“ sollen sie so weit wie möglich vergessen, dass sie sich in der Schule im Deutschunterricht befinden. Deshalb sind auch die Ereigniskarten inhaltlich so gestaltet, dass sie für Schülerinnen in dem Alter realistisch und interessant sein können.

Länge

Für dieses Projekt sind 15 Unterrichtsstunden eingeplant. Eventuell können weitere Stunden in Anspruch genommen werden.

Methode

Es handelt sich hier um handlungsorientiertes und ganzheitliches Lernen im Rahmen der *Simulation globale*. Diese Methode fällt in den Bereich des autonomen Lernens.² Geeignet ist sie nach Angaben der Autoren, die sich mit dieser Methode beschäftigt haben, auch für die Projektarbeit.³

Ziel dieses Projekts ist daher ein lernerzentrierter „Unterricht“, der so weit wie nur möglich die Autonomie der Schülerinnen fördert.

Was ist die *Simulation globale*? Entwickelt wurde sie in den 70er Jahren von Francis Debyser und Jean-Marc Caré für Französisch als Fremdsprache. Es handelt sich um eine

¹ „Die Verbindungen zu einem fächerübergreifenden Unterricht oder zu einem bilingualen Fachunterricht werden hier deutlich, zu den Fächern Geografie, wenn es sich um Simulationen in Ländern, in denen die Zielsprache gesprochen wird, handelt, oder Geschichte, wenn die Simulation in eine andere Zeit verlegt wird.“ (Schiffler, S. 89)

² „Hans Werner Huneke und Wolfgang Steinig (1997) beziehen sich in ihrer Einführung zu Deutsch als Fremdsprache explizit auf die französische Simulationstradition und siedeln diese unter den neueren Ansätzen im Bereich des autonomen Lernens an.“ Sippel, S. 94

³ „Die Simulation globale wird darin den angehenden Lehrerinnen und Lehrern des Faches Deutsch als Fremdsprache als probate Lösung für projekt- und aufgabenbezogenes Unterrichten empfohlen. Dietmar Rösler folgt demgegenüber dem englischen Modell nach Ken Jones und betont, dass «Simulationen zu den Unterrichtsaktivitäten [gehören], die in der Auslandssituation den Lernenden die Möglichkeit relativ selbständigen Kommunizierens in der Fremdsprache geben können».“

Art parallele Welt, die im Klassenzimmer geschaffen wird. Alle Teilnehmer nehmen dabei eine neue fiktive Identität an und „leben“ im Land der Zielsprache. Es gibt verschiedene Arten mit dieser Methode vorzugehen, ich habe mich für das sogenannte „*L'immeuble*“, also dem Wohnhaus entschieden. Die Schülerinnen sind hier Bewohner eines Wohnhauses in dem für sie fremden Land und kommunizieren so nur in der jeweiligen Sprache, sodass diese erschaffene „Realität“ und Sprache ineinander verflochten werden.⁴

Besonders faszinierend finde ich an dieser Methode, dass eine Atmosphäre geschaffen wird, die kaum etwas mit dem normalen Schulalltag oder dem Fremdsprachenunterricht zu tun hat. Ich hoffe somit, dass die Schülerinnen sich durch dieses Abkapseln von bisherigen Unterrichtsmethoden so frei wie nur möglich bewegen und verhalten.⁵

Dieses Projekt sieht als Endprodukt ein Album vor, worin alles geklebt wird, was die Schülerinnen in dieser Zeit schreiben, malen, fotografieren, skizzieren, notieren, usw.! Da sie in bisherigen Arbeiten (Plakate, usw.) gezeigt haben, dass sie einen schönen Sinn für Ästhetik haben, finde ich diese Art passender als etwa ein Tagebuch im Blog zu führen, was ihre Kreativität einschränken könnte. Auf diese Weise können sie, hingegen, handgeschriebene Tagebucheinträge, ihre am Computer geschriebenen Artikel, Einkaufslisten, usw. einkleben und so eine schöne Erinnerung an dieses Projekt schaffen, was für sie eine weitere Motivierungsquelle werden kann.⁶ Die Schülerinnen werden von Anfang an aufgefordert so viel wie möglich schriftlich zu produzieren, besonders sind Tagebucheinträge erwünscht, damit sie wirklich in andere – wenn auch nur fiktive – Personen hineinschlüpfen und sich ganz und gar in ihre Lebensweise und Gedanken hineinversetzen. Sie können sowohl während der Unterrichtsstunden als auch zu Hause schreiben.

