



**eBox**

Playing beyond CLIL ist ein Erasmus+ Projekt.



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

Playing beyond CLIL VG-IN-BE-18-36-047300

Wir haben von September 2018 bis August 2021 gearbeitet.

Das Konsortium bestand aus Partnern aus vier verschiedenen Ländern - Deutschland, Spanien, Finnland und dem Vereinigten Königreich.

Für mehr Informationen zu den Partnern und den Ergebnissen besuchen Sie bitte die E-Plattform : [www.playingbeyondCLIL.eu](http://www.playingbeyondCLIL.eu)

HUMBOLDT-UNIVERSITÄT ZU BERLIN



EUROPA  
BERATUNG  
BERLIN



THE UNIVERSITY  
of EDINBURGH



Consejería de Educación  
y Universidades

# Liebe Kollegin, lieber Kollege,

*vielen Dank, dass Sie die Playing beyond CLIL eBox „geöffnet“ haben. Wenn Sie neue Wege für Ihren Unterricht suchen und sich neue Ansätze und Methoden erschließen möchten, um die Lernwege Ihrer Schüler\*innen effektiver und motivierender zu gestalten, dann sind Sie hier genau richtig!*

*Die Ideen und Werkzeuge, die Sie hier finden, sollen Sie auf praktische Weise bei der Planung, Vorbereitung und Durchführung Ihres CLIL-Unterrichts unterstützen. Auch wenn Sie längere Unterrichtsprojekte vorhaben oder Anregungen für die Entwicklung Ihrer Schule suchen, können Sie hier fündig werden.*

*Wir hoffen, dass Ihnen die Dinge, die Sie hier finden, gefallen. Falls Sie uns ein Feedback zur Playing beyond CLIL eBox oder zu den vorgestellten Methoden geben möchten, kontaktieren Sie uns gerne ([www.playingbeyondCLIL.eu](http://www.playingbeyondCLIL.eu)).*

*Wir wünschen Ihnen und Ihren Schüler\*innen viele kreative und nachhaltige Momente und Lernerfahrungen.*

*Das Playing beyond CLIL-Team*

## Inhalt

Vorwort	5
Playing beyond CLIL - Eine Einführung	5
Das Projekt	5
Der PbC - Assessment - Framework	6
Leitlinien und Schlüsselkonzepte für die PbC-Praxis im Unterricht	10
Leitlinien für eine Pluriliteracies-Orientierung in PbC	11
Schlüsselkonzepte zum Verständnis der Werte und Überzeugungen, die die Partnerschaften zwischen Lehrenden und Lernenden leiten	12
SWYK-Aktivitäten im Einzelnen erklärt	13
1. DIE WERBEANZEIGE (THE ADVERT)	16
2. DIE ENTDECKUNGSREISE/-TOUR (THE DISCOVERY)	17
3. DER DOKUMENTARFILM (THE DOCUMENTARY)	20
4. DIE AUSSTELLUNG (THE EXHIBITION)	22
5. DER FLASHMOB (THE FLASH MOB)	23
6. DIE DISKUSSIONSRUNDE (THE PANEL SHOW)	25
7. DER FILMTRAILER (THE TRAILER)	26
Lernräume gestalten in 5 Stufen mit dem PbC Learning Event Planner	27
Anhang	33
Anhang 1a: Der Pluriliteracies-Ansatz für nachhaltiges Lernen	33
Anhang 1b: Kognitive Diskursfunktionen	35
Anhang 1c: Schritte und Vorgehensweisen beim Lernen durch Theater	36
Anhang 1d: Die PbC-Learning Event Matrix	37
Anhang 2: Die PbC-Einkaufsliste zur Unterrichtsdurchführung	42
Anhang 3: Leitlinien für die Gruppenarbeit	43
Anhang 4: Dynamische Lernbegleitung für SWYK-Aktivitäten	44
Anhang 5: Selbstbewertungsraster für Schüler*innen	48
Anhang 6: Poster-Vorlage	51
Anhang 7: Project Canvas	52
Anhang 8: Ergänzende Theateraktivitäten	53

## Vorwort

Die Playing beyond CLIL eBook enthält Konzepte und Werkzeuge, die wir als nützlich für den Unterricht im Kontext von Content-and-Language-Integrated Learning (CLIL) und anderen fachbezogenen Kontexten erachten, in denen ein Pluriliteracies-Zugang zur Förderung nachhaltigen Lernens (deeper learning) mit einem dramapädagogischen Ansatz kombiniert wird.

Die eBook beginnt mit einer Einführung in das Erasmus+ Projekt Playing beyond CLIL. Es folgt ein kurzer Abschnitt, in dem das Grundprinzip des PbC-Assessment-Framework erläutert wird, dem konzeptionellen Herzstück von Playing beyond CLIL. Der erste Abschnitt schließt mit praktischen Leitlinien für den Unterricht und der Darstellung weiterer Schlüsselkonzepte, die Playing beyond CLIL zugrunde liegen. Im folgenden Abschnitt stellen wir unsere sogenannten Show-What-You-Know-Aktivitäten detailliert vor, die den grundlegenden Rahmen für eine dramapädagogisch ausgerichtete Bearbeitung von Unterrichtsthemen im CLIL-Unterricht bilden. Der dritte Abschnitt fasst alle Teile zusammen und bietet ein strategisches Modell für die Gestaltung von Playing beyond CLIL Learning Events. Im Anhang bietet eine umfangreiche Auswahl an Übersichtsgrafiken, vertiefenden Informationen und Vorlagen für die Unterrichtsplanung weitere Werkzeuge, um Sie bei der methodischen Gestaltung von Unterricht durch Show What You Know Learning Events in Ihrem CLIL-Unterricht und überall dort, wo Sie darüber hinaus mit diesem Ansatz arbeiten möchten, zu unterstützen.

## Playing beyond CLIL – Eine Einführung

### Das Projekt

Das Projekt Playing beyond CLIL – im Folgenden abgekürzt PbC – wurde von einer Gruppe von Partner\*innen aus Universitäten, Bildungsbehörden und Schulungs-anbietern für Sprach- und CLIL-Lehrer\*innen initiiert und mit Unterstützung der Europäischen Kommission durchgeführt ([www.playingbeyondCLIL.eu](http://www.playingbeyondCLIL.eu))<sup>1</sup>. Wir sind überzeugt, dass PbC das Potenzial hat, Lernende und Lehrende zu inspirieren, zu motivieren und zu nachhaltigem Lernen (deeper learning) in Bezug auf Fachwissen und Fertigkeiten, sprachliche Fortschritte und Selbstvertrauen der Lernenden zu führen. Mit PbC streben wir forschungsbasierte Unterrichtspraxis und schüler\*innengeleitetes Lernen an.

Das Projekt Playing beyond CLIL (PbC) verknüpft Wege des pädagogischen Denkens, die sich auf innovative Scaffolding- und Feedback-Strategien bei der Begleitung von Lernprozessen im Bereich von Content and Language Integrated Learning (CLIL) beziehen, die aber auch über den CLIL-Kontext hinaus relevant sind, und zwar für Lerngruppen jeden Alters, jeder Sprache

<sup>1</sup> Die Projektsprache war aufgrund der Zusammensetzung der beteiligten Partner\*innen Englisch. In dieser Sprache haben wir unsere Begriffe und Konstrukte erarbeitet und ausgehandelt. Dies spiegelt sich darin wider, dass wir hier an vielen Stellen auf eine deutsche Übersetzung von Begriffen und Konzepten verzichten, zudem auch zahlreiche Begriffe inzwischen Eingang in den deutschsprachigen pädagogischen Diskurs gefunden haben. Einige gelten bereits als stehende Begriffe. Umgekehrt mögen manche Anglizismen erhalten geblieben sein, an denen sich wiederum die besondere Europäische Dimension des Projekts PbC erkennen lässt.

und jeder Stufe. Der von uns vorgeschlagene PbC-Ansatz ist theorie- und prinzipiengeleitet und in der konstruktivistischen Lern- und Handlungstheorie verortet. Dabei haben wir das Delphi-Verfahren genutzt<sup>1</sup>, um Kernbestände relevanter Theorien durch einen praxisbezogenen Reflexionsprozess in pädagogische Prinzipien und Strategien zu übersetzen. PbC ist unser Beitrag dazu, den Pluriliteracies Approach to Teaching for Deeper Learning<sup>2</sup> (PTDL, siehe auch Anhang 1a) als grundlegende Orientierung (nicht nur) für den CLIL-Unterricht, sondern in grundsätzlich jedem fachbezogenen Unterricht sichtbar zu machen. Aus dieser Arbeit heraus sind der PbC-Assessment-Framework sowie eine Reihe begleitender Leit- und Unterrichtsprinzipien hervorgegangen.

## Der PbC-Assessment-Framework

Mit dem PbC-Assessment-Framework und seinen Grundzügen und Prinzipien zu beginnen, mag wie ein Anfang am Ende erscheinen. Tatsächlich ist es genau das. Wir gehen von der Prämisse aus, dass Lehrende und Lernende, wenn sie die angestrebten Ziele und beabsichtigten Ergebnisse des Lernens kennen, eher in der Lage sein werden, die Komplexität des Lernprozesses und dessen Begleitung zu entwirren. Auf diese Weise können Lernende wie Lehrende auf einem gemeinsamen Lernweg vorankommen, indem erforderliche Unterstützung erkennbar und die passende Begleitung möglich wird. Da das übergeordnete Ziel von PbC darin besteht, alternative Lösungen zur Lernbegleitung (formative assessment) zu entwickeln, ist es von entscheidender Bedeutung, mit dem Verständnis von dynamischen Lernbegleitung (dynamic assessment) zu beginnen. Im Kern geht es darum, zu bestimmen, wie Schüler\*innen sich so mit einem Lerngegenstand auseinandersetzen können, dass diese Auseinandersetzung zugleich eine konstruktive Begleitung des Lernprozesses ermöglicht und von dieser profitiert.

Im PbC-Assessment-Framework verbinden sich zwei pädagogische Ansätze: der Pluriliteracies-Ansatz und dramapädagogisches Lernen. Wir denken dabei an Unterrichtskontexte, in denen die Schüler\*innen eine andere Sprache als ihre Erstsprache verwenden, wie z.B. bei CLIL, aber auch andere Settings sind vorstellbar, in denen Lernende die Unterrichtssprache im Lernverlauf gleichsam mit erwerben müssen. Die Analyse der Grundprinzipien des Pluriliteracies-Ansatzes und dramapädagogischen Lernens führt für uns zu neuen Synergien und neuen Denkweisen über Lernbegleitungs- und Beurteilungsprozesse. Als PbC-Team sind wir davon überzeugt, dass dies nicht nur den Lernprozess bereichert, sondern die Lernenden auch in die Lage versetzt, motiviert und effektiv zu kommunizieren.

Zum einen zielt ein Pluriliteracies-Unterricht darauf ab, die Lernenden mit den erforderlichen Mitteln auszustatten, um auf ihre eigene Weise auszudrücken, was sie in Bezug auf Inhalte,

---

1 Das Delphi-Verfahren beinhaltet eine Synthese relevanter Forschungsergebnisse, die die Grundlage für ein erstes Arbeitsdokument bilden, das dann in einem interaktiven Prozess diskutiert und verfeinert wird.

2 Meyer, O., Coyle, D., Halbach, A., Schuck, K. & Ting, T. (2015). A pluriliteracies approach to content and language integrated learning – mapping learner progressions in knowledge construction and meaning-making. *Language, Culture and Curriculum*, 28:1, 41-57; siehe auch Anhang 1a.

(Basis-)Konzepte oder fachbezogene Schlüsselfertigkeiten verstanden haben – oder was sie auch erst noch im Begriff sind, zu verstehen. Mit anderen Worten: Die Lernenden wiederholen nicht die Sprache des Lehrbuchs oder die Sprache der Lehrperson, sondern finden möglichst ihre eigenen Ausdruckswege. Um die Lernenden jedoch in die Lage zu versetzen, ihre eigenen Mittel zu verwenden, um ihr Verständnis von neuem Wissen oder von auf neue Situationen übertragenem Vorwissen auszudrücken, müssen die Lehrenden sie beim Zugang zu der Art von Sprache unterstützen, die sie brauchen. Dies geht weit über spezifisches Vokabular und Phrasen hinaus. Stattdessen lernen die Lernenden nicht nur, wie sie die Sprache des Fachs verwenden können (z. B. die Sprache der Geografie, die Sprache der Mathematik), sondern auch die dazugehörigen funktionalen Mittel (z. B. argumentieren, erklären, Hypothesen aufstellen). Was die Lernenden schrittweise lernen, ist die Diskursfähigkeit in einem Fach. Der beschriebene Prozess wird als *linguaging* bezeichnet. *Linguaging* ist eine Kernaktivität für Lernende, um Fachkompetenzen (*subject specific literacies*) aufzubauen. In CLIL-Kontexten kommt es darauf an, dass die Lernenden über die sprachlichen Mittel verfügen, um ihr Lernen sprachlich zu gestalten, vor allem da sie eine zweite oder fremde Sprache verwenden. Daher haben Lehrer\*innen die Aufgabe, Lernprozesse dahingehend zu unterstützen, als dass sie die Lernenden Gelegenheit geben, die fachspezifischen linguistischen Werkzeuge zu erwerben, damit eine tiefe und nachhaltige Verarbeitung im Lernprozess möglich wird. Dies bezeichnen wir als *deeper learning*.

Zum anderen werden Schüler\*innen durch dramapädagogisches Lernen, das auf den Prinzipien des Prozessdramas beruht, dazu befähigt, sich in kreativen, dramaturgischen Situationen zu bewegen. Wesentlich ist dabei der Arbeits- und Entstehungsprozess. Erst nachgelagert geht es darum, eine Bühnenaufführung oder Ähnliches zu proben. Im Arbeitsprozess übernehmen Lehrer\*in und Schüler\*innen Rollen in imaginären oder simulierten Szenarien. Wir nehmen an, dass wenn die Lernenden an einem spontanen, symbolischen Spiel teilnehmen und die ‚Persona‘ anderer übernehmen, sie eine Entwicklungsstufe erreichen können, die über ihrem momentanen Niveau liegt. Das Spielen in einer parallelen Realität kann Sicherheit ermöglichen, Angst und Druck minimieren und so die Möglichkeiten der Lernenden fördern, spontan mit Sprache zu experimentieren. Eine der Schlüsselstrategien, die in dramapädagogischen Unterrichtsansätzen verwendet wird, sind Aktivitäten, die wir als *Show What You Know (SWYK)* bezeichnen. Wie der Name schon sagt, ermutigen SWYK-Aktivitäten die Lernenden dazu, ihr fachbezogenes Lernen auf verschiedene Arten zu demonstrieren, die kreativ und zugleich auf verschiedenen Ebenen herausfordernd sind. SWYK hat daher ein großes Potenzial für Schüler\*innen, ihr Lernen unter Nutzung einer Reihe von Modalitäten zum Ausdruck zu bringen.

Im *Playing beyond CLIL* Projekt führen wir diese beiden Ansätze zusammen und beziehen sie auf Fachunterricht (innerhalb von CLIL oder anderen Lehr-Lernkontexten). Die beiden Ansätze bieten prinzipienorientierte Möglichkeiten für Schüler\*innen, sprachliche und kognitive Werkzeuge zu entwickeln, um dadurch fachspezifische Kompetenzen aufbauen. Vor diesem Hintergrund wird deutlich, dass wir auch alternative Wege der Lernbegleitung und Rückmeldung

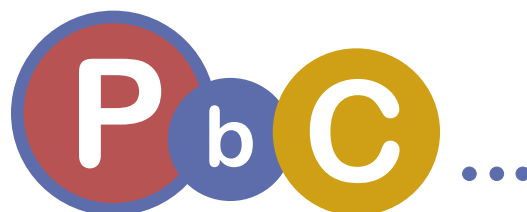
finden müssen, die nicht in erster Linie auf schriftliche Tests oder mündliche Prüfungen zurückgreifen. Unserer Auffassung nach bringt der Ansatz des Dynamic Assessment die beiden Stränge schlüssig zusammen. Dynamic Assessment bietet hochgradig interaktive und prozessorientierte Werkzeuge, die es den Lernenden ermöglichen, auf kreative Weise zu demonstrieren, was sie gelernt haben und welche Fähigkeiten sie anwenden können. Dies ist zugleich der Kern dramapädagogisch orientierter Herangehensweisen an Lernen – in der Schule wie auch außerhalb.

Drei Schlüsselemente lassen sich an dieser Stelle benennen:

- **D – Dynamische Lernbegleitung / Dynamic Assessment** (mit dem Schwerpunkt, den einzelnen Lernenden auf lernrelevantes Feedback zu ihrem Fortschritt zu geben)
- **D – Diskurs** (Lernende nutzen ihre vielfältigen sprachlichen und multimodalen Ressourcen, um ihr Verständnis von fachbezogenen Konzepten verbalsprachlich auszudrücken, während sie zugleich entsprechende sprachliche Fähigkeiten und fachliche Kompetenzen entwickeln (languaging))
- **D – Dramapädagogische Ansätze** (mit Fokus auf SWYK, einschließlich kreativem Einsatz von Sprache, Verkörperung und Bewegung)

Alle drei Elemente werden durch theoretische Leitprinzipien für die Gestaltung von Unterrichtspraxis untermauert und die eine Pluriliteracies-Orientierung des Unterrichts zu ermöglichen.

Wir denken, dass der so entstehende Rahmen Raum für alternative Beurteilungsprozesse im Sinne dynamischer Lernbegleitung bietet, die darauf ausgerichtet sind, dass Lernende fachspezifische Kompetenzen in mehr als einer Sprache entwickeln, sei es in CLIL- oder anderen Kontexten. Abbildung 1 veranschaulicht den PbC-Assessment-Framework und wird im folgenden Abschnitt näher erläutert.





## PbC - A Framework for innovative and meaningful assessment to guide progression for deeper learning

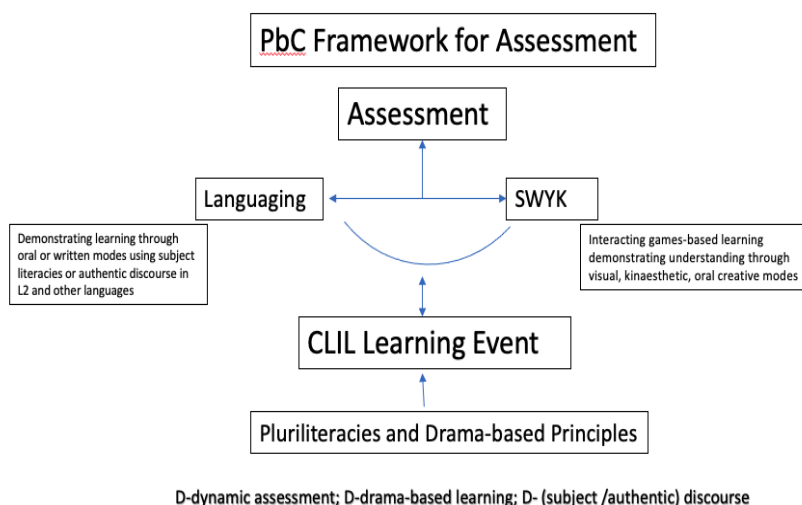


Abbildung 1: PbC-Assessment-Framework

Der PbC-Assessment-Framework basiert auf der Planung und Durchführung sogenannter Learning Events. Diese Lernereignisse konzentrieren sich auf ein bestimmtes Thema oder ein Thema, das mit den Lehrplanfächern zusammenhängt. In PbC konzentrieren sich die Learning Events auf SWYK-Aktivitäten. SWYK-Aktivitäten benötigen jedoch sorgfältig konzipierte Vorbereitungsaufgaben, die das sprachliche und konzeptionelle Verständnis der Lernenden in Bezug auf den Lernstoff entwickeln und fördern. Die Lernenden werden dabei unterstützt, die notwendige Verständnisfähigkeit und den notwendigen Sprachgebrauch zu entwickeln, um sich angemessen ausdrücken und ihr Verständnis von Schlüsselkonzepten demonstrieren zu können (z.B. im wissenschaftlichen Diskurs oder wissenschaftliche Sprachkompetenzen).

