



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

Handreichungen für Lehrkräfte

KC 2 Fremdsprachliche Kompetenz
CPIA 2 Palermo

STRUKTUR DER LERNEINHEIT

NAME DER LERNEINHEIT	Worte und Welten
INTERKULTURELLE ELEMENTE IN DIESER LERNEINHEIT	<ul style="list-style-type: none">• Sich der Bedeutung von Kommunikation und Zusammenarbeit bewusstwerden• Verschiedene Kulturen kennenlernen• Lernen, dass Vielfalt positive Werte fördert
ZIELGRUPPE	Erwachsene Lernende mit Migrationshintergrund
NIVEAU	A2
LEHRKRAFT/ LEHRKRÄFTE	Sprachlehrkräfte, Lehrkräfte für Erdkunde und Technologie
ZEIT	10 Stunden – 3 Lektionen (die dritte Lektion enthält eine 4-stündige Aktion im Freien)
EINBEZOGENE SCHLÜSSEL- KOMPETENZEN	Mehrsprachenkompetenz Digitale Kompetenz Persönliche, soziale und Lernkompetenz Bürgerkompetenz Kulturbewusstsein und kulturelle Ausdrucksfähigkeit

VORAUSSETZUNGEN	<p>Grundlegende Lese- und Schreibkompetenz</p> <p>Fähigkeit zur räumlichen Orientierung</p> <p>Grundlegende digitale Kompetenz</p> <p>Fähigkeit, relevante persönliche Informationen zu erfragen und anzugeben</p> <p>Grundlegender Wortschatz, um über Zeitpläne und Transportmittel zu sprechen</p>		
	LERNZIELE	KENNTNISSE	FERTIGKEITEN
<ul style="list-style-type: none"> • persönliche Informationen erfragen bzw. angeben • über Orte/Gebäude in Städten sprechen • nach dem Weg fragen • nach Fahrplänen von öffentlichen Verkehrsmitteln fragen bzw. Informationen dazu geben <p>Kenntnisse zu:</p>		<ul style="list-style-type: none"> • persönliche Informationen erfragen bzw. angeben • eine physische Karte lesen • Google Maps auf Computer, Smartphone oder Tablet verwenden • nach dem Weg fragen und Wegbeschreibungen geben • nach Informationen über Zeitpläne und in der Stadt verfügbare Transportmittel fragen 	<ul style="list-style-type: none"> • effektiv in verschiedenen Kontexten/Situationen des alltäglichen gesellschaftlichen Lebens interagieren • sich in einer Stadt einfach orientieren und fortbewegen • Google Maps effektiv nutzen • bei zuständigen Behörden einen förmlichen Antrag zur Erteilung/Erneuerung persönlicher Dokumente stellen

	<ul style="list-style-type: none"> • den kulturellen Unterschieden im Organisationsraum • spezifischen Rollen und Arten von öffentlichen Einrichtungen • den wichtigsten Merkmalen und der unterschiedlichen Verwendung von Ausweisdokumenten • relevanten Informationen, die im Personalausweis, Reisepass, Führerschein, Aufenthaltsgestattung, Versicherungskarte etc. enthalten sind 	<p>bzw. Informationen dazu geben</p> <ul style="list-style-type: none"> • die entsprechenden Dokumente erkennen, die gezeigt werden müssen, um die eigene Identität nachzuweisen 	
<p>LERNUMFELD</p>	<p>Lernumgebung, um das Lernen zu erleichtern; Anordnung der Tische in einer U-Form; mit Lernmaterialien dekorierte Wände im Klassenzimmer; auditive, visuelle und digitale Technologien für die Lernenden; Unterricht im Klassenzimmer und im Freien</p>		
<p>METHODOLOGIEN</p>	<p>Brainstorming, Rollenspiele, Einzel-/Partner-/Gruppenarbeit, dynamische Aktivitäten, Problemlösung, kooperatives Lernen, Peer-Tutoring, spielerisches/aktives Lernen</p>		

