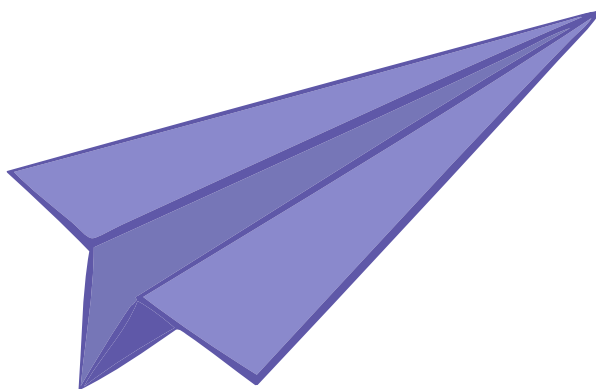


Trainingspaket Nr 3



CREATIVE THINKING IN LITERACY & LANGUAGE SKILLS

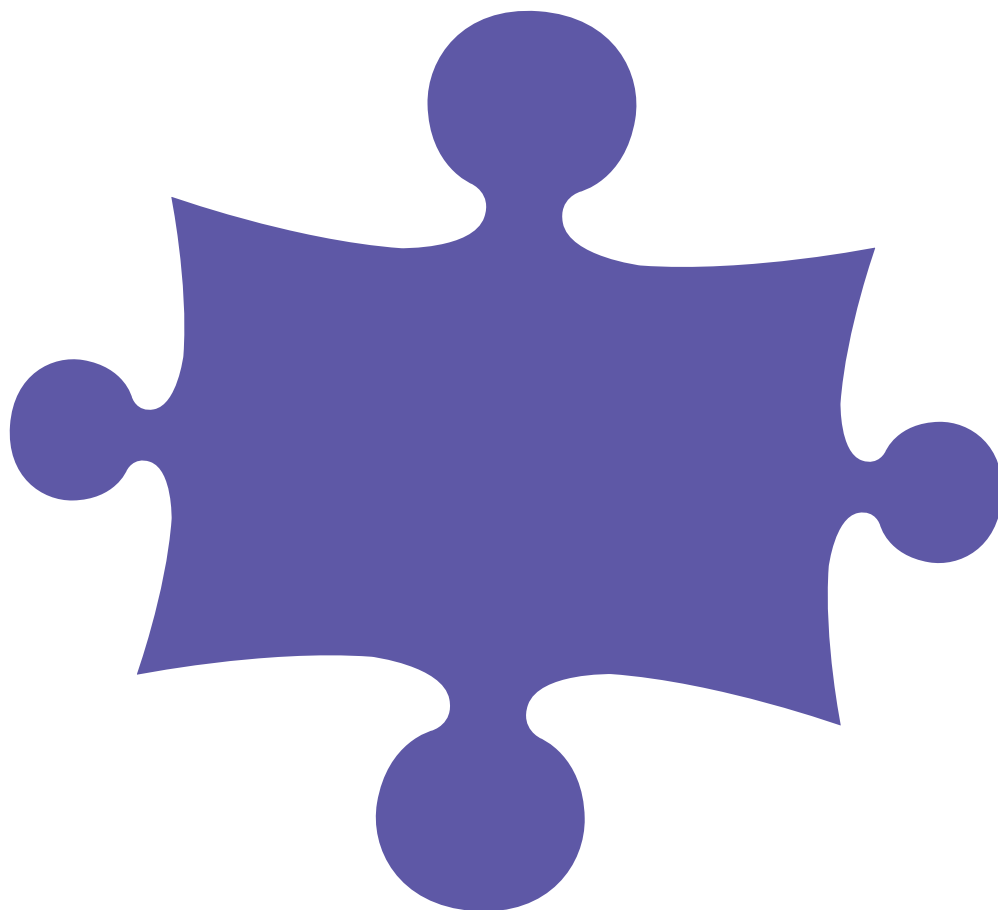
Erzählform



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Agreement number:
2014-1-UK01-KA204-000081





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Agreement number: 2014-1-UK01-KA204-000081

Inhalt

Zu diesem Schulungspaket

Aufgaben im Schulungspaket:

Band 1: Kunst & Design

Im Namen der Kunst	01
Fotografisches Porträt	02
Ein neuer Kurator	03
Aussagen über Kunst	04
Grußkarten	05
Kunstkritik verschiedener Charaktere	06
Kreative Collage	07
Comics	08
Verschlüsselung von Fotos	09
Visuelles Wortgefecht	10

Band 3: Erzählform

Filmausschnitt nacherzählen	21
Schreiben einer Laudatio	22
Alles lesen!	23
Schritt-für-Schritt	24
Erfinden einer Geschichte	25
Reisebericht	26
Legokonstruktion „Dingsbums“	27
Lügendgeschichte	28
Ein Tag in einer großen Stadt	29
Comic	30

Band 2: Medien

Gameshow	11
TV Marktentwicklung	12
Werbung mit Rap konfrontieren	13
Schulzeitschrift	14
Bewerbung einer regionalen Veranstaltung / Serviceleistung mithilfe von Ambient Marketing	15
Fernsehnachrichten	16
Guerilla-Marketing für die Party	17
Radiowerbung	18
Werbung für Kinderrechte	19
Twitter-Wettbewerb	20

Band 4: Bedarfsorientiertes Lernen

Nachrichtenartikel	31
Geschichte aus der Vergangenheit	32
Schule in freier Natur	33
Design eines Videospiele	34
Beherrschende Themen	35
Politische Rhetorik	36
Nicht zeigen und nicht sagen	37
Familien	38
Zusammenfassung einmal anders	39
Pervasive media	40

Zu diesem Schulungspaket

„Learning by Doing“ ist ein Prinzip für effektives Lernen, das für das Erlernen von kreativem Denken genauso gilt, wie für jeden anderen Lernbereich.

Man könnte unzählige Artikel und Webseiten lesen, die sich der Praxis kreativen Denkens widmen, aber erst, wenn wir uns hinsetzen und uns, mit unseren verschiedenen Tools für ausgestattet, einem Problem stellen, lernen wir, die unterschiedlichen Techniken so anzuwenden, dass auch wirklich kreative Ergebnisse dabei herauskommen.

Das Handbuch für den Unterricht bietet als Begleitmaterial schrittweise Anweisungen, wie die Lernenden entweder selbst die Grundlagen verstehen können ODER wie Kursleitende / Lehrende mit demselben Ziel die Übungsstunden leichter bewerkstelligen können.

Die Handreichungen für den Unterricht sind als Ausgangspunkt empfehlenswert, denn sie bieten eine Menge Hintergrundinformationen, die bei den verschiedenen Methoden für kreatives Denken nützlich sein können. Für diejenigen, die entweder die Lehranweisungen in den Handreichungen durch einer Reihe von halb präskriptiven Aufgaben erweitern möchten oder ihre Karriere als kreative Denker/innen an Ort und Stelle beginnen möchten, nämlich da, wo die wirkliche Arbeit stattfindet, enthalten sie aber auch die nötige Unterstützung und Instrumente, um das zu erreichen.

Thematische Gruppen

Die Handreichungen für den Unterricht sind in vier thematische Gruppen aufgeteilt:

- **Kunst & Design (Band 1)**
- **Medien (Band 2)**
- **Erzählform (Band 3)**
- **Bedarfsorientiertes Lernen (Band 4)**

Diese Themengruppen werden als ausreichend erachtet, um eine große Bandbreite an Situationen im Fremdsprachen- und Alphabetisierungsunterricht abzudecken. In ihnen finden sich vorgefertigte Materialien und viele Möglichkeiten zur fortwährenden weiteren Ausarbeitung.

Jede Aufgabenreihe der Themengruppen ist Teil des dazugehörigen Bandes.

Die Aufgaben

Das Schulungspaket enthält insgesamt vierzig Aufgaben zur sofortigen Anwendung - für jede Themengruppe zehn.

Jede der Aufgaben hat einen Titel und eine Nummer und beinhaltet Informationen zur vorrangigen Methode für kreatives Denken, welche in der Übung zur Anwendung kommt, und zu verschiedenen Aspekten des Sprachenlernens und der Alphabetisierung, die dabei angesprochen werden.

Zusätzlich zur Hauptaufgabe, die von kreativem Denken inspiriert ist, gibt es oft noch eine Anleitung zum Erstellen zusätzlicher Übungen. Meistens erfordern diese eine größere Lernkompetenz / ein höheres Verständnis oder eine bessere Lernautonomie. Man sollte sie als Anfangspunkt betrachten, von dem aus man dazu ermutigt wird, eigene kontextbezogene Aktivitäten zu entwickeln.

Oft werden auch Hintergrundinformationen in Form von Richtlinien hinzugefügt, damit die Kursleitenden / Lehrkräfte die Aufgaben zuversichtlich weitergeben können.

Methoden für kreatives Denken

Zur leichteren Umsetzung wird die vorrangige Methode für kreatives Denken bei jeder Aufgabe sehr detailliert beschrieben.

In der vorliegenden Materialsammlung werden die zugrundeliegenden Methoden für kreatives Denken zwar in den jeweiligen Aufgaben formuliert, aber man darf nicht vergessen, dass sie dazu gedacht sind, flexibel angewandt und ausgetauscht zu werden. Es kann sich durchaus lohnen, sie immer wieder neu zusammenzustellen und dadurch kreative „Denkroutinen“ zu schaffen, denn das beweist ein erweitertes Verständnis der Arbeitsweise in diesem Bereich.

Für weitere Erklärungen von Methoden für kreatives Denken verweisen wir auf die begleitenden Handreichungen für den Unterricht.