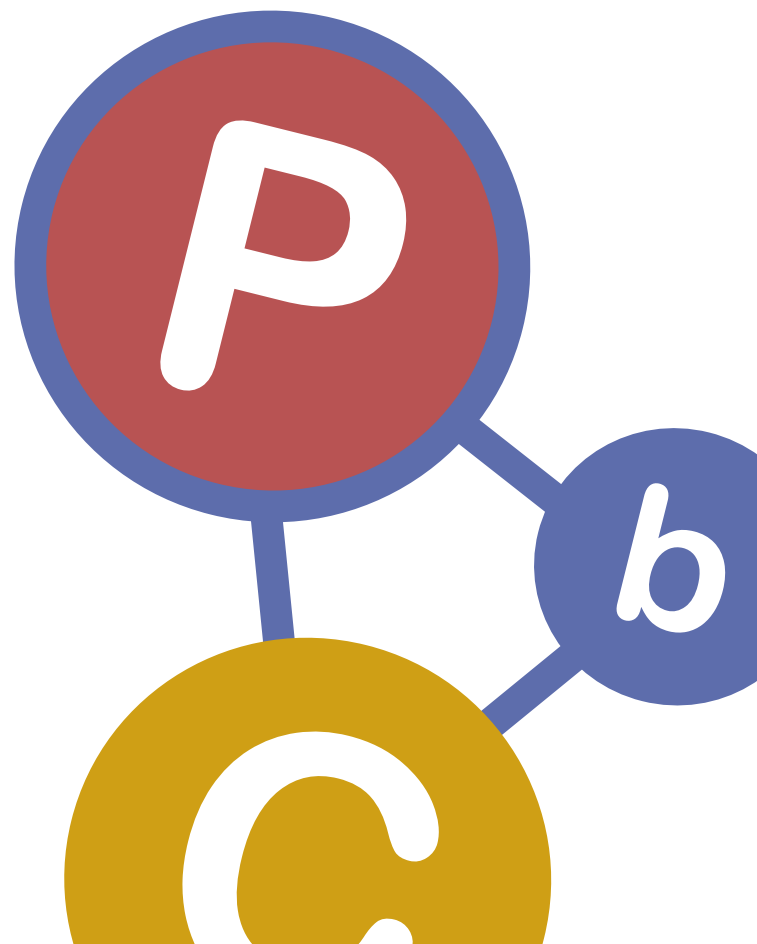
Der PbC-Assessment-Framework zielt darauf, Lernen zu begleiten und zu stützen, während es sich im Prozess befindet und entfaltet. Lernende sollen dazu angeregt werden, ihre Fachkompetenzen kreativ, fachlich angemessen und in persönlich relevanten Bezügen anzuwenden und sichtbar werden zu lassen. Die Schüler\*innen werden zu sprachlicher Kreativität ermutigt und dazu, Sprache und andere Strategien zur Problemlösung zu verwenden. Hierdurch entsteht ein Raum, in dem eine Beurteilung und Rückmeldung für und durch Lernende selbst, Mitschüler\*innen und bzw. oder die Lehrperson – z.B. gemäß zuvor vereinbarter und transparenter Ziele – möglich wird und als Grundlage für den weiteren Lernprozess dienen kann.

Im Abschnitt „Gestaltung des PbC-Klassenzimmers“ stellen wir ein Modell für die Planung von Learning Events vor, das auf die drei Elemente eingeht. Zunächst möchten wir jedoch einige pädagogische Richtlinien und Schlüsselkonzepte diskutieren, die wir für PbC-orientiertes Lernen und Lehren für wesentlich halten.

## Leitlinien und Schlüsselkonzepte für die PbC-Praxis im Unterricht

Sich auf eine Reihe von pädagogischen Prinzipien zu verständigen, scheint uns grundlegend für die Gestaltung von Aufgaben und Aktivitäten im Unterricht und für die Schaffung eines inspirierenden Lernraums für alle Lernenden zu sein. Der folgende Abschnitt ist als Leitfaden für die Planung gedacht und als Gedankenanstoß, der als Grundlage für die weitere Verständigung im Kollegium zu dienen. Er kann je nach spezifischen Kontexten und Anforderungen angepasst, ergänzt und verändert werden, denn wie Baetens-Beardsmore über zweisprachige Erziehung sagte, „no model is for export“<sup>1</sup>. Wir denken, dass diese Einsicht auch für „einsprachige“ Klassenzimmer gilt – worauf es ankommt, ist ein gemeinsam getragenes Engagement von Lehrer\*innen und Schüler\*innen dafür, dass Lernen nachhaltig sein kann und dass alle Beteiligten in diesem Sinne Verantwortung übernehmen können und wollen. Unter diesen Bedingungen kann Unterricht mit PbC-Learning Events sein volles Potenzial entfalten.

Die Leitlinien im ersten der beiden folgenden Abschnitte können Ihnen helfen, Aufgaben zu planen, zu erstellen und zu evaluieren, indem Sie den PbC-Assessment-Framework verwenden. Sie finden Leitlinien für die dynamische Beurteilung (A); für das Lernen mit dramapädagogischen Ansätzen (D); und für Pluriliteracies-Lernansätze (P). Im zweiten Abschnitt stellen wir eine Reihe von Schlüsselkonzepten vor, die Pluriliteracies- und dramapädagogische Lernansätze ebenso fördern wie konstruktive Lernpartnerschaften zwischen Lernenden und Lehrenden. Beides betrachten wir als grundlegend für das pädagogische Ethos, auf dem PbC basiert und das wir fördern möchten.



<sup>1</sup> Baetens-Beardsmore, H. (1993) European Models of Bilingual Education. Clevedon: Multilingual Matters., p.39.

## Leitlinien für eine Pluriliteracies-Orientierung in PbC

1. Integrierte dynamische Lernbegleitung (dynamic formative assessment) transparent machen (z. B. durch Verwendung spezifischer, gemeinsam erstellter Raster und/oder Bewertungsstrategien) – **A**
2. Dynamische Lernbegleitung anleiten, die auf das individuelle Lernen eingeht (feedback und feedforward), um die konzeptionelle Entwicklung, den sprachlichen Fortschritt und das interkulturelle Verständnis zu fördern – **A**
3. Entwicklung fachspezifischer Kompetenzen durch dramapädagogische und sprachorientierte Aufgaben – **D**
4. Entwicklung kontextreicher Aufgaben, die sich auf fachspezifische Fähigkeiten, Sprache und Wissen konzentrieren (z. B. durch Problemlösung, Diskussionsaufgaben) – **D**
5. Konstruktion von Aufgaben, die den Gebrauch von spontaner Sprache und Risikobereitschaft, Improvisation, Spiel und Erkundung durch die Lernenden fördern – **D**
6. Generieren von Problemlösungskontexten und kritischen Denkkontexten (simulierte Realität) – **D**
7. Im Mittelpunkt der Aufgabengestaltung steht die problemlösende Verwendung von Sprache für effektive Kommunikation und Bedeutungserstellung sowie ein sicherer Raum für Spontaneität und explorativen Sprachgebrauch (languageing). – **P**
8. Wissenspfade (knowledge pathways) nutzen, um authentische Aufgaben und Arbeitsprozesse systematisch zu gestalten: Tun, Organisieren, Erklären und Argumentieren (siehe Anhang 1a) – **P**
9. Förderung der Entwicklung kognitiver Diskursfunktionen sowie der dazugehörigen typischen Sprachstrukturen durch unterschiedliche prozessorientierte Problemstellungen und Handlungsaufträge (siehe Anhang 1b) – **P**
10. Gestalten von Aufgaben, die für alle zugänglich sind und affektive Prozesse einbeziehen – **P**

**Key:** A = Dynamische Lernbegleitung/Dynamic Assessment  
D = Dramapädagogische Ansätze  
P = Pluriliteracies-Ansätze

## Schlüsselkonzepte zum Verständnis der Werte und Überzeugungen, die die Partnerschaften zwischen Lehrenden und Lernenden leiten

1. Scaffolding: Die Lehrperson bieten kognitive und affektive Unterstützung für Lernende durch Scaffolding für spezifische Strategien und Fähigkeiten.
2. Lerngespräche: Lernbegleitung durch Mitschüler\*innen und Lehrer\*innen im Dialog mit Einzelpersonen und Gruppen, um tieferes Lernen zu fördern.
3. Lernende als Forschende: Neugier der Lernenden und forschungsmotivierte Aufgaben für selbstständiges und gruppenbezogenes multimodales Lernen (ICT).
4. Kreativität: Erforschung von Kreativität, bei der die Rollen fließend sind und multimodale/multisensorische Aktivität die „Norm“ ist (z. B. durch Inputs, kreative, spielorientierte Problemlösungsheuristiken).
5. Aushandelnde Improvisation als Modus der Aufgabenbearbeitung, wobei verschiedene Rollen und Dynamisierung von Machtverhältnissen als interkulturelles und mehrsprachiges Potenzial unter Verwendung von Bildern, Verkörperung und Sprache erkundet werden.
6. Vertrauensbildung: Selbstvertrauen von Lehrenden und Lernenden, mit Herausforderungen umzugehen, über den Tellerrand zu schauen und erkennbare, prinzipiengeleitete Alternativen für die Gestaltung von Aufgaben und Aktivitäten zu erkunden.
7. Von Schüler\*innen Learning Events: zur Förderung des Engagements, der Beherrschung und der Belastbarkeit der Lernenden, d. h. basierend auf den Prinzipien der Gleichberechtigung und Eigenverantwortung.
8. Werteorientiert: interkulturelles Verständnis, Gerechtigkeit und Kritikfähigkeit durch den Umgang mit und die Entwicklung von authentischer Sprache und fachspezifischem Diskurs in plurikulturellen Kontexten.
9. Reflektierte Lernende – reflektierte Lehrende: Lernende und Lehrende reflektieren gemeinsam über das Lernen (z. B. der PbC-Ansatz, Praxis- und Aktionsforschung, Lernprotokolle zur Reflexion).
10. Professionelle Zusammenarbeit: Schaffung einer schulbezogenen Lernkultur durch Netzwerke zum Austausch von Fachwissen und Erfahrungen.

## SWYK-Aktivitäten im Einzelnen erklärt

In diesem Abschnitt wird Folgendes besprochen:

1. Durch dramapädagogische Aktivitäten unterstützte Learning Events
2. Anleitung für die Arbeit mit diesen

Die Schlüsselaktivitäten in PbC bezeichnen wir als Show What You Know (SWYK). SWYKs sind interaktive Aktivitäten, welche die Lernenden dazu einladen, ihre Kreativität einzusetzen und ihr Verständnis zu bestimmten Themen zum Ausdruck zu bringen. Sie sind von beliebten Multimedia-Formaten abgeleitet und jede SWYK-Aktivität bietet den Lernenden die Möglichkeit, ihr Wissen und Können zu Unterrichtsinhalten entsprechend der Aufgabe auszuhandeln, zu strukturieren und zu präsentieren. SWYK-Aktivitäten erleichtern languageing in verschiedenen Modi, visuellen Darstellungen, Bewegung und körperbezogenem (embodied) Lernen.

Wir stellen eine Vorlage für SWYK-Aktivitäten und sieben Beispiele zur Verfügung, darunter Die Werbeanzeige (The Advert), Die Entdeckungsreise/-tour (The Discovery), Die Dokumentation (The Documentary), Die Ausstellung (The Exhibition), Der Flashmob (The Flashmob), Die Diskussionsrunde (The Panel Show) und Der Filmtrailer (The Trailer). Jedes Beispiel wird in Anlehnung an das mediale Original knapp beschrieben, gefolgt von einer Schritt-für-Schritt-Anleitung für die Durchführung im Unterricht.

SWYKs setzen sich aus vielen aufbauenden Schritten zusammen und ergeben als Prozess ein Ganzes. Als Lehrer\*innen haben Sie während des gesamten Prozesses daher immer wieder Gelegenheiten zur lernbegleitenden Unterstützung durch gezielte Rückmeldungen und Scaffolding. Hierfür haben wir eine Reihe von Theaterspielen ausgewählt, mit denen Lernende die für jedes SWYK relevanten Kompetenzen aufzubauen. Sie sind in jeder SWYK-Beschreibung im Abschnitt „Ergänzende Theateraktivitäten“ und gesammelt in Anhang 8 zu finden.

*Bevor Sie beginnen, möchten wir anregen, einen Blick auf die folgende Checkliste mit praktischen und konzeptionellen Punkten zu werfen, die sich aus unserer Erfahrung für die Arbeit mit SWYK im Unterricht als hilfreich erwiesen haben.*





**ZEIT:** Stellen Sie sicher, dass Sie genügend Zeit für die Vorbereitung haben, die für Ihr gewähltes SWYK erforderlich ist. Planen Sie, wo nötig, Zeit für die Einführung der unterstützenden Sprache, des Fachinhalts und natürlich der Theateraktivitäten ein, die zum Erfolg der Veranstaltung beitragen werden.

Viele der vorgeschlagenen Theateraktivitäten können eine ganze Unterrichtseinheit in Anspruch nehmen und können vor der Veranstaltungsplanung gespielt werden. Die Arbeit auf ein Ereignis hin kann auch über einen längeren Zeitraum verteilt werden.

**RAUM:** Ordnen Sie die Möbel im Raum so an, dass Sie in Teams arbeiten, proben, filmen und präsentieren können.

**PROBIEREN:** Ermutigen Sie Ihre Teams, ihre Ideen so schnell wie möglich auf die Beine zu stellen und im konkreten Spiel auszuprobieren.

**MATERIALIEN:** Halten Sie Trillerpfeifen, Klingeln/Glocken, Stoppuhren, Aufnahmegeräte, große Papierbögen und Stifte für die Visualisierung von Ideen bereit. Im Anhang 2 finden Sie eine kurze „Einkaufsliste“ mit nützlichen Gegenständen, die Sie griffbereit haben sollten.

**TECHNOLOGIE:** Alle ausgewählten SWYK-Aktivitäten sind bekannte und beliebte Elemente in unserem multimedialen Leben. Stellen Sie WWW-Links zusammen, die eine Vielzahl von Modellen der von Ihnen gewählten Aktivität beinhalten.

**VERBINDEN** Sie ein SWYK mit dem zu bewertenden Lernkontext. Sie können dazu die Hinweise zur Bewertungsmatrix (Anhang 1d) und unsere Vorschläge in den SWYK-Beschreibungen nutzen.

**WÄHLEN** Sie Theateraktivitäten, um die Teilnehmer\*innen auf die kommunikativen Aufgaben und die Präsentation vorzubereiten, die Bestandteile des SWYK sind.



Die SWYK-Strategie wurde für CLIL-Lernumgebungen entwickelt, kann aber in den meisten Lernkontexten angewendet werden. Für Lernende ist es wichtig, dass die sprachlichen Mittel, die für die Aufgaben und den Inhalt benötigt werden, vermittelt und Unterstützung dafür angeboten wird.

**SCAFFOLDING:** Eine wichtige Tätigkeit für Lehrer\*innen während der Auswahl und Vorbereitung von SWYKs ist die Anleitung und Unterstützung von Sprache und Inhalt und die Begleitung der Gruppen durch die Stadien vom Storyboard zum Drehbuch zur Probe und Produktion.

**SPRACHE:** Analysieren Sie, welche Aspekte des Fachdiskurses, welche Sprachfunktionen und welche sprachlichen Mittel die Lernenden für das gewählte SWYK brauchen werden. Hiervon leiten sich wichtige Scaffolding-Maßnahmen ab.

**STORYBOARDING:** Erstellen einer narrativen Struktur für das SWYK, aus der sich der anstehende Lernweg ergibt. Wir schlagen ein Modell aus neun Frames mit flexibler Reihenfolge vor. Diese können sowohl sprachliche Ziele oder Emotionen als auch relevante Inhalte umfassen. Weitere Informationen darüber, wie man ein Storyboard erstellt, finden Sie im Anhang 8 zu den Aktivitäten.

**SCREENPLAY:** Drehbuch mit Regieanweisungen. Viele Aktivitäten können jedoch auch ohne genaues Skript ablaufen und Improvisationen sind erwünscht.

**PERSONIFIZIERUNG:** Dieses literarische Mittel, bei dem wir nicht-menschlichen Elementen menschliche Eigenschaften zuschreiben, ermöglicht es uns, Geschichten und Theater zu schaffen. Die Lernenden sollten Anleitung zur Erstellung von Charakteren in Bereichen wie Stimme, Bewegung, Interaktion und Perspektive erhalten.

## 1. DIE WERBEANZEIGE (THE ADVERT)

Die Arbeit am Format Werbung/Anzeigen bietet viele Möglichkeiten, dass sich Ideen, Fähigkeiten und Teamarbeit gegenseitig befruchten. Werbung umgibt und folgt uns bis in den letzten Winkel und kommt in vielen Formen vor: öffentliche Informationsanzeigen, Werbeanzeigen auf dem Bildschirm oder an der Bushaltestelle oder auch private Anzeigen in der Zeitung.

### Hauptmerkmale

Im Kontext von PbC kann eine Werbeanzeige ein Bild, ein Kurzfilm oder ein Lied sein, das versucht, Menschen zum Kauf eines Produkts oder einer Dienstleistung zu überreden, oder ein Text, der über einen neuen Job etc. informiert. Es kann sich um vertonte, gefilmte oder geschriebene Werbung handeln und in jedem fachlichen Lernbereich angewendet werden.

### Schritt für Schritt

- Fordern Sie die Lernenden auf, sich die zahlreichen Arten von Anzeigen anzusehen, die es in der Welt der Werbung gibt – von kleinen Anzeigen in lokalen Supermärkten oder Zeitungen bis hin zu millionenschweren Werbekampagnen.
- Ermutigen Sie die Lernenden, den Sprachstil, die Wortwahl und die Überzeugungstechniken zu untersuchen, die in der Werbung verwendet werden.
- Teilen Sie die Schüler\*innen in 5er- oder 6er-Gruppen ein, so dass sie genug Personen haben, um sich auf die notwendigen Rollen aufzuteilen, die für den Dreh eines Werbespots benötigt werden: Drehbuchautor\*in, Kameramann\*frau, Tontechniker\*in, Schauspieler\*in, Regisseur\*in und Videoeditor\*in.
- Stellen Sie sicher, dass die Lernenden alle notwendigen Informationen zu dem gewählten Thema sammeln, um die Botschaft, die sie ihrem Publikum vermitteln wollen, vorbereiten zu können.
- Lassen Sie Zeit, um ein Storyboard zu erstellen, bevor sie mit den Proben beginnen, damit die Schüler\*innen die Gliederung klar im Kopf haben.
- Wenn Sie möchten, dass die Schüler\*innen bei dieser Aktivität IT-Anwendungen verwenden, dann werden sie Zeit brauchen, um alle Aufnahmen zu machen, und es wäre sinnvoll, Requisiten und Kostüme bereitzustellen, damit sie sich voll und ganz in die Figuren hineinversetzen können.

### Ergänzende Theateraktivitäten

Das Verkaufsspiel (The Selling Game), das Inserat (Advert), die „Kauderwelsch“-Anzeige (Gibberish Advert), der Schöpfungsmythos (Creation Myth)



## 2. DIE ENTDECKUNGSREISE/-TOUR (THE DISCOVERY)

Die Entdeckungsreise/-tour bietet sich für projektbasiertes Lernen an. Die Aktivität unterscheidet sich von unseren anderen SWYK, da sie nicht aus einem Multimedia-Genre stammt, aber die „Suche“, die die Entdeckung antreibt, ist allen vertraut. Als Bezugspunkte können Sie Schatzsuchen oder Orientierungsläufe nutzen.

Sobald Teams in einer Klasse beginnen, die Wegpunkte einer Lernreise zu sammeln, zu choreografieren und in eine Reihenfolge zu bringen, bieten sich Möglichkeiten des languaging. Die Entdeckungsreise/-tour kann am Anfang oder am Ende einer Themeneinheit eingesetzt werden. Zu Beginn wäre es, um ein neues Thema zu erkunden, und am Ende, um zu zeigen, was die Gruppe erarbeitet und gelernt hat.

Die Entdeckungsreise/-tour kann als Vehikel für Wissenszuwachs, persönliches Interesse und interdisziplinäres Lernen in allen Fächern genutzt werden. Zunächst beginnen Designteams mit der Recherche und Auswertung von Informationen, Quellen und Inhalten, die sich auf das Thema bzw. auf eine von der Lehrperson definierte Aufgabe beziehen.