DIDAKTISCHE MITTEL	PC, IWB (interaktives Whiteboard), Smartphones/Tablets, Stadtpläne, Arbeitsblätter, Haftnotizen	
	ZEIT	AKTIVITÄTSPLAN LEKTION 1
SITUATIONSANALYSE	30 min.	<p>Die Lernenden sitzen an den in einer U-Form angeordneten Tischen mit Blick zur Lehrkraft und zum IWB. So wird die Interaktion zwischen Lehrkraft und Lernenden vereinfacht und es entsteht eine vertraute Atmosphäre und entspannte Lernumgebung. Nachdem die Lehrkraft sich namentlich vorgestellt hat, zeigt sie ihr Herkunftsland auf einer Online-Karte. Nachdem die Weltkarte – die in verschiedenen Sprachen verfügbar ist – online aufgerufen wurde (z. B. https://satellites.pro/Mapa del Mundo#38.009603,13.379059,10), klickt die Lehrkraft auf Deutschland und zeigt, wo die Hauptstadt liegt. Die Lehrkraft unterstützt die Lernenden dabei, ihren aktuellen Standort auf der Karte zu finden. Die Lehrkraft nennt die Namen der Kontinente auf Deutsch. Im Anschluss sollen die Lernenden die Namen der Kontinente nachsprechen und sich merken, wo die jeweiligen Kontinente liegen. Dem Beispiel der Lehrkraft folgend, stellen die Lernenden sich nacheinander vor und nutzen ihre Smartphones (oder von der Einrichtung bereitgestellte Geräte), um im Internet nach Informationen zu suchen, die sie anschließend mit ihren Mitlernenden teilen (z. B. Nationalflagge und bedeutende Bilder in Bezug auf ihr Herkunftsland und ihre Kulturen). Alle heruntergeladenen Bilder werden zu einem späteren Zeitpunkt genutzt, um Präsentationen zu erstellen, die die unterschiedlichen kulturellen Hintergründe verdeutlichen. Mithilfe von Google Maps zeigt die Lehrkraft auch Luftansichten von städtischen Gebieten in Deutschland und detaillierte Street Views, in denen verschiedene Fahrzeuge zu sehen sind, um mit den Lernenden relevantes Vokabular zu besprechen. Die Lehrkraft bittet die Lernenden, alle Dinge, die sie erkennen, in ihrer Muttersprache zu nennen. Diese Begriffe werden zusammen mit der Übersetzung in die Sprache des Aufnahmelandes</p>

		aufgelistet und es wird ein mehrsprachiges Poster gestaltet, das an die Wand gehängt werden kann.	
MOTIVATIONS- PHASE/SCHRITTE	20 min.	Die Lehrkraft zeigt Bilder von städtischen Gebieten und Gebäuden (Parks, Krankenhäuser, Apotheken, Kinos, Restaurants, Rathäuser, Schulen, Arbeitsämter, Gesundheitsbüros, Polizeistationen, kulturellen Einrichtungen, U-Bahn etc.), die an den Wänden im Klassenzimmer angebracht werden. Die Lehrkraft wählt einige Bilder aus und verteilt an die Lernenden Haftnotizen, auf denen sie die Namen der dargestellten Orte/Gebäude in ihrer Muttersprache aufschreiben sollen (bei nur gesprochenen Sprachen sollen lateinische Buchstaben verwendet werden). Die Lernenden werden gebeten, die Haftnotizen an den entsprechenden Bildern anzubringen, um so die verschiedenen Sprachen zu vergleichen. Die Lehrkraft befestigt dann Zettel mit den deutschen Begriffen. Anschließend sprechen die Lernenden die neuen Begriffe (in L2) laut aus und versuchen, sich deren Bedeutung und die richtige Aussprache zu merken.	
AKTIVITÄTEN ZUR FÖRDERUNG DER ENTWICKLUNG VON KOMPETENZEN	110 min.	Schritt 1 Einstiegs- phase	Die Lehrkraft zeigt Zeichen und Schilder, die auf verschiedene Arten von Gebäuden/Einrichtungen, U-Bahn etc. hinweisen. Sie stellt Fragen wie: <i>„Haben Sie dieses Schild schon einmal gesehen?“</i> , <i>„Was bedeutet es?“</i> Die Lernenden müssen die Zeichen den Bildern richtig zuordnen.
		20 Minuten	
		Schritt 2 Kernphase	Die Lehrkraft verteilt Karteikarten, auf denen „Ortsangaben“ und erklärende Bilder/Zeichen abgebildet sind. Sie gibt den Lernenden einfache Anweisungen: <i>„Lernender A – können Sie sich bitte neben (links/rechts/vor/hinter...) Lernenden B setzen?“</i> Die Lernenden befolgen die Anweisungen, bewegen sich im Klassenzimmer und wiederholen immer wieder den erlernten Wortschatz.