Filmausschnitt nacherzählen

Thema	Erzählform
Primäre Methode für kreatives Denken	Alternativen finden
Angesprochene Fertigkeiten (primär)	Schreiben, Sprechen
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär)	Hören, Lesen
Erforderliches Material	Filmausschnitt und Projektor

Beschreibung:

In dieser Aufgabe sollen die Lernenden eine Filmszene erzählen. Die Lehrkraft kann eine Filmszene auswählen, die zum Stoffgebiet gehört, oder alternativ eine beliebige andere Szene. Wenn eine Internetverbindung vorhanden ist, können auch Ausschnitte aus YouTube oder Video genutzt werden.

Hintergrundinformation: Bildhaftes Erzählen

Als Zusatzaufgabe kann das Tool "was ist, wenn" genutzt werden, das jede Frage mit "Was ist, wenn...?" beginnen lässt. Diese Frageweise macht es notwendig, dass die Lernenden mit einem anderen Blickwinkel auf die Dinge schauen.

Die Lehrkraft kann einige "Was ist, wenn...?"-Fragen vorschlagen, um so noch kreativere Lösungen zu erhalten, z.B. Fragen wie:

- Was kann man riechen?
- Was kann man schmecken (wenn möglich)? Das kann auch "in der Luft liegende" Dinge beinhalten.
- Was kann man sehen, auf dem Bild und außerhalb des Bilds?
- Was kann man hören?
- Was kann man fühlen (z.B. Hitze, Wind, Schwingung....aber auch Stimmung und Spannung)?

Konkrete gegenüber abstrakter Sprache

Abstrakte Sprache wird oft in Reden verwendet, doch sie kann mehrdeutig sein oder es können notwendige Details fehlen, die Gefühle und Gedanken bei anderen Menschen auslösen. Zwei Aussagen im Vergleich:

- Es war ein schöner Tag (abstrakt, „schön“ hat viele Bedeutungen und bleibt daher vage)
- Die Sonne scheinte, und ich fühlte, wie eine Brise die Schweißperlen kühlte, die an meinem Nacken hinuntertropften.

Im ersten Satz motiviert und leitet die inhaltliche Aussage die Interpretation des Lesers nur gering, wohingegen die zweite Aussage eine wesentlich direktere Bedeutung vermittelt. Bei der Konzeption des Textes für den Filmausschnitt sollte daher die konkretere Sprache gewählt werden, um die Interpretationsweise zu leiten, selbst wenn das die Handlung auf dem Bildschirm infrage stellt. Erzählen kann hier auch dazu genutzt werden, den Betrachter dazu anzuregen, auch über die Bilder hinaus weiterzudenken.

Aufgabe:

Zunächst muss eine passende Filmszene ausgewählt werden. Dabei ist es hilfreich, eine Szene auszusuchen, in der nur zwei oder drei Charaktere vorkommen. Sind es mehr, so kann das zu Verwirrung führen. Die Szene wird ohne Ton vorgeführt, eventuell muss sie auch mehrfach gezeigt werden.

Die Lernenden können zu zweit oder in kleinen Gruppen arbeiten. Sie sollten damit beginnen, die Kreativmethode „Alternativen finden“ zu nutzen und so eine Liste möglicher Lösungen zusammenzustellen, bevor sie sich auf eine Idee fixieren. Nachdem der Ausschnitt einmal oder mehrmals angesehen wurde, sollten die Lernenden fünf verschiedene Szenarien für den Filmausschnitt entwerfen. Zu diesem Zeitpunkt kann man die Lernenden bitten, ihre Textideen mit der Gruppe zu teilen.

Nach dieser ersten Brainstorming-Runde sollte jede Gruppe eine der Erzählideen von der 5-Punkte-Liste schreiben. Das beinhaltet eine Einleitung und einen improvisierten Dialog. Vor Ende der Unterrichtseinheit oder während der nächsten Unterrichtsstunde kann jede Gruppe ihren Dialog zum Filmausschnitt vorstellen. Diese Aufgabe erfordert es, den Dialog vorzulesen und vielleicht sogar noch einzelne Elemente des Dialogs ausdrucksstark darzustellen, während der Filmausschnitt abgespielt wird.

Nach dieser Vorstellung der Skripts kann der Originalfilmausschnitt mit Ton abgespielt werden. Anschließend können die beiden Versionen verglichen und diskutiert werden.

Zusatzaufgabe:

Als Zusatzaufgabe kann das Tool “was ist, wenn” genutzt werden, das jede Frage mit “Was ist, wenn...?” beginnen lässt. Diese Frageweise macht es notwendig, dass die Lernenden mit einem anderen Blickwinkel auf die Dinge schauen.

Die Lehrkraft kann einige “Was ist, wenn...?”-Fragen vorschlagen, um so noch kreativere Lösungen zu erhalten, z.B. Fragen wie:

- Was ist, wenn die Szene aus einem Horrorfilm/ einer Komödie / einem Thriller/ einem Drama stammt?
- Was ist, wenn die Schauspieler ein Liebespaar / Feinde waren?
- Was ist, wenn dies die letzte / erste Szene im Film ist?

Werden die Fragen zum selben Filmausschnitt gestellt, dann möchten die Lernenden ihre Aufschriebe vielleicht entsprechend ändern und anpassen. Die Lehrkraft kann aber auch unterschiedliche Fragen an verschiedene Gruppen richten.



Schreiben einer Laudatio

Thema	Erzählform
Primäre Methode für kreatives Denken	Perspektivenwechsel
Angesprochene Fertigkeiten (primär)	Schreiben
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär)	Sprechen, Hören
Erforderliches Material	Beispiele

Beschreibung:

Eine Trauerrede ist eine mündliche Äußerung in der Art einer Laudatio, die als Nachruf auf Verstorbene gehalten wird und einen zusammenfassenden Charakter hat.

Der Redner versucht, den Redetext wortgewandt, einzigartig und gleichzeitig interessant zu gestalten.

Das Ziel dieser Übung ist das Erstellen eines Textes, der sich an der Struktur einer Trauerrede orientiert.

Hintergrundinformationen: Schreiben einer Trauerrede

In der Trauerrede, die man auf einer Trauerfeier hält, wird an den Verstorbenen erinnert.

Der Verfasser einer Trauerrede muss nicht unbedingt ein Poet oder ein Schriftsteller sein. Eine Trauerrede kann jeder halten. Am Anfang muss der Autor über das Leben der/des Verstorbenen nachdenken und die wichtigsten Momente und Ereignisse notieren.

Der Autor soll versuchen, knapp und präzise zu sein. Ergebnis kann eine Note Witz enthalten, wenn es passend ist.

Bei der Durchführung dieser Übung können die folgenden Hinweise den Lernenden zu Hilfe kommen:

1. Überlegen Sie, welchen Stil der Text mitteilen soll. Soll die Rede ernst oder scherzhaft sein?

2. Denken Sie an die Zuhörer. Es ist wichtig, die Worte vorsichtig zu wählen. Die Verwandtschaft kann sich durch einige Aussagen verletzt fühlen. Die Trauergemeinde soll nicht durch die Rede erschüttert oder verwirrt werden. Falls der Redner extreme oder ungewöhnliche Geschichten aus dem Leben des/der Verstorbenen einbeziehen möchte, dürfen sie niemanden schockieren.

3. Am Anfang ist es wichtig zu erwähnen, wer der/die Verstorbene für Sie ist und in welcher Beziehung Sie mit ihm waren.

4. Erzählen Sie über die Person. Sie müssen nicht alle Aspekte ihres Lebens in die Rede einbeziehen. Erwähnen Sie seine/ihre höchsten Leistungen oder die schönsten Ereignisse seines/ihrer Lebens. Sprechen Sie positiv über den Verstorbenen und vergessen Sie nicht die Personen zu erwähnen, die für den Verstorbenen wichtig waren.

5. Sprechen Sie über besondere Ereignisse im Leben des Verstorbenen.

6. Machen Sie Ihre Rede kurz und gut strukturiert. Eine Trauerrede soll eine Einleitung, einen Hauptteil und einen Abschluss beinhalten. Formulieren Sie den Text so, dass er leicht zu verstehen ist und vermeiden Sie, länger als 5 Minuten zu sprechen.

7. Bevor die Rede vor der Trauergemeinde gehalten wird, sollten Sie das Sprechen üben. Lassen Sie die Rede korrigieren, Sie können Fehler übersehen haben.

Activity:

Obwohl die Aufgabe darin besteht, eine Trauerrede zu schreiben, kann von der Aufgabenstellung abgewichen werden.

Die Lernenden würden eher bevorzugen, eine Trauerrede nicht für eine Person, sondern für ein unbelebtes Objekt zu schreiben, wie z.B. Kerzenhalter,



Schlüsselanhänger, Kugelschreiber, I-Pad, Büroklammer, Schüssel, Besen, Brille.

Die Trauerrede kann ernst oder witzig sein, mit Liebe oder als Horrorgeschichte geschrieben werden. Man kann über ein Objekt schreiben, das dem Autor gehörte, jedoch nicht mehr existiert oder verloren oder kaputt gegangen ist.

Perspektivenwechseln ist die Methode des kreativen Denkens, die in dieser Aktivität eingesetzt wird. Die Lernenden sollen das „Bekannte“ aus der anderen Perspektive betrachten und damit neue Erkenntnisse gewinnen.

Bevor die Lernenden mit der Aufgabe anfangen, sollten der Leitfaden für das Schreiben einer Trauerrede besprochen und ein paar Beispiele angeschaut werden.

Mehrere Beispiele für Trauerreden sind online verfügbar.

Am Anfang der Aktivität sollen die Lernenden entscheiden, für welches Objekt sie die Trauerrede schreiben möchten. Während dieser Aufgabe, die in der Form einer Brainstorming-Aktivität durchgeführt werden kann, sollen mindestens fünf Objekte von jedem Teilnehmer ausgesucht werden. Es ist wichtig, eine Auswahl an Objekten zu haben, bevor die Entscheidung getroffen wird.