Die Stunden können, schon allein um dem Prinzip der für die *Simulation globale* erfordernten absoluten Lernerzentriertheit nicht zu widersprechen, nicht ins Detail geplant werden. Also habe ich mich in der Planung auf die Ereignisse beschränkt, die für die einzelnen Stunden geplant sind. Wie die Schülerinnen auf diese Ereignisse reagieren und wie viel Zeit sie dann mit der Lösung der Probleme und den Aktivitäten verbringen, kann nicht vorhergesagt werden. Um der von einem Projekt erfordernten theoretischen Planung nachzukommen, werden die Ereignisse allerdings für bestimmte Tage/Stunden eingeplant.

Aus demselben Grund können keine für den DaF-Unterricht üblichen Phasen eingeplant werden, weil auch das gegen das Prinzip der *Simulation globale* gehen würde. Es gibt hier nur eine Vorbereitungsphase, in der Szenario und Identitäten ausgesucht und beschrieben

⁴ „Als ganzheitliche Lehrmethode erzeugt die *Simulation globale* eine enge und direkte Verbindung zwischen der Wirklichkeit und der Fantasie der Teilnehmenden. Die Erfahrung der Zielsprache, die immer am individuellen Erleben haftet, kann auf diese Weise spielerisch und mit allen Sinnen erworben werden. Im Spiel gelingt es den Lernenden, die Augen zu öffnen, das Gehör zu schärfen und das Beobachtete und Erfahrene sprachlich handelnd miteinander in Beziehung zu setzen. Dabei geht es immer um die Darstellung menschlicher Verhaltensweisen und Einstellungen, die die Lernenden im Rahmen einer *Simulation globale* neu gestalten, bewusst erleben und verstehen lernen. Identität – sowohl die fiktive wie auch die reale – wird in diesem Sinne nicht als etwas Festes und Abgeschlossenes verstanden, sondern vielmehr als ein dynamischer Lernprozess, der einen kreativen Umgang mit der Zielsprache erlaubt.“ (Sippel, S. 15)

⁵ „Ziel der globalen Simulation ist es, statt der im Lehrbuch vorgegebenen „Illusion der Wirklichkeit“ nun den Schülern eine „Wirklichkeit der Illusion“ zu vermitteln. Bisher haben die Schüler die aus dem Buch übernommenen Kommunikationssituationen simuliert, nun aber sollen sie eine neue Welt mit dazugehörigen Personen schaffen, in der sie selbst handeln und sprachlich agieren, um so ein Werk ähnlich einem Mosaik zu schaffen, das sich aus kleinen Berichten, Briefen, Protokollen, Notizen, Plakaten, Gedächtnisstützen, Kurzanzeigen, Vorschriften, Statuten usw. zu einem schriftlichen Ganzen zusammenfügt. (Schiffler, S. 88-89)

⁶ „Die Besonderheit des handlungsorientierten Fremdsprachenunterrichts ist, dass meistens zu zweit oder in der Gruppe ein geschriebenes bzw. dank dem Computer ein gedrucktes oder ein gesprochenes Werk geschaffen wird, das aufgeführt, anderen gezeigt werden und dem durch Videoaufnahme ebenso Dauer verliehen werden kann wie dem gedruckten Werk. Dies kann zu einer fast nicht versiegenden Quelle der Motivation werden. Nicht der ständige Zwang, meist vom Lehrer ausgeübt, etwas Neues zu lernen, steht im Vordergrund, sondern ein auf ein konkretes Ziel gerichtetes sprachliches Handeln, bei dem sozusagen eo ipso auch noch etwas Neues gelernt wird und dies sogar noch besser, als wenn man nur um des Lernens willen lernt. Es handelt sich um das *learning by doing*, bei dem der Schwerpunkt auf dem *doing* liegt. Wer als Lehrer die Freude und den Stolz der Schüler auf das Geleistete erlebt hat, wird immer auf der Suche nach neuen Handlungszielen für seine Schüler sein.“ (Schiffler, S. 98)

werden, eine Simulationsphase, in der die Schülerinnen ihr „neues Leben“ aktiv leben und eine Evaluationsphase am Ende des Projekts.