		<p>60 Minuten</p>	<p>Die Lernenden können ihren Mitlernenden abwechselnd Anweisungen geben und sie bitten, sich immer wieder an einen anderen Tisch zu setzen. Mit weiteren visuellen Materialien erläutert die Lehrkraft die wichtigsten kommunikativen Elemente, die nützlich sind um:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>nach dem Weg zu fragen</u> (z. B.: <i>Können Sie mir sagen, wie ich zu ... komme? ; Können Sie mir den Weg zu ... beschreiben?; Wie komme ich zu ...?; Entschuldigen Sie, gibt es hier in der Nähe einen Drogeriemarkt/eine Post/eine Bank...?</i>) • <u>Wegbeschreibungen zu geben</u> (z. B. gehen Sie geradeaus; gehen Sie nach rechts; gehen Sie nach links; biegen Sie an der ersten/zweiten Kreuzung nach links; gehen Sie an ... vorbei; überqueren Sie die Straße etc.). <p>Im Anschluss zeigt die Lehrkraft kurze Videos, in denen Touristen Passanten fragen, wie sie bestimmte Orte in der Stadt erreichen können und diese ihnen dann den Weg beschreiben. Wenn notwendig unterbricht die Lehrkraft die Videos, um die Bedeutung von bestimmten Wörtern/Ausdrücken zu erklären.</p> <p>Auf Wunsch der Lehrkraft stellen die Lernenden einen der kurzen Dialoge ihrer Wahl nach und übernehmen darin die Rollen der Touristen und Passanten. Durch weitere Übungen zur besseren Einprägung (Wörtersuche, Lücken füllen, Verbinden etc.) stellt die Lehrkraft sicher, dass die Lernenden alles gut verstanden haben und in der Lage sind, Informationen zu erfragen/weiterzugeben und wichtige Wörter und Konzepte verstanden haben. (SIEHE ARBEITSBLATT)</p>
--	--	--------------------------	--

			<p>Die Lernenden hören sich kurze Dialoge (auf Deutsch und in der wichtigsten „Brückensprache“ an), in denen Person X die Person Y nach dem Weg fragt und Person Y einen Weg beschreibt. Die Lehrkraft teilt einen Stadtplan und Arbeitsblätter mit der schriftlichen Version der Dialoge und Multiple-Choice-Fragen aus.</p> <p>Oftmals ist es hilfreich, den Dialog mehrmals zu hören. Mithilfe des Stadtplans und den Anweisungen von Person Y müssen die Lernenden raten, welcher Ort gesucht wird und aus den vorgeschlagenen Alternativen auswählen (Multiple-Choice).</p>
		<p>Schritt 3 Abschlussphase</p> <p>30 Minuten</p>	<p>Die Lehrkraft zeigt die Karte eines bestimmten Stadtgebiets und teilt Kopien davon aus. Sie beschreibt, wie man einen bestimmten Ort auf der Karte erreichen kann, ohne den Namen des Ortes zu verraten. Beginnend von einer Markierung müssen die Lernenden erraten, um welchen Ort es sich handelt.</p> <p>Anschließend arbeiten die Lernenden im Team. Sie wählen verschiedene Orte auf der Karte aus und schreiben die Wegbeschreibungen auf, um das andere Team anzuleiten. Die Lernenden eines jeden Teams müssen die Orte erraten, deren Wegbeschreibungen die Mitlernenden erläutern.</p>
METAKOGNITIVE PHASE	20 min.		<p>Basierend auf den spielerischen Antwortsystemen für den Unterricht (z. B. Kahoot, Socrative) können die Lernenden die vorgeschlagenen Fragen mit ihren Smartphones beantworten und bekommen so unverzügliches Feedback (was zur Steigerung ihres Interesses und ihrer Motivation führt).</p>
TIPPS & TRICKS			

	ZEIT	AKTIVITÄTSPLAN LEKTION 2	
MOTIVATIONS- PHASE/SCHRITTE	15 min.	<p>Die Lernenden erhalten Arbeitsblätter mit Symbolen für öffentliche Einrichtungen. Sie werden gebeten, sich kurze Dialoge anzuhören, die häufig in den Einrichtungen stattfinden (in der Sprache des Aufnahmelandes und in der wichtigsten „Brückensprache“, die im Unterricht gesprochen wird). Nachdem sie sich die Dialoge ein zweites Mal angehört haben, sollen die Lernenden Annahmen aufstellen, wo die Dialoge stattfinden könnten und sie den entsprechenden Schildern zuordnen, die auf den Arbeitsblättern abgebildet sind.</p>	
AKTIVITÄTEN ZUR FÖRDERUNG DER ENTWICKLUNG VON KOMPETENZEN	150 min.	<p>Schritt 1 Einstiegs- phase</p> <p>50 Minuten</p>	<p>Die Lehrkraft erläutert die Rolle der unterschiedlichen Einrichtungen in Deutschland. Anschließend bittet sie die Lernenden, ihre Tablets/Smartphones zu nutzen, um online nach Informationen bezüglich der Rolle/des Zwecks der Einrichtungen zu suchen: Einwohnermeldeamt, Gesundheitsamt, Krankenhaus, Notaufnahme, Schule, Post, Einwanderungsbehörde, Polizeistation etc.</p> <p>Für die nächste Aktivität setzen sich die Lernenden in einen Kreis. Die Lehrkraft bittet die Lernenden, Details zur Rolle der analysierten Einrichtungen in ihren Herkunftsländern zu nennen, damit Gemeinsamkeiten und Unterschiede in einer angeleiteten Diskussion erkennbar werden. Zwei Freiwillige sammeln die Antworten auf einem interaktiven Whiteboard und fassen sie zusammen.</p> <p>Nachdem unterschiedliche Arten von Dokumenten und Formen gezeigt wurden, fragt die Lehrkraft z. B. „<i>Wozu werden diese Dokumente/Formulare genutzt?</i>“ „<i>Was denken Sie, in welchem Kontext sie genutzt werden können?</i>“</p>