Die Lernenden sollen das Objekt der Beschreibung auswählen und ihre Entscheidung für das bestimmte Objekt begründen, ohne den Inhalt der Trauerrede vorwegzunehmen.

In die Aktivität wird eine überraschende Wende eingebaut: Die Schüler sollen die Objekte untereinander austauschen. Bei dem Wechseln bekommt der Lernende nur eine kurze Erklärung, warum für dieses Objekt eine Trauerrede geschrieben werden soll. Dadurch wird höheres Niveau an Kreativität beim Schreiben verlangt.

Das Level der Kreativität kann erhöht werden, indem der /die Lehrer/in nach fünf oder zehn Minuten die Aufgabe mit der folgenden Anmerkung modifiziert:

„Was, wenn die Trauerrede nicht eine Aufzählung von positiven Charakteristika, sondern von Fehlern ist, die das Objekt in seinem Leben gemacht hat?“ Die Schüler sollen den Text entsprechend überarbeiten. Wenn die Lernenden mit der Aufgabe fertig sind, können sie in Paaren arbeiten, um das Vorlesen der Trauerrede zu üben.

Beispiel:

Das positive Gedenken an ein lebloses Objekt

Trauerrede für eine Kerze

Als ich dich zum ersten Mal sah, wusste ich, dass du mir gehörst.

Deine helle strahlende Farbe passte sehr gut zu der Dekoration meines Schlafzimmers.

Ich wusste, du würdest mein Zimmer mit süßem Duft nach Zuckerwatte erfüllen.

Du brachtest mir Licht an zwei langen Abenden. Ich wusste, wir werden nicht ewig zusammen sein, aber ich bin dankbar für jede glückliche Sekunde, die wir teilten.

Als ich sah, dass dein helles Licht verschwand, wusste ich, deine Zeit war gekommen.

Ich teilte deine letzten Minuten mit dir und ließ dich nie allein.

Du wirst immer meine süß duftende Kerze sein.

Zusatzaufgabe:

Als zusätzliche Aufgabe können die Lernenden mit dem Wörterbuch der Synonyme arbeiten, indem sie die Adjektive durch solche ersetzen, die die Gefühle zu den unbelebten Objekten besser ausdrücken.



CREATIVE THINKING
IN LITERACY & LANGUAGE SKILLS

Alles lesen!

Thema	Erzählform
Primäre Methode für kreatives Denken	Assoziatives Denken
Angesprochene Fertigkeiten (primär)	Schreiben, Sprechen
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär)	Hören, Lesen
Erforderliches Material	Zeitungsartikel und Fotos

Beschreibung:

Zeitungen sind eine wertvolle Quelle für den Unterricht im Bereich Sprachen und Alphabetisierung, weil sie vielseitig verwendbar sind. Beim Einführen von neuen Themen oder grammatikalischen Strukturen, um aktuelle Ereignisse zu beleuchten, oder auch beim Wiederholen von Wortschatz sind sie hilfreich.

Diese Aufgabe nutzt Zeitungsartikel mit einem Foto. Am besten wählt man einen Artikel, der über ein Ereignis in der Vergangenheit berichtet und Zitate enthält. Das Foto wird für die Methode „Assoziatives Denken“ benötigt, am Artikel wird mit der Methode „Alternativen finden“ gearbeitet.

Aufgabe:

Die Unterrichtsstunde beginnt mit der Vorstellung des Fotos aus dem ausgewählten Artikel. Der Artikel sollte auch eine Bildunterschrift enthalten. Zunächst beschreiben die Lernenden, was sie auf dem Foto sehen und was sie bereits aus der Bildunterschrift entnehmen. Hier machen die Lernenden bereits Gebrauch vom „Assoziativen Denken“, um so möglichst viele Informationen zusammenzutragen, die mit dem Foto und der Bildunterschrift zu tun haben. So können sie bereits erlernten Wortschatz anwenden und neue Wörter lernen. Die Vorschläge müssen eine möglichst große Bandbreite zeigen, aber dennoch im Zusammenhang mit dem vorliegenden Artikel stehen. Sobald sie genügend passende Antworten gefunden haben, folgt der nächste Schritt.

Jetzt werden die Lernenden informiert, dass das Bild aus einer Zeitung stammt. Mit der Methode „Alternativen finden“ suchen die Lernenden nun nach möglichen Überschriften für den Artikel. Vielleicht haben sie bereits erste Vorstellungen zum Thema, aber nun gilt es, sich einen Titel auszudenken. Jeder Lernende sollte etwa vier bis sechs unterschiedliche Überschriften notieren. Dazu ist genügend Zeit notwendig, trotzdem sollte ein wenig Zeitdruck ausgeübt werden. Alle Titel werden dann mit der Gruppe gesammelt, um zu sehen, welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede bestehen.

Zum Abschluss wird der Originaltitel gezeigt, und die Gruppe diskutiert, welcher Titel diesem am nächsten kam und welche anders waren. Jedoch sind nicht voraussagbare Antworten in diesem Zusammenhang keinesfalls falsch.

Bevor der gesamte Artikel präsentiert wird, können die Hauptelemente eines Zeitungsartikels besprochen werden, wie z.B.

- Überschrift – wenige Wörter, die aber die Aufmerksamkeit des Lesers erregen sollen
 - Unterzeile – eine kurze Aussage, die die Überschrift weiter ausführt
 - Einleitung – stellt die Schlüsselemente des Artikels vor: wer, was, wann und wo
 - Hauptteil – liefert die Einzelheiten zum Ereignis
- Einige Artikel enthalten außerdem:
- Foto mit Bildunterschrift – es unterstützt die Aussage des Artikels und erregt die Aufmerksamkeit des Lesers
 - Zitate – von Hauptakteuren, z.B. Fachleuten, Augenzeugen

Nun lesen die Lernenden den Artikel. Das ist ein wichtiger Schritt, um neue Ausdrücke und Begriffe zu finden.

Die abschließende Aufgabe enthält die Besprechung des Artikels und dessen Umformulierung von einem anderen Standpunkt aus. Wenn der Artikel beispielsweise von einem Brand in einem Wohnhaus handelt und ein Augenzeuge berichtet, wie er von der Feuerwehr von seinem Balkon gerettet wurde, dann könnte man die Geschichte aus seiner Sicht schreiben. Die Nacherzählung des Ereignisses weicht vom Bericht eines Journalisten ab, der als Außenstehender neutral berichtet. Die Erzählung des Augenzeugen kann damit beginnen, wie er das Feuer bemerkte, wie er versuchte, seine Wohnung zu verlassen, was dabei passierte und wie er sich fühlte.

Zum Abschluss können die Lernenden ihre überarbeiteten Artikel vor der Unterrichtsgruppe vorstellen.

Zusatzaufgabe:

Als Zusatzaufgabe schreiben die Lernenden über die Vorgeschichte. Sie überlegen, was zuvor geschehen war. Wenn der Artikel vom Wohnungsbrand handelt, könnten sie z.B. schreiben, wie das Feuer entstanden ist. Vielleicht hatte ein Nachbar eine brennende Kerze auf dem Tisch stehen lassen, die die Katze zufällig umwarf, die Flammen griffen schnell auf die Vorhänge über und machten so das Feuer schnell unkontrollierbar.

Die Lernenden denken über verschiedene alternative Szenarien nach, die dem Ereignis vorausgingen. Nach dem folgenden Brainstorming, das eine Quote für die Anzahl von Alternativen festlegt, wird die endgültige Handlung für die Nacherzählung festgelegt.

Diese Nacherzählungen werden vorgelesen, und alle Lernenden entscheiden darüber, welche Handlung am realistischsten, am ungewöhnlichsten, etc. ist.



Schritt-für-Schritt

Thema	Erzählform
Primäre Methode für kreatives Denken	Wortassoziation
Angesprochene Fertigkeiten (primär)	Schreiben, Sprechen
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär)	Hören, Lesen
Erforderliches Material	Keine

Beschreibung:

Täglich erfüllen wir Pflichten und Aufgaben, über die wir nicht mehr allzu viel nachdenken, wir laufen sozusagen auf Auto-Pilot-Funktion, z.B. beim Zähneputzen, beim Frühstück machen, beim Schnürsenkel binden, beim Duschen. Da aber auch die meisten anderen Menschen diese Aufgaben beherrschen, müssen wir nie wirklich detailliert schildern, wie wir diese Dinge erledigen.

Hintergrundinformation: Anleitungen verfassen

Wenn die Lernenden einige grundsätzliche Vorgaben befolgen, dann wird ihnen das Formulieren von Schritt-für-Schritt-Anleitungen leichter fallen.

- Wie ein „Nutzer“ denken – Man sollte sich in den Leser hineindenken und nicht davon ausgehen, dass dieser die gleichen Vorkenntnisse besitzt wie man selbst.
- Die Aktivform nutzen – Mit aktiven Verben wird die Verbindung von Subjekt (dem Nutzer) und Verb im Satz besonders betont, im Beispiel „Duschen“ heißt das etwa „Bitte steigen Sie in die Dusche und schalten Sie das Wasser an“.
- Das Ziel kennen – Es muss klar sein, welchen Zweck die Anleitung verfolgt, und wenn eine mehrschrittige Aufgabe beschrieben wird, müssen Ausgangs- und Endpunkt klar umrissen sein.
- Leicht verständlich – Die Sprache soll so einfach wie möglich sein, aber gleichzeitig nicht vereinfachend. Allgemein verständliche Ausdrücke sind besser als Fachbegriffe, selbst wenn man dafür etwas mehr Text schreiben muss.
- Anweisungen testen – Vielleicht wird es nicht möglich sein, die Anleitungen praktisch zu überprüfen, aber zumindest können Außenstehende die Instruktionen lesen und deren Klarheit und Logik beurteilen.