Für unsere Simulation habe ich meine Heimatstadt Hamburg ausgesucht, weil das den Vorteil mit sich bringt, dass zumindest ich die Gegenden gut kenne und so das Webquest einsetzen kann, das ich für den Multimedia-Führerschein vom Goethe-Institut erstellt habe. Für diese Arbeit, mit der das Projekt beginnt, werden die Schülerinnen in fünf Gruppen eingeteilt, die virtuell fünf verschiedene Gegenden Hamburgs erkunden und Informationen und Fotos sammeln sollen. Daraus machen sie dann eine Power Point Präsentation, die sie den Mitschülerinnen zeigen. Daraufhin suchen sich die Schülerinnen in einer anonymen Wahl die Gegend aus, in der sie „wohnen“ möchten. Diese Arbeit hat das Ziel, die Stadt kennen zu lernen und sich besser in die Situation hinein zu versetzen. Die Auswahl der Gegend soll die Motivation ankurbeln. Die Schülerinnen dieser Klasse kennen diese Arbeitsweise, weil sie gerade für das Projekt *International Education* ein Prospekt für die Stadt Rovereto erstellen. Neu ist für sie also nur die Arbeitsweise mit einem Webquest, aber sehr ähnliche Formen kennen sie schon von meiner Tutorin.

Während der gesamten Simulation stehen den Schülerinnen Wörterbücher zur Verfügung, sodass ihrer autonomen Arbeit nichts im Wege steht. Den Wortschatz zu den einzelnen Aktivitäten (z.B. Kleidung, Essen, Mietserhöhung, usw.) haben sie schon im Unterricht behandelt, entweder im Lehrbuch oder mit alternativen Aktivitäten im Computerraum und zuletzt dem Film „Treffpunkt Berlin“. Dieses Projekt hat also auch das Ziel, dass sie das Erlernte auch in einem für sie interessanten Kontext anwenden.⁷ Für den Fall, dass es aufgrund von mangelndem Wortschatz zu Stockungen kommt, möchte ich mir die Freiheit nehmen eventuell Redemittel und Wörter an die Tafel oder auf Kärtchen zu schreiben, damit die Spontaneität der Simulation nicht beeinträchtigt wird.⁸

Fertigkeiten

In der *Simulation globale* werden grundsätzlich alle Fertigkeiten trainiert, da es sich ja um die Simulation eines wirklichen Lebens handelt und bekanntlich hören, sprechen, lesen und schreiben wir alle in verschiedenen Situationen. Es kommt natürlich auf die einzelnen Aktivitäten der Schülerinnen an und deshalb kann auch nicht im Voraus festgelegt werden, welche Fertigkeiten wann besonders trainiert werden.

Materialien

- ❖ Webquest
- ❖ Computer, Drucker, Leinwand für Power Point Präsentation
- ❖ „Personalausweise“ mit neuen Identitäten
- ❖ Mietverträge
- ❖ Album für die Sammlung von Materialien
- ❖ Kartons für den Umzug
- ❖ Digitalkamera und Camcorder
- ❖ Speisekarten (erstellen sie selbst)
- ❖ Rollenkarten (Fotos von verschiedenen Personen, Kärtchen mit Eigenschaften, Haustieren, usw.)
- ❖ Ereigniskarten
- ❖ Papier für Tagebücher (als Zusatzmaterial zu dem, was sie selbst haben)
- ❖ Spielgeld
- ❖ Briefpapier, Hefte, Zettel für Notizen

⁷ „Hauptanlass und Ziel natürlicher sprachlicher Kommunikation ist der inhaltsbezogene Ausdruck von Gedanken [...]. Auch im didaktischen Kontext geht es in erster Linie darum, mit den jeweilig verfügbaren sprachlichen Kenntnissen ein Maximum an inhaltlicher Wirksamkeit und Vielfältigkeit auszurücken.“ (Buttaroni, S. 236)

⁸ „Das Anschreiben der Redemittel an der Tafel soll den übrigen Schülerinnen und Schülern insofern zugute kommen, als diese während der Präsentation des Rollenspiels ungeläufige Wörter und Sätze auf einen Blick zuordnen und verstehen. [...] Die sogenannte *wordbank* an der Tafel fungiert dabei als eine Art Präsenzlexikon.“ (Sippel, S. 157)

- ❖ Material für Wohnungen (Telefone, Zeitungen, Zeitschriften, Notebook, deutsche Filme und Musik, CD-Player, Mp3-Player, usw.)
- ❖ Material für Läden (Kleidung, Lebensmittelbehälter, usw.)
- ❖ Material über Talkshows
- ❖ Material und Video über die Band Silbermond
- ❖ Stadtplan
- ❖ Scheren, Klebe, Wörterbücher