		<p>Es folgt eine Vergleichsphase, die darauf abzielt, verschiedene Strukturen und unterschiedlichen Nutzen zu erläutern. Die Lernenden arbeiten in der Gruppe, übersetzen Begriffe der analysierten Dokumente, die für die persönliche Datenerfassung wichtig sind. Bedeutend ist, dass die Lernenden zum Ende der Stunde Wortschatz und kommunikative Funktionen erworben haben, um persönliche Informationen zu erfragen bzw. zu geben, in der Sprache des Aufnahmelandes und in der wichtigsten „Brückensprache“.</p>
	<p>Schritt 2 Kernphase</p> <p>50 Minuten</p>	<p>Zuhören (Konversation, Sprach-Puzzle etc.). Die Lehrkraft bittet die Lernenden sich kurze Dialoge anzuhören, die sich mit sozio-kommunikativen Funktionen beschäftigen, die die effektive Interaktion in öffentlichen Einrichtungen ermöglichen. Jeder Dialog wird zunächst in der deutschen Sprache angehört. Im Anschluss versucht die Lehrkraft, den Dialog mit der wichtigsten „Brückensprache“ zu wiederholen. Schlüsselbegriffe und –ausdrücke werden auf dem IWB festgehalten und die Lehrkraft liefert alle notwendigen Erklärungen dazu. Im Anschluss an die allgemeine Verständnisphase üben die Lernenden unter Anleitung der Lehrkraft in Gruppen und simulieren eine typische kommunikative Interaktion in einer bestimmten öffentlichen Einrichtung, um zu beweisen, dass sie in der Lage sind, zu grüßen und eine Konversation angemessen zu beginnen, sich selbst vorzustellen, nach bestimmten Formularen zu fragen, und – wenn notwendig – um Erklärungen zum Ausfüllen des Formulars zu bitten.</p>
		<p>Rollenspiel. Die Lernenden arbeiten mit einem Partner und simulieren eine kommunikative Interaktion in einer öffentlichen Einrichtung ihrer Wahl. Sie sollen einen Dialog erstellen und ihn zweimal vorspielen: Jeder Lernende soll</p>

		<p>Schritt 3 Abschluss- phase</p> <p>50 Minuten</p>	<p>einmal die Rolle des Mitarbeiters in der Einrichtung und ein anderes Mal die Rolle des Antragstellers übernehmen. Ziel ist es, ein digitales Formular (vorbereitet und angepasst von der Lehrkraft) auszufüllen und die persönlichen Daten des Antragstellers in die entsprechenden Felder einzutragen. Die Formulare sollten in verschiedenen Sprachen zur Verfügung stehen.</p> <p>Die Lernenden bekommen 20 Minuten Zeit, um ihre Dialoge vorzubereiten, sie nutzen dabei mindestens 2 Sprachen (die Sprache des Aufnahmelandes und eine der „Brückensprachen“, die im Unterricht gesprochen wird).</p>
METAKOGNITIVE PHASE	15 min.		<p>Basierend auf den spielerischen Antwortsystemen für den Unterricht (z. B. Kahoot, Socrative) können die Lernenden die vorgeschlagenen Fragen mit ihren Smartphones beantworten und bekommen so unverzügliches Feedback (was zur Steigerung ihres Interesses und ihrer Motivation führt).</p>
TIPPS & TRICKS			
	ZEIT	<p>AKTIVÄTSPLAN LEKTION 3</p> <p>(REALE AUFGABE – AKTIVITÄT IM FREIEN)</p>	
MOTIVATIONS- PHASE/SCHRITTE	20 min.		<p>Die Aktivität im Freien erfordert die Zusammenarbeit einer Lehrkraft mit mehr als einem Tutor/Sprachmittler (mind. einer pro Gruppe). Die Lehrkraft stellt den Lernenden ihre Tutoren vor, die sie begleiten werden, um wichtige Orte in der Stadt kennenzulernen. Sie teilt einige Etiketten mit den Namen der verschiedenen öffentlichen Einrichtungen in unterschiedlichen Sprachen aus. Eine Gruppe besteht immer aus Lernenden, die dasselbe Ziel ansteuern.</p>

AKTIVITÄTEN ZUR FÖRDERUNG DER ENTWICKLUNG VON KOMPETENZEN	140 min.	Schritt 1 Einstiegs- phase	<p>Die Lehrkraft erklärt das letztendliche Ziel der Aktivität, das darin besteht, die genannten Einrichtungen zu finden, nach entsprechenden Formularen zu fragen (die in verschiedenen Sprachen verfügbar sind) und sie ihr richtig ausgefüllt zurückzubringen.</p> <p>Die Formulare können vereinfacht werden (in Bezug auf die Originale) und an die speziellen Kompetenzen der Lernenden angepasst werden. Die Kommunikationssituationen werden an die Praxis in den Aufnahmeländern angepasst.</p>
		15 Minuten	<p>Die Lernenden müssen die genaue Adresse der öffentlichen Einrichtung finden, indem sie sie mit der roten Stecknadel bei Google Maps markieren. Nachdem die Lernenden nach Informationen zu Routen, Zeitplänen, Haltestellen und Ticketkosten erkundigt haben, sollen sie die öffentlichen Verkehrsmittel nutzen, um die Zieleinrichtung zu erreichen. Der zugeteilte Tutor fragt sie nach ihrer Meinung, welche die bequemste Art und Weise wäre, sich in der Stadt fortzubewegen (Bus, U-Bahn etc.)</p>
		Schritt 2 Kernphase	<p>Wenn die Lernenden in der Einrichtung ankommen, fragen sie nach einem bestimmten Formular, das sie ausfüllen möchten, z. B. um die Erteilung/Erneuerung eines persönlichen Dokuments.</p> <p>Es wäre erstrebenswert, die Aktivität im Voraus vorzubereiten, damit die Mitarbeitenden der Einrichtungen darauf vorbereitet sind und keine Zeit verloren geht.</p>
		75 Minuten	

		<p>Schritt Abschluss- phase</p> <p>50 Minuten</p>	<p>Die Lernenden kommen wieder zum vereinbarten Treffpunkt zurück und überreichen der Lehrkraft die ausgefüllten Formulare.</p> <p>Die Lernenden versammeln sich in einem Kreis. Um Feedback zu ihren Erfahrungen zu geben, tauschen die Lernenden die Informationen zu unterschiedlichen Formularen aus und berichten von möglichen Schwierigkeiten bei der Umsetzung dieser Aufgabe.</p>
METAKOGNITIVE PHASE	20 min.		<p>Basierend auf den spielerischen Antwortsystemen für den Unterricht (z. B. Kahoot, Socrative) können die Lernenden die vorgeschlagenen Fragen mit ihren Smartphones beantworten und bekommen so unverzügliches Feedback (was zur Steigerung ihres Interesses und ihrer Motivation führt).</p>
TIPPS & TRICKS			

STRUKTUR DER LERNEINHEIT

NAME DER LERNEINHEIT	Gerüche, Geschmäcker, Farben &...ein Hauch von sozialem Engagement
INTERKULTURELLE ELEMENTE IN DIESER LERNEINHEIT	<ul style="list-style-type: none"> • Sich der Bedeutung von Kommunikation und Zusammenarbeit bewusstwerden • Verschiedene Kulturen kennenlernen • Verantwortliches Verhalten auf Grundlage gemeinsamer Werte
ZIELGRUPPE	Erwachsene Lernende mit Migrationshintergrund
NIVEAU	A2
LEHRKRAFT/ LEHRKRÄFTE	Sprachlehrkräfte; Lehrkräfte, die Mathematik und Naturwissenschaft unterrichten, Lehrkräfte für Technologie
ZEIT	9 Stunden – 3 Lektionen
EINBEZOGENE SCHLÜSSEL-KOMPETENZEN	<p>Mehrsprachekompetenz</p> <p>Digitale Kompetenz</p> <p>Persönliche, soziale und Lernkompetenz</p> <p>Bürgerkompetenz</p> <p>Kulturbewusstsein und kulturelle Ausdrucksfähigkeit</p>

VORAUSSETZUNGEN	<p>Grundlegende Lese- und Schreibkompetenz</p> <p>Rechenfähigkeit</p> <p>Fähigkeit zur Verwendung digitaler Geräte</p>		
LERNZIELE	KENNTNISSE	FERTIGKEITEN	KOMPETENZEN
	<p>Kenntnisse:</p> <ul style="list-style-type: none"> • der Währung vor Ort • von Vokabular zu unterschiedlichen Arten von Lebensmitteln, Obst und Gemüse • zu Zahlen • zu Einheiten von Gewicht/Inhalt • zu Vokabular zu Lebensmittelbehältern und -verpackungen • zur ordnungsgemäßen Entsorgung von Abfallmaterialien 	<ul style="list-style-type: none"> • Werbeprospekte lesen • in einem Laden bestellen • die Menge und das Gewicht der bestellten Artikel angeben • nach Preisen fragen/Preise angeben • mündliche Interaktionen in unterschiedlichen Kontexten/Situationen verstehen und sich einbringen 	<ul style="list-style-type: none"> • In einer Einkaufssituation im (Super-)Markt etc. effektiv interagieren • Vorteile von beworbenen Angeboten/Rabatten in Prospekten nutzen • Sich der Bedeutung von nachhaltigem Konsum bewusst sein und sich umweltfreundlich verhalten • Abfallmaterialien angemessen entsorgen, gemäß den örtlichen Vorschriften

	<ul style="list-style-type: none"> zur Verarbeitung von Papier und Pappe 		
LERNUMFELD	Lernumgebung, um das Lernen zu erleichtern; Anordnung der Tische in einer U-Form; mit Lernmaterialien dekorierte Wände im Klassenzimmer; auditive, visuelle und digitale Technologien für die Lernenden; Unterricht im Klassenzimmer und im Freien		
METHODOLOGIEN	Brainstorming, Rollenspiele, Einzel-/Partner-/Gruppenarbeit, dynamische Aktivitäten, Problemlösung, kooperatives Lernen, Peer-Tutoring, spielerisches/aktives Lernen		
DIDAKTISCHE MITTEL	Interaktives Whiteboard, PC, Smartphones/Tablets, Magnettafel und magnetische Karten, Arbeitsblätter		
	ZEIT	AKTIVITÄTSPLAN LEKTION 1	
SITUATIONSANALYSE	20 min.	Die Lehrkraft zeigt den Lernenden Bilder online, die Szenen des Alltags auf Straßenmärkten darstellen, auf denen Fleisch, Fisch, Obst und Gemüse an Verkaufsständen angeboten werden. Während die Lehrkraft einige Nahaufnahmen der angebotenen Lebensmittel zeigt (bzw. den angebotenen Lebensmitteln ähnliche Bilder) fragt sie, ob es diese Lebensmittel auch in den Herkunftsländern der Lernenden gibt und bittet sie, alle Dinge, die sie erkennen, in ihrer Muttersprache zu benennen. Mithilfe von Online-Karten nennt die Lehrkraft nach und nach die Produkte auf Deutsch. Diese Aktivität hilft den Lernenden, sich ihnen bereits bekannte Vokabeln ins Gedächtnis zu rufen (vor allem in Bezug auf das semantische Feld "OBST UND GEMÜSE") und so viele neue Wörter wie möglich in L2 zu lernen.	
MOTIVATIONS-PHASE/SCHRITTE	20 min.	Mit ihren Smartphones (bzw. digitalen Geräten, die von der Einrichtung zur Verfügung gestellt werden) suchen die Lernenden im Internet nach Bildern von Lebensmitteln, die für nicht-	

		<p>europäische Länder typisch sind. Im Anschluss kann ein Vergleich gezogen werden, während die Screenshots von Merkmalen der Produkte in verschiedenen Ländern rund um die Welt durchgeblättert werden.</p> <p>Die Lehrkraft spricht die Namen der dargestellten Produkte laut aus und notiert sie auf Deutsch an der Tafel. Die Lernenden schreiben die Wörter ab und wiederholen jedes Wort laut – sie versuchen, sich das jeweilige <i>Wort in Zusammenhang mit dem entsprechenden Bild</i>, sowie die korrekte Aussprache zu merken.</p>	
<p>AKTIVITÄTEN ZUR FÖRDERUNG DER ENTWICKLUNG VON KOMPETENZEN</p>	<p>120 min.</p>	<p>Schritt 1 Einstiegsphase</p> <p>35 Minuten</p>	<p>Es werden Kärtchen mit verschiedenen Obst- und Gemüsesorten ausgeteilt (gedruckt in der wichtigsten „<i>Brückensprache</i>“, die in der Klasse gesprochen wird).</p> <p>Nachdem die Kärtchen nacheinander gezeigt werden, befestigt die Lehrkraft sie an der magnetischen Tafel. Diejenigen Lernenden, die die dazugehörigen Karten mit den entsprechenden Begriffen haben, zeigen sie ihren Mitlernenden und bringen sie an der Tafel an.</p> <p>Die Lehrkraft sagt die Namen laut vor, die Lernenden wiederholen sie und schreiben sie – geordnet nach Kategorie – in ihr Heft, dazu zeichnen sie die Produkte. Alle Begriffe müssen sowohl in der „<i>Brückensprache</i>“ als auch in der Sprache des Aufnahmelandes aufgeschrieben werden.</p>
		<p>Schritt 2 Kernphase</p> <p>60 Minuten</p>	<p>Den Lernenden werden Bilder von typischen regionalen Verkaufsstätten gezeigt: Straßenmärkte, kleine Läden, Supermärkte, Einkaufszentren.</p> <p>Die Lehrkraft fragt die Lernenden, welche Unterschiede es bei den gezeigten Bildern gibt. Sie stellt etwa Fragen wie:</p>