24

Aufgabe:

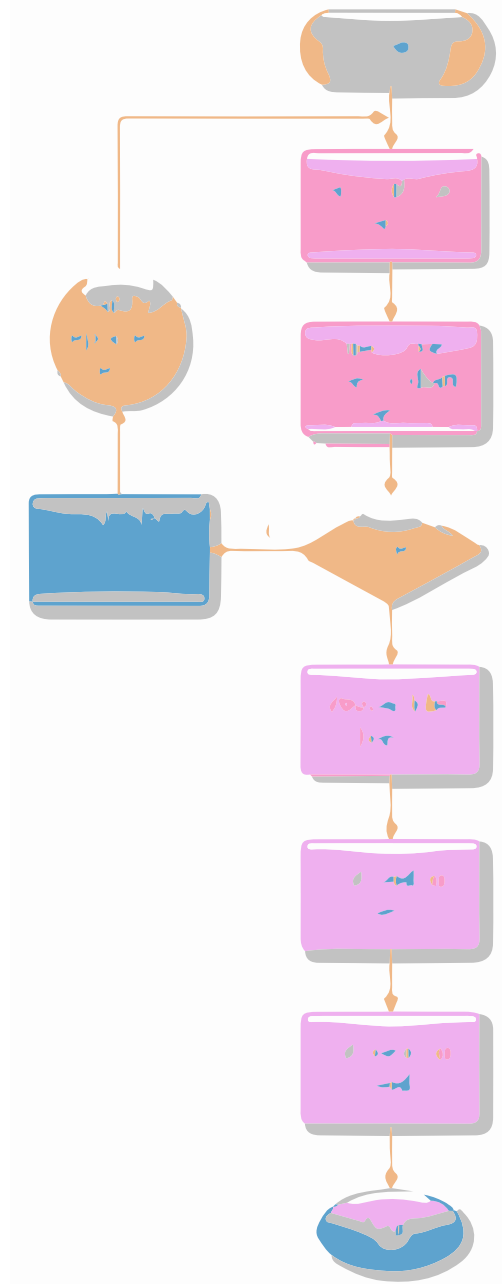
Die Aufgabe beginnt mit einer Übung zur „Wortassoziation“, bei der die Lernenden sich Wörter ausdenken müssen, die mit einer von der Lehrkraft vorgegebenen Tätigkeit verbunden sind. Dieses Spiel zur Wortassoziation kann laut durchgeführt werden, dann ist das Ziel, dass kein bereits genanntes Wort nochmals benutzt werden soll und so neue kreative Wörter gesucht werden. Als kurze Aufwärmübung kann die Lehrkraft die Lernenden beispielsweise bitten, in einer schnellen Runde Wortassoziationen zum Thema „Sommer“ zu bilden. Dabei entsteht vielleicht die folgende oder eine ähnliche Wortreihe: warm, Sonne, Strand, Wasser, schwimmen, Badeanzug etc.

Wenn die Lernenden mit der Übung vertraut sind, geht es mit einer Alltagstätigkeit weiter. Das Thema „Duschen“ wird z.B. folgende Wortassoziationen bringen: Seife, nass, heiß, entspannend, Wasser, Duschkopf, abtrocknen, Shampoo etc. Wenn alle Lernenden ihre persönliche Wortliste erstellt haben, lässt man sie herausfinden, welche fünf Begriffe am meisten genannt wurden. Um diese fünf Wörter einzusetzen, erstellt nun jeder Lernende eine Schritt-für-Schritt-Beschreibung, wie man die Tätigkeit ausführt – in diesem Fall also den Duschvorgang. Diese Anleitung muss so klar formuliert sein, dass jemand, der den Vorgang nicht kennt, ihn verstehen kann.

Zusatzaufgabe:

Die Zusatzaufgabe führt zum Ausgangspunkt zurück, ist aber gleichzeitig wesentlich anspruchsvoller. In einem zweiten Versuch gilt es wieder eine Schritt-für-Schritt-Anleitung zu verfassen, wobei die fünf am häufigsten genannten Begriffe nicht verwendet werden dürfen.

So sind die Lernenden gezwungen nach Synonymen zu suchen, die die entsprechenden Begriffe ersetzen oder die Anweisung mit gleichem Ziel neu zu formulieren.



Erfinden einer Geschichte

Thema	Erzählform
Primäre Methode für kreatives Denken	Assoziatives Denken
Angesprochene Fertigkeiten (primär)	Hören, Sprechen
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär)	Schreiben
Erforderliches Material	Bilder

Beschreibung:

In dem traditionellen Unterricht sind die Lernenden eine ständigen Wiederholung der gleichen Sätze gewohnt. Einige Fragen und Antworten lernen sie auswendig, wie „Ich heiße Michael. Ich bin 28 Jahre alt. Wie heißt du?“.

Die Lernenden, die einen traditionellen Unterricht bevorzugen, haben oft vor freiem Sprechen, Stellen von Fragen und spontanen Antworten Angst, was aber für das Erlernen einer Fremdsprache wichtig ist. Die Lernenden sind oft in der Anwendung der gelernten grammatischen Regeln und des Wortschatzes nicht sicher und nutzen lieber die Ausdrücke, die sie ganz gut können.

Der Sinn dieser Aufgabe liegt darin, spontanes Sprechen in den Situationen zu üben, wenn nicht viel Zeit zum Überlegen bleibt. Die Lernenden sollen aufmerksam zuhören und ihre Antworten entsprechend anpassen. Das Erstellen einer Geschichte ist eine interaktive Übung und kann als Warm-up-Übung oder als abschließende Übung angewandt werden. Auch wenn die Lernenden spontan und ohne Vorbereitung sprechen sollen, erhalten Sie von der Lehrkraft ein Kärtchen mit einem Bild. So können diejenigen, die behaupten, nicht kreativ sein zu können, einen Hinweis für ihre Antwort bekommen.

Aufgabe:

In dieser Aktivität wird die Methodik des Kreativen Denkens eingesetzt, in der Lernende eine Assoziation zwischen Ideen oder Informationen, die das Bild mitteilt, und der Geschichte, die erfunden werden soll, herstellen können. Die Lernenden sollten unterschiedliche Fotos oder Bilder erhalten. Das Thema für die Geschichte soll ebenfalls mitgeteilt werden, wie z.B. Liebe, Hoffnung, Reise, Schicksal, Verlust. Die Lernenden können in die Auswahl des Themas miteinbezogen werden.

Nachdem die Lernenden ein Bild oder ein Foto erhalten haben, sollen sie sich eine Geschichte ausdenken, die das Bild einbezieht und zum Thema passt. Kennen die Lernenden die Bezeichnungen von den Objekten oder von Personen auf dem Bild oder Foto in der deutschen Sprache nicht, sollten sie die Möglichkeit haben nachzufragen.

Als nächstes erfahren die Lernenden, dass sie jetzt eine Geschichte erzählen und jede/jeder dazu beitragen soll. Ein(e) Lernende(r) fängt mit dem Satz „Es war einmal....“ an. Das Foto soll in den nächsten Sätzen einbezogen werden.

Das Foto kann währenddessen den anderen Lernenden gezeigt werden, damit sie das Visuelle und das Erzählte verbinden können.

Die Geschichte soll vom nächsten Teilnehmer weitererzählt werden. Die Lernenden dürfen kurz überlegen, bevor sie einen weiteren Satz beginnen. Sie dürfen jedoch nicht zu lange nachdenken, denn Ziel der Übung ist ein spontanes Sprechen. Da es hier um eine Lernaktivität geht, kann die Struktur der Erzählung von den Lernenden frei gewählt werden. Strenge Beurteilungen von der Lehrkraft sollten vermieden werden, da sie die Aussagen hemmen können.

Die Lernenden können die Aufgabe für den nächsten Erzähler erleichtern oder erschweren. Diese Strategie kann erst nach ein paar Versuchen erkannt werden. Es muss die Reihenfolge beachtet werden, da der letzte Erzähler die Geschichte beendet.

Die Lernenden können auch nur ein Foto für den Beginn der Geschichte verwenden. Alle anderen Lernenden erzählen die Geschichte weiter, ohne weitere Bilder zu nutzen. Die Lehrkraft kann die Geschichte selber anfangen oder diese Aufgabe einem Lernenden geben. Sie kann auch ein Foto aus dem Kursbuch nehmen. Die Lernenden haben 5 Sekunden Zeit, sich eine Antwort zu überlegen.

Erforderliches Material: Fotos von den Lernenden, die zu einem Thema passen (z.B. Weihnachten).

Zusatzaufgabe:

Die Geschichte, die von Lernenden erzählt wurde, kann noch im Plenum diskutiert werden. Die grammatischen Strukturen und der benutzte Wortschatz können besprochen werden. Die Lernenden können die unbekannt Wörter, die in der Geschichte vorgekommen sind, nachfragen. Die Teilnehmer sollen sich an eigene Äußerungen und die Äußerungen von Mitlernenden erinnern können. Die Geschichte kann in die geschriebene Form übertragen werden. Das Erzählte soll jedoch nicht komplett übernommen werden, sondern als eine Idee oder ein Plan für den Text der Geschichte dienen.

Als zusätzliche Aktivität können die Lernenden Fotos mitbringen. Fünf Fotos wären für diese Übung ausreichend. Die Lernenden legen die Fotos in eine zufällige Reihenfolge und suchen ein Thema aus. Die Fotos werden genutzt, um eine Geschichte zu erzählen. Da diese Aktivität der beschriebenen Grundaktivität sehr ähnlich ist, können die Lernenden dadurch mehr Sicherheit in der Erzählung gewinnen und auf das Schreiben einer Geschichte vorbereitet werden.