Evaluation

Die Bewertung der Schülerinnen erfolgt während der Simulation durch vorher schriftlich festgelegte, den Schülerinnen bekannte, Evaluationskriterien. Es gibt am Ende des Projekts keine schriftliche Klassenarbeit, da dies in Kontrast zum prozessorientierten Lernen und dem Projekt selbst stehen würde. Auch muss gleich geklärt werden, dass es hier keine sprachliche Bewertung gibt, denn die Schülerinnen sollen ja schließlich frei sprechen und die Angst vor einer negativen Bewertung würde hier ein großes Hindernis darstellen. Durch die Beobachtung kann die Lehrperson sich aber Notizen über häufig auftretende Fehler machen, um diese später im Unterricht zu behandeln. Natürlich werden Fehler auf keinen Fall während der Simulation korrigiert!⁹

Die Evaluationskriterien für die mündliche Mitarbeit sind die folgenden:

- ❖ hat sie aktiv teilgenommen?
- ❖ konnte sie ohne Hilfe des Lehrers handeln?
- ❖ hat sie aktiv an der Lösung der Probleme teilgenommen?
- ❖ hat sie gute Vorschläge zu den Ereignissen (der Ereigniskarten) gemacht?
- ❖ war ihre sprachliche Produktion spontan und natürlich?

Die Lehrperson macht sich regelmäßig Notizen zu den einzelnen Schülerinnen und wertet ihre mündliche Mitarbeit am Ende des Projekts mit diesen Notizen aus.

Für den schriftlichen Teil (Tagebucheinträge, Zeitungsartikel und andere Produktionen) gelten folgende Kriterien:

- ❖ hat die Schülerin sich aktiv an den schriftlichen Produktionen beteiligt?
- ❖ haben ihre Produktionen ihr kommunikatives Ziel erreicht?
- ❖ hat sie sich bei der schriftlichen Produktion sichtbar Mühe gegeben?

Sowohl bei der mündlichen als auch bei der schriftlichen Bewertung kann die Lehrperson besonders gute Leistungen mit Extrapunkten oder einem „+“ markieren.

Die Evaluation des Projekts erfolgt mit Hilfe eines Fragebogens, den die Schülerinnen in der letzten Stunde ausfüllen.

Die gesamten Aktivitäten – von der Arbeit mit einem Webquest bis zur Simulation – sind so gedacht, dass die Schülerinnen selbstständig und kooperativ arbeiten. Die Lehrperson ist also nur eine Stütze, die auf ausdrücklichen Wunsch der Schülerinnen helfen kann. Sie ist ansonsten nur für das Verteilen der Rollen- und Ereigniskarten verantwortlich, weil die Momente hierfür auch davon abhängen, wie die Simulation verläuft. Wenn die Schülerinnen sich in einer Phase befinden, wo sie sich aktiv mit etwas beschäftigen, sollten sie nicht gestört werden. Falls sie an einen Punkt gelangen, wo die Motivation nachlässt und sie nicht so genau wissen, was sie tun sollen, ist das der richtige Moment um mit einer Ereigniskarte einzugreifen, da diese ein besonderes Ereignis oder ein

⁹ „Zusammenfassend möchten wir noch einmal betonen, dass Korrekturen während der sprachlichen Äußerung der Lernenden immer stören. Vor allem im Bereich von Simulation und echter Kommunikation im Klassenzimmer ist es wichtig, das „Was“ über das „Wie“ zu stellen.“ (Schatz, S. 160)

Problem einführen, was die Schülerinnen auffordert zu handeln¹⁰, indem ein „Gesprächsauslöser“¹¹ gegeben wird. Die Lehrperson ist hier also manchmal Regisseur und manchmal HelferIn in Notsituationen.

¹⁰ „Der direkteste Weg, alle intellektuellen Grenzen zu überspringen, ist das spontane Spiel, oft setzt es unglaubliche Kräfte und Ideen frei. Die ideale Regie wird aber so vorgehen, dass jede TeilnehmerIn ihren, jeder Teilnehmer seinen Weg findet zur Selbstdarstellung, Verwirklichung in Bewegung und Wort.“ (Piepho, S. 271)

¹¹ „Diese Variante besteht darin, den Lernenden einige wenige Angaben zu einer Gesprächssituation bekanntzugeben. Auf der Basis dieser Elemente sollen die Lernenden frei improvisieren.“ (Buttaroni, S. 241)