Schüler\*innen können selbst das Wissen über ein Thema generieren, um es in eine „Reise“ bzw. „Tour“ für ihre Mitschüler\*innen zu „verpacken“. Hier bieten sich viele Möglichkeiten für individualisiertes Lernen.

Wie eng oder ausgedehnt eine Entdeckungsreise/-tour werden soll, sollte zu Beginn entschieden werden, entweder gemeinsam oder durch die Lehrkraft. Eine Reise innerhalb der Schule kann den Besuch der Schulbibliothek, Interviews mit Expert\*innen auf dem Gebiet (z.B. andere Lehrer\*innen) oder die Befragung von Schüler\*innen in höheren Jahrgangsstufe beinhalten. Weiterführend könnten die Schüler\*innen die Archive oder Kulturstätten vor Ort aufsuchen oder mit Unternehmen und der Öffentlichkeit sprechen.

Bei den meisten SWYK-Aktivitäten haben wir ein Storyboard verwendet, um zu planen, wie wir die Prozesse der Dramapädagogik, der Pluriliteralität und der dynamischen Lernbegleitung mit dem Fachinhalt verbinden. Für die Entdeckungseise/-tour schlagen wir eine Karte vor, die eine Reihe von verschiedenen Kombinationen und Wegen präsentiert, um zum gewünschten Ziel zu gelangen.

### Hauptmerkmale

Im Kontext von PbC ermöglicht die Entdeckungsreise/-tour das Erstellen einer Reihe von Aufgaben zu einem Thema und die Teilnahme an den Aufgaben in einer Reihenfolge, die Schüler\*innen selbst wählen können. Sowohl die Erstellung als auch die spätere Teilnahme an den Aufgaben sind Übungen zum nachhaltigen Lernen, da wir unser Wissen auf eine neue Ebene übertragen. Die Aktivität fördert die Teamarbeit, übt digitale Fähigkeiten und ist hochgradig interaktiv. Das Design der Entdeckungsreise/-tour erfordert eine Informationssuche aus meh-

renen Quellen. Diese stammen aus webbasierten Quellen, der Befragung von Mitschüler\*innen aus höheren Klasse (die sich bereits mit dem Thema beschäftigt haben), Lehrer\*innen, Bibliothekar\*innen, Spezialist\*innen auf dem Gebiet oder Büchern aus der Bibliothek. Wenn die Teilnehmer\*innen an ihrem eingezeichneten Ziel ankommen, gibt es Aufgaben, die sie erledigen müssen, um zum nächsten Teil der Reise überzugehen. Typische Aufgaben auf diesen „Lernreisen“ sind Darstellungen von Szenen, Standbilder und Interviews. Am Ende müssen die Teams „Beweise“ für die absolvierte Reise vorlegen; eine Variante des Bingospiels wäre hierfür gut geeignet. Zum Beispiel legt das Designteam den Teilnehmer\*innen ein Raster zusammen mit Anweisungen vor, wie sie mehrere Gewinnoptionen (horizontal, diagonal usw.) erreichen können. Dabei müssen so viele wie möglich ausgefüllt werden, um eine Reihe zu erhalten.

### Schritt für Schritt

- Teilen Sie die Lernenden in Teams ein. Jedes Team bekommt entweder ein Thema für seine Entdeckungstour/-reise innerhalb des untersuchten Themas vorgegeben oder kann es selbst wählen. Geben Sie einen klaren Zeitrahmen sowohl für die Gestaltung als auch für den Abschluss vor. Ein Beispiel: In einer Geschichtsklasse, die das Thema „Das 16. Jahrhundert“ behandelt, werden die Lernenden in vier Teams aufgeteilt: 1. Reformation / 2. Entdeckungsreisen / 3. Renaissance / 4. Kommunikation. Diese Designteam bekommen zwei Wochen Zeit, um eine Entdeckungsreise/-tour zu erstellen und nehmen an den Aktivitäten der anderen teil.
- Geben Sie den Lernenden Zeit, um eine Recherche zu ihrem Thema durchzuführen. Stellen Sie auch sicher, dass die Lernenden damit beginnen, relevante Materialien zu sammeln und geben Sie ihnen Anleitung für die Gestaltung der bevorstehenden Lernreise.
- Überlegen Sie sich die Schlüsselemente jedes Themas, die in der Entdeckungsreise/-tour enthalten sein sollten. Wenn das Thema die Renaissance ist, liegt der Schwerpunkt auf den Künstler\*innen der Renaissance oder auch auf Wissenschaftler\*innen und Schriftsteller\*innen?
- Die Teams verschaffen sich einen Überblick über die zur Verfügung stehenden Ressourcen – Bibliothek, Expert\*innen oder Orte außerhalb der Schule, wie ein Kunstmuseum oder Denkmäler.
- Sobald die Recherche abgeschlossen ist, wird die Lernreise auf der Karte eingezeichnet. Zeigen oder überlegen Sie zusammen mit den Lernenden, ob und wie sie das gleiche Ziel der Reise auf verschiedenen Wegen erreichen können.
- Die Designer\*innen einer Reise können ggf. verschiedene Technologien, wie Karten auf Tablets oder Zeichen-Apps, und dynamischere Aktivitäten, wie z. B. einen Spaziergang in der Umgebung und die Suche nach Antworten von Expert\*innen, einbeziehen.

- Eine Entdeckungsreise/-tour zum Thema Kunst der Renaissance könnte in Istanbul „beginnen“ und über Rom nach Paris gehen und im antiken Griechenland „enden“. Dabei könnte man von einem Tablet über das Zimmer des\*der Kunstlehrer\*in in die Bibliothek gehen und in einem Museum enden. Die Schüler\*innen können bei der Abfolge und Choreografie der Entdeckungsreise/-tour so kreativ sein, wie sie möchten.
- Der Spielraum für eine Entdeckungsreise/-tour sollte grundsätzlich so weit wie möglich und lediglich durch notwendige Vorgaben und die Belange der Schule begrenzt werden. Jede Schule wird unterschiedliche Möglichkeiten zur Gestaltung einer Entdeckungstour/-reise bieten, je nach Verbindungen der Schule zum Thema und auch zur Gesellschaft, Wirtschaft, Kultur und Politik in ihrem Umfeld.
- Die ergänzenden Theateraktivitäten können zugleich als Aufgaben zur Erfassung des Fortschritts der Entdeckungsreise/-tour eingebunden werden.
- Ist der Design-Prozess abgeschlossen, können die Teams selbst auf eine von einem anderen Team erstellten Reise gehen. Alternativ kann auch eine Parallelklasse oder eine Klasse aus einem jüngeren Jahrgang eingeladen werden, „auf Entdeckungsreise“ zu gehen.

### Ergänzende Theateraktivitäten

Der Gedankenspaziergang (Guided Story), der geführte Spaziergang (Guided Walk), Journalist\*innen (Journalists), die Glückszahlen (Lucky Numbers)



### 3. DER DOKUMENTARFILM (THE DOCUMENTARY)

Bei der Produktion eines eigenen Dokumentarfilms zu einem beliebigen Thema werden die Lernenden Inhalte sammeln, analysieren und verarbeiten und zu einer eigenen Perspektive über deren Bedeutung und Relevanz gelangen. Eine Dokumentation ist ein Film oder Video, in dem ein Ereignis oder eine Person auf der Grundlage von Fakten untersucht wird. Das Wort kann sich auch auf alles beziehen, was mit Dokumenten zu tun hat. Der Begriff „Dokumentation“ im Sinne von „zu Dokumenten gehörend“ entstand zu Beginn des 19. Jahrhunderts. Später bedeutete es eine faktische Aufzeichnung von etwas.

#### Hauptmerkmale

Dokumentarfilme gibt es in vielen Formen und Ausprägungen, von Internet-Clips über aktuelle Probleme auf der Straße bis hin zu Sir David Attenboroughs aufwändigen Sendungen über die Tierwelt. Im Kontext von PbC kann eine Dokumentation eingesetzt werden, um erworbenes Wissen und Fähigkeiten zu demonstrieren oder Ergebnisse der Arbeit der Lernenden zu fachbezogenen Themen zu präsentieren. Außerdem können Dokumentarfilme kritisches Denken zeigen und Urteile und Standpunkte der Lernenden ansprechen.

#### Schritt für Schritt

- Wichtige Elemente, die die Schüler\*innen bei der Erstellung ihres Dokumentarfilmes berücksichtigen sollten, sind:
  1. Die Verwendung von Exposition – Hervorheben von Schlüsselpunkten des Dokumentarfilms und Einbindung des Publikums.
  2. Die Verwendung eines\*r Sprecher\*in/von Voice-Over (Sprecher\*innen sind oft, aber nicht immer im Off), um die Geschichte zu lenken.
  3. Die Verwendung von Nachstellungen – künstliche Szenen, die Ereignisse rekonstruieren.
  4. Die Verwendung von archiviertem Filmmaterial, Rohfilmmaterial oder Fotos des realen Ereignisses.
- Teilen Sie die Schüler\*innen in 5er- oder 6er-Gruppen ein, damit sie genug Personen haben, um die Rollen aufzuteilen. Was die Schüler\*innen tun müssen:
  1. Ihre Recherchen zum gewählten Thema zusammentragen, einschließlich aller Gesichtspunkte, da der Dokumentarfilm sowohl die objektive als auch die subjektive Seite abdecken wird.
  2. Alle Rollen bestimmen, die sie spielen werden, z. B. wer die Interviews führt und daran teilnimmt und wer der\*die Sprecher\*in sein wird.



- Lassen Sie Zeit, um ein Storyboard zu erstellen, bevor die Schüler\*innen mit den Proben beginnen, damit sie die Gliederung klar im Kopf haben.
- Wenn Sie möchten, dass die Schüler\*innen bei dieser Aktivität IT-Anwendungen verwenden, dann werden sie Zeit brauchen, um alle Aufnahmen zu machen, und es wäre sinnvoll, Requisiten und Kostüme bereitzustellen, damit sie sich voll und ganz in die Figuren hineinversetzen können.

### Ergänzende Theateraktivitäten

Die Pressekonferenz (Press Conference), der Spaziergang durch die Lebensjahre (The Age Walk), Das ist Dein Leben (This is Your Life), Journalist\*innen (Journalists)



## 4. DIE AUSSTELLUNG (THE EXHIBITION)

Ausstellungen sind vielfältig, nicht nur bezüglich ihres Inhalts, sondern auch bezüglich der Art und Weise, wie eine Ausstellung gezeigt wird, des Ausstellungsorts, der Materialien oder der Technologie, die in der Ausstellung verwendet werden. Einige Ausstellungen sind statische Zurschaustellungen von Arbeiten, zum Beispiel Gemälde oder Skulpturen, aber andere Ausstellungen wollen, dass wir sehen, wie etwas funktioniert oder eine Fähigkeit zeigen. In einer SWYK-Aktivität ist die „lebende“ Ausstellung der Ort, an dem die Darstellung lebendig werden kann. Das Publikum kann sich durch eine Ausstellung arbeiten und während es das tut, erweckt die Ausstellung zum Leben.

### Hauptmerkmale

Die Ausstellung im Kontext von PbC umfasst ebenfalls viele verschiedene Formen. Sie kann eine öffentliche Ausstellung von Kunstwerken oder Gegenständen von Interesse sein, wie z. B. Ergebnisse aus dem Studium fachspezifischer Themen; sie kann eine Vorführung oder Demonstration einer Fertigkeit oder eine Darstellung einer Qualität oder Emotion sein; sie kann auf dem Schulgelände oder in öffentlichen Räumen stattfinden.

### Schritt für Schritt

- Fordern Sie die Lernenden auf, sich mit den zahlreichen Arten von Ausstellungen vertraut zu machen, die es gibt: Pop-up-Ausstellungen, die von einem Tag auf den anderen erscheinen, oft in einem Raum, der absichtlich gewählt wird, um das Publikum zu überraschen; temporäre Ausstellungen, die für einen kurzen Zeitraum bleiben; Dauerausstellungen, die in der Regel ausgestellt bleiben, manchmal über Jahre; Wanderausstellungen, die regional oder weltweit umherziehen.
- Die Schüler\*innen sollten mit ihrem Konzept, ihrer Idee aufwarten. Was wollen sie ihrem Publikum zeigen und wie wollen sie es zeigen?
- Wer ist das Publikum der Ausstellung? Studierende, Eltern, die allgemeine Öffentlichkeit. Stil und Inhalt der Ausstellung werden sich in vielerlei Hinsicht nach dem Publikum richten.
- Die Lernenden sollten den geeignetsten Raum für die Ausstellung suchen. Oft sind Ausstellungen in sorgfältig ausgewählten und einzigartigen Räumen, drinnen oder draußen. Die Wahl des Raumes kann die Perspektive der Menschen verändern und sie die ausgestellten Exponate in einem anderen Kontext sehen lassen.
- Benötigt die Ausstellung Erklärungen in Form von schriftlichen Informationen oder einer Moderation?
- Die Schüler\*innen werden diese Aktivität mit dem Einsatz von IT für das Design, Malereien und die Zurschaustellung verbinden wollen, daher sind Planung und ausreichend Zeit für den Erfolg wichtig. Alternativ kann es auch eine improvisierte „Pop-up“-Ausstellung sein.

### Ergänzende Theateraktivitäten

Das lebendige Museum (The Living Museum), Gedankenspur (Thought Tracking), Action Clip, die Diashow (The Slide Show)

## 5. DER FLASHMOB (THE FLASHMOB)

In PbC-Kontexten können Flashmobs verwendet werden, um Schlüsselthemen zu erforschen und das Sprechen auf eine einzigartige und spannende Weise zu zelebrieren. Das moderne Konzept von Flash- oder Smartmobs und anderen kann an Performance-Kunst und Agitprop-Modelle aus den Sechzigerjahren des 20. Jahrhunderts anknüpfen.

### Hauptmerkmale

Ein Flashmob ist eine Gruppe von Menschen, die eine organisierte, aber unangekündigte Performance an einem öffentlichen Ort durchführt. Es gibt viele verschiedene Flashmob-Stile, von reiner Unterhaltung über Werbung bis hin zu Beiträgen politischen Protests. Moderne Flashmobs sind meist choreografierter Gesang und Tanz, können aber auch eine einstudierte Szene mit Figuren und Dialogen sein. Wenn die Schüler\*innen mit Flashmobs nicht vertraut sind, zeigen Sie ihnen einige Videos im Internet, damit sie ein besseres Verständnis bekommen.

### Schritt für Schritt

- Nach der Einführung des Themas, das für den Flashmob verwendet werden soll, entscheiden die Schüler\*innen, ob sie als eine Gruppe oder in mehreren kleineren Gruppen arbeiten werden.
- Es wird eine große offene Fläche benötigt, auf der die Schüler\*innen üben können. Außerdem müssen der Aufführungsort und die Zeit festgelegt werden, um eine maximale Wirkung des Flashmobs zu erzielen. Der Flashmob könnte in einem benachbarten Klassenzimmer oder draußen in öffentlicheren Teilen der Schule stattfinden, z.B. während der Pausen oder am Tag der offenen Tür.
- Legen Sie vor Beginn der Vorbereitungen einen Termin fest, an dem der Flashmob fertig sein muss, um aufgeführt zu werden.
- Das Überraschungselement ist das Wichtigste an einem Flashmob, aber es ist auch wichtig, größere Details zu organisieren, damit er so reibungslos wie möglich ablaufen kann. Wenn Sie einen Flashmob planen, stellen Sie bitte sicher, dass Sie die notwendigen Genehmigungen für die Durchführung von den zuständigen Schulbehörden haben.
- Beginnen Sie mit einer Übersicht/Zusammenfassung des gewählten Themas, in der Sie mögliche Erzählweisen und Möglichkeiten für Modifikationen aufzeigen. Heben Sie die wichtigsten Punkte des Themas hervor, die während der Aufführung erkundet werden sollen.
- Ermutigen Sie die Schüler\*innen zu einem Brainstorming, wie sie den Flashmob präsentieren wollen und geben Sie ihnen Stifte und Papier, um ihre Ideen zu organisieren. Arbeiten Sie an einem Storyboard.
- Je nachdem, wie viel Zeit Sie haben, sollten die Schüler\*innen so schnell wie möglich mit dem Proben beginnen.

### Ergänzende Theateraktivitäten

Das DVD-Tanzspiel (DVD Dance Game), das Funky Chicken Spiel (Funky Chicken Game), das „Kauderwelsch“-Musical (Gibberish Musical), die Gruppenpantomime (Group Mime), Hot Spot





## 6. DIE DISKUSSIONSRUNDE (THE PANEL SHOW)

In einer Diskussionsrunde diskutiert eine Gruppe von Personen vor einem Publikum ein Thema von öffentlichem Interesse oder eine Gruppe von Entertainer\*innen oder Gästen tritt als Spieler\*innen in einem Quiz oder Ratespiel in einer Radio- oder Fernsehsendung auf. Bei einer Diskussionsrunde beantworten in der Regel Expert\*innen und manchmal auch Prominente oder eine Kombination aus beidem Fragen, die von einem\*r Moderator\*in gestellt werden. Üblicherweise gibt es vier Diskussionsteilnehmer\*innen: eine\*r mit Fachwissen zu einem bestimmten Thema, zwei mit gegensätzlichen Ansichten zu den meisten Dingen und eine\*r mit einem anderen Hintergrund als die anderen, der\*die Comedy-Antworten oder andere Perspektiven liefern kann.

### Hauptmerkmale

In PbC-Kontexten kann eine Diskussionsrunde genutzt werden, um verschiedene Perspektiven oder sogar Kontroversen zu einem fachspezifischen Thema zu entfalten. Die Diskussionsteilnehmer\*innen zeigen ihr Wissen und Verständnis eines Themas und wie sich ihre Position zu den Positionen der anderen verhält. Die Übernahme von Standpunkten sowie argumentative und begründende Fähigkeiten können ebenfalls wichtig sein.

### Schritt für Schritt

- Rollen werden identifiziert, erklärt und später zugewiesen. Dies ist eine Aktivität für die gesamte Klasse.
- Fordern Sie die Klasse auf, eine Reihe von Fragen zu den Themen zu schreiben, die in der Diskussion behandelt werden sollen.
- Das vierköpfige Team sammelt Fragen und wählt diejenigen aus, die vorgestellt werden sollen.
- Ein\*e Animater\*in trainiert das Publikum, wie man sich als Radiopublikum verhält, mit Lachen, Unstimmigkeiten und Beifall.
- Der\*Die Moderator\*in stellt die Diskussionsteilnehmer\*innen mit Kurzbiografien vor. Er\*Sie stellt Fragen, nimmt gelegentlich die Diskussionsteilnehmer\*innen ins Kreuzverhör, interagiert mit dem Publikum und vergibt Punkte. Er\*Sie entscheidet, wann ein Thema ausreichend debattiert wurde.
- Der\*Die Moderator\*in stellt Fragen an die Diskussionsteilnehmer\*innen und gibt jedem\*r die Möglichkeit, zu sprechen. Es kann eine Debatte stattfinden und die Person, die die Frage ursprünglich geschrieben hat, und das Publikum können einbezogen werden.
- Die Rollen des\*r Moderators\*in und des\*r Animators\*in werden in der Regel von der Lehrperson übernommen, können aber auch von den Lernenden übernommen werden, sobald sie mit dem Format vertraut sind.

### Ergänzende Theateraktivitäten

Nur eine Minute (Just a Minute), Der gute, der schlechte und der schreckliche Ratschlag (The Good the Bad the Ugly Advice), Eulen nach Athen zu Expert\*innen tragen (Name the Obvious to Experts)

## 7. DER FILMTRAILER (THE TRAILER)

Trailer sind traditionell Vorschauen, die für Filme, Fernsehserien oder andere Multimedia-Events werben. Mit einer Reihe von kurzen Szenen vermitteln sie die allgemeine Handlung und heben dramatische Momente hervor, um das Interesse des Zielpublikums zu wecken. Als SWYK-Aktivität gehen Trailer über die Grenzen multimedialer Erlebnisse hinaus und umfassen eine fächerübergreifende Dimension, in der historische Ereignisse, literarische Bewegungen oder Meisterwerke und geografische oder wissenschaftliche Phänomene zu unseren Themen werden. Der Trailer baut, wie andere SWYK-Aktivitäten auch, auf Formaten der Präsentation auf. Innovation und Kreativität werden durch die Kombination bekannter Formate mit ungewöhnlichen Inhalten aktiviert.