Reisebericht

Thema	Erzählform
Primäre Methode für kreatives Denken	Indirekte Denkstrategien
Angesprochene Fertigkeiten (primär)	Schreiben, Sprechen
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär)	Hören, Lesen
Erforderliches Material	keine

Beschreibung:

Diese Übung eignet sich für die Beschreibung der Erinnerungen an eine Klassenexkursion oder eine gemachte Reise. Es spielt keine Rolle, ob es um einen Ausflug zu einem Konzert oder um eine Reise ins Ausland geht.

Die Lernenden schreiben einen kurzen Reisebericht, der die Beschreibung einer Reise oder eines Besuches beinhaltet. Das Objekt der Beschreibung kann für diese Übung festgelegt werden.

Die Aufgabe liegt nicht nur darin, einen Bericht zu schreiben. Der Bericht ist der Ausgangspunkt, dessen Elemente für die Erzählform verwendet werden können.

Bei der Überführung vom Reisebericht zum narrativen Schreiben werden die Methoden des kreativen Denkens eingesetzt, um originellere Ideen zu entwickeln.

Hintergrundinformationen: Schreiben eines Reiseberichts

Ein Reisebericht ist die Beschreibung eines Ausfluges oder einer Reise aus der Perspektive des/r Reisenden. Reiseberichte entwickelten sich über Jahrzehnte. Marco Polos Beschreibung seiner Erfahrungen in China stellen hervorragende Beispiele eines Reiseberichts dar.

Das Schreiben der Reiseberichte hat einen individuellen Charakter. Es ist jedoch wichtig, dass die Leser später aus den Berichten bestimmte Informationen entnehmen können. Der Reisebericht kann die Informationen zu allem, was während der

www.creativethinkingproject.eu

Reise passiert ist, enthalten, z.B. was gegessen und gesehen wurde, kulturelle Aspekte, Architektur und Umwelt. Reiseberichte sind normalerweise aus der Ich-Perspektive geschrieben.

Einige Reiseberichte sind als literarische Werke bekannt (normalerweise gehören sie zur Sachliteratur). Als Beispiele sind „Unterwegs“ von Jack Kerouac und „Zen und die Kunst ein Motorrad zu warten“ von Robert M. Pirsing zu erwähnen.



Außer den persönlichen Erfahrungen beinhaltet ein Reisebericht die Informationen, die für andere Reisende von Nutzen sein können.

- Versuchen Sie, die Atmosphäre des besuchten Ortes zu vermitteln. So können die Gespräche mit den Einwohnern notiert und in dem Bericht wiedergegeben werden.
- Geben Sie die Informationen über Geschichte und Kultur dieses Ort an.
- Humor kann in den Reisebericht einbezogen werden, jedoch sollten Sie vermeiden, dass Ihr Reisebericht zu einer Komödie wird (das ist ein anderes Genre).
- Korrigieren Sie den Reisebericht. Vor dem Druck können Sie Ihr Schreiben als „Work in progress“ betrachten und jederzeit Änderungen vornehmen.
- Vermeiden Sie die Fotos von Natur und Architektur, auf denen Sie abgebildet sind.
- Geben Sie „Insider“-Informationen, die in den Reiseführern noch nicht vorhanden sind.
- Beurteilen Sie nicht die Traditionen und Bräuche in den Orten, die Sie besuchen.
- Machen Sie Notizen und Fotos während der Reise. Zögern Sie nicht, den Bericht zu schreiben. Die Details können schnell aus dem Gedächtnis verschwinden.

Aufgabe:

Nach einer Klassenexkursion schreiben die Lernenden einen kurzen Reisebericht. Der Bericht kann bereits in den vorherigen Unterrichtsstunden geschrieben oder

in die Aufgabe integriert werden. Im Vorfeld sollen sich die Lernenden eine Reise, einen Besuch oder einen Urlaub in Erinnerung rufen. Hintergrundinformationen zum Schreiben eines Reiseberichts können in diesem Fall benutzt werden.

Die Lernenden sollen sich an kleine Details erinnern, die sie während der Reise bemerkt haben, z.B. Aromata, Menschen und Kleider, wie sie sich vor, während und nach der Reise fühlten. Falls die Lernenden Souvenirs von der Reise mitgebracht haben, können diese fotografiert oder gemalt werden und die Bilder in den Bericht eingefügt werden.

Vom Umfang soll der Bericht 2-3 Seiten umfassen und kann neben dem Text noch die visuellen Elemente beinhalten. Der Reisebericht soll aus der Ich-Perspektive geschrieben werden. Vor dem Schreiben sollen die Lernenden eine Zusammenfassung der Reise erstellen, die dazu dient, die Fehler zu korrigieren und grammatische Phänomene oder Wortschatz zu klären.

Ist der Bericht fertig, was die ganze Unterrichtsstunde oder sogar länger (über ein paar Unterrichtsstunden/ Hausaufgaben) dauern könnte, kann das kreative Element eingeführt werden.

Die Lernenden sollen einen narrativen Text erstellen, der auf den Informationen aus dem Reisebericht basiert.

Diese Aufgabe soll jedoch nicht nur erläutert werden, sondern das kreative Element vorgestellt werden. Indirektes Denken ist eine Art des willkürlichen Inputs, um alternatives Denken zu motivieren. Die kreativen Ideen werden dadurch generalisiert. Im Vergleich zum willkürlichen Input sind die indirekten Denkstrategien offener für verschiedene Interpretationen.

Eine Anzahl der unbestimmten Denkstrategien sind im Folgenden zu finden. Einige Strategien können durch eigene Ideen von der Lehrkraft ersetzt werden. Sobald diese Aktivität den Lernenden bekannt ist, können sie die Liste ergänzen, die später von anderen Lernenden benutzt werden kann.

- Eine Offenbarung kann die Welt verändern.
- Wenn alles gesagt und getan wurde, ist das Zuhause der beste Ort auf der Welt.
- Jeder nun scheint normal zu sein, fangen Sie damit an.
- Das Leben bekannter Menschen ist nicht so schön.
- Hoffnung und Erwartungen sind die Währung des Enttäuschten.
- Absolute Panik

Wie auch in anderen Aktivitäten nach der Methodik des kreativen Denkens sollen mehrere Ideen für jedes Szenario entwickelt werden, bevor die endgültige Entscheidung fällt.

Sind die Lernenden mit dem Schreiben der Texte fertig, können sie die Geschichten vor der Klasse vorlesen. Die Lernenden können die Geschichten tauschen sowie den Mitschülern eine Bewertung geben. Die Lehrkraft kann alle Texte einsammeln und daraus eine Datei erstellen mit der Beschreibung des Prozesses, durch den die Endergebnisse entstanden sind.

Zusatzaufgabe:

Als zusätzliche Aufgabe können die Lernenden den Reisebericht aus einer anderen Perspektive schreiben. Auch den eigenen Bericht können sie aus der Perspektive eines anderen Charakters umschreiben.

Falls der/die Lernende einen Besuch im Museum beschreibt, könnte der Bericht aus der Sicht eines Wachmannes, der im Museum arbeitet, oder einer Statue beschrieben werden.

Bei dieser Übung sollen sich die Lernenden darauf konzentrieren, wie sich die Reihenfolge der Ereignisse und des Geschehens beim Umschreiben ändern würde. Das Schreiben des Berichts soll jedoch der Mittelpunkt bleiben.



Legokonstruktion „Dingsbums“

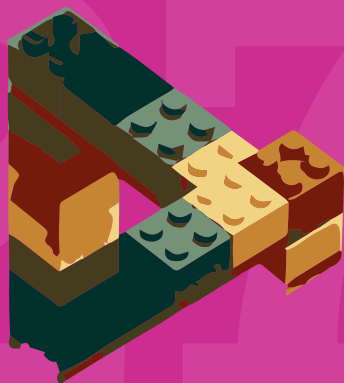
Thema	Erzählform
Primäre Methode für kreatives Denken	Alternativen finden
Angesprochene Fertigkeiten (primär)	Schreiben, Sprechen
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär)	Hören, Lesen
Erforderliches Material	Legosteine

Beschreibung:

Unabhängig von der Sprache, die man beherrscht, oder des Sprachniveaus sind die Anweisungen, die man befolgen muss oder selber erteilen soll, ein Teil der Kommunikation. Die Anweisungen können eine mündliche Form haben, indem eine Person spricht und die andere zuhört. Die Anweisungen können in schriftlicher Form existieren, wie Instruktionen in Form eines Bildes wie Landkarten, illustrierte Schilder, die eine Richtung zeigen oder Information wie „Sie befinden sich hier“, „Rutschgefahr“ mitteilen.

Die Aufgabe besteht darin, eine Konstruktion („Dingsbums“) aus Legosteinen zu bauen und dazu eine Instruktion zu schreiben, damit die Mitlernenden die gleiche Konstruktion wiederbauen können.

Diese Übung basiert auf der Methodik des kreativen Denkens, in der nach mehreren Lösungen einer Aufgabe gesucht wird, bevor sich für eine Lösung entschieden wird.



Hintergrundinformationen: Schreiben einer Instruktion

Einige der folgenden Leitlinien sind bekannt, deren Nutzen kann jedoch effizient sein.