Stundenplan

	Tag	Datum	Std.	Uhrzeit	Planung
1.	Montag	18.02.08	1.	7.50-8.45	Webquest zu Hamburg
2.			2.	8.45-9.35	Erstellen Power Point Präsentation
3.			6.	12.20-13.10	Einführung in das Projekt, Rollen, Eigenschaften
4.	Dienstag	19.02.08	1.	7.50-8.45	Power Point Präsentation (3 Gruppen)
5.	Mittwoch	20.02.08	4.	10.40-11.30	Power Point Präsentation (2 Gruppen) + Abstimmung
6.	Freitag	22.02.08	1.	7.50-8.45	Wir ziehen ein, stellen uns vor
7.	Montag	25.02.08	1.	7.50-8.45	Tagsüber: alle sind bei der Arbeit
8.			2.	8.45-9.35	Ereignisse: Probleme mit dem Vermieter
9.			6.	12.20-13.10	Talk-Show
10.	Dienstag	26.02.08	1.	7.50-8.45	Computerraum: Rezepte finden
11.	Mittwoch	27.02.08	4.	10.40-11.30	Menü zusammenstellen
12.	Freitag	29.02.08	1.	7.50-8.45	Vorbereitung auf das Fest
13.	Montag	03.03.08	1.	7.50-8.45	Abends: Abendessen und Konzert
14.			2.	8.45-9.35	
15.	Dienstag	04.03.08	5.	11.30-12.20	Feedback, Evaluation

1. und 2. Stunde

Stundenziel

Für diese zwei Stunden steht uns der Computerraum zur Verfügung und sie arbeiten mit einem Webquest über Hamburg. Dort geht es darum fünf Gegenden Hamburgs kennen zu lernen. Dazu wird die Klasse in fünf Gruppen eingeteilt, die jeweils eine Gegend erkunden und dazu Fotos und Informationen sammeln müssen, die sie dann in einer Power Point Präsentation der Klasse zeigen.

Für die Erstellung der Gruppen benutzen wir Bilderpuzzle, d.h. jede Schülerin bekommt ein Stück von einem zerschnittenen Bild von Hamburg und muss die anderen Bilderstücke, und somit die Gruppenpartner finden. Ein Teilnehmer der Gruppe zieht dann ein weiteres Kärtchen mit einer Nummer (von 1 bis 5), womit festgelegt wird, welche Gruppe sich um welche Gegend kümmert.

Dann setzen sie sich an die PCs, hier können sie selbst entscheiden, ob sie zu dritt bzw. zu viert an einem PC arbeiten wollen oder ob sie lieber allein oder zu zweit sammeln und dann zusammenfügen.

Sie sollten versuchen sich eine Stunde auf das Sammeln der Informationen zu konzentrieren, um die andere Stunde für das Erstellen der Präsentation zu haben. Falls die Zeit nicht ausreicht um die Power Point Präsentationen zu Ende zu erstellen, können die Schülerinnen am Nachmittag mit Hilfe des Informatiklehrers weiter arbeiten, der ihnen auch weitere Tipps geben kann, um die Präsentation so weit wie möglich nach ihren Wünschen zu erstellen.

Ziel dieser Einheit ist es sich konkret mit der Stadt zu beschäftigen, in der sie später ihr Wohnhaus haben werden. Abgesehen von positiven landeskundlichen Aspekten, können sie sich hiermit besser in die Situation hineinversetzen. Durch die aktive Beteiligung an der Wahl der Gegend, soll ihre Motivation gefördert werden.

Stundenverlauf

15' Begrüßung, Erklärung der Aktivität, technische Abwicklung, Bildung der Gruppen

85' Selbstständige Gruppenarbeit mit Webquest und Power Point

Arbeitsmaterialien

Computer (mit den nötigen Programmen), Webquest zu Hamburg (<http://www.dafitalien.com>), Karten für die Bildung der Gruppen, Karten mit den Zahlen 1-5

3. Stunde

Stundenziel

In dieser Stunde wird das gesamte Projekt vorgestellt, damit die Schülerinnen genau wissen, worum es hier geht und was sie in dieser Zeit machen können. Eigentlich war das für die erste Stunde geplant, aber das war aus organisatorischen Gründen (Ausflüge, Computerraum) nicht möglich.