### Hauptmerkmale

Genau wie in der Filmindustrie bietet ein Filmtrailer im Kontext von PbC eine Zusammenfassung dessen, worum es geht, folgt aber nicht unbedingt der tatsächlichen Reihenfolge des Ereignisses, das er vorstellt. Er setzt sich aus mehreren miteinander verbundenen Szenen zusammen und zeigt die spannendsten, wichtigsten oder lustigsten Highlights. Ein Trailer sollte den\*die Zuschauer\*in dazu bringen, mehr wissen zu wollen. Er beschreibt Handlung und Protagonist\*innen und zeigt die Bedeutung eines Themas auf. Um einen Filmtrailer zu erstellen, ist es wichtig, alle Elemente zu verstehen, die darin vorkommen werden, wie zum Beispiel die Handlung und die Dynamik der Erzählung.

### Schritt für Schritt

- Beginnen Sie mit einer Übersicht/Zusammenfassung über das gewählte Thema für den Trailer. Zeigen Sie relevante Beispiele von Trailern für Filme, Serien, Podcasts usw.
- Teilen Sie die Klasse in Gruppen auf und legen Sie ein Zeitlimit fest, wie lange die Schüler\*innen für die Erstellung ihres Trailers haben. Stellen Sie die notwendigen Ressourcen zur Verfügung, damit sie ein Storyboard für den Trailer erstellen können. Schlagen Sie Richtlinien vor, die den Trailer in wenige, z.B. vier oder fünf Szenen unterteilen, damit die Arbeit konzentriert und prägnant ist.
- Sobald das Storyboard erstellt wurde, sollten die Schüler\*innen mit den Proben beginnen, um die Dialoge und Bewegungen festzulegen und die Szenen fließend zu gestalten.
- Wenn die Lernenden mehr Zeit haben, besteht eine andere Möglichkeit darin, die Ausführungsaspekte in Etappen aufzuteilen, z. B. vom Storyboard zur Darstellung des Trailers durch Standbilder und dann zu einer vollständigen Aufführung überzugehen.
- Erklären Sie, dass der Trailer am Ende der Aktivität mit einer maximalen Länge (z.B. 50 Sekunden) und mit einer kontinuierlichen Aufnahme gefilmt wird.

### Ergänzende Theateraktivitäten

Das Märchen (Fairy-tale), das Standbild (Freeze Frame), das Märchen kombiniert mit Standbildern (Fairy-tale combined with Freeze Frame), Storyboarding

## Lernräume gestalten in 5 Stufen mit dem PbC Learning Event Planner

Der PbC Learning Event Planner skizziert fünf Schritte, die Ihnen dabei helfen, die Teilaufgaben und Aktivitäten zu entwerfen, die zum Learning Event führen (SWYK). Der Learning Event Planner baut auf der Idee eines Lernzyklus auf, bei dem Lehrer\*innen und Schüler\*innen in einem reflektierenden und dialogischen Prozess arbeiten, um fachliche oder thematische Lernwege zu erstellen, die zu den Lernbedürfnissen der Gruppe und der einzelnen Lernenden passen. Der Learning Event Planner stützt sich auf den PbC-Assessment-Framework und bietet systematisch Vorschläge für die Planung von Aufgaben an.

Für die dynamische Lernbegleitung ist es wichtig, dass die Lernenden über Lern- und Arbeitsstrategien verfügen, dass Lernprozesse sowohl von den Lehrenden als auch von den Lernenden offen diskutiert und ausprobiert werden können und dass die Rolle der Lehrenden regelmäßige Gesprächsrückmeldungen mit Einzelpersonen, Gruppen oder Mitschüler\*innen beinhaltet. Lerngespräche verstehen wir als einen dialogischen Austausch zwischen Lehrenden und Lernenden oder zwischen Gleichaltrigen. Die Fremdsprache kann, muss aber nicht unbedingt verwendet werden, je nach Alter und Sprachniveau der Lernenden. Lerngespräche sollen es Lehrer\*innen und Lernenden ermöglichen, gemeinsam an der Gestaltung von Lernwegen zu fachspezifischen Themen mitzuwirken. Sie sollen die Eigenverantwortung der Lernenden stärken und Lernpartnerschaften zwischen Lehrer\*innen und Lernenden vertiefen. Lerngespräche sind ein wichtiges Instrument der dynamischen Lernbegleitung (siehe Bewertungsraster). Lerngespräche sind elementarer Bestandteil des PbC-Assessment-Framework und sie durchziehen daher auch den Learning Event Planner. Man könnte dies mit den Worten zusammenfassen: „Alles dreht sich um Lerngespräche“.

Die Gliederung des Learning Event Planner ist in Abbildung 2 dargestellt. Detailliertere Erläuterungen finden Sie in Anhang 1d.



## Five Step Learning Event Planner

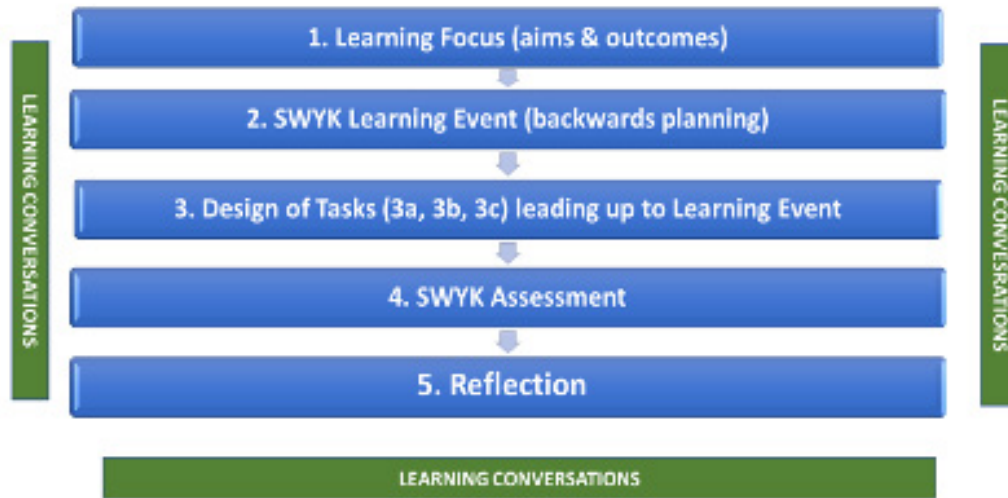


Abbildung 2: PbC Learning Event Planner

### Schritt 1 Lernfokus

Die Arbeit mit dem PbC Learning Event Planner beginnt damit, zu verstehen, was die Ziele und Ergebnisse des Lernprozesses sind. Hier sind Fragen, die Sie sich in dieser Phase stellen können:

1. Was ist das Thema (aus dem Lehrplan – fachspezifisch/interdisziplinär)?
2. Was sind die wichtigsten Konzepte/Ideen, die ich unterrichten muss? Listen Sie diese auf.
3. Welche Art der Problemlösung und/oder des kritischen Denkens möchte ich meinen Lernenden vermitteln? (Diese müssen im Mittelpunkt des Themas stehen.)
4. Was möchte ich bewerten?
5. Welche Art von formativen und summativen Beurteilungsaufgaben sind am besten geeignet? Z.B. Erstellen von Bewertungsrastern mit den Lernenden<sup>1</sup>, Feedback mit verschiedenen Medien, Peer-Feedback, dramapädagogische Aufgaben, Lerngespräche...

<sup>1</sup> Bewertungsraster identifizieren die Schlüsselkriterien für die Bewertung. Wenn sie gemeinsam mit den Lernenden entworfen werden, gibt es Klarheit und Eigenverantwortung, die die Lernenden von Anfang an leitet. Es macht den Lernfortschritt transparent.

## Schritt 2 SWYK-Learning Event

Um mit der Rückwärtsplanung (backward planning) zu beginnen, muss das SWYK-Learning Event ausgewählt werden, welches am besten zu den Zielen für die Ergebnisse passt. Hier sind Fragen, die Sie sich in dieser Phase stellen können:

1. Welches SWYK ist am besten für das Learning Event geeignet?
2. Wie treffe ich die Auswahl? Mit den Lernenden? Ermuntern Sie die Lernenden zur Auswahl (aus einer Reihe von dramapädagogischen Aktivitäten).
3. Welche Art von Sprache werden meine Lernenden benötigen, um an der Lernveranstaltung teilzunehmen?
4. Was werden sie noch brauchen? (z. B. soziale, kulturelle, kognitive Werkzeuge?)

## Schritt 3 Gestaltung der Aufgaben

Die Aufgaben sollten so gestaltet sein, dass sie schrittweise das notwendige fachspezifische Wissen, die Konzepte, Verfahren und Metakognition (fachspezifische Sprachkompetenz) sowie die relevante Sprache (Diskurs) aufbauen; andere Aufgaben dienen der Förderung von Kreativität und Fähigkeiten zum multimodalen Ausdruck. Die Aufgaben und die Abfolge der Aufgaben sollten Gelegenheiten für kontinuierliches Feedback und Reflexion bieten. Hier sind Fragen, die Sie sich in dieser Phase stellen können:

1. Verknüpfung von Konzepten und Aufgaben – führt zum Lernziel des Learning Event
  - Welche Arten von Sprache werden die Lernenden benötigen? Verschiedene Arten von Konzepten erfordern verschiedene Arten von Sprache, z. B. das Ausdrücken einer Meinung/Argumentieren einer Überzeugung über Migration.
  - Auf welche Art sollen Lernenden mit Wissen umgehen (knowledge pathways)? Identifizieren Sie z.B. solche Aufgaben, bei denen die Lernenden ihr Wissen organisieren oder strukturieren bzw. klassifizieren müssen; Aufgaben, bei denen die Lernenden ihr Konzeptwissen sprachlich aushandeln und ausdrücken müssen, d.h. Zusammenhänge erklären, argumentativ darstellen oder diskutieren (vgl. auch Abbildung 3).

## 2. Fokussierung auf Kompetenzen

- Welche Kompetenzen (sprachlich, kognitiv, sozial) sind speziell für die Aufgaben erforderlich? Wo und wie habe ich sie einbezogen?
- Wird die Bandbreite möglicher dramaturgischer Aufgaben zur Entwicklung der Kreativität und des Sprachgebrauchs berücksichtigt, z. B. das „Kauderwelsch“-Musical (Gibberish Musical), das Funky Chicken Spiel (Funky Chicken Game), Hot Spot, Gruppenpantomime (Group Mime) oder das DVD-Tanzspiel (DVD Dance Game)?
- Wie kann ich die Improvisation innerhalb von Aufgaben fördern, um languaging zu unterstützen?

## 3. Fokussierung auf die erforderlichen sprachlichen Mittel

- Wie mache ich fachspezifische Diskurskompetenzen<sup>1</sup> für die Lernenden sichtbar? Wie lehre ich diese? (z.B. explizit oder implizit?)
- Was sind die kognitiven Diskursfunktionen<sup>2</sup>, die benötigt werden, um Konzepte und Sprache zu verbinden, um sie zu vertiefen und auszudrücken?
- Welche andere Sprache werden meine Schüler\*innen benötigen, um die Aufgaben einschließlich der dynamischen Beurteilung durchzuführen?<sup>3</sup>
- Prüfen Sie: Die Aufgaben fördern unterstütztes languaging, das Einzelne anregt, an einem spontanen Austausch<sup>4</sup> teilzunehmen – denken Sie auch an die Möglichkeiten innerhalb der Aufgaben.
- Prüfen Sie: Lerngespräche sollen sich durch alle Aufgaben ziehen.
- Prüfen Sie: Ist das Lernen von Inhalten klar definiert; ist das Lernen von Sprachen klar definiert?
- Prüfen Sie: Haben meine Lernenden die Möglichkeit, sich wie Forscher\*innen zu verhalten?
- Prüfen Sie: Fördern Improvisationsmöglichkeiten verschiedene Modi und Interpretationen wie languaging, Bilder und Bewegung?

---

1 Fachspezifische Diskurskompetenzen (academic literacies) beziehen sich hier auf die fachspezifische Sprache, die in der Art und Weise verwendet wird, wie Wissenschaftler\*innen denken, wie Mathematiker\*innen denken, wie Geograph\*innen denken, wie Literaturexpert\*innen denken und so weiter.

2 Kognitive Diskursfunktionen (Cognitive Discourse Functions – CDFs) stellen die Verbindung zwischen Konzepten und deren Ausdrucksweisen her, die für das Lernen entscheidend sind.

3 Dynamische Beurteilung beinhaltet die Einbettung von Interaktion in die Beurteilung und die Beobachtung und Aufzeichnung der Reaktion der Lernenden und ihrer Fähigkeit, von dieser Interaktion zu profitieren. Grundlegend ist die Unterstützung des Lernprozesses der Lernenden.

4 Languaging ist der Prozess, in dem einzelne Lernende ihr eigenes Verständnis mit ihren eigenen Worten ausdrücken, ohne die Lehrperson oder das Lehrbuch zu wiederholen. Die sprachliche Gestaltung ermöglicht es den Lernenden, ihr Verständnis in einem angemessenen Stil zu sichtbar werden zu lassen, indem sie geeignete Genres und Genrewechsel verwenden, die das Wissen oder eine auszudrückende Erfahrung prägen. Es ist grundlegend für die Nachhaltigkeit des Lernens und entscheidend für die Möglichkeit eines lernrelevanten Feedbacks, z.B. durch den\*die Lehrer\*in.

## Schritt 4 SWYK-Bewertung

Die tatsächliche Durchführung der SWYK-Aktivität einschließlich Formen der Lehrenden-, Peer- und/oder Selbstbeurteilung. Hier sind Fragen, die Sie sich in dieser Phase stellen können:

- Ist die Vorbereitung auf SWYK ansprechend und relevant?
- Wie können die Lernenden die Bewertungsraster nutzen, um ihre Vorbereitung zu steuern?
- Klären Sie die abschließende Beurteilung für SWYK – Beurteilung durch Kolleg\*innen, Beurteilung durch die Lehrperson, Selbstbeurteilung – alle oder einige von diesen?

## Schritt 5 Reflexion

Ein SWYK-Learning Event braucht eine Nachbesprechung für Lehrende und Lernende, um zu beurteilen, was gelernt wurde, inwiefern der Lernprozess erfolgreich gestaltet werden konnte und welche Verbesserungsmöglichkeiten Lernende und Lehrende für zukünftiges Lernen sehen. Hier folgen einige Fragen, die Sie sich in dieser Phase stellen können:

- Wie reflektiere ich mit meinen Lernenden die Qualität der Lernveranstaltung? (d.h. nachhaltiges Lernen<sup>1</sup>; respektvolle Gespräche; Feedback-Feedforward; Selbsterfahrung; Zukunftsplanung)
- Wenn ich/wir das noch einmal machen würde/n, was wäre dann anders?
- Wie habe ich laufende Gelegenheiten für Lerngespräche mit den Lernenden ermöglicht?

<sup>1</sup> Nachhaltiges Lernen bezeichnet übertragbares Lernen, das auftritt, wenn Individuen befähigt werden „of taking what is learned in one situation and applying it to a new situation“ (Hilton und Pellegriano). Dies beinhaltet die Verinnerlichung von Wissen und die Automatisierung von relevanten Fähigkeiten. Tiefergehendes Lernen erfordert Aufmerksamkeit für die Sprache, die für die notwendige konzeptionelle Entwicklung (in jeder Sprache) grundlegend ist und spezifische Anforderungen stellt, wenn mehr als nur Sprache involviert ist.



## Hinweis

Wie deutlich geworden ist, finden Lerngespräche immer dann statt, wenn die Lehrperson und die Lernenden gemeinsam über ihr eigenes Lernen reflektieren. Sie bieten die Gelegenheit für fortlaufendes Feedback und Feedforward. In den Gesprächen geht es um das, was gut funktioniert, und immer darum, wie man es noch besser machen kann (in Anlehnung an das Beispiel „Austins Butterfly“, siehe Video auf Vimeo: <https://vimeo.com/38247060>). Diese Episoden ermöglichen es dem\*der Einzelnen, eine Stimme zu bekommen, respektiert zu werden und über sein eigenes Lernen in einer Sprache seiner Wahl zu sprechen. Sie spielen auch eine grundlegende Rolle dabei, dass Bewertungsraster erstellt und während der Lernphasen von den Lernenden und mit den Lernenden effektiv genutzt werden können (siehe Bewertungsraster). Lerngespräche ermöglichen es, dass Bewertungsraster als reflektierende Leitfäden für die Lernenden durch alle Phasen des Learning Event hindurch verwendet werden können und nicht als ein lediglich zur summativen Bewertung.

Der Pluriliteracies- und der dramapädagogische Ansatz bieten Lernenden auf prinzipiengeleitete Weise die Möglichkeit, sprachliche und kognitive Werkzeuge zu entwickeln, mittels derer fachspezifischen Kompetenzen durch languaging und SWYK-Aktivitäten aufgebaut werden können.

Von hier ausgehend wird deutlich, dass wir alternative Wege der Lernbeurteilung finden sollten, um eine Konzentration nur auf summative Evaluation durch schriftliche Tests und mündliche Prüfungen zu vermeiden. Der Ansatz der dynamischen Lernbegleitung (dynamic assessment) bringt die beiden Stränge auf innovative und motivierende Weise zusammen. Dynamische Lernbegleitung beinhaltet in PbC hochgradig interaktive und prozessorientierte Wege, die es den Lernenden ermöglichen, auf kreative Weise zu demonstrieren, was sie gelernt haben und welche Fähigkeiten sie anwenden können. Dies ist der Kern eines dramapädagogischen Lernansatzes. Die Tabelle in Anhang 1d zeigt, wie die beiden Ansätze in jeder der Planungsphasen und Durchführung einer SWYK-Aktivität präsent sind. Beide Ansätze werden integriert, wenn die dynamischen Bewertungsprozesse nach den oben beschriebenen Phasen entworfen und durchgeführt werden.



## Anhang

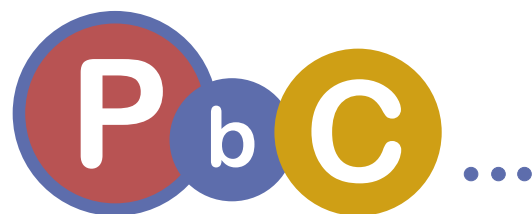
### Anhang 1a: Der Pluriliteracies-Ansatz für nachhaltiges Lernen

Der Pluriliteracies Approach to Deeper Learning (PTDL) sieht den fachbezogenen Wissensaufbau und die Progression im Sprachgebrauch – sowohl in der L2 der Lernenden als auch in der L1 – als grundlegend zusammenhängend. Aus diesem Grund wird das Lernen entlang der beiden Kontinua „Konzeptualisierung“ und „Kommunikation“ abgebildet. Wechselseitig bedingt Lernfortschritt in einem Kontinuum einen Fortschritt im anderen Kontinuum, weshalb das Lernen in beiden Kontinua unterstützt werden muss.

Das Kontinuum „Konzeptualisierung“ erfasst vier Arten von Wissen: (1) Faktenwissen, (2) konzeptionelles Wissen, (3) prozedurales Wissen und (4) strategisches Wissen. Das Kontinuum „Kommunikation“ bezieht sich auf verschiedene Funktionen von Sprache: Fakten und Absichten auszudrücken, auszudrücken, wie sich Dinge oder Menschen zueinander verhalten und Wissen verständlich und Fachkonventionen entsprechend auszudrücken.

Die Progression entlang der beiden Kontinua vollzieht sich, indem sich die Lernenden aktiv mit fachspezifischen Themen, Materialien und Aufgaben auseinandersetzen. Solche Interaktionen können verschiedene prototypische Formen annehmen, z.B. Tun, Organisieren, Erklären oder Argumentieren. Indem sie entlang der beiden Kontinua immer sicherer werden, bewegen sich die Lernenden vom Anfänger\*innen-Niveau über das Fortgeschritten\*en- bis hin zum Expert\*innen-Niveau.

All dies wird sichtbar in der zunehmenden Fähigkeit der Lernenden, kognitive Diskursfunktionen (CDFs) und in zunehmend komplexen fachlichen Kontexten zu verwenden. Sie stellen die Verbindung zwischen Konzepten und deren sprachlichen Ausdrucksmöglichkeiten her (siehe Anhang 1 b).