1. Was ist die Aufgabe? Wie soll angefangen werden? Was soll das Ergebnis sein?
2. Planen Sie, wie Sie die Reihenfolge beschreiben.
3. Fangen Sie die Sätze mit einem Verb an.
4. Beschreiben Sie jeden Schritt in kleinen Schritten. Lange Anweisungen sollen vermieden werden.
5. Geben Sie eine logische Reihenfolge, die vom Leser erwartet wird.
6. Die Instruktion kann Warnungen wie „Fangen Sie mit x und nicht mit y an“ enthalten.
7. Überprüfen und korrigieren Sie Ihre Instruktion.
8. Versuchen Sie positive statt negative Sätze zu formulieren. Schreiben Sie „Machen sie diesen Teil“ anstatt „Machen Sie etwas nicht“.
9. Vermeiden Sie, Ihre Meinung zu äußern oder ihre Wahl zu begründen. Bleiben Sie direkt.

Aufgabe:

Die Lernenden sollen in kleine Gruppen aufgeteilt werden mit jeweils vier Personen. Es soll genügend Abstand zwischen den Gruppen sein, damit die Lernenden den anderen Gruppen bei dem Aufbau der Konstruktion nicht zuschauen können.

Am Anfang der Aktivität erhält jede Gruppe ein Thema. Die Gruppen können ein Thema teilen oder ihnen werden verschiedene Themen zugeteilt. Das Thema soll ganz breit sein, damit die Idee für die Konstruktion nicht leicht vorhersehbar ist. Themen wie Spielzeit, Einkaufsreise, Industrie, Mittelalter lassen viel Raum für Kreativität.

Nachdem die Lernenden ein Thema erhalten haben, sollen sie in einer Brainstorming-Aktivität eine Liste von den mit dem Thema assoziierten Objekten erstellen. Die Liste soll mindestens 10 Objekte beinhalten, unabhängig davon, ob sie klein oder groß sind. Die Lernenden sollen motiviert werden, mehr als 10 Objekte zu erwähnen, da diese für die nächste Übung wichtig sind.

Nachdem die Liste mit 10 oder mehreren Objekten fertig ist, erhalten die Lernenden die Legosteine oder andere Bauelemente. Die Anzahl der Steine kann begrenzt werden, um komplizierte Konstruktionen zu vermeiden, die später Schwierigkeiten bereiten können. Die Lernenden sollen die Liste nochmal anschauen und sich für ein Objekt daraus entscheiden, das mit den Legosteinen gebaut werden kann. Es soll ein Modell des „Dingsbums“ sein, buchstäblich oder metaphorisch.

Nachdem sich jede Gruppe für ein Objekt entschieden hat, bauen die Lernenden eine Konstruktion und beachten dabei den Bauprozess. Ein oder zwei Teilnehmer/innen aus der Gruppe können dabei Notizen machen.

Ist die Konstruktion fertig, deren Bau nur einen Teil des Unterrichts in Anspruch nehmen soll, ist die Gruppe für die Instruktionen für die Konstruktion zuständig. Die Instruktion soll in Form eines Textes erstellt werden, graphische Elemente sind erlaubt, die gesamte Konstruktion soll jedoch nicht abgebildet werden.

Die Gruppen sollen ermutigt werden, mehrere Varianten und nicht nur einen einzelnen Vorschlag für die Erklärung verschiedener Stationen zu entwerfen. Über die Endentscheidung soll diskutiert werden.

Sind die Instruktionen fertig, sollen die Konstruktionen auseinandergesetzt werden. Die Instruktion soll zusammen mit den Steinen in eine Schachtel gelegt werden.

Die Lernenden tauschen die Schachteln und jede Gruppe bekommt eine neue Schachtel mit den Steinen und der Instruktion. Falls die Gruppen verschiedene Themen hatten, muss auch das Thema mitgeteilt werden. Die Aufgabe liegt darin, die Konstruktion mit Hilfe der Instruktion nachzubauen.

Nicht die Baufähigkeiten der Lernenden, sondern das Ausführen der Anweisungen soll bewertet werden, indem die Effektivität der Arbeit betrachtet wird.

Wenn die Lernenden mit der Aufgabe fertig sind, erklären die Gruppen, warum das Objekt zum Thema passt. Die Lernenden können ihre Meinungen zu den Instruktionen austauschen.

Zum Abschluss der Übung können die Lernenden jeder Konstruktion eine Bezeichnung geben. In diesem Fall kann die Methode des kreativen Denkens „Alternativen finden“ eingesetzt werden. Die Gruppen sollen mindestens fünf Bezeichnungen für jede Konstruktion finden. Die Bezeichnung soll dazu dienen, die Konstruktion wiederaufzubauen, soll aber den tatsächlichen Namen der Konstruktion nicht beinhalten. Für die Konstruktion einer Burg kann die Bezeichnung „Ein festes Haus“ genommen werden.

Die Lernenden sollen ermutigt werden, bei den Bezeichnungen kreativ zu sein.

Zusatzaufgabe:

Als Hausaufgabe können die Lernenden über Tätigkeiten in ihrem Leben nachdenken, wie z.B. malen, tanzen, Kuchen backen, Reparieren von Sachen, die kaputt gegangen sind.

Nachdem die Lernenden eine Aktivität ausgewählt haben, sollen sie eine Instruktion dazu schreiben. Die Instruktion soll notiert werden und vor der Klasse vorgelesen werden. Die Aktivität darf nicht genannt werden und die Lernenden erraten, um welche Aktivität es in der Instruktion geht. Die Lernenden sollen bewerten, ob die Anweisungen in der Instruktion klar formuliert und leicht zu befolgen sind.

Lügendgeschichte

Thema	Erzählform
Primäre Methode für kreatives Denken	Willkürlicher Input
Angesprochene Fertigkeiten (primär)	Schreiben, Sprechen
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär)	Hören, Lesen
Erforderliches Material	Keines

Beschreibung:

In dieser Aktivität sollen sich die Lernenden eine Lügendgeschichte ausdenken, die stark übertrieben ist. Die Aufgabe liegt darin, eine lustige Geschichte mit unglaublichen Elementen zu schreiben, in der die Hauptperson ein Superheld ist und alle Schwierigkeiten kreativ gelöst werden. Die Lügendgeschichten sind in den USA in den 1800er Jahren bekannt geworden, sind jedoch in der traditionellen Literatur fast jedes Landes repräsentiert. In der Rubrik „Zusätzliche Informationen“ befinden sich Informationen zu den Lügendgeschichten mit dem Beispiel von „Paul Bunyan“.

Hintergrundinformationen: Lügendgeschichte

Der Sinn einer Lügendgeschichte besteht darin, die unglaublichen Elemente, das „Unmögliche“, das von einem Helden mit (scheinbar) übernatürlichen Kräften vollbracht wird, als Wahrheit und Realität auszugeben. Manchmal liegt der Lügendgeschichte eine wahre Geschichte zugrunde, die jedoch stark modifiziert wird, um den Lesern spannender präsentiert zu werden.

Eine der bekanntesten Lügendgeschichten ist die Geschichte über einen Mann mit außergewöhnlichen Kräften. Sie kann als Muster für diese Übung dienen. Paul Bunyan ist die Geschichte über einen Holzfäller mit übernatürlichen Kräften, die in den 1800ern im Norden Amerikas bekannt wurde.

Als Kind konnte Paul Bunyan jeden Tag 50 Eier und 10 Container Kartoffeln aufessen. Eines Tages fand Bunyan im Wald einen blauen Ochs und nannte den Babe. Seitdem waren Bunyan und Babe untrennbar. Genauso wie Bunyan wurde Babe jeden Tag größer und stärker. Sie arbeiteten zusammen im Wald und reisten durch Nordamerika. Auf dem Weg war Babe durstig und Bunyan erschuf für ihn Löcher für Wasser, die jetzt als Große Seen bekannt sind. Bunyan und Babe waren für die Abholzung der Wälder für die Landwirtschaft verantwortlich. Die Geschichte von Bunyan und Babe wurde mit vielen übertriebenen Details ergänzt und von vielen Autoren erneut herausgegeben.

Im Folgenden sind ein paar allgemeine Tipps für das Erstellen einer Lügendgeschichte aufgelistet.

- Suchen Sie eine Hauptfigur Ihrer Geschichte aus. Vergessen Sie nicht, die Eigenschaften Ihres Helden zu übertreiben, indem Sie die Hauptfigur stärker, größer, intelligenter, erfinderischer darstellen.
- Wählen Sie den Schauplatz Ihrer Geschichte. Übertreiben Sie auch hier. Warum soll die Hauptfigur zu einer Stadt gehen, wenn sie den ganzen Kontinent zur Fuß erreichen kann?
- Beachten Sie, dass die Lügendgeschichte über etwas erzählt, was im realen Leben nicht passieren könnte.

Aufgabe:

Zunächst kann eine Lügengeschichte als Textart vorgestellt werden anhand des Beispiels von Paul Bunyan oder einer Lügengeschichte aus dem deutschsprachigen Raum.

Als nächstes sollen die Lernenden selber eine übertriebene Lügengeschichte erstellen, die folgende Merkmale beinhaltet:

- Einen Protagonisten/Helden mit übernatürlichen Kräften, der ausgedacht wurde oder tatsächlich lebte
- Einen Schauplatz
- Eine Schwierigkeit, die von dem Helden auf eine lustige Weise gelöst werden soll
- Einen Antagonisten (Verbrecher) und andere Persönlichkeiten
- Übertriebene Elemente
- Wahre (realistische) Ereignisse

Für jedes Merkmal erarbeiten die Lernenden in Gruppen von zwei bis vier Personen 5 Varianten. Insgesamt sollen 25 Stichpunkte gesammelt werden.

Sind die Varianten fertig, sollen sie in den Gruppen verteilt werden oder von der Gruppe, die sie sich ausgedacht hat, übernommen werden. Anhand dieser Übung werden die Lernenden mit den spezifischen Merkmalen einer Lügengeschichte vertraut gemacht. Im nächsten Schritt sollen die Lernenden mit dem Schreiben anfangen.