Sobald den Schülerinnen alles klar ist und sie keine Fragen mehr haben, beginnen wir mit der Erstellung der Identitäten. Sie sollen sich alle Informationen zur eigenen Person zusammen stellen, also z.B. wie sie heißen, wie ihr Charakter ist, wie ihre Beziehungen sind und mit wem sie zusammen wohnen. Natürlich sind auch Informationen zur Vergangenheit erwünscht.

Um die Arbeit zu erleichtern, stehen ihnen Fotos und Kärtchen mit Adjektiven und anderen Informationen (Beruf, Familienstand, Beziehung, usw.) zur Verfügung, an denen sie sich orientieren können. Jede Schülerin kann sich dann ein Foto und andere Kärtchen aussuchen und anfangen, sich die Person vorzustellen.

Sie schreiben dann eine Beschreibung der Person, die so ausführlich wie möglich sein sollte. Die Beschreibungen werden ins Album geklebt, sodass alle jederzeit nachlesen können.

Falls die Beschreibungen nicht fertig sind, oder jemand mit dem PC schreiben möchte, können sie zu Hause zu Ende schreiben. Am Freitag sollten alle Beschreibungen da sein.

Stundenverlauf

15' Begrüßung, das Projekt wird vorgestellt, die Schülerinnen können Fragen stellen

35' Kärtchen werden so verteilt, dass alle sie gut sehen und sich welche aussuchen können, die Schülerinnen suchen sich selbstständig ihre Identität mit Hilfe der Fotos und Kärtchen zusammen und schreiben die Beschreibung zu ihrer neuen Identität. Hierbei können sie sich auch zu zweit oder zu dritt zusammen setzen, um sich gegenseitig zu helfen.

Arbeitsmaterialien

Kärtchen mit Personennamen, Eigenschaften, Berufen, usw.

Fotos von verschiedenen Personen

4. und 5. Stunde

Stundenziel

In dieser Stunde präsentieren die Schülerinnen ihre Gegend der Klasse. Im Klassenzimmer befindet sich ein PC mit einer Leinwand, sodass alles gut für alle sichtbar ist. Jede Gruppe hat 10-15 Minuten Zeit für die Präsentation und die Diskussion im Plenum, wo die Mitschülerinnen Fragen stellen und die Präsentation kommentieren können.

Nachdem alle Gruppen präsentiert haben, bekommen alle Schülerinnen Kärtchen mit fünf Optionen, d.h. jeweils die Nummern der Gruppen und den Gegenden. Sie sollen dann ankreuzen, in welcher Gegend sie wohnen möchten.

Die Karten werden eingesammelt und sofort ausgewertet, sodass das Geheimnis zu ihrem Wohnort gleich gelüftet wird. Natürlich wird ein Wohnhaus in der Gegend ausgesucht, die die meisten Stimmen hat. Falls es keinen eindeutigen Vorsprung gibt, wird noch einmal zwischen den Gegenden mit dergleichen Stimmenzahl gewählt.

Stundenverlauf

5' Begrüßung und Einstimmung. Es wird entschieden, nach welcher Reihenfolge vorgegangen wird, am Besten je nach Wunsch der Schülerinnen. Falls keiner anfangen möchte, sucht jede Gruppe ein Mitglied aus und die Gruppen werden nach Anfangsbuchstaben dieser Schülerinnen „sortiert“.

90' Präsentationen

5' Die Schülerinnen wählen ihre Wunschgegend anonym aus und der Gewinner wird bekannt gegeben

Arbeitsmaterialien

Computer, Power Point Präsentationen, Leinwand, Kärtchen, Hefte/Zettel für Notizen und Fragen während der Präsentationen

6. Stunde

Stundenziel

Jetzt beginnen wir mit der wirklichen Simulation. Es ist der erste Tag im neuen Wohnhaus, weil alle Mieter heute einziehen. Der Vermieter ist natürlich auch da, lässt die Mietverträge unterschreiben, weist Wohnungen zu, hilft und kontrolliert alles. Je nach Charakter kann er sich über Verhaltensweisen ärgern und (unerwünschte) Kommentare abgeben. Wahrscheinlich stellen sich die Mieter einander vor, stellen Fragen, unterhalten sich, usw.

In der eigenen Wohnung können sie lesen, Musik hören, fernsehen, Tagebuch schreiben, Sachen einsortieren oder einfach miteinander sprechen.

Rollenkarte für den Vermieter, eventuell werden Ereigniskarten eingesetzt.