Die Graz-Group<sup>1</sup> stellt die Zusammenhänge Pluriliteracies Approach for Deeper Learning folgendermaßen dar (Abbildung 3):

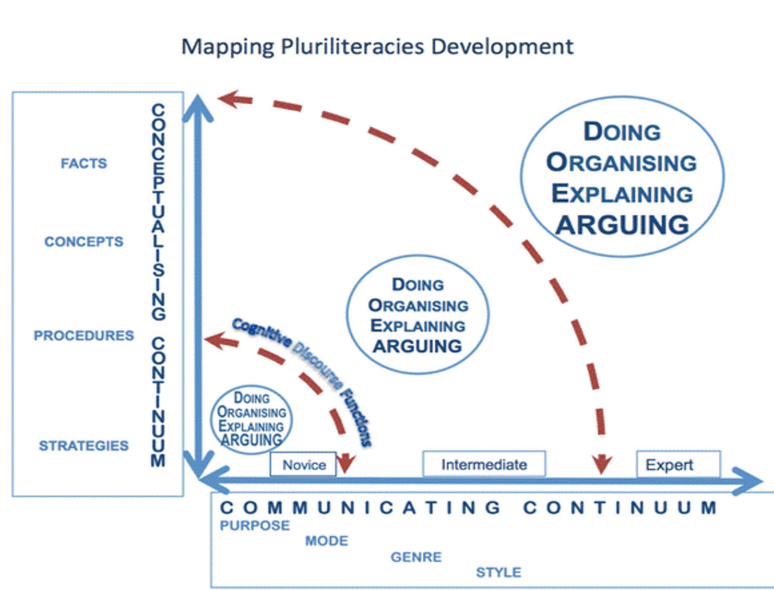


Abbildung 3: Verortung der Entwicklung von Pluriliteralität

<sup>1</sup> Meyer, O., Coyle, D., Halbach, A., Schuck, K. & Ting, T. (2015). A pluriliteracies approach to content and language integrated learning – mapping learner progressions in knowledge construction and meaning-making. *Language, Culture and Curriculum*, 28:1, 41–57.

## Anhang 1b: Kognitive Diskursfunktionen

Kognitive Diskursfunktionen (CDFs) stellen die Verbindung zwischen Konzepten und deren Ausdrucksformen her. Wir nennen den zielgerichteten Gebrauch von Sprache und anderen symbolischen Ausdrucksformen für bestimmte – meist fachbezogene – Kontexte „languaging“. Wenn die Lernenden „languaging“ in mehr als einer Sprache vollziehen müssen, ist es normal, dass dies nur zögerlich und vorläufig geschieht. Die Fähigkeit der Lernenden zum „languaging“ kann jedoch sehr erleichtert werden, wenn ein entsprechendes Gerüst/entsprechendes Scaffolding zur Verfügung steht, z.B. durch die Bereitstellung der relevanten Sprachmuster, Grammatik und generischen Rahmen. Insbesondere beim Entwerfen und Beurteilen von Aufgaben für die Lernenden ist es hilfreich, auf einige grundlegende Kognitive Diskursfunktionen zurückzugreifen:

**Benennen**

**Sequenzieren**

**Beschreiben**

**Sortieren nach bekannten Kriterien**

**Fragen stellen**

**Vergleichen und kontrastieren**

**Klassifizieren**

**Erläutern**

**Hypothesen bilden**

**Verallgemeinern**

**Argumentieren**

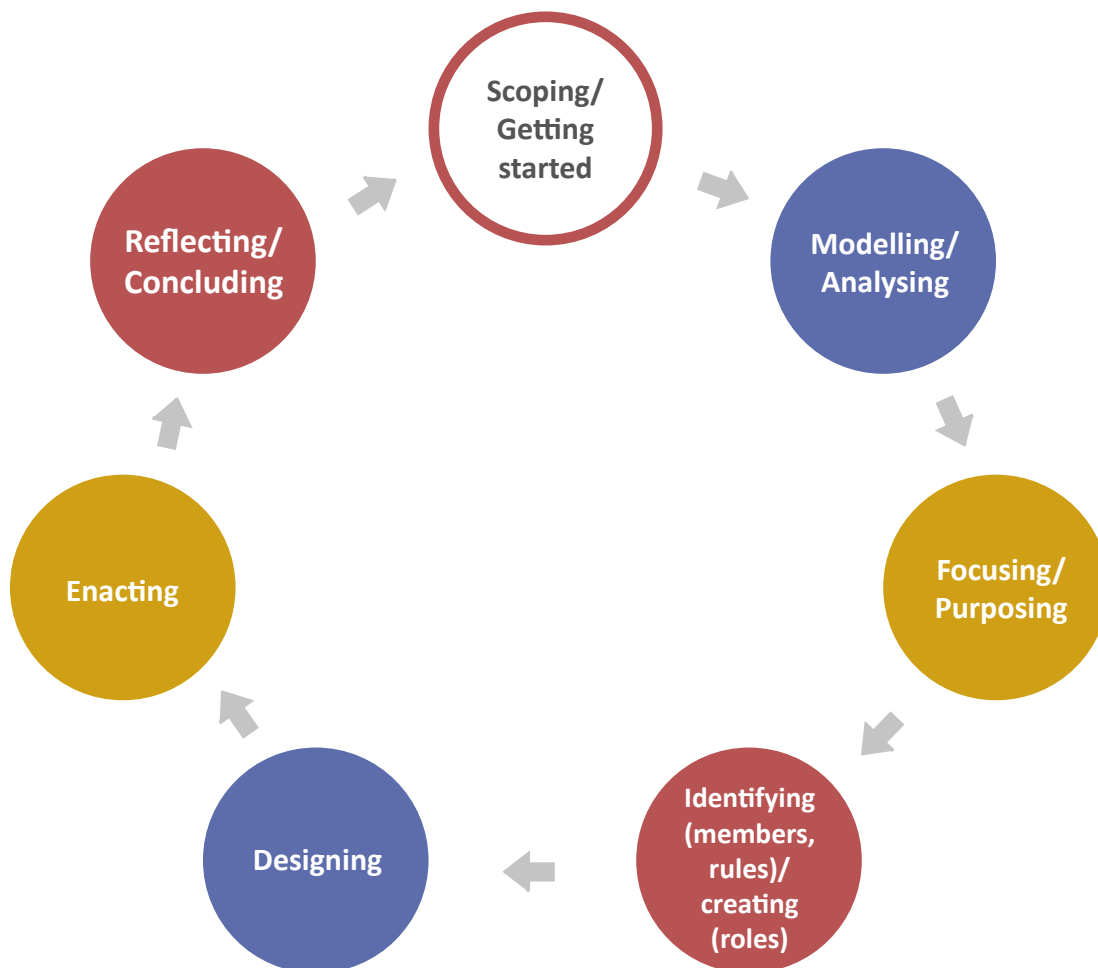
**Problemlösung**

**Einordnen / Evaluieren**

**Beurteilen**

## Anhang 1c: Schritte und Vorgehensweisen beim Lernen durch Theater

In PbC wird der PTDL-Ansatz mit dramapädagogischen Ansätzen kombiniert. Infolgedessen wird der Verlauf der Progression der Lernenden entlang der beiden Pluriliteracies-Kontinua auf die aus dem Prozessdrama abgeleiteten Stufen und Dynamiken abgebildet.



Scoping – Erste Schritte > Modellieren/Analysieren > Fokussierung/Aufgaben stellen > Identifizieren (Mitglieder/Regeln) / Erstellen (Rollen) > Entwerfen (Storyboarding, Ablauf) > Ausführen > Reflektieren / Abschließen

Jede der Phasen bietet verschiedene Möglichkeiten für die Lernenden, ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten auf den beiden Kontinua „Konzeptualisierung“ und „Kommunikation“, aufzubauen, zu nutzen und auszubauen. Daher sollte das notwendige PTDL-Scaffolding mit relevantem Scaffolding für dramapädagogische Aktivitäten und Arbeit Hand in Hand gehen.

## Anhang 1d: Die PbC-Learning Event Matrix

Bei PbC-Learning Events kommen alle drei Perspektiven – *Pluriliteracies*-Ansatz, dramapädagogisches Lernen und Lehren und dynamische Lernbegleitung innerhalb eines Lernzyklus (*learning cycle*) – zusammen. Die Matrix zeigt, wie sich diese Perspektiven miteinander verschränken.

<b>Learning Event</b>			
<b>Fach/Thema:</b> _____		<b>SWYK:</b> <u>    The Trailer    </u>	
<b>Dramapädagogischer Ansatz</b>		<b>Pluriliteracies-Ansatz</b>	<b>PbC-Learning Event Planner</b>
<b>Scoping Erste Schritte</b>	Fachliche/interdisziplinäre Inhalte und Gegenstände  Initiales Lerngespräch zur Einleitung einer Diskussion /Auswahl/Übersicht/ Zusammenfassung des gewählten Themas/der gewählten Begriffe und des entsprechenden SWYK.	Sprache und Sprach(lern)bedarfe klären  Initiales <i>Brainstorming</i> /Einführung mit den Lernenden zu den wichtigsten Sprachtypen in Bezug auf das Thema – nicht nur Schlüsselvokabeln, sondern die Art der Sprache, die sie brauchen werden, z. B. Sprache der Empathie, Sprache der Überzeugung, Sprache der Geschichte, Sprache der Wissenschaft, Genre/Funktionen. Lernenden könnten eine <i>Digital Word Wall</i> erstellen, die fortlaufend ergänzt wird.	Schritt 1: Lernfokus bestimmen  Schritt 2: SWYK-Aktivität auswählen einschließlich:  Lerngespräche  Anlässe für Sprachbewusstheit und kreatives Denken
<b>Modellieren / Analysieren</b>	Authentische Beispiele und Modelle: Wählen Sie eine Reihe von Videoclips, Modellen, relevanten Beispielen der bestehenden Multimedia-Events, die das	Mit Sprache arbeiten:  Sichtbarmachen von Fachdiskursen und Sprache, die für die Verwendung von <i>Cognitive Discourse Functions</i> bzw. <i>Higher Order Thinking</i>	Schritt 3a: Das <i>Learning Event</i> begleitende und zum SWYK hinführende Aufgaben

	<p>SWYK inspiriert haben (z. B. Radiosendungen, Werbespots, Ausstellungsbrochüren oder Online-Museumsbesuche, Filmtrailer, YouTube-Videos, TV und soziale Medien), um das Bewusstsein zu schärfen und verschiedene Stile und Absichten gegenüberzustellen.</p>	<p><i>Skills</i> (HOTs) benötigt werden. Analyse des Sprachgebrauchs aus den Beispielen.</p> <p>Die Lernenden können vereinfachte Werkzeuge zur Analyse von Sprachfähigkeiten und Fachkompetenzen oder <i>Classification Cards</i> verwenden.</p> <p>Dies kann in Gruppen durchgeführt werden, wobei ein Teammitglied die Aufgabe hat, Wörter und Gedanken festzuhalten, woraus eine gemeinsame Zusammenstellung hervorgeht.</p>	<p>Auswahl und Entwicklung von Fachkonzepten und des Fachdiskurses, aus der die Auswahl von <i>Cognitive Discourse Functions</i> hervorgeht.</p>
<p><b>Fokussierung / Aufgaben stellen</b></p> <p><b>Identifizieren (Mitglieder / Regeln)</b></p> <p><b>Erstellen (Rollen)</b></p>	<p>Arbeitsorganisation: Erstellen der „Grundregeln“, z. B. Aufteilung der Klasse in Teams; Festlegen von der Vorbereitungszeit, Dauer und Länge des Gesamtvorhabens usw.</p> <p>Bereitstellung der Ressourcen für die Lernenden, um ein <i>Storyboard</i> für das SWYK zu erstellen, einschließlich sprachlicher Ressourcen.</p>	<p>Fachkompetenzen (<i>Literacies</i>):</p> <p><i>Languaging tasks</i>, die kreative Möglichkeiten für den Gebrauch von Sprache sowohl in der Modalität des gewählten SWYK als auch in der Fachdisziplin erkunden, einüben und ermöglichen. Das Aufgabendesign soll unterstütztes Lernen und Raum zum Experimentieren mit Sprache und zum Überdenken von sprachlichen Lösungen beinhalten.</p> <p>Die Rolle und der Zeitpunkt von Impulsen der Lehrperson sind wichtig: Wann und was soll unterstützt werden? Wir beginnen diesen Prozess normalerweise kurz vor dem <i>Storyboarding</i> und dann wieder vor der Probe. Eine typische Intervention in diesen Phasen besteht darin, auf das Mittel der</p>	<p>Schritt 3b: Das <i>Learning Event</i> begleitende und zum SWYK hinführende Aufgaben</p> <p>Unterstützung beim <i>languaging</i> und den Ausdrucksmöglichkeiten von Ideen.</p> <p>Fokus auf Kompetenzen und Fertigkeiten.</p>

		<p>Personifizierung von Konzepten oder Prozessen hinzuweisen, relevante Veranschaulichungen zu geben; später kann über die Rollenverteilung und Optionen bei der Erstellung des (digitalen) Inhalts gesprochen werden.</p>	
<p><b>Entwerfen</b></p>	<p><i>Storyboarding:</i>          Leitlinien zum <i>Storyboarding</i>          Aufteilung des SWYK in Szenen, damit die Arbeit fokussiert und prägnant wird.          Wenn <i>Storyboards</i> nicht das Organisationsprinzip des <i>Learning Event</i> sind, ist es sinnvoll, über Lernprozesse zu sprechen und wie sie sich vom Anfang bis zum Ziel entwickeln.          Leitlinien für das „Drehbuch“, die Rollen und das Proben. Je nach <i>Learning Event</i> sollten die Teams eine*n Regisseur*in und eine*n Techniker*in benennen (natürlich können diese auch doppelt besetzt werden) und sowohl „Haupt-“ als auch Nebenrollen zuweisen. Der Spiel- bzw. Drehort und die Möglichkeiten zur Filmbearbeitung sollten berücksichtigt werden.          Entwicklung eines Bewertungsrasters – Diskussion und Formulierung von Bewertungskriterien mit den Lernenden,</p>	<p>Zielklärung / Bewertungsraster:          Ko-Konstruktion von Bewertungskriterien – sowohl inhaltlich als auch sprachlich, anhand derer nachhaltiges Lernen (<i>deeper learning</i>) erkennbar wird; Lehrer*innen und Schüler*innen wählen gemeinsam – das ist entscheidend – ein Rasterformat / eine Gliederung aus und entscheiden über die Kriterien. Das Raster muss von den Lernenden akzeptiert werden, damit sie es als Leitfaden für den Arbeitsprozess verwenden können und das zum <i>Peer-Coaching</i> ermutigt bzw. befähigt.</p>	<p>Schritt 3c: Das <i>Learning Event begleitende</i> und zum SWYK hinführende Aufgaben          Planung von Mentoring und <i>Scaffolding</i>.          Förderung von Kreativität und Bereitstellung von sprachlichem <i>Scaffolding</i> und Kommunikationsanlässen.          Evtl. ist besondere Fokussierung auf Sprache: Einige Aufgaben in dieser Phase müssen möglicherweise sehr sprachorientiert sein, um die Verbindung zwischen der Art der Sprachfunktionen (CDFs) und dem zu erlernenden inhaltlichen Wissen explizit zu machen.</p>

	<p>um sicherzustellen, dass sie die Ziele des <i>Learning Event</i> verstehen.</p> <p>Das Raster kann in verschiedenen Phasen auch als Grundlage für Lerngespräche verwendet werden.</p>		
<b>Proben</b>	<p>Übungen und ausreichende Wiederholungen: Es ist wichtig, dass die Schüler*innen selbst oder in Gruppen experimentieren, proben und Möglichkeiten erkunden, um Dialoge und Bewegungen einzusetzen und die Szenen fließend werden zu lassen.</p>	<p><i>Languaging:</i></p> <p>Übungsaufgaben für nachhaltiges Lernen (<i>deeper learning</i>).</p> <p>Verbinden Sie Übungsaufgaben mit Möglichkeiten für formatives Feedback (<i>feedback</i> und <i>feedforward</i>) von Lehrperson oder Mitschüler*innen, um den Lernenden zu ermöglichen, ihr Wissen, Verstehen und Können (Fachdiskurs; sprachliche Genres) unabhängig von ihrem Sprachniveau weiterzuentwickeln.</p> <p>Fortlaufend Gelegenheiten zum <i>languaging</i> schaffen und nutzen.</p> <p>Das vereinbarte Bewertungsraster dient zur Orientierung.</p>	<p>Schritt 3d: Das <i>Learning Event</i> begleitende und zum SWYK hinführende Aufgaben</p> <p>Unterstützung der Gruppen durch die Lehrperson: Coaching, Mentoring, <i>Scaffolding</i>, Lerngespräche, Möglichkeiten für <i>languaging</i>.</p>
<b>Ausführen</b>	<p>Bewertung:</p> <p>SWYK wird in drei Teilen betrachtet (Vorbereitung, Leistungsanalyse und Reflexion) gemäß dem Raster und der vereinbarten Bewertungskriterien.</p>		<p>Schritt 4: SWYK-Bewertung</p> <p>Betrachtung der Qualität des erarbeiteten SWYK in Lehrer*innen-, Peer- und Selbstbeurteilung</p>



<b>Reflektieren</b> <b>Abschließen</b>	<p>Reflexion:</p> <p>Nachbesprechung zur Selbst- und Gruppenreflexion</p> <p>Die Reflexion kann in verschiedenen Formen erfolgen und verschiedene Fokussierungen haben, z. B. durch die Betrachtung einer einzelnen Gruppe, um zu überlegen, wie effektiv sie als Team an die Aufgabe herangegangen ist, was sie anders machen würde und warum? Die Selbstbeurteilung der Lernenden kann durch ein Selbstbewertungsraster unterstützt werden.</p> <p>Zielsetzung für mögliche Anschlüsse oder Erweiterungen (etwa auf der Basis von Lerntagebüchern). Beispiel Der Filmtrailer: ein Gruppenentwurf von Filmplakaten, Befragung von Schauspieler*innen, Dreharbeiten, digital – je nach Alter, Stufe und Sprachentwicklung der Lernenden.</p>	<p>Schritt 5: Reflexion</p> <p>Verwenden Sie Techniken und Werkzeuge zur Selbstbewertung, um zu würdigen, was erreicht wurde und um die weitere fachliche und sprachliche Kompetenzentwicklung in den Blick zu nehmen.</p>
---	--	--

## Anhang 2: Die PbC-Einkaufsliste zur Unterrichtsdurchführung

Wenn Sie im PbC-Modus unterrichten, kann es nützlich sein, eine Reihe von Gegenständen zur Verfügung zu haben, auf die Sie sich verlassen können, wenn Sie dramapädagogische Aktivitäten durchführen und SWYK-Aktivitäten vorbereiten.

Erstellen Sie Ihren eigenen PbC-Werkzeugkasten. Sie können mit einer beliebigen Kiste beginnen, oder Sie können eine kleine Kiste im Baumarkt oder Spielwarengeschäft kaufen.

### Grundlagen

#### Papier

(verschiedene Größen: für Präsentationen, Storyboards, Poster, Notizen usw.)