Falls nur wenig Zeit zur Verfügung steht, kann die Lügengeschichte nur mündlich erzählt und diskutiert werden.

Falls die Lügengeschichte von jeder Gruppe oder von einzelnen Personen aufgeschrieben wird, können die Lügengeschichten eingesammelt und als Buch gedruckt werden.

Zusatzaufgabe:

Nachdem die Lügengeschichten geschrieben wurden, könnte die Übung mit der Methode des kreativen Denkens „Was ist, wenn...?“ erweitert werden. Auf die Frage „Was ist, wenn...?“ können ein oder mehrere Antworten gegeben werden. (Offenbar) kreativere Aussagen können dadurch gefördert werden.

Diese Fragen können gestellt werden:

- Was würde passieren, wenn der Protagonist seine übernatürlichen Kräfte verliert?
- Was ist, wenn die Geschichte sich in einer anderen Ära abspielen würde?
- Was ist, wenn der Böse zum besten Freund von der Hauptfigur wird?
- ...

Auf der Basis von diesen Antworten können die Geschichten umbeschrieben werden. Eine Bewertung kann von der Lehrkraft in mündlicher oder schriftlicher Form gegeben werden.



Ein Tag in einer großen Stadt

Thema	Erzählform
Primäre Methode für kreatives Denken	Alternativen finden
Angesprochene Fertigkeiten (primär)	Schreiben, Sprechen
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär)	Hören, Lesen
Erforderliches Material	Keine

Beschreibung:

Diese Aufgabe bietet Gelegenheit, mit vorhandenen Stadtplänen zu arbeiten: Vielleicht haben die Lernenden im Rahmen ihrer Ausbildung bereits einzelne Städte oder können so mehr über wichtige Städte für den Unterricht lernen.

Auch diese Aufgabe nutzt die grundlegende Kreativmethode „Alternativen finden“.

Obwohl die Methode „Alternativen finden“ zu den einfacheren Methoden im Bereich der Kreativtechniken gehört, ist sie deshalb nicht weniger effektiv, zumal sie so konzipiert ist, dass sie uns zwingt, über das Offensichtliche und Voraussehbare hinaus zu denken. Wenn dazu noch Quoten gesetzt werden (d.h. im Vorfeld wird eine Mindestanzahl von Antworten festgelegt), ist diese Technik sehr effektiv, um Lernende anzuregen z.B. neue und authentische Ausdrucksmöglichkeiten in einer Fremdsprache oder auch im Zusammenhang mit Alphabetisierung zu finden. Diese Methode schreibt vor, dass in jeder Situation mehrere Antworten / Ideen gefunden werden müssen – nur so ist die Aufgabe korrekt erledigt. Die Quote legt diese Anzahl fest, bei selbstbewussten und/oder begeisterten Lernenden kann zusätzlich ein Zeitlimit vorgegeben werden, das bewusst Druck erzeugt, der wiederum das „ganz andere Denken“ forcieren kann.

Zusätzliche Information: Tipps zum Verfassen eines Briefs

- Zuerst planen – dann schreiben: Denken Sie zunächst darüber nach, was ausgesagt werden soll und schreiben Sie es mit Spiegelstrichen oder als Mind Map auf.

- Überlegen Sie, welche Informationen der Empfänger haben muss, bevor Sie zum Hauptteil des Briefes kommen. Wenn Sie an jemanden schreiben, mit dem Sie gut bekannt sind, dann brauchen Sie nicht viel mehr als das Datum. Wenn Sie jedoch eher formell schreiben und der Empfänger Sie nicht kennt, ist es wichtig, Ihre Kontaktdaten oben rechts anzugeben.

- Beginnen Sie links mit einer Grußformel. Wenn Sie die Person gut kennen und duzen, können Sie mit „Liebe“ oder „Lieber“ und dem Vornamen beginnen, ansonsten ist die Anrede „Sehr geehrte Frau“ oder „Sehr geehrter Herr“ und der Nachname zu benutzen. Wenn Sie den Namen des Empfängers nicht genau kennen, kann die Standardformel „Sehr geehrte Damen und Herren“ gebraucht werden. Nach der Anrede folgt ein Komma.

- Auch die Einleitung sollte darauf abgestimmt sein, ob Sie den Empfänger gut kennen oder eher nicht: „Wie geht es Dir?“ ist ein möglicher Anfang für den Brief an einen Bekannten. Bei einer fremden Person beginnt man mit der Beschreibung des Anliegens. Fassen Sie hier den Zweck Ihres Schreibens zusammen und schreiben Sie in klarer Sprache, so dass es für den Empfänger leicht verständlich ist.

- Der Hauptteil unterscheidet sich inhaltlich in jedem Brief. Generell gilt, dass ein formelles Schreiben nicht länger als zwei Seiten sein sollte, persönliche Briefe aber beliebig lang. Zwei Aspekte sind für den Hauptteil wesentlich: Schreiben Sie erstens knapp und klar. Stellen Sie zweitens sicher, dass jeder Abschnitt wesentlich und ansprechend ist.

- Die Schlussformel gibt darüber Aufschluss, welche Art der Antwort Sie sich erwarten. Wenn Sie einen Brief erhalten möchten, dann ist z.B. „Auf Ihre Antwort freue ich mich.“ angebracht. Wenn Sie eine E-Mail oder einen Anruf bevorzugen, ist „Gerne können Sie mich jederzeit telefonisch oder per E-Mail erreichen.“

- Eine Grußformel schließt das Schreiben ab: Der formelle Brief wird grundsätzlich mit „Mit freundlichen Grüßen“, der Unterschrift und darunter dem ausgeschriebenen Vor- und Nachnamen beendet, der persönliche Brief wieder eher mit „Dein / Deine“ oder „Liebe Grüße“ und dem handschriftlichen Vornamen abgeschlossen. Zwischen Grußformel und Unterschrift steht kein Satzzeichen.

Aufgabe:

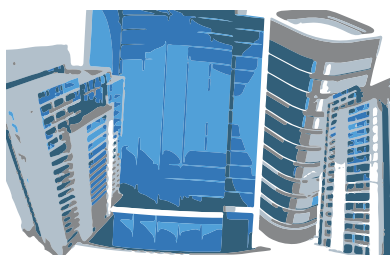
Zunächst werden die Lerner in kleine Gruppen zu zwei oder mehr Personen eingeteilt. Jede Gruppe erhält von der Lehrkraft einen Stadtplan der Stadt, die sie „besuchen“ werden. Auf Basis dieses Stadtplans sollen sie einen eintägigen Ausflug in diese Stadt planen, selbst wenn sie nicht mehr über diese Stadt wissen.

Bevor sie mit der Planung beginnen, erhalten sie von der Lehrkraft außerdem eine Liste mit Fragen, die zu beantworten sind. Hier kommt die Methode „Alternativen finden“ zum Einsatz, um möglichst kreative und/oder ungewöhnliche Antworten zu ermöglichen.

Für jede der gestellten Fragen sollte die Gruppe mindestens fünf Antworten konzipieren und alle Antworten dokumentieren. Es ist wichtig, dass die Lernenden auch Optionen jenseits von konventionellen und zu erwartenden Antworten in Betracht ziehen.

Neben den im folgenden Abschnitt aufgeführten Fragen steht es der Lehrkraft selbstverständlich frei, diese anzupassen oder andere Ideen hinzuzufügen. Ein Zeitlimit von 4-6 Minuten pro Frage und die bewusste Festlegung, dass eine Frage nach der anderen abgearbeitet werden muss, wird die Lernenden zu alternativen Lösungen bei der Beantwortung folgender Fragen führen:

- Wie kommen Sie in die Stadt?
- Wie werden Sie sich den Tag über fortbewegen?
- Wo werden Sie wohnen?
- Wo werden Sie essen – Frühstück, Mittagessen und Abendessen?
- Welche Sehenswürdigkeiten werden Sie besuchen?
- Welche Souvenirs werden Sie kaufen und für wen?



Nachdem mindestens sechs alternative Lösungen für jede der Fragen gefunden wurden, sollten die Lernenden einen Brief zur Städtereise schreiben. Er richtet sich an einen engen Freund, der nicht mitkommen konnte. Der Brief wird daher in der Vergangenheitsform geschrieben. Eine andere Option für diese Aufgabe ist es, die Reise zu planen und den Brief entsprechend im Futur zu schreiben. Jede Gruppe erstellt einen Brief und zum Unterrichtsende werden diese Schreiben laut vorgelesen.

Zusatzaufgabe:

Als zusätzliche Aufgabe für Fortgeschrittene oder als Hausaufgabe können die Lernenden sich ausdenken, was passiert, wenn der Städtetrip von einem unerwarteten Ereignis beeinflusst wird. Der zuvor erstellte Text kann so an das jeweilige vorgegebene Ereignis angepasst werden. Die Lehrkraft gibt selbst eine solche Nachricht vor oder kann aus der folgenden Liste wählen:

- Auf der Reise zur Stadt gab ein Fremder der Gruppe 10.000 Euro mit der Auflage, diese komplett auszugeben oder ansonsten vollständig zurückgeben zu müssen.
- Nach dem Frühstück (am Tag des Besuchs) verlieren sie die Briefftasche und haben so kein Geld mehr für den Rest des Tages, aber sie sollten trotzdem Sehenswürdigkeiten besuchen und Souvenirs besorgen.

Wie wird dieses Ereignis den bestehenden Besuchsplan ändern? In der Gruppe oder einzeln machen die Lernenden ein Brainstorming, um eine Reihe von neuen Ideen zu finden. Vielleicht möchten die Lernenden dabei zu den ersten Fragen zurückkehren. Im Anschluss passen sie den Brief entsprechend an.



Comic

Thema	Erzählform
Primäre Methode für kreatives Denken	Assoziatives Denken
Angesprochene Fertigkeiten (primär)	Schreiben, Sprechen
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär)	Hören, Lesen
Erforderliches Material	Verschiedene Comics

Beschreibung:

Diese Aufgabe nutzt Comics, die in Sprachkursen mit Anfängern und in Alphabetisierungskursen sehr nützlich sein können, wenn die Lernenden nur über ein begrenztes Vokabular verfügen. Comics sind für diese Zielgruppen oft attraktiver als Bücher, da die Texte in den Sprechblasen oder in der Überschrift verhältnismäßig kurz sind. Daher brauchen die Lernenden nicht zu befürchten, dass sie lange Textpassagen erstellen sollen. Kurze Sätze oder vielleicht auch nur einige Ausdrücke sind genug, um eine Geschichte zu erzählen.

Zum Einsatz kommt in diesem Fall die Kreativmethode „Assoziatives Denken“. Die Lernenden können sich so in eine bestimmte Situation hineindenken und sich Gedanken zum entsprechenden thematischen Wortschatz machen. Die Lehrkraft wählt ein Thema, um so neues Vokabular einzuführen oder mit dieser Aufgabe einen bestimmten bereits vorhandenen Wortschatz zu wiederholen und zu vertiefen.

Assoziatives Denken ist ein Schlüsselement in einer Reihe von Methoden für kreatives Denken. Gerade beim Brainstorming ist es sehr wesentlich und vielleicht noch fokussierter bei Aufgaben im Bereich „Oblique Thinking“ (Verquere Denkweisen). Es baut darauf, dass neue Ideen als Antwort auf Stimuli entstehen, da das menschliche Gehirn naturgemäß neue Informationen mit bekannten Assoziationen verbindet.

Aufgabe:

Für die erste Aufgabe wird den Lernenden ein Comic vorgestellt. Die Lehrkraft weist auf die Merkmale des Comics hin, diese enthalten auch den Text in Sprechblasen und in den Überschriften. Grundsätzlich bestehen Comics aus einer Abfolge von farbigen oder schwarz-weißen Zeichnungen, die sich auf ein Abenteuer, ein Ereignis oder ein Rätsel beziehen. Der Dialog ist in kleinen Sprechblasen über den Köpfen der Charaktere dargestellt, in den Überschriften gibt es weitere Informationen. Die Bilder helfen, die kurze Geschichte zu erklären.

Sobald die Lernenden sich mit dem Comic vertraut gemacht haben, kann man der Unterrichtsgruppe die kreative Aufgabe zum „Assoziativen Lernen“ vorstellen. Dazu gibt es entweder den gleichen oder einen anderen Comic, jedoch ohne Text in den Sprechblasen. Nun erstellen die Lernenden einen Text für diesen Comic. Er kann z.B. ein bestimmtes Thema zum Inhalt haben: Weihnachten, Halloween, das erste Rendezvous oder ein tragisches Ereignis. Passend dazu suchen die Lernenden nach ersten Wörtern und Ausdrücken, die sie in die Sprechblasen eintragen. Diese Aufgabe bietet Gelegenheit, Wortschatz zu wiederholen und den richtigen Gebrauch von geläufigen Ausdrücken zu üben. Wenn der Themenbereich für sie neu ist, kann die Lehrkraft zunächst Wörter und Ausdrücke erlauben, die die Lernenden bereits kennen und die mit dem Thema zu tun haben. Danach aber geht es einen Schritt weiter, indem neue Begriffe und Sätze eingeführt werden.

Die Lernenden erstellen dann ihren Comic zusammen mit der mündlichen Zusammenfassung einer Kurzgeschichte, die den Comic erzählt. Anschließend lesen sie ihre Comics abwechselnd laut vor und fassen die Geschichte zusammen.

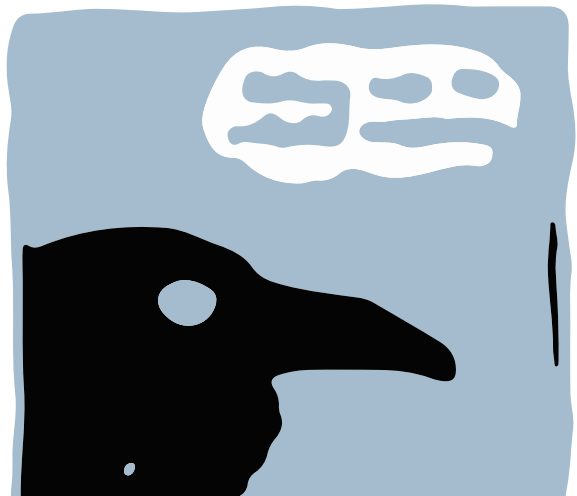
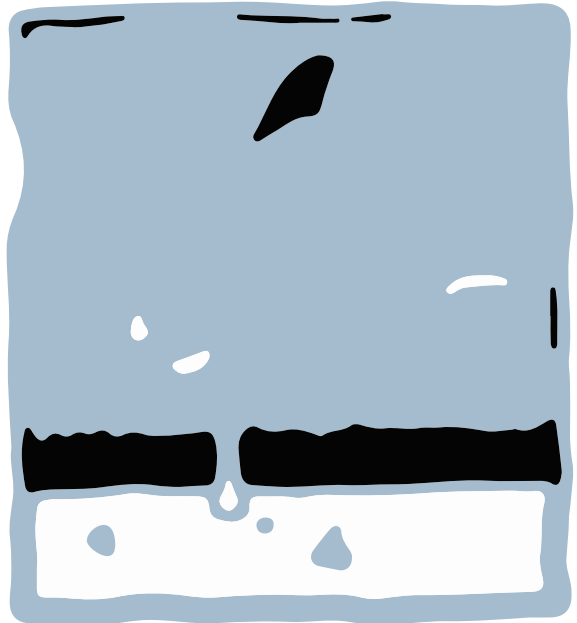
Zusatzaufgabe:

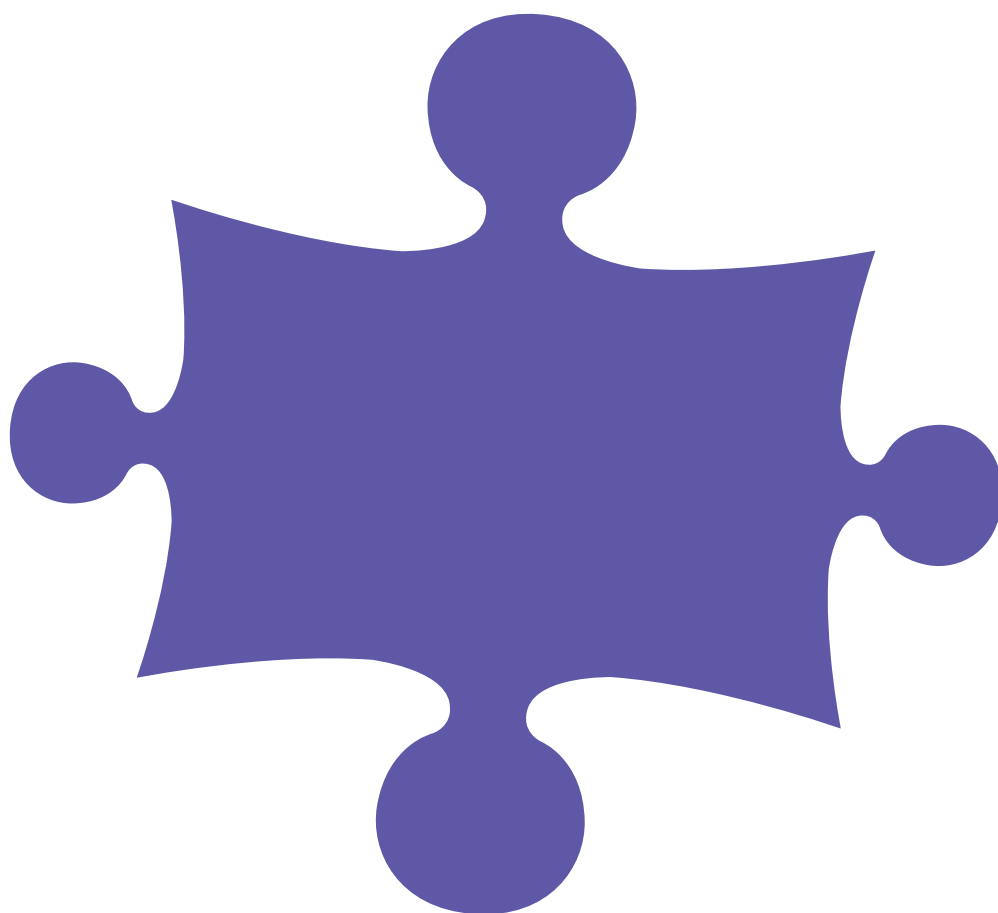
Nachdem das Thema Comic grundsätzlich eingeführt wurde, erstellen die Lernenden eigene Comics, die sie entweder zeichnen oder per Software aus dem Internet erstellen. Sie arbeiten zu zweit oder in kleinen Gruppen zusammen. Die Lehrkraft gibt dabei das Thema für den Comic vor. Wie in der Grundaufgabe beginnen die Lernenden damit, Wörter und Ausdrücke zu suchen, die sie bereits mit dem Thema verbinden, bevor sie den Text in die Sprechblasen einfügen. Außerdem können die fertigen Comics in einem Buch oder einer Mappe für die Unterrichtsgruppe zusammengestellt werden.

Weitere Quellen: Software für die Erstellung von Comics

<https://www.pixton.com/de/>

<http://www.alles-andre.de/entertainment/spiele/comic-creator/>





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Agreement number: 2014-1-UK01-KA204-000081