Stundenverlauf

5' Begrüßung und Einstimmung, Planung

50' Simulation: Einzug

Arbeitsmaterialien

Kartons für den Umzug
Persönliche Dinge
Bücher, Zeitungen, Zeitschriften
Notebook mit Filmmaterial
CD-Player, Mp3-Player mit deutscher Musik

7. und 8. Stunde

Stundenziel

An diesem Tag werden drei Stunden für die Simulation genutzt. Die Handlungen spielen sich tagsüber ab, d.h. alle befinden sich am Arbeitsplatz. Die Zeiten können sie sich selbst einteilen, sie können einkaufen oder zum Frisör gehen oder ähnliches.

Als Ereignisse sind heute folgende Dinge geplant: Der Vermieter kommt und sagt allen, dass er die Miete erhöhen will. Außerdem hat er gesehen, dass viele auch Haustiere haben und die will er nicht. Eine Mieterin schlägt vor, in eine Talkshow zu gehen und dort mit dem Mieter zu diskutieren, er wird hierzu eingeladen (die Einladung schreiben die Mieter).

Stundenverlauf

5' Begrüßung und Planung

90' Simulation frei und mit Ereigniskarten

Arbeitsmaterialien

Mietverträge
Material über Talkshows
Ereigniskarten

9. Stunde

Stundenziel

Die Teilnehmerinnen befinden sich jetzt in einem Fernsehstudio und diskutieren mit dem Vermieter über seine - ihrer Meinung nach nicht korrekten - Forderungen (Mieterhöhung und Verbot von Haustieren).

Als Moderatorin hoffen wir eine Austauschschülerin aus Hamburg einsetzen zu können, die ab dem 18. Februar diese Schule besucht. Falls das nicht möglich ist und keiner die Moderation übernehmen will, wandeln wir das Ereignis in ein Treffen zwischen Mietern und Vermieter um.

Es wird hier nach der didaktischen Podiumdiskussion gearbeitet, nur dass die Schülerinnen sich schon theoretisch, d.h. in der Simulation, in den passenden Situationen befinden und so keine Rollenkarten benötigen.

Stundenverlauf

10' Setting für Talkshow

40' Talkshow

Arbeitsmaterialien

Mietverträge
Camcorder für die Talkshow

10. Stunde

Stundenziel

Eine Schülerin bekommt eine Ereigniskarte und erfährt so, dass sie ausziehen wird. Dafür möchte sie eine Abschiedsparty veranstalten, kann sich aber nur um die Getränke kümmern. Die Schülerinnen müssen also alle zusammen das Abendessen organisieren. Dazu suchen sie zu zweit im Internet nach Rezepten mit Hilfe eines Webquests. Da auch Vegetarier dabei sind, müssen sie sich auf vegetarische Rezepte konzentrieren. Die Aktivität soll in Partnerarbeit durchgeführt werden, da sie so gemeinsam aussuchen,

verstehen und diskutieren können. Zum Schluss drucken sie ihre Vorschläge für das Abendessen aus.

Die Partnerwahl ist in diesem Fall frei, weil eine gesteuerte Bildung der Paare nicht in die *Simulation globale* passen würde, da die Rezepte wahrscheinlich mit den „Mitbewohnern“ gesucht werden.

Stundenverlauf

10' Begrüßung und technische Anweisungen, freie Partnerwahl

45' Selbstständige Arbeit mit einem Partner

Arbeitsmaterialien

Computer, Internet, Drucker

11. Stunde

Stundenziel

Heute machen sie mit den Planungen weiter. Sie werten zusammen ihre Rezepte aus, dazu können sie sich in Gruppen aufteilen, z.B. eine Gruppe/Familie kümmert sich um die Auswahl der Vorspeisen, eine um die Hauptspeisen usw.! Zum Schluss wird das ausgewählte Menü ins Album geklebt. Dann können sie einkaufen, zum Frisör gehen und andere Dinge für die Abschiedsparty vorbereiten.

Stundenverlauf

5' Begrüßung und Planung

45' Simulation

Arbeitsmaterialien

Rezepte, Schere, Klebe, Wörterbücher

12. Stunde

Stundenziel

Sie erfahren, dass sie Karten für das Konzert von Silbermond bekommen. Sie können sich auf das Konzert vorbereiten, z.B. Artikel über die Band lesen, ihre Musik hören und ihre Texte lesen, damit sie mitsingen können.