			<p>„Sind die Märkte wichtig? Warum?“, „Kaufen Sie lieber auf dem Markt oder im Supermarkt ein?“, „Welche Vorteile und Nachteile haben Supermärkte?“ etc.</p> <p>Alle Antworten werden auf dem interaktiven Whiteboard zusammengefasst und somit im Klassenzimmer gezeigt.</p> <p>Im Anschluss hören sich die Lernenden MP3-Aufnahmen der Dialoge auf den Märkten an, die in verschiedenen Sprachen (Brückensprache und Sprache des Aufnahmelandes) zur Verfügung gestellt werden.</p> <p>Nach dem ersten Anhören der Aufnahme in L2 teilt die Lehrkraft ein Arbeitsblatt mit einem <i>Lückentext</i> aus (schriftliche Version des Dialogs mit einigen fehlenden Wörtern). Während sich die Lernenden den Dialog zum zweiten Mal anhören, müssen sie die vorgegebenen Texte mit den fehlenden Wörtern ergänzen, indem sie das jeweils passende Wort aus einer Liste auswählen. Im Anschluss wird die Übung gemeinsam korrigiert, die Lehrkraft liefert alle notwendigen Erklärungen und schreibt relevante <i>Schlüsselbegriffe und Ausdrücke</i> an das IWB.</p> <p>Die Lehrkraft zeigt Scheine und Münzen, die im Umlauf sind und fragt die Lernenden, die aus demselben Land kommen: <i>“Welche Währung wird in Ihrem Land genutzt?”</i></p> <p>Die heruntergeladenen Bilder der Währungen, die in den verschiedenen Ländern genutzt werden, werden mithilfe des IWB gezeigt und verglichen.</p> <p>Dann teilt die Lehrkraft eine Liste mit Wörtern zum Thema <i>“Gewicht/Kapazität (Gramm, Kilogramm, Liter...)</i> aus und gibt mündliche und schriftliche Beispiele, wobei sie sich auf die kommunikative Funktion der vorgestellten Dialoge konzentriert, die genutzt werden, um...:</p>
--	--	--	---

		<ul style="list-style-type: none"> ✓ über Mengen zu sprechen: (z. B.: „Wie viel XXX möchten Sie?“ <i>“Ich hätte gern YYY Gramm/ein halbes Kilogramm/ YYY Kilogramm von XXX”</i>) ✓ nach Preisen zu fragen/Preise zu nennen (z.B.: “Wie viel kostet es pro Kilo?“. <i>“Es kostet ZZZ pro Kilo”</i>). <p>Die Lernenden arbeiten in kleinen Gruppen und unterstützen sich gegenseitig. Sie sollen das analysierte Vokabular und die kommunikativen Phrasen – entsprechend der Beispiele – nutzen, um kleine Dialoge für verschiedene Kontexte zu erstellen (z. B. kommunikative Interaktion im <i>Lebensmittelgeschäft</i>, auf dem <i>Bauernmarkt</i>, im <i>Supermarkt</i> etc.)</p>
	<p>Schritt 3 Abschlussphase</p> <p>25 Minuten</p>	<p>Rollenspiel. Entsprechend des angehörten Beispiel-Dialogs arbeiten die Lernenden mit einem Partner zusammen, um die erworbenen Phrasen zur Kommunikation weiter zu üben.</p> <p>Sie müssen eine mündliche Interaktion auf dem Markt vorbereiten und anschließend vortragen, wobei eine Person die Rolle des Verkäufers übernimmt und eine die des Kunden. Danach werden die Rollen getauscht und die Dialoge erneut vorgetragen.</p>

METAKOGNITIVE PHASE	20 min.	Basierend auf den spielerischen Antwortsystemen für den Unterricht (z. B. Kahoot, Socrative) können die Lernenden die vorgeschlagenen Fragen mit ihren Smartphones beantworten und bekommen so unverzügliches Feedback (was zur Steigerung ihres Interesses und ihrer Motivation führt).
TIPPS & TRICKS		
	ZEIT	AKTIVITÄTSPLAN LEKTION 2
MOTIVATIONS-PHASE/SCHRITTE	40 min.	<p>Die Lehrkraft teilt Werbeprospekte mit wöchentlichen Angeboten der regionalen Supermärkte aus. Sie stellt den Lernenden Fragen wie: <i>“Haben sie solche Prospekte schon einmal durchgeblättert?”</i> <i>“Wozu werden sie genutzt?”</i> etc.</p> <p>Nachdem die Lernenden gebeten wurden, die Produkte, die sie erkennen, in ihrer Muttersprache zu nennen, schreibt die Lehrkraft alle genannten Produkte an das IWB (zusammen mit den entsprechenden Begriffen in der Sprache des Aufnahmelandes), eingeteilt in verschiedene Kategorien: Milchprodukte, Obst und Gemüse, Soft Drinks, Backwaren etc. Sie erklärt die Bedeutung der unbekannt Wörter mithilfe der Bilder.</p> <p>Im Anschluss daran bittet die Lehrkraft die Lernenden, ihre Smartphones und Tablets zu nutzen, um im Internet nach Bildern für in ihrem Land typische Lebensmittel und Getränke zu suchen. Die Screenshots der unterschiedlichen Produkte werden in der Klasse gezeigt und ermöglichen den Lernenden, Gleichheiten und Unterschiede zwischen den Essgewohnheiten in ihren Ländern und im Aufnahmeland zu betonen. Die Lernenden können die Fragen beantworten, z. B.: <i>“Aus was besteht ein typisches Frühstück in Ihrem Land?”</i> <i>“Was essen Sie für gewöhnlich zum Mittagessen/zum Abendessen?”</i></p>

		<p>Um die Beobachtungsfähigkeit der Lernenden zu überprüfen, bittet die Lehrkraft sie, sich die ausgeteilten Einkaufsprospekte anzusehen und dann einige Fragen über die beworbenen Produkte zu beantworten (z. B. "Wie viel kostet eine Dose in Öl eingelegter Tunfisch?" "Wie viel kostet das Rindfleisch pro Kilogramm?" "Welches Wasser wird zu einem günstigeren Preis angeboten?" etc.)</p> <p>Die Lernenden schreiben die Antworten in ihre Hefte und fassen sie dann mündlich zusammen.</p> <p>Mithilfe von Online-Karteikarten vermittelt die Lehrkraft weitere Vokabeln zu dem semantischen Bereich "ESSEN, GETRÄNKE und VERPACKUNGEN". Die Lernenden machen sich Notizen.</p>
<p>AKTIVITÄTEN ZUR FÖRDERUNG DER ENTWICKLUNG VON KOMPETENZEN</p>	<p>120 min.</p>	<p>Schritt 1 Einstiegsphase</p> <p>40 Minuten</p> <p>Die Lehrkraft verteilt Arbeitsblätter in L2 mit Begriffen zum Thema Essen, Getränke, Verpackungen. Die Lernenden müssen die Satzteile richtig verbinden und dann die Sätze laut vorlesen (z. B. "Ich gehe in den Supermarkt und kaufe eine Packung Reis, eine Flasche Mineralwasser, eine Packung Milch und ein Glas Marmelade." Alle Sätze werden sowohl in der Sprache des Aufnahmelandes als auch in der wichtigsten "Brückensprache" vorgelesen.</p> <p><u>Freizeitaktivität zur Verstärkung des Lernprozesses:</u> "ESSEN, GETRÄNKE UND VERPACKUNGEN_BINGO".</p> <p>Die Lehrkraft verteilt die Bingo-Karten. Sie nennt willkürlich gewählte Wörter zum Thema Essen und Getränke in unterschiedlichen Behältnissen/Verpackungen. Die Lernenden markieren das Bild entsprechend der genannten Wörter, wenn sie es auf ihren Bingo-Karten gefunden haben.</p>

			<p>Derjenige, der als erstes fünf Wörter/Bilder in einer Reihe markieren konnte, ruft "Bingo" und gewinnt.</p> <p>Im Anschluss an das Bingo-Spiel gibt es ein geselliges Zusammensein, bei dem verschiedene traditionelle kulinarische Spezialitäten (von den Lernenden aus verschiedenen Kulturen/Ländern zu Hause vorbereitet und mitgebracht) gemeinsam verzehrt werden.</p>
		<p>Schritt 2 Kernphase</p> <p>60 Minuten</p>	<p>Die Lehrkraft bringt verschiedene Arten von Verpackungen mit in den Unterricht (Plastik- und Glasflaschen, Kartons, Dosen mit Soft Drinks, Tunfischdosen, Tetra Paks etc.), damit die Lernenden die Bedeutung der richtigen Abfallentsorgung reflektieren können.</p> <p>Mithilfