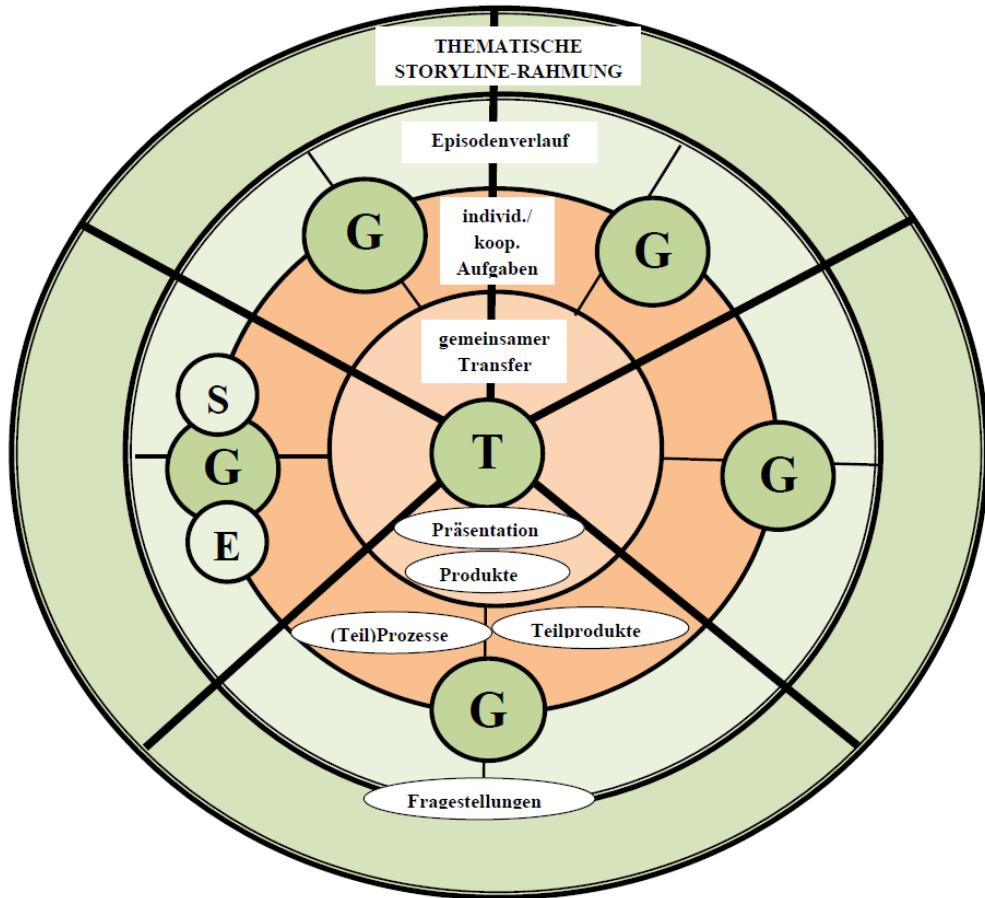


Zur Genese von Unterrichtsmodellen

Zirkulär-konzentrisches Modell (für größere Lerngruppen und zeitlich-räumliches Projektsetting) Variante 1



Konzentrisches Unterrichtsmodell ohne Lehrbuchbezug, vgl. Beispiel „The Olympic Spirit“ (6. Kl.)

- Rahmen der *Storyline*, Phasierung, Aufgabenfelder (kooperativ/individuell) gemeinsamer Transfer
- Gruppen (G) bestehen aus Stammgruppen (S) und Expertengruppen (E)
- *key question: What ist he Olympic Spirit?*
- Teilprozesse und Teilprodukte in Stammgruppen = zielkonvergent
- Prozesse in Expertengruppen= zieldivergent
- Kollektives Produkt = Pressekonferenz

Fachdidaktische Ausgestaltung:

Die *Storyline* wurde an drei aufeinanderfolgenden Tagen (23.05. – 25.05.2018) in einer 6. Klasse durchgeführt. Die zentrale Schlüsselfrage drehte sich um den Geist von Olympia: *What is the Olympic Spirit?*

Infolge dieser *Storyline* wurden die Schülerinnen und Schüler in Stamm- und Expertengruppen eingeteilt. Die Stammgruppen entsprachen dabei sogenannten Ländergruppen, die Expertengruppen bildeten sich aus spezifischen Rollen, die im Verlauf der Unterrichtseinheit zu zieldivergenten Produkten führten.