#### Stifte

(verschiedene Arten von Stiften, Marker, Buntstifte, Kreide, Bleistifte)

#### Aufnahmegeräte

(Mobiltelefone, Laptops, iPads, Videos)

### Hilfreich

**Etwas, um die Zeit zu messen** (Stoppuhr, Sanduhr)

**Etwas, um Signale zu geben** (Pfeife, Buzzer, Glocke)

**Befestigungsmittel** (Klebeband, Reißnägel, Magnete)

**Markierungen** (Klebeband, Schnur, Haftzettel)

**Dinge zum Werfen** (Ball, Schaumstoffwürfel, Wollknäuel)

**Behälter zum Sammeln von Gegenständen** (Tasche, Mütze/Hut, Schachtel)

## Anhang 3: Leitlinien für die Gruppenarbeit

### Respekt voreinander haben

- Respektiert die Ideen der anderen
- Respektiert die anderen Gruppenmitglieder
- Unterbrecht Euch nicht
- Jede Meinung zählt
- Seid ehrlich zueinander

### Alle Gruppenmitglieder sollten den gleichen Anteil an der Arbeit leisten

- Alle teilen sich die Verantwortung für die Aufgaben
- Bestimmt nicht alles selbst und lasst andere nicht alles bestimmen

### Eure Gruppe sollte ein gemeinsames Verständnis der Ziele haben, die zu erreichen sind

- Helft Euch gegenseitig dabei, die Dinge zu verstehen

### Seid offen für Kompromisse

- Seid bereit, mit anderen an ihren Ideen zu arbeiten
- Bleibt aufgeschlossen
- Stimmt bei Meinungsverschiedenheiten ab

### Effektive Kommunikation

- Stellt sicher, dass jede\*r in der Lage ist, seine\*ihre Ideen und Probleme zu äußern
- Sagt Eure Ideen, auch wenn sie Euch zuerst wenig relevant erscheinen
- Hört anderen aufmerksam zu
- Kritisiert Euch nicht

### Zeitmanagement

- Seid bei allen Gruppentreffen anwesend und erscheint pünktlich
- Seid bei den Besprechungszeiten flexibel
- Bleibt bei der Sache (schränkt Gespräche über andere Themen ein)

### Seid glücklich in der Gruppe, in der ihr seid

- Bringt Euch so gut Ihr könnt in jede Gruppe ein
- Lasst Euch von dem Potenzial anderer überraschen

## Anhang 4: Dynamische Lernbegleitung für SWYK-Aktivitäten

Die folgende Vorlage ist ein Beispiel für ein Bewertungsraster, die mit und von den Lernenden verwendet wird, um ihr eigenes Lernen zu steuern und den Weg für die dynamische Lernbegleitung (dynamic assessment) zu zeichnen.

Das Raster konzentriert sich nicht nur auf die Ausführung des SWYK, sondern vor allem auf die Lernprozesse in den verschiedenen Phasen zuvor. Dieses Beispiel ist einem Bewertungsraster entnommen, das als Anleitung für die Erstellung, Durchführung und Analyse des SWYK Die Werbeanzeige gedacht ist. Es wurde erstellt und mit den Lernenden zu Beginn des Lernzyklus besprochen. Die Lernenden bezogen sich dann regelmäßig auf die Rubrik „Lerngespräche“ mit ihrem\*r Lehrer\*in und ihren Mitschüler\*innen. Hieran wird deutlich, wie dynamisch, fortlaufend und dialogisch die Lernbegleitung strukturiert ist.

Hinweis: Es kann hilfreich sein, zusätzlich ein separates Kriterienraster mit den Lernenden zu erstellen, das sich auf die Bewertung der Leistung als Endziel des Lernzyklus bezieht.



<b>SWYK: DIE WERBEANZEIGE (THE ADVERT)</b> <b>Ko-Konstruktion eines Assessment-Framework</b>	<b>Details</b>	<b>Aufgabe 1: Erste Vorbereitungen/ Einführung</b>	<b>Aufgabe 2: Aufbau Prioritäten setzen</b>	<b>Aufgabe 3: Proben Verfeinerung</b>	<b>Vorführung</b>	<b>Reflexion Rückmeldung/ Feed forward (Verbesserungsmöglichkeiten für die Zukunft)</b>
<b>KONZEPTE</b> <b>A</b> – Arbeit mit den Fachkonzepten und wie sie im Medium von Werbung zum Ausdruck gebracht werden können. <b>B</b> – Verständnis der Struktur und der Prozesse bei der Erstellung einer Werbeanzeige. <b>C</b> – <b>verstehen</b> , wie fachliche oder thematische Konzepte auf alternative Weise ausgedrückt werden können.	<p>Was sind die relevanten Fachkonzepte?</p> <p>Welche Sprache wird in der Werbung genutzt? Wie unterscheidet sie sich von anderen Arten von Sprache?</p> <p>Was müssen wir tun, um die Werbeanzeige zu erstellen?</p> <p>Wofür werben wir? Warum? Wie? Welche Informationen möchten wir präsentieren?</p>	<p>Welches Vorwissen können die Schüler*innen nutzen?</p> <p>Welche Rollen werden für die Erstellung und Ausführung der Werbeanzeige benötigt?</p> <p>Die Schüler*innen recherchieren die Kriterien für die Erstellung einer "guten Werbung".</p>	<p>Die Schüler*innen entscheiden über Intention und Ziel der Werbeanzeige.</p> <p>Die Schüler*innen einigen sich auf die zu präsentierenden Informationen und das Format der Werbeanzeige.</p> <p>Die Schüler*innen gehen kreativ mit dem Thema und den Fachkonzepten um und finden alternative Möglichkeiten, um ihr Wissen und Kenntnisse zum Ausdruck zu bringen.</p> <p>Die Schüler*innen verteilen die Rollen.</p>	<p>Die Schüler*innen erstellen Skriptentwürfe für die Werbeanzeige:</p> <p>Wie beginnt/endet sie?</p> <p>Welche Sprache wird/wurde verwendet?</p> <p>Welche Botschaft muss vermittelt werden, um das Ziel der Anzeige zu erreichen?</p> <p>Ist der fachliche Inhalt klar?</p> <p>Die Werbung proben: was hat funktioniert, was hat nicht funktioniert.</p> <p>Einigung auf einen endgültigen Entwurf.</p>	<p>Umsetzung bzw. Aufführung der Werbeanzeige.</p> <p>Die Rollen der Schüler*innen sind klar und erkennbar.</p>	<p>Die Schüler*innen bewerten die beworbenen fachlichen oder thematischen Informationen, Zusammenhänge etc.</p> <p>Die Schüler*innen bewerten die Qualität der Werbeanzeige.</p> <p>Aufnahmen des Feedbacks der Lehrperson und der Mitschüler*innen.</p> <p>Gab es Lücken?</p>

<p><b>SPRACHE</b></p> <p><b>A – Verständnis</b> der Sprache der Werbung (Genres, Modi) z.B. die Sprache der Überredung.</p> <p><b>B – Aufbereitung</b> der darzustellenden Informationen in angemessener Sprache und Form</p> <p><b>C – Aneignung</b> der Sprache der spezifischen Rollen (Verhandlung, (An-)Leitung, Vorschlag).</p>	<p>Die Lehrperson unterstützt die Schüler*innen bei der Auswahl eines themen- bzw. fachbezogenen Schwerpunkts für die Werbeanzeige.</p> <p>Die Lehrperson unterstützt die Schüler*innen darin, herauszufinden, wie sie eine Werbeanzeige erstellen können.</p> <p>Die Lehrperson wählt relevante CDFs aus, um das thematische, fachbezogene <i>lanuguaging</i> durch die Schüler*innen zu fokussieren.</p>	<p>Schüler*innen:</p> <p>Lernende untersuchen und analysieren Werbeanzeigen in der Zielsprache:</p> <p>Welche Arten von Sprache werden verwendet?</p> <p>Wie sind die Darsteller*innen positioniert?</p> <p>Welchen Blickwinkel will die Werbung einnehmen?</p> <p>Genres und Register werden betrachtet (Überredung, Angst, Anpreisung, Konsequenzen etc.).</p>	<p>Die Schüler*innen wählen ihre Lieblingswerbung aus und erklären, warum.</p> <p>Auf welche Weise passen die Schüler*innen Sprachtechniken der Werbung an, um ihre eigenen Skripte zu erstellen?</p> <p>Die Schüler*innen betrachten die beabsichtigte Sprachverwendung der ausgesuchten Rollen.</p> <p>Die Schüler*innen erstellen ein Spielskript und beziehen ihr Fachwissen ein.</p>	<p>Ist die Sprache nuanciert?</p> <p>Verraten manche Fragen oder Aussagen eine bestimmte Position? Andere eine andere? Woran ist das zu erkennen?</p> <p>Sind die Identitäten/Ziele der Schauspieler*innen entwickelt und sichtbar?</p> <p>Wie wird das fachliche Wissen der Schüler*innen durch die Figuren präsentiert?</p>	<p>Wenn sie innerhalb einer Rolle agieren, bleibt die Sprache der Schüler*innen situativ und fachlich angemessen und konsistent. Z.B. der*die Regisseur*in gibt Anweisungen, die Teammitglieder machen Vorschläge.</p> <p>Die Schüler*innen machen in der Aufführung ihre Interpretation der Figuren sichtbar.</p>	<p>Die Schüler*innen sehen sich die Aufnahme der Werbeanzeige an und analysieren die verwendete Sprache:</p> <p>War sie angemessen?</p> <p>War sie klar/verständlich?</p> <p>Wie könnte sie verbessert werden?</p>
<p><b>DURCHFÜHRUNG</b></p> <p><b>A – Verständnis</b> der Planungsprozesse und der Auswertung, die mit dem Entwurf und der Durchführung einer Werbeanzeige verbunden sind, um fachliches oder thematisches Lernen zu demonstrieren.</p>	<p>Die Schüler*innen diskutieren und verstehen das SWYK und die Prozesse, die mit der Planung, Vorbereitung, Durchführung und Bewertung verbunden sind:</p> <p>Was müssen wir tun?</p>	<p>Die Schüler*innen sind sich der räumlichen, zeitlichen und organisatorischen Abläufe sowie der Beziehungen zwischen den Rollen bewusst.</p> <p>Was ist der Grund für die Werbeanzeige? Klärung der Ziele und Ergebnisse.</p>	<p>Die Schüler*innen entscheiden über den Ablauf der Werbeanzeige (ggf. mit Unterstützung).</p> <p>Wer ist als erstes, zweites, drittes an der Reihe, welche Darsteller*innen sind wo?</p>	<p>Entwerfen:</p> <p>Die Schüler*innen proben, was jede*r von ihnen tun/sagen wird und wie.</p> <p>Je nach verfügbarer Zeit kann es mehrere Entwürfe geben, bevor der Konsens erreicht ist.</p>	<p>Das SWYK wird durchgeführt und möglichst auch aufgenommen.</p>	<p>Die Schüler*innen reflektieren kritisch nicht nur die Leistung bei der Aufführung des SWYK, sondern auch die Vorbereitung (Lern- und Arbeitsprozesse) und dokumentieren eigene Verbesserungsmöglichkeiten für die Zukunft.</p>

<p><b>B – Schaffen von Gelegenheiten für Lerngespräche.</b></p>	<p>Wie können wir unser Fachwissen und unsere Fähigkeiten effektiv demonstrieren?</p> <p>Wie wird dies bewertet?</p> <p>Unterstützung der Lehrperson bei Aufgaben, die auf <i>Knowledge Activities</i> bezogen sind (Tun, Organisieren, Erklären und Argumentieren)</p>		<p>Schüler*innen entscheiden auch über die Hauptbotschaften/-aussagen zum fachlichen Gegenstand bzw. Thema.</p>	<p>Die Schüler*innen werden angeregt, sich am gemeinsamen Bewertungsraster für die Vorbereitung und Durchführung des SWYK zu orientieren.</p>		<p>Mitschüler*innen werden ermutigt, ihre Leistung und die der anderen Gruppen anhand vereinbarter Kriterien zu bewerten.</p> <p>Hat die Werbeanzeige ihr Wissen und Kenntnisse für das Thema gezeigt?</p> <p>Schüler*innen bereiten die Werbeanzeige zur Veröffentlichung vor –ggf. Schulwebsite oder schriftliche (z.B. gedruckte) Projektdokumentation.</p>
<p><b>ENGAGEMENT</b></p> <p><b>A – aktiv an der Planung, Vorbereitung, Durchführung und Reflexion des <i>Learning Event</i> teilnehmen und dazu beitragen</b></p>	<p>Schüler*innen:</p> <p>Habe ich mich aktiv an der Gruppenarbeit beteiligt?</p> <p>Habe ich aktiv an Lerngesprächen teilgenommen?</p> <p>Wie kann ich zum Projekt Die Werbeanzeige beitragen und mich beteiligen?</p> <p>Habe ich bei Bedarf um Hilfe gebeten?</p>	<p>Die Schüler*innen führen Lerngespräche mit Mitschüler*innen sowie der Lehrperson.</p> <p>Die Schüler*innen lassen sich auf <i>Languaging</i>-Prozesse ein und beteiligen sich an sprachlichen Aushandlungen.</p>	<p>Die Schüler*innen führen Lerngespräche mit Gleichaltrigen und der Lehrperson.</p> <p>Die Teilnehmer*innen bringen Ideen und kreative Vorschläge ein, hören aber auch anderen zu.</p>	<p>Die Schüler*innen führen Lerngespräche untereinander sowie der Lehrperson.</p> <p>Verantwortung übernehmen und Teamzugehörigkeit leben.</p> <p>Kritische Analyse, wie die Anzeige verbessert werden könnte (z.B. eigener Beitrag und der ganzen Gruppe, mehr Klarheit des Fachinhalts).</p>	<p>Die Teilnehmer*innen zeigen Engagement für ihre Rolle und die Durchführung des SWYK.</p>	<p>Lerngespräche mit Mitschüler*innen/Lehrperson führen.</p> <p>Die Zusammenarbeit reflektieren und wie gut Aufgaben erledigt wurden...; Hinweise für die Zukunft.</p> <p>War ich kritisch/selbstbewusst/motiviert?</p> <p>Habe ich mich einlassen können? Konnte ich die Arbeit als eine positive Lernerfahrung erleben?</p>

## Anhang 5: Selbstbewertungsraster für Schüler\*innen

Das Erstellen von Bewertungsrastern mit den Schüler\*innen soll zu klaren Kriterien führen, anhand derer sie ihr eigenes fachliches oder themenbezogenes Lernen reflektieren und bewerten können. Die Erarbeitung der Kriterien sollte im Zuge von Lerngesprächen erfolgen, um sicherzustellen, dass sich alle Lernenden darüber im Klaren sind, was mit den Kriterien in Bezug auf das, was sie tun, wissen und wie sie die Ziele erreichen sollen, gemeint ist. Wenn die Lernenden sich ihr Lernen zu eigen machen, sind sie in der Regel motivierter, eine wichtige Voraussetzung für nachhaltiges Lernen. Für die Kriterien, die aufgenommen werden, sind die Überlegungen aus dem Learning Event Planner wichtige Anhaltspunkte.

Kriterien sollten für die Schüler\*innen verständlich formuliert werden, damit sie mit ihnen umgehen können. Entsprechend kann auch die Bewertungsskala formuliert werden, je nach Alter der Schüler\*innen und dem jeweiligen Fokus des Learning Event sowie den persönlichen Vorlieben der Lernenden. Zum Beispiel kann eine 2-1-0 Bewertung (2–voll erreicht, 1–teilweise erreicht, 0–nicht erreicht) ausreichend sein; oder 3-2-1-0 (3–übertroffen, 2–erfüllt, 1–entwickelnd, 0–angefangen); oder begonnen, auf dem Weg, vorbildlich vollendet. Die Kriterien sind dann sinnvoll, wenn sie für jede Skala während des gesamten Prozesses herangezogen werden und nicht nur für eine abschließende Betrachtung.

Die Tabelle unten bietet einen Ausgangspunkt. Sie kann beliebig verändert werden, denn die nützlichsten Bewertungsraster werden von Lehrer\*innen und Schüler\*innen gemeinsam erstellt.





Kriterien für die Selbstbeurteilung		Nachweise	2 Abgeschlossen	1 Teilweise abgeschlossen	0 Unvollständig
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Das habe ich gelernt ...</li> <li>2. Darüber kann ich reden ...</li> <li>3. Darüber kann ich schreiben ...</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• die Grundsätze der Erstellung einer Werbeanzeige</li> <li>• das Vorgehen bei der Erstellung einer Werbeanzeige</li> <li>• die Produktion einer Werbeanzeige</li> <li>• die Sprache der Werbung</li> <li>• wie ein Anzeigenformat verwendet werden kann, um mein Fachwissen zu demonstrieren</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mindmap der Werbeanzeige (Planung) mit Fachkonzepten</li> <li>2. Entwürfe/Skizzen der Werbeanzeige mit Anmerkungen für den nächsten Entwurf</li> <li>3. die Rolle, die ich in meiner Gruppe gespielt habe, die zur Produktion führte</li> <li>4. Ich habe Lerngespräche geführt.</li> <li>5. Ich habe verstanden, wie ich das Konzept der Werbung nutzen kann, um mein eigenes Lernen von fachlichen Themen zu demonstrieren.</li> </ol>			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Das kann ich ausdrücken...</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• die Bedeutung des Themas unter Verwendung der Sprache der Überzeugung.</li> <li>• wichtige Aussagen prägnant und effektiv ausdrücken.</li> <li>• mich selbst visuell und durch meinen Körper und Bewegung.</li> <li>• Fachwissen sicher in mehr als einer Sprache.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ich kann „Überzeugungssprache“ richtig verwenden – ich habe sie im Skript unterstrichen.</li> <li>2. Ich kann Schlüsselaspekte der Werbesprache so zusammenzufassen, dass ich sie wiederverwenden kann.</li> <li>3. Ich habe aufgelistet, wie ich Sprache zur Erklärung und Diskussion in meiner Gruppe verwendet habe.</li> <li>4. Ich habe das Erarbeiten meines Themas durch das Erstellen einer Werbeanzeige erleichtert oder vertieft.</li> <li>5. Ich kann mein Wissen und mein Verständnis zum Thema ausdrücken.</li> </ol>			

Kriterien für die Selbstbeurteilung		Nachweise	2 Abgeschlossen	1 Teilweise abgeschlossen	0 Unvollständig
1. Ich habe...	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selbstvertrauen für den Auftritt in der Werbeanzeige gewonnen.</li> <li>• neue Vokabeln und Redewendungen gelernt, die ich im nächsten <i>Learning Event</i> wieder verwenden kann.</li> <li>• eigene Recherchen zur Werbung durchgeführt.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. die Durchführung des SWYK gefilmt.</li> <li>2. den Film kritisch analysiert.</li> <li>3. eine Liste erstellt, worauf ich mich als nächstes konzentrieren möchte (Thema, Sprache, Prozess usw.).</li> <li>4. mein eigenes Portfolio mit Werbeanzeigen, die ich analysiert habe, erstellt.</li> <li>5. die Werbeanzeige genutzt, um mein eigenes Lernen des Themas zu demonstrieren.</li> </ol>			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. In meiner Gruppe habe ich...</li> <li>2. Ich bin ...</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zur Produktion des Werbespots durch meine Gruppe beigetragen.</li> <li>• eine bestimmte Rolle übernommen.</li> <li>• mir bewusst geworden, wie ich Werbung kritisch auswerten kann, um mein Verständnis auszudrücken.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Vorschläge gemacht, wie wir Werbung nutzen können, um unser Fachwissen zu demonstrieren.</li> <li>2. die Möglichkeit genutzt, eine Aufgabe zu übernehmen, um meine Kommunikations- und Organisationsfähigkeiten zu entwickeln.</li> </ol>			



## Anhang 6: Poster-Vorlage

*Machen Sie das Learning Event für alle sichtbar. Schreiben Sie das Thema des Projekts in die Wolke am unteren Rand des Plakats und das SWYK in die Wolke am oberen Rand. Den Platz dazwischen können Sie nutzen, um den Weg vom Anfang bis zum Ende des Projekts zu skizzieren.*

The poster template is enclosed in a blue hand-drawn border. It features two clouds: a large orange-outlined cloud at the top and a large light-blue filled cloud at the bottom. In the top right corner, there is a small logo consisting of three overlapping circles: a red one with a white 'P', a blue one with a white 'b', and a yellow one with a white 'C'. In the bottom left corner, there is the European Union flag logo followed by the text 'Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union'.

## Anhang 7: Projektplan

*Der Projektplan ist ein Visualisierungswerkzeug, um einen einfachen Projektüberblick zu ermöglichen und die Kommunikation zu verbessern. Er lässt sich gut zur Planung eines längeren Entwicklungsprozesses einsetzen.*

Datum:

Version:

<p><b>ZWECK</b></p> <p>Was ist die Idee unseres PbC-Projekts?</p> <p>Was wollen wir erreichen?</p>				
<p><b>BUDGET</b></p> <p>Brauchen und/oder haben wir Geld für das, was wir planen?</p>	<p><b>TEAM</b></p> <p>Wer könnte teilnehmen?</p> <p>Wer sind die relevanten Beteiligten?</p>	<p><b>MILESTONES</b></p> <p>Was sind die relevanten Schritte?</p>	<p><b>QUALITÄT</b></p> <p>Auf welche Weise werden wir oder andere von PbC profitieren?</p> <p>Wie können wir dies sichtbar machen?</p>	<p><b>OUTCOME</b></p> <p>Was ändert sich durch den Einsatz von PbC in unserem Profil oder Lehrplan?</p>
<p><b>RESSOURCEN</b></p> <p>Was wird benötigt?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Material</li> <li>- Räume</li> <li>- Handouts</li> <li>- Werkzeuge/Requisiten</li> </ul>			<p><b>CHANCEN / RISIKEN</b></p> <p>Was sind die Chancen?</p> <p>Was sind die Risiken?</p>	<p><b>NACHHALTIGKEIT</b></p> <p>Wie können wir aus unseren Erfahrungen für die Zukunft lernen?</p>

## Anhang 8: Ergänzende Theateraktivitäten

Die folgenden Übungen können als einzelne Einheit verwendet oder aber kombiniert werden, wenn Sie mit einem kürzeren Zeitrahmen arbeiten. Sie können z. B. ein Märchen nehmen und zuerst ein Storyboard dafür erstellen, dann mit der Darstellung der Szenen durch Standbilder fortfahren und zuletzt den Dialog und die Bewegungen hinzufügen.

### Das Inserat (Advertisement)

Die Spieler\*innen schreiben ein kurzes Inserat, in der sie Gegenstände verkaufen. Die Anzeigen können von ihren Schöpfer\*innen vorgelesen werden oder in einen Hut gesteckt, herumgereicht und laut vorgelesen werden.

- Die Schüler\*innen schreiben Inserate oder Kontaktanzeigen, in denen nach berühmten historischen Persönlichkeiten gesucht wird, aber ohne direkt zu sagen, um welche Person es sich handelt. Wenn jemand glaubt zu wissen, wer die Person ist, dann steht er\*sie auf und erklärt, warum er\*sie denkt, dass es DIESE Person sein könnte.
- Die Schüler\*innen schreiben Inserate, die für wissenschaftliche Abläufe werben. Sie erklären, warum es ein erstaunlicher Ablauf ist und jede\*r daran denken sollte, diesen zu haben, z. B. das Verdauungssystem, das Immunsystem.
- Die Schüler\*innen schreiben ein Inserat für Bakterien.
- Die Schüler\*innen schreiben ein Inserat, das die Schwerkraft verkauft.
- Die Schüler\*innen versuchen, ein berühmtes Buch/Spiel zu verkaufen.
- Die Schüler\*innen bewerben ein Medikament und was es bewirkt.

### Der Spaziergang durch die Lebensjahre (The Age Walk)

Diese Aktivität bietet, wie auch andere „Spaziergang“-Spiele, die Möglichkeit, den Einsatz von Personifizierungen zu üben. Der\*Die Erzähler\*in kann Charaktere in den Spaziergang einführen, wie z. B. Angst, Liebe, Ehrgeiz, Prüfungen, extremes Wetter. Diese Charaktere könnten von den Spieler\*innen in der Handlung gespielt werden oder könnten etwas sein, auf das alle reagieren.

- Die Schüler\*innen gehen von einem Stehkreis aus in der gleichen Richtung herum. Der\*Die Lehrer\*in ruft ein Alter in den Raum, beginnend mit 3. Die Teilnehmer\*innen sollten sich in dieses Alter hineinversetzen, indem sie die Art und Weise, wie sie miteinander sprechen, wie sie gehen und interagieren oder die Art der Beziehungen, die sie eingehen, anpassen. Sobald die Idee verstanden wurde, erhöht der\*die Lehrer\*in das Alter von 5 auf 7 auf 10 auf 12 auf 15 auf 16 auf 18 auf 20 auf 25 und dann in Fünf-Jahres-Schritten. Vor jedem Wechsel brauchen die Teilnehmer\*innen Zeit, um an den körperlichen, stimmlichen und emotionalen Qualitäten zu arbeiten, die für das jeweilige Alter angemessen sind. Im Alter von achtzig Jahren wird die Übung beendet, indem zum Alter von 3 Jahren zurückgekehrt wird.

- Während des Spaziergangs werden Teilnehmer\*innen willkürlich aus dem Kreis „entfernt“. Sie können so tun, als würden sie „sterben“ oder „auswandern“. (Die ausgeschiedenen Spieler\*innen müssen sich hinsetzen).
- Bei dieser Übung geht es darum, schnelle Entscheidungen für die Etablierung von Charakteren und Dialogvariationen zu treffen, sowie um den offensichtlichen Spaß, verschiedene Altersstufen physisch darzustellen. Die Teilnehmer\*innen diskutieren in Dreiergruppen die Entscheidungen, die für verschiedene Charaktere getroffen wurden. Wann haben sie sich zum ersten Mal verliebt, sind zur Schule gegangen, welche Jobs hatten sie, wann hatten sie ihre erste Zigarette/ihren ersten Drink/Kuss/Sex? Haben sie geheiratet, Kinder bekommen, sich scheiden lassen, sich zur Ruhe gesetzt usw.? Haben die Charaktere eigene Erfahrungen widerspiegelt oder waren sie komplett erfunden?

### Der Schöpfungsmythos (Creation Myth)

Eine sehr nützliche Übung für die Kreativität der Gruppe und das Erstellen von Erzählungen. Besonders relevant für den Dokumentarfilm (The Documentary), die Werbeanzeige (The Advert) und die Ausstellung (The Exhibition).

- Die Spieler\*innen arbeiten in Teams von etwa fünf Mitgliedern.
- Die Teams bekommen ihr Objekt, ihr Bild oder eine Karteikarte mit einem Thema präsentiert und haben die Aufgabe, eine Entstehungsgeschichte dazu zu schreiben.
- Die Aufgaben sollten themenspezifisch sein, z. B. die Erfindung des Flugzeugs, der Wäscheklammer, des Seifenstücks, des iPhones, die Entdeckung des Penicillins, des Archimedischen Prinzips oder des Versailler Vertrags.
- Den Spieler\*innen wird Zeit gegeben, über den Gegenstand/die Idee nachzudenken, den Nutzen, den er/sie erfüllt und wie das Leben vor ihm/ihr ausgesehen hätte.
- Ihre Geschichten sollten im Allgemeinen in einem dreistufigen Format gespielt werden: das Leben ohne das Objekt, die Erschaffung des Objekts und das Leben mit dem Objekt.
- Ein\*e Spieler\*in aus dem Off spricht zwischen den Szenen und der Rest spielt die Geschichte, indem entweder Personen oder Dinge gespielt werden.

### Das DVD-Tanzspiel (DVD Dance Game)

Eine einfache Bewegungsübung, die es den Spieler\*innen ermöglicht, sich auf ihren Körper zu konzentrieren und einfache Befehle zu befolgen, während die Musik spielt. Eine praktische Aufwärmübung, um sich als Spieler\*in zu konzentrieren. Sie ist besonders als Aufwärmübung für Flashmobs geeignet. Die Lehrperson kann die Leitung übernehmen, während die Spieler\*innen die Darsteller\*innen sind. Hier sind einige der Tanzschritte, die Sie einbauen können:

- Rückwärtsspulen: Für diese besondere Pose müssen die Spieler\*innen rückwärtslaufen oder gehen
- Aufnahme oder Schnapsschuss: Wenn der\*die Spielleiter\*in dieses Wort ausruft, müssen die Spieler\*innen ein lustiges Gesicht machen.

- Zeitlupe: In dieser besonderen Pose kann der\*die Spieler\*in wählen, ob er\*sie tanzen, gehen oder rennen möchte, aber in einer langsamen und übertriebenen Weise.
- Stopp: Die Spieler\*innen müssen sofort aufhören und „einfrieren“, was auch immer sie gerade tun.
- Pause: Die Spieler\*innen müssen anfangen zu springen, sobald dieses Wort ausgerufen wird.
- Kaputte/Zerkratzte Schallplatte: Die Spieler\*innen müssen (sich) ihren eigenen verrückten Tanzschritt ausdenken (freestyle).

### Das Standbild (Freeze Frame)

Mit Standbildern zu arbeiten bedeutet, die Handlung eines Ereignisses auf wesentliche Aspekte herunterzubrechen. Ein Theaterstück, eine Geschichte oder ein Film wird wie in einer Fotografie oder einem einzelnen Bild eines Videos „eingefroren“. Auch als Tableaux bekannt, ist die Technik des Standbildes als Hinführung zum Storyboarding oder im Anschluss daran äußerst nützlich und flexibel.

- Die Übung ist nützlich, da jede\*r in die vorherige Diskussion des gewählten Themas einbezogen wird. Es wird gemeinsam über die Abfolge der Ereignisse und wie sie passiert sind nachgedacht. Die Schüler\*innen überlegen auch, wer die Hauptakteur\*innen des gewählten Themas waren, wo die Menschen waren, als das Ereignis stattfand und was die Einflussfaktoren in und um das Ereignis waren.
- Nach der Diskussion muss die Gruppe die Standbilder und den Wechsel von einem Standbild zum nächsten proben. Es ist wichtig, dass sie versuchen, den Übergang von einem Bild zum nächsten so fließend wie möglich zu gestalten.
- Jede Körperhaltung soll etwa drei Sekunden lang gehalten werden. Der\*die Lehrer\*in erklärt, dass es wie eine Fotostory ist, bei der die Schüler\*innen nicht mimen oder schauspielern, sondern durch ihre Körperhaltung und Gestik die Handlung beschreiben sollen.
- Die Gruppe führt ihre Standbildsequenz vor der gesamten Klasse auf. Die anschließende Diskussion wird von der Lehrkraft geleitet. Oft ist es notwendig, dass die Lehrkraft die Spieler\*innen bittet, ihre Positionen nochmals einzunehmen und die ganze Gruppe durch jedes einzelne Standbild zu führen.
- Diese Technik ist auch flexibel, da sie lehrplanübergreifend in den Bereichen Literatur, Geografie und Naturwissenschaften eingesetzt werden kann. Die Gruppen können Standbilder verwenden, um Metamorphosen zu veranschaulichen, z. B. vom Froschlaich zum Frosch oder von der Raupe zum Schmetterling.

### Variation

Standbilder mit Ereignissen fordert die Spieler\*innen auf, sich fünf Dinge zu überlegen oder aufzuschreiben, die ihnen im Urlaub beim letzten Besuch im Schwimmbad, auf der Bank, in einem Restaurant, bei einem Fußballspiel, beim Einkaufen, in der Schule usw. passiert sind.



## Standbilder (Freeze Frames)/Gedankenspur (Thought tracking)/Action Clip

Standbilder sind eine sehr zugängliche Schauspielstrategie, bei der die Darsteller\*innen wie in einer Fotografie statische Positionen einnehmen, um ein Objekt, einen Moment in der Zeit, eine Szene aus einem Buch oder einen DNA-Strang darzustellen.

Die Gedankenspur ist eine Strategie, mit der Darsteller\*innen spontan ausdrücken sollen, wie sie sich fühlen oder wer sie in einem Standbild sind. Die Lehrperson tippt Schüler\*innen auf die Schulter und der\*die Schüler\*in drückt aus, wer er\*sie in der Szene ist, welche Aufgabe er\*sie in der Szene hat und sogar wie er\*sie sich fühlt. Wenn ein\*e Schüler\*in ein unbelebtes Objekt darstellt, z. B. einen Tisch, kann er\*sie auch ausdrücken, wie er\*sie sich fühlt oder was er\*sie gesehen hat!

Ein Action Clip besteht darin, dass die Lehrperson in die Hände klatscht und das Standbild in eine kurze Improvisation übergeht. Die Personen oder Gegenstände im Standbild werden lebendig und interagieren. Die Aktion stoppt und friert wieder ein, wenn die Lehrperson „cut“ oder „einfrieren“ sagt.

### Das Märchen (Fairy-tale)

- Die Spieler\*innen werden in Gruppen von 4 bis 5 Personen aufgeteilt und jede Gruppe erhält ein Märchen, das sie darstellen soll.
- Jede Gruppe kann entweder das gleiche Märchen bekommen (es ist interessant zu sehen, wie unterschiedliche Ideen zwischen den Gruppen entstehen, selbst wenn die Geschichte die gleiche ist) oder aber sie führen jeweils ein anderes auf.
- Bevor sie beginnen, müssen die Schüler\*innen das Märchen zunächst rekapitulieren. Dabei machen sie die Schlüsselmomente der Handlung ausfindig.
- Die Spieler\*innen verteilen die Charaktere untereinander und legen fest, welche Momente des Märchens sie nachspielen werden.
- Es ist sinnvoll, das Märchen in 4 oder 5 kurze Szenen aufzuteilen, damit es nicht so überwältigend wirkt, als wenn die ganze Geschichte nacherzählt wird.
- Die Spieler\*innen fangen an, ihre Szenen zu üben, indem sie sich Dialoge und Bewegungen ausdenken und sie fließend von einer zur anderen Szene übergehen lassen.
- Jede Gruppe führt dann ihr Märchen vor dem Rest der Klasse auf und achtet darauf, dass sie nach jeder Gruppe ein Feedback von den Mitschüler\*innen erhält.

### Das Märchen kombiniert mit Standbildern (Fairy-tale combined with Freeze Frame)

Dies kann für Gruppen jüngeren Alters oder für Gruppen, die sehr neu im Theaterspiel sind, nützlich sein, da sie das Märchen Schritt für Schritt durchführen können und im Laufe der Zeit mehr Wissen und Selbstvertrauen gewinnen.



- Erste Phase: Jede Gruppe erstellt das Märchen mithilfe von Standbildern, wobei jede Person eine Rolle in jedem Standbild spielt. Die Geschichte kann mit drei oder vier Standbildern erzählt werden, drei wären am besten für eine jüngere Altersgruppe.
- Zweite Phase: Nachdem jede Gruppe ihr Märchen in Form von Standbildern präsentiert hat, gehen die Schüler\*innen zurück in ihre Gruppen und fügen in jede Szene ein Wort pro Person ein, außerdem können sie Bewegungen hinzufügen.
- Dritte Phase: Wieder wird jede Gruppe ihre Märchen mit Worten und Bewegungen präsentieren. Sie werden dann dazu übergehen, Sätze zu bilden, wobei die Schüler\*innen wiederum darauf achten sollen, dass jede Person in jeder Szene spricht. Wenn sie nun ihre Märchen zum letzten Mal präsentieren, sollten diese wie ein kurzes Theaterstück aussehen.

### Das Funky Chicken Spiel (Funky Chicken Game)

Ein albernes, aber lustiges Spiel, das die Spieler\*innen in einer Gruppe ohne Leistungsdruck in Bewegung bringt. Die Idee des Spiels ist folgende: Eine Person (der\*die Spielleiter\*in) präsentiert den Text, der Rest der Gruppe antwortet, dann werden einige Bewegungen gemacht. Eine nützliche Einführung für Flashmobs.

Text:

Anleiter\*in: I want to see your funky chicken!

Gruppe: What's that you say?

Anleiter\*in: I said I want to see your funky chicken

Gruppe: What's that you say?

Anleiter\*in: I said oo, ah, ah, ah, oo, ah, ah, ah

Während der letzten beiden Zeilen des Textes bewegen sich alle Spieler\*innen in Richtung Kreismitte und führen die Bewegungen aus, die der\*die Spielleiter\*in vorgegeben hat.

Dann wird der Text wiederholt, aber die Bewegung wie ein flippiges Huhn (die funky chicken Bewegung) wird durch eine andere Tanzbewegung ersetzt. Jedes Mal werden alle vorgeschlagenen Bewegungen wiederholt (für die letzten beiden Zeilen).

Beispiele für Bewegungen:

Frankenstein: Die Spieler\*innen halten ihre Arme und Hände vor die Brust und bewegen sich wie Zombies.

Elefant: Die Schüler\*innen machen mit ihren Armen einen Elefantenrüssel.

Queen Elizabeth: Die Schüler\*inne formen eine Untertasse und eine Tasse mit den Händen und trinken Tee, wie es die Königin tun würde.

Superman: Die Schüler\*innen nehmen eine Haltung wie Superman beim Fliegen ein.

Rosa Flamingo: Die Spieler\*innen stehen auf einem Bein und springen herum.

Sumo-Ringer\*in: Die Spieler\*innen stampfen mit jedem Bein, mit angewinkelten Armen und geballten Fäusten, wie ein\*e Sumo-Ringer\*in, der\*die sich auf den Kampf vorbereitet.

### Das ist Dein Leben (This is Your Life)

Basierend auf der bekannten Fernsehserie, in der ein\*e Prominente\*r mit Gesichtern aus seiner\*ihrer Vergangenheit konfrontiert wird, nicht unbedingt in chronologischer Reihenfolge, und in Erinnerungen an vergangene Zeiten geschwelgt wird. Ähnelt dem Spaziergang durch die Lebensjahre, nur dass dieses Mal die Lebensgeschichte eine Gruppenarbeit ist. Die Schüler\*innen diskutieren kurz die wichtigen Momente und Beziehungen, die ein Leben ausmachen können.

Ein\*e Spieler\*in sitzt auf einem Stuhl an der offenen Seite eines Halbkreises aus Stühlen. Sein\*Ihr Leben soll dargestellt werden, aber im Moment weiß er\*sie noch nichts darüber. Einzelnen nähern sich die Spieler\*innen der Hauptfigur und leiten Szenen aus dem Leben der Figur ein. Jede\*r Spieler\*in löst den\*die vorherige\*n Spieler\*in ab und beginnt eine völlig andere Szene. Jede Szene muss sowohl enthalten, wer und wo die Charaktere sind, als auch, wann im Leben die Szene stattfindet. Ein\*e Spieler\*in kann mehr als einmal mit dem\*der Schauspieler\*in interagieren, solange sein\*ihr Charakter konstant bleibt. Z.B. wird der Freund des ersten Dates zum Liebhaber, der die Ehe zerstört hat und kann dann derjenige sein, der den Gebrauchtwagen verkauft hat, der das einzige Kind getötet hat, usw. Die Rolle kann sich ändern, aber der Charakter bleibt derselbe. Wenn die Übung mit verschiedenen Hauptfiguren wiederholt wird, fordert die Lehrperson die Gruppe auf, gänzlich unterschiedliche Leben zu erfinden.

### Die „Kauderwelsch“-Anzeige (Gibberish Advert)

Ein\*e Spieler\*in hält ein beliebiges Objekt in der Hand und versucht, das Publikum mit einem Verkaufsgespräch davon zu überzeugen, das Objekt zu kaufen. Der\*Die Spieler\*in beschreibt die Funktion, die Vorteile gegenüber anderen, ähnlichen Objekten und den erstaunlichen Preis, für den es verkauft wurde. Dies alles geschieht in „Kauderwelsch“. Neben dem\*der Spieler\*in 1 steht der\*die Spieler\*in 2, dessen\*deren Aufgabe es ist, alles zu übersetzen, was der\*die Spieler\*in 1 sagt. Diese Tätigkeit führt zu spontaner Improvisation, schnellem Denken und vielen Lachern.

### Das „Kauderwelsch“-Musical (Gibberish Musical)

Eine einfache, aber effektive Übung, die es den Spieler\*innen ermöglicht, die eigene Aufmerksamkeit auf die Darstellung zu richten, ohne sich auf das Merken von Wörtern konzentrieren zu müssen. Das Wichtigste bei dieser Übung ist, den Spieler\*innen zu sagen, dass sie frei sein und nicht zu viel darüber nachdenken sollen, was sie tun, da sie so effektiver etwas gestalten können.

- Die Spieler\*innen sollten in Paaren oder Dreiergruppen aufgestellt werden.
- Jeder Gruppe kann eine Art von Musical vorgegeben werden, z. B. Komödie, Romantik oder Tragödie. Anfänger\*innen oder jüngere Spieler\*innen können ein Musical wählen, das sie beide kennen und die Geschichte in Kauderwelsch erzählen.
- Es sollte nur eine kurze Szene sein, nur 8-10 Zeilen.
- Eine Person singt ihrem\*r Partner\*in in Kauderwelsch vor.

- Er\*Sie antwortet dann in Kauderwelsch.
- Dann kommen sie am Ende der Szene in einem schönen/schrecklichen Kauderwelsch-Duett zusammen.
- Als Einführung in diese Übung kann eine musikalische Szene unter Verwendung der Vokallaute erstellt werden, anstatt direkt in Kauderwelsch zu singen, da dies für Anfänger\*innen eine schwierige Aufgabe sein kann. Während sich jede\*r Partner\*in durch die Szene bewegt, kann jede Zeile mit einem anderen Vokal gesungen werden, z. B. „A, aaa, a, aaa, a“, wobei der\*die Partner\*in mit einem neuen Vokal antwortet.

### **Der gute, der schlechte und der schreckliche Ratschlag (The Good the Bad the Ugly Advice)**

Drei Spieler\*innen sitzen in einer Reihe vor der Gruppe. Sie sind der\*die gute, der\*die schlechte und der\*die schreckliche Ratgeber\*in. Das Publikum stellt Fragen oder beschreibt Probleme, für die sie einen Rat brauchen. Die drei Spieler\*innen geben nacheinander gute, schlechte und wirklich katastrophale Ratschläge zu jedem Problem.

Die Lehrperson steuert die Fragen und Antworten und stellt sicher, dass jedes Problem/jede Frage eine Antwort von jedem\*r Ratgeber\*in erhält. Wenn der ‚schlechte Rat‘ wirklich schlecht ist, dann sollte der ‚schreckliche Rat‘ noch schlechter sein. Fügen Sie ab und zu eine\*n neue\*n ‚gute\*n Ratgeber\*in‘ hinzu und tauschen Sie die Antwortenden der Reihe nach aus oder je nach Gruppengröße alle drei Ratgeber\*innen nach ein paar Fragen.

### **Der Gedankenspaziergang (Guided Story)**

- Alle Spieler\*innen legen sich auf den Boden, und der\*die Lehrer\*in ermutigt sie, ihren Körper zu entspannen.
- Der\*Die Lehrer\*in beginnt damit, die Sinne der Schüler\*innen anzusprechen, und fragt sie, was sie in der Nähe und in der Ferne hören können. Die Schüler\*innen werden eingeladen, eine Reise durch ihre Gedanken zu unternehmen.
- Der\*Die Lehrer\*in lädt die Schüler\*innen ein, einen Spaziergang durch ihre Gedanken zu machen. Sie gehen z. B. eine Straße entlang, die sie sehr gut kennen, dann eine kleinere Straße, die sie nicht kennen.
- Dann passiert etwas Unerwartetes. Die Spieler\*innen stellen sich vor, was das ist.
- Der\*Die Lehrer\*in bittet die Spieler\*innen, mit ihrer Aktion zum Ende zu kommen. Sie öffnen ihre Augen, stehen langsam wieder auf und tauschen ihre Geschichten aus.



## Der geführte Spaziergang (Guided Walk)

- Die Spieler\*innen entscheiden sich in Paaren für die Rollen A und B. A ist der\*die Führer\*in, B soll geführt werden.
- B schließt die Augen, und A wird angewiesen, B mit seiner\*ihrer Stimme auf eine Reise durch die Umgebung zu führen, in der er\*sie sich befindet.
- A wird angewiesen, B nicht zu berühren. Der geführte Spaziergang soll möglichst viele Sinne ansprechen.
- Nach einer angemessenen Zeit tauschen sie die Rollen.

## Gruppenpantomime (Group Mime)

Dies kann in mehreren Schritten erfolgen, wie unten beschrieben:

Messer und Gabel/Zehn-Sekunden-Objekte (Knife and Fork/Ten Second Objects)

- Die Spieler\*innen arbeiten in Paaren.
- Die Lehrperson bittet die Paare, verschiedene Objekte darzustellen. Sie haben dafür 10 Sekunden Zeit.
- Jede Gruppe wird dann zeigen, wie sie das jeweilige Objekt dargestellt hat.
- Nach ein paar Runden werden sie aufgefordert, ein passendes Geräusch und eine passende Bewegung für das Geräusch zu machen.

Beispiele für Objekte:

Ein Vulkan, eine Blume in einem Blumentopf, eine Pyramide, ein Messer und eine Gabel

Ein großes fahrendes Fahrzeug als Pantomime (Miming a large moving vehicle)

- Ein\*e Spieler\*in ist der\*die Fahrer\*in oder Beifahrer\*in, der\*die andere muss das Fahrzeug bilden.
- Spieler\*innen sollten Geräusche hinzufügen.
- Die Spieler\*innen sollten versuchen, nicht nur ein Teil darzustellen, sondern auch, wie es funktioniert. Wenn wir Zugtüren sehen, wie werden diese geöffnet?
- Um den Spieler\*innen zu helfen, können sie sich verschiedene Fahrzeugtypen ansehen und deren Hauptbestandteile untersuchen.
- Den Spieler\*innen sollte genügend Zeit zur Vorbereitung gegeben werden.

Haushaltsgeräte als Gruppenpantomime (Group Household Appliance Mime)

- In Gruppen müssen die Spieler\*innen ein Haushaltsgerät nachahmen. Ein\*e Spieler\*in kann der\*die Bediener\*in sein.
- Die Schüler\*innen sollen auch Geräusche dazu machen. Wie bei der vorherigen Pantomime hilft es, wenn die Spieler\*innen besprechen können, was die einzelnen Komponenten ihres Gegenstands sind und wie sie funktionieren.
- Während der Pantomime sollten die Schüler\*innen versuchen, alle Möglichkeiten und Funktionen ihres Geräts zu zeigen. Wenn sie eine Waschmaschine pantomimisch darstellen, können sie die Maschine mit Wasser füllen, spülen und die verschiedenen Geschwindigkeiten demonstrieren. Sie können auch das Ein- und Ausschalten demonstrieren.

### Tiere als Gruppenpantomime (Group Animal Mime)

- In Gruppen von fünf bis acht Spieler\*innen suchen sich die Spieler\*innen ein Tier aus, das sie gemeinsam als Team pantomimisch darstellen sollen.
- Die Spieler\*innen sollten über alle Teile des Tieres nachdenken und darüber, wie sie zusammenwirken, um die Form und Bewegung ihres Tieres zu erzeugen.
- Das Tier sollte nicht statisch sein, sondern aufstehen und herumlaufen, Geräusche machen und dann schlafen gehen.

### Hot Spot

Hot Spot ist ein Spiel, das die Improvisationstechniken stärkt und den Spieler\*innen ermöglicht, Ideen zum Geschichtenerzählen zu entwickeln.

- Hot Spot beginnt damit, dass die Gruppe in einem Kreis steht.
- Eine Anregung kann durch die Lehrperson oder andere Spieler\*innen gegeben werden, ist aber nicht notwendig. Eine Person tritt in die Mitte des Kreises und beginnt eine Geschichte zu erzählen, für Anfänger\*innen kann es eine Geschichte sein, die der Gruppe bekannt ist. Fortgeschrittene Gruppen können beginnen, ihre eigene Geschichte zu improvisieren.
- Nach ein paar Zeilen der Geschichte muss jemand den\*die Spieler\*in in der Mitte abklopfen und seinen\*ihren Platz einnehmen. Diese\*r Spieler\*in beginnt dann, eine neue Geschichte zu erzählen, die irgendwie von der vorherigen Geschichte inspiriert ist. Er\*Sie könnte zum Beispiel eine Figur aus der vorherigen Geschichte, ein Thema oder die Umgebung verwenden.
- Das wird zum Muster, indem ein\*e Spieler\*in nach dem\*der anderen in die Mitte des Kreises tritt, um eine Geschichte zu erzählen. Die Spieler\*innen im umgebenden Kreis können unterstützen, indem sie Soundeffekte hinzufügen, z. B. wenn eine Tür knarrt, es regnet, ein Baby weint usw.
- Der Kreis bietet auch Unterstützung durch das Ablösen, um die Übung voranzutreiben und den\*die Spieler\*in nicht zu lange in der Mitte zu lassen.

Dies kann auch mit Gesang gespielt werden, um die Spieler\*innen mit Singen vertraut zu machen.

- Eine Person geht in die Mitte und singt ein bekanntes Lied.
- Diese Person wird von jemand anderem abgelöst.
- Die nächste Person singt ein mit dem vorherigen verwandtes Lied.
- Jede Person sollte sich nur wenige Sekunden in der Mitte aufhalten, bevor sie abgelöst wird.
- Das Spiel kann auch mit Ausscheiden gespielt werden, indem man in der Reihenfolge des Kreises vorgeht und der nächsten Person 10 Sekunden Zeit gibt, bevor sie das Singen übernehmen muss. Wenn sie zu lange zögert, scheidet sie aus.

## Journalist\*innen

Ein praktischer Einstieg für den Dokumentarfilm (The Documentary) und die Entdeckungsreise (The Discovery). Die Übung fördert die Arbeit mit mehreren Perspektiven.

Der\*Die Spielleiter\*in stellt eine Handlung dar, ohne sie jedoch zu benennen. Er\*Sie verhält sich dabei aber an manchen Stellen untypisch. Wenn die Handlung beendet ist, werden die Zuhörer\*innen gebeten, einzeln alles aufzuschreiben, was sie beobachtet haben.

Die Spieler\*innen vergleichen die einzelnen Geschichten in Gruppen und verfassen eine zusammengesetzte Geschichte mit allen Details. Aus der zusammengesetzten Geschichte sollen die Gruppen dann einen multimedialen Nachrichtenkanal erstellen. Das kann eine Zeitung, eine Boulevardzeitung, ein Magazin, ein YouTube-Kanal usw. sein. Sie erstellen dann eine Nachricht aus der zusammengesetzten Geschichte in einem Stil, der den Erwartungen ihrer Leser\*innen/Zuschauer\*innen entspricht. Die Nachrichten sollten am Ende der Aktivität präsentiert/ausgestrahlt werden.

## Nur eine Minute (Just a Minute)

Eine sehr effektive und unterhaltsame Vorbereitung für die Diskussionsrunde (The Panel Show). Angelehnt an das Spiel in BBC-Radio. Vier Spieler\*innen werden ausgewählt und erhalten die Anweisung, dass sie eine Minute Zeit haben, um über ein von der Lehrkraft oder der Gruppe ausgewähltes Thema zu sprechen. Ein\*e Spieler\*in beginnt mit der Anweisung, dass sein Vortrag, wenn er\*sie sich wiederholt, zögert oder vom Thema abweicht, von den anderen Spieler\*innen unterbrochen werden kann. In diesem Fall sagen die Spieler\*innen „WIEDERHOLUNG“, „ZÖGERN“ oder „ABWEICHUNG“.

Der\*Die Schiedsrichter\*in entscheidet (mit Hilfe der Gruppe), ob die Unterbrechung erfolgreich ist. Wenn ja, erhält der\*die Spieler\*in, der\*die unterbrochen hat, einen Punkt und muss dann für die verbleibende Zeit oder bis zu einer neuen Unterbrechung über das Thema sprechen.

Wenn ein\*e Spieler\*in fälschlicherweise eine andere Person unterbrochen hat, erhält er\*sie einen Punkt und kann weiter über das Thema sprechen. Der\*Die Spieler\*in, der\*die am Ende der 60 Sekunden spricht, erhält zwei Punkte und ein\*e Spieler\*in, der\*die die ganze Minute ohne Unterbrechung spricht, erhält fünf Punkte. Die Lehrperson ermutigt die Schüler\*innen zu Unterbrechungen.

## Das lebendige Museum (The Living Museum)

Ein großartiger Einstieg für die Ausstellung (The Exhibition) und den Dokumentarfilm (The Documentary). Ein\*e Spieler\*in ist Nachtwächter\*in, die anderen sind Museumsexponate. Die Ausstellungsstücke des Museums können an jeden benötigten Unterrichtsinhalt angepasst werden: Urgeschichte, Tierreich, Renaissance, 20. Jahrhundert, Kulturen usw.

Alle Spieler\*innen verteilen sich im Raum und „werden“ als eingefrorene Standbilder zu einem Museumsgegenstand/Ausstellungsstück. Wenn der\*die Nachtwächter\*in beginnt, durch das Museum zu gehen (man könnte ihm\*ihr eine „Taschenlampe“ als Requisite geben), ändern die

Ausstellungsstücke ihre Position. Ziel ist es, dass die Spieler\*innen ständig die Position wechseln, ohne dass der\*die Nachtwächter\*in die Bewegung sieht. Wenn der\*die Wächter\*in sieht, dass sich ein Artefakt bewegt, wird es aus dem Museum entfernt.

Abwandlungen: Die Artefakte könnten in verschiedenen Gruppengrößen aufgestellt werden, die sich gemeinsam Standbilder ausdenken und erstellen, wie z. B. die Menschen eines Stammes beim Fischen oder eine Elefantengruppe, und dann als Team arbeiten müssen, um sich zu bewegen und die Bewegung zu stoppen, bevor der\*die Wächter\*in sie sieht.

### Glückszahlen (Lucky Numbers)

- Es werden drei Zahlen an die Tafel geschrieben, die mit dem Leben des\*der Spielleiter\*in zu tun haben, z. B. Schuhgröße, Anzahl der Geschwister und Hausnummer.
- Die Spieler\*innen haben zwanzig Fragen, um herauszufinden, worum es sich bei diesen Zahlen handelt, der\*die Spielleiter\*in darf nur mit „Ja“ oder „Nein“ antworten.
- Wenn die Spieler\*innen Schwierigkeiten haben, dürfen – wenn nett gefragt wird – Hinweise gegeben werden.
- Variationen können mit verschiedenen Fächern durchgeführt werden, z. B. Geographie, Geschichte, Kultur usw.

### Eulen nach Athen zu Expert\*innen tragen (Name the Obvious to Experts)

Das Offensichtliche erzählen ist, was der Name bereits sagt. Die Spieler\*innen beginnen mit dem Beobachten, Zeigen und Benennen von Objekten, die sie sehen können. Nach und nach wird die sprachliche Komplexität erhöht, bis die Spieler\*innen in der Endphase Expert\*innen und Geschichtenerzähler\*innen sind.

- Alle Spieler\*innen bewegen sich durch den Raum und zeigen auf alles, was sie sehen, und benennen es.
- Der\*Die Lehrer\*in gibt verschiedene Bewegungen vor: hüpfen, springen, laufen usw.
- Der\*Die Lehrer\*in sollte es aber nicht zu schwer machen.
- Die Schüler\*innen beschreiben dabei den Raum in kurzen Sätzen: ‚Der Teppich ist braun.‘ ‚Der Boden ist aus Holz.‘ ‚Die Wände sind grau.‘
- Der\*Die Lehrer\*in gibt verschiedene Arten des Benennens vor: laut, flüstern, singen oder in einer anderen Sprache.
- Der\*Die Lehrer\*in hinterfragt die Beobachtungen der Spieler\*innen und fordert sie zu weiteren/genaueren Aussagen heraus.
- Die Schüler\*innen benennen Objekte und sollen sie im Detail beschreiben – Farben, Formen, Texturen.
- Die Spieler\*innen werden zu Expert\*innen für das sind, was sie sehen.
- Alle Spieler\*innen beschreiben, was sie sehen und tun und benennen alles im simple present oder present continuous in der ersten Person und in kurzen Sätzen. „I am walking towards the blue door. I see the broken handle. I hear people laughing outside.“

## Die Pressekonferenz (Press Conference)

Dieses lustige Spiel ermöglicht es den Spieler\*innen, ihre Interviewfähigkeiten zu verbessern, um sich auf die Interviews im Dokumentarfilm (The Documentary) vorzubereiten. Es wird ihnen auch helfen, sich auf informative Charaktere für die Ausstellung (The Exhibition) oder die Diskussionsrunde (The Panel Show) vorzubereiten.

- Dieses Spiel kann in kleineren Gruppen oder mit der ganzen Klasse gespielt werden.
- Ein\*e Spieler\*in verlässt den Raum, während das Publikum der Pressekonferenz den Namen einer berühmten historischen Person nennt.
- Der\*Die „abwesende“ Spieler\*in muss dann eine Pressekonferenz geben, aber sie wissen nicht, wer er\*sie ist.
- Die übrigen Spieler\*innen fungieren als Journalist\*innen und stellen Fragen, die Hinweise auf die Person geben, die die Pressekonferenz gibt.
- Das Spiel endet, wenn der\*die Spieler\*in errät, wer er\*sie ist, und es kann dann zu einem\*e neuen Spieler\*in übergehen.
- Die Spieler\*innen, die die Journalist\*innen spielen, sollten wirklich versuchen, in die Rolle zu schlüpfen. Sie können so tun, als würden sie Fotos machen oder einen Streit darüber austragen, wer die nächste Frage stellen darf.

## Das Verkaufsspiel (The Selling Game)

Ein\*e Spieler\*in steht vor dem Rest der Gruppe und stellt sich vor, dass er\*sie ein Geschäft betreten hat, in dem der\*die Ladenbesitzer\*in seine Sprache nicht spricht. Sie muss beschreiben, was sie kaufen möchte, ohne es zu benennen. Die Person, die zuerst den Kaufgegenstand errät, wird der\*die nächste Kund\*in. Die Spieler\*innen können entweder gesagt bekommen, was sie mimen sollen, oder sie suchen sich selbst einen Gegenstand aus; im zweiten Fall sollten sie ihn auf einen Zettel schreiben und dem\*der Spielleiter\*in zeigen, bevor sie beginnen.

## Die Diaschau (Slide Show)

Die Spieler\*innen werden in Gruppen von vier bis sechs Personen eingeteilt. Jede Gruppe erhält einen größeren Auftrag, z.B. eine Reise durch den Dschungel, ein Laborexperiment oder das Erkunden der Welt eines Romans. Ein\*e Spieler\*in muss der Klasse eine Diashow präsentieren; die anderen Spieler\*innen spielen, was auf den Dias zu sehen ist.

Die Idee ist, dass die Geschichte sowohl durch den\*die Präsentator\*in als auch durch die Bilder, die die anderen Spieler\*innen auf den Dias präsentieren, aufgebaut wird. Die Gruppen benötigen Zeit, um die vollständige Erzählung und die Schlüsselszenen, die sie für die Präsentation verwenden, zu besprechen und zu entscheiden, wie sie die Handlung in den Dias konstruieren. Evtl. müssen sie daran erinnert werden, dass die Dias Standbilder sind und jedes Dia/jede Szene eingefroren bleiben soll. Für die Präsentation wird ein Zeitlimit gesetzt, aber kein Limit für die Anzahl der zu verwendenden Dias.

Die Spieler\*innen können die Freiheit bekommen, nicht einfach nur „bauen“, was der\*die Erzähler\*in beschrieben hat, sondern sie können dies auch erweitern, um den nächsten Teil der



Geschichte oder das Ergebnis dessen, was auf einem Dia zu sehen ist, darzustellen. Wenn Gruppen das Gefühl haben, dass ihre Aktivität zu eingengt ist und sie nicht genug Material haben, um genügend Dias zu erstellen, können sie Hintergrundinformationen oder Folgematerial verwenden, das außerhalb der direkten Umgebung des eigentlichen Auftrags liegt.

## Storyboarding

Eine äußerst hilfreiche Technik, die von berühmten Praktiker\*innen wie Stanislavsky und Brecht verwendet wurde. Sie kann verwendet werden, um das Layout einer Szene, aber auch einer ganzen Geschichte aufzuschlüsseln. Es ermöglicht auch ein visuelles Denken und Planen, bei dem die Gruppe gemeinsam brainstormen kann. Storyboards ermöglichen es den Teilnehmer\*innen, ihre Vision zu sehen, bevor sie mit dem kreativen Prozess beginnen.

- Für Anfänger\*innen ist es gut, eine Geschichte zu nehmen, die sie bereits kennen, zum Beispiel aus einem Film oder einem Theaterstück.
- Die Schüler\*innen können damit beginnen, die auftretenden Figuren, den Schauplatz und die Zeitspanne aufzuschreiben.
- Das Storyboard sollte dann in Bezug auf das Layout wie ein Comic behandelt werden. Die Schüler\*innen wählen zehn Momente aus dem Film oder Theaterstück aus, die wichtig sind und helfen, die Handlung voranzutreiben.
- Sie teilen ein DIN-A3-Blatt in zehn Abschnitte auf. Wenn die Gruppen über gute künstlerische Fähigkeiten verfügen, können sie die Handlung in jedem Abschnitt illustrieren oder die wichtigsten Punkte der zehn Momente in Aufzählungszeichen zusammenfassen.
- Jede Gruppe sollte dann ihr Storyboard mit anderen durchsprechen. Dies ermöglicht ein konstruktives Feedback zu allem, was verbessert oder weiter geklärt werden kann.
- Wenn die Gruppe fortgeschritten ist oder einen längeren Zeitraum zur Verfügung hat, können die Schüler\*innen ihre eigene Geschichte erstellen, wobei sie die gleichen Richtlinien befolgen.