Stundenverlauf

5' Begrüßung und Planung

45' Simulation

Arbeitsmaterialien

Konzertkarten, Ereigniskarten
Material über die Band Silbermond
CD-Player, Songtexte

13. und 14. Stunde

Stundenziel

Heute ist der Abend der Abschiedsparty. Sie essen also gemeinsam zu Abend, dann gehen sie auf das Konzert (*sie sehen ein Live-Video*). Dann bekommt eine Person eine Ereigniskarte bzw. eine Backstage-Karte. Alle gehen nach Hause und warten auf die Freundin, die erst einmal da bleibt und nachher nach Hause geht und allen erzählt, was da alles passiert ist.

Die Szene im Backstage spielen wir nicht. Die Schülerin wird einfach zehn Minuten nach draußen geschickt und soll sich etwas Spannendes ausdenken.

Stundenverlauf

5' Begrüßung und Planung

90' Simulation

Arbeitsmaterialien

Live-Video von Silbermond
Ereigniskarten
Backstage-Karte
Dinge für das Abendessen (eventuell Knabberereien und Süßigkeiten, damit die Simulation echter wirkt)

15. Stunde

Stundenziel

Diese Stunde ist als entspannter Abschluss für das Projekt gedacht. Zuerst einmal bekommen die Schülerinnen zweisprachige Fragebogen, auf denen sie anonym ihr Feedback zu diesem Projekt geben können. Wir haben uns für die zweisprachige Version entschieden, weil die Schülerinnen etwa auch beim Ausflug spontan Deutsch sprechen, d.h. sie wollen gar nicht unbedingt ihre Muttersprache verwenden. Andererseits sollen auf dem Fragebogen ja auch Meinungen und Gefühle geäußert werden, weshalb sie auch die Möglichkeit haben sollten auf Italienisch zu lesen und zu schreiben. Wir bieten ihnen also beide Möglichkeiten und lassen ihnen da freie Wahl.

Sie bekommen außerdem ein Raster zur Selbstevaluation, wonach sie ihren Lernprozess in diesen 15 Unterrichtseinheiten beurteilen sollen. Dieser kann aber auf Wunsch auch zu Hause ausgefüllt werden.

Dann wird im Plenum diskutiert, sie können alle Eindrücke, Gefühle usw. mit den anderen teilen, sie können sich das Album und Videoszenen angucken. Das suchen sie sich im Laufe der Stunde einfach aus, wir halten alles bereit.

Die Feedbackphase ist ganz besonders wichtig, vor allem bei so einem langen und ungewöhnlichen Projekt, da das Lernen immer davon abhängt, wie sehr die Schülerinnen an den Themen des Unterrichts und dem Ablauf interessiert sind. Für uns ist es dann natürlich auch für die zukünftige Planung wichtig zu sehen, ob dieses Projekt für unsere Schülerinnen und Schüler geeignet ist, oder ob sie auf diese Art nicht arbeiten können bzw. möchten.¹²

Falls die Lehrerinnen schon die gesamte Mitarbeit der Schülerinnen ausgewertet und besprochen haben, kann die Bewertung bekannt gegeben und eventuell diskutiert werden.

Stundenverlauf

5' Begrüßung und Einleitung, Fragebogen werden ausgeteilt

20' Schülerinnen füllen die Fragebogen aus

25' Feedback, freie Diskussion im Plenum, eventuell Bekanntgabe der Bewertung

Arbeitsmaterialien

Fragebögen

Materialien der Simulation (Album, Videos)

¹² „Für sie [Roß und Walmsley] ist der Begriff „Simulation“ nur dann gerechtfertigt, wenn die „Rückkoppelung (Feedback) über die Leistung der Teilnehmer eine zentrale Rolle spielt“ (40). Deshalb halten sie die abschließende Reflexionsphase, in der alle Teilnehmer einschließlich des Lehrers ihre Meinung zur Durchführung der Simulation äußern, für einen „unerlässlichen Bestandteil einer jeden Simulation“ (40).“ (Schiffler, S. 91)

Literaturverzeichnis

Buttaroni, Susanna: *Fremdsprachenwachstum*, Hueber 1997

Häussermann, Ulrich / Piepho Hans-Eberhard: *Aufgaben-Handbuch, Deutsch als Fremdsprache*, Iudicium Verlag GmbH München 1996

Schatz, Heide: *Fertigkeit Sprechen*, Langenscheidt 2006

Schiffler, Ludger: *Learning by doing* im Fremdprachenunterricht, <http://www.ludger-schiffler.de/>

Sippel, Vera A.: *Ganzheitliches Lernen im Rahmen der Simulation globale*, Gahmig Druck 2003