Generell folgte die *Storyline* dem folgenden Plot:

Die nächsten Olympischen Spiele stehen an. Zu diesem Zweck sind fünf, noch in der olympischen Welt ganz unbekannte Nationen aufgebrochen, um sich von den olympischen Spielen ein Bild zu machen. Dabei haben die Nationen Sportler, Trainer, Juroren, Journalisten und auch paralympische Koordinatoren entsandt, damit diese aus ganz unterschiedlichen Perspektiven den Olympischen Spielen und dem zentralen Olympischen Gedanken nähern können. Das Olympische Dorf und einzelne Sportstadien sind dabei Orte, an denen sich die unterschiedlichen Entsandten entweder in ihren Länderhäusern oder aber sich unter gleichgesinnten Experten treffen können.

Ziel dieser Recherchereise ist es, dass die vielen Eindrücke, die die einzelnen Expertengruppen nun gewonnen haben, gebündelt auf einer Pressekonferenz einem größeren Publikum zugänglich gemacht werden.

Zum unterrichtlichen Ablauf:

Der erste Tag beinhaltete folgende Aufgaben:

- Erstellung eines eigenen fiktiven Landes, dazugehöriger Informationen und einer Flagge (Ländergruppe)
- Die Einrichtung und Beschreibung eines Hauses im olympischen Dorf (Expertengruppen)
- Das Erstellen eines Logos (Expertengruppen)
- A visit in the stadium (Kurzfilm schauen und Fragen dazu beantworten)

Folgende Rollen wurden für die Expertengruppen gesetzt:

- Athletes
- Coaches
- Journalists
- Jurors
- Paralympic Coordinators

Der zweite Tag beinhaltete:

Rollenkonforme Aufgaben, Language Training

- **Athletes:** Wortfeldübung „Fairplay“, Formulierung von Plänen für den Tag (5 Sätze) unter Nutzung des will-futures
Informationen über den Olympischen Eid, eigene Formulierung eines Eides
- **Coaches:** Nutzung von Zeitangaben, Beschreibung eines Tagesablaufs, sinnhafte Bewertung von Trainingsplänen
- **Journalists:** Fragen und Antworten (Partnerarbeit, sich gegenseitig 3 Fragen über Sport generell stellen und beantworten), Ideen über einen möglichen Artikel in Expertengruppe sammeln
- **Jurors:** Vorlieben und Abneigungen beschreiben (5 Sätze) und begründen (Konjunktion because), die eigene Meinung zu Themen äußern (5 Sätze) unter Einsatz vorgegebener Phrasen (z.B. from my perspective, I think, in my opinion)
- **Paralympic Coordinators:** Umwandlung von Sätzen in das will-future (8 Sätze), 5 Sätze im will-future über Wochenendpläne, Vergabe des Fairness Awards (anhand von 5 Beispieltextrn über Sportler)

Der dritte Tag beinhaltete:

- Überarbeitung der Rechercheergebnisse und Drafts (Expertengruppen)
- Einen Repräsentanten pro Expertengruppe finden und über Wege der Präsentation nachdenken
- Die Vorbereitung der Pressekonferenz, Arbeit an folgenden rollenkonformen Produkten:

Athlete: Video über den olympischen Eid (60 Sek.) via IPad (App Movie-Creator)

Coaches: Video über die Arbeit als Coach (60 Sek.) via IPad (App my story)

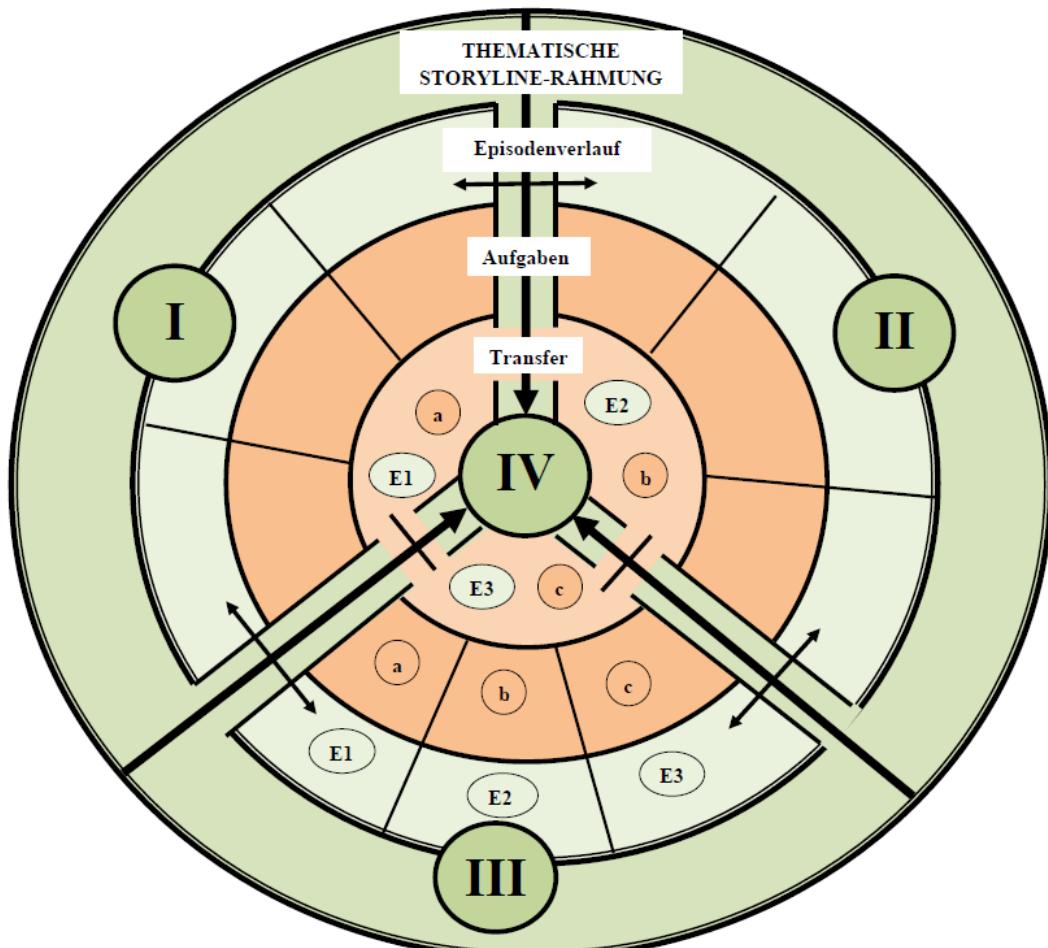
Journalists/Reporters: individuelle Artikel über Sportler (10 Sätze) Olympische oder Paralympische Spiele, als Gruppe Zusammenführung der Artikel in Zeitschrift via IPad (App Book-Creator)

Jurors: Power-Point-Präsentation über die Verleihung des Fairness-Awards, die Nominierten und den Sieger

Paralympic Coordinators: Kurze Rede (10 Sätze) darüber, wie sich der Olympische Geist in der Teilnahme an Paralympischen Spielen zeigt (5 Schwerpunkte: *equality, disabilities, logo, disciplines, motto*)

- Erstellen eines Banners (Wimpels)
- Durchführung der Pressekonferenz, Abschlussveranstaltung (mit spielerischen Einlagen)

**Zirkulär-konzentrisches Modell
(für größere Lerngruppen und zeitlich-räumliches Projektsetting)
Variante 2**



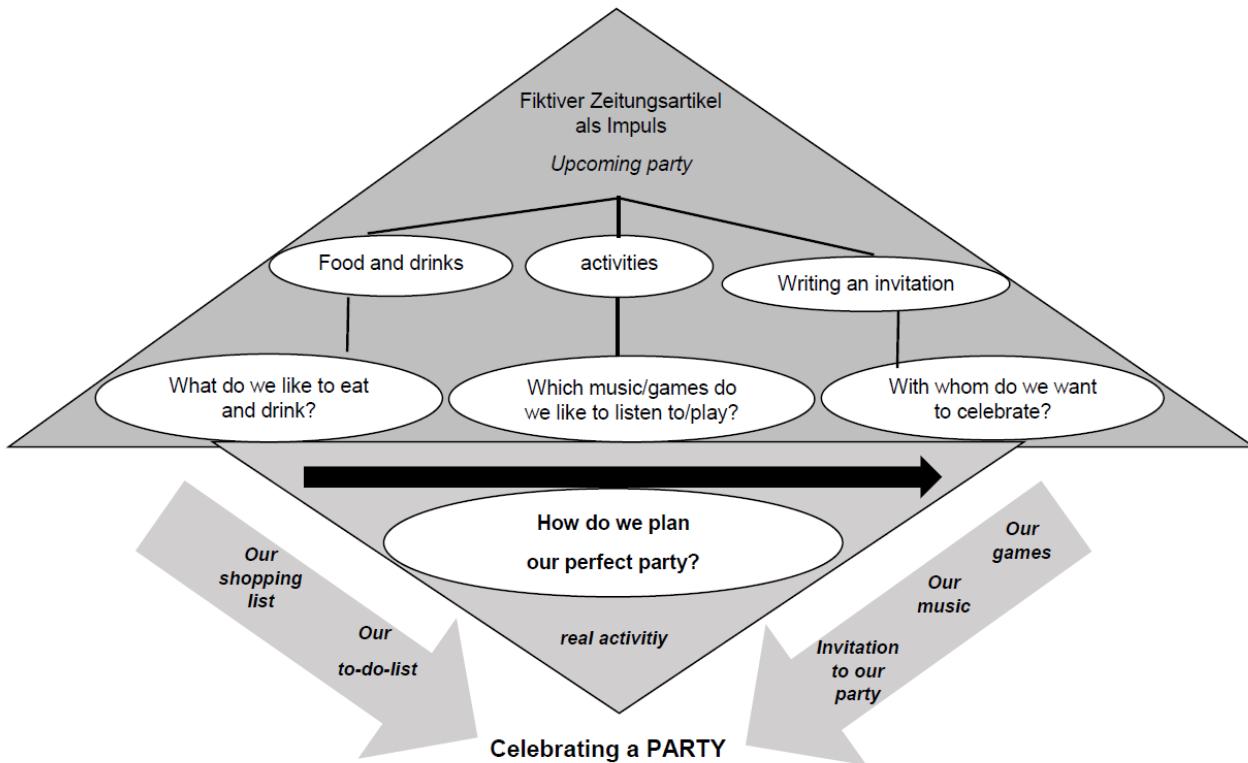
© Daniel Rühlow Universität Greifswald 13.08.2018

**Konzentrisches Unterrichtsmodell ohne Lehrbuchbezug,
Beispiel: „Ancient Rome“ (6. Kl.)**

- Rahmen der Storyline, Phasierung, Aufgabenfelder (kooperativ/individuell) gemeinsamer Transfer
- Gruppen I, II, III bearbeiten unterschiedliche Themen zeitgleich, wöchentlich Rotationsprinzip
- key question: *Would you like to live in Ancient Rome?*
- Teilprozesse und Teilprodukte in den Themenbereichen zielkonvergent und zieldivergent (große Auswahl unterschiedlicher Spezialisierungen)
- Kollektives Produkt = Transfer-Rollenspiel zielkonvergent (gleiche grundlegende Situation), aber auf simulativer Ebene divergent (unterschiedliche vorgeschlagene Themenbereiche, Zusammenführungen unterschiedlicher vorhergehender Spezialisierungen durch Lernende in Gruppe I, II und III).

Linear-konzentrisches Modell

(für kleinere-mittlere Lerngruppen und gewöhnliche zeitliche und räumliche Curricula)



Linear-Konzentrisches Unterrichtsmodell mit Lehrbuchbezug Beispiele: „Party, Party“ (5. Kl.)

- Rahmen der *Storyline*, thematische Phasierung, Teilfragen
- Orientierung an Lehrbuch möglich, Workbookeinsatz möglich
- Individuelles Arbeiten, Partnerarbeit, Gruppenarbeit
- key question: *How do we plan our perfect party?/ What will we do on our sailing boat trip to South England?*
- zielkonstitutive Teilprozesse und Teilprodukte (aufeinander aufbauend)
- Kollektives Produkt = Realanbindung als Party oder prozessbegleitende Simulation (Suche nach Schatzkarte)

Fachdidaktische Ausgestaltung:

Das Konzept ist das in einer 5. Klasse an einer Integrierten Gesamtschule vom 10.01.2018 bis 29.01.2018 durchgeführt worden. Dabei stand die Methode *Storyline* im Vordergrund, deren narrative Komponente (ein fiktiver Erzählrahmen) mit thematisch-diskursiven (lebensweltlichen Inhalten) und u.a. kommunikativen und

ganzheitlichen Mikromethoden gefüllt wurde. Die zentrale Schlüsselfrage lautete: *How do we plan our perfect party?* Ausgehend von dieser Schlüsselfrage wurde der Prozess des Planens einer Party zum Unterrichtsgegenstand gemacht, wobei die Schülerinnen und Schüler der Klasse im Verlauf der Planung verschiedene Subthemen reaktivierten bzw. sich neue Themen erarbeiteten. Zu diesen Themen zählen folgende:

- Food and drinks
- Party Activities
- Writing an invitation
- Music and games
- Present Progressive

Diese Themen spielten in verschiedenen handlungsorientierten Aufgabentypen, die individuell und kooperativ-kommunikativ ausgerichtet waren, eine Rolle. Darunter zählen beispielsweise zum Zwecke der Wortschatzübung bzw. -festigung (Bild-Text-Zuordnungen mit Bewegung, Laufdiktate) sowie auch zur Grammatikeinübung (Pantomime zu Verben der Bewegung im *Present Progressive*). Zusammengeführt wurden die thematisch-diskursiven Elemente (*food and drinks, shopping lists, music, games, invitation*) und handlungsorientierten Elemente in der Realbegegnung mit der Situation einer echten Party auf der Grundlage aller vorheriger Planungselemente/-schritte durch die Lernenden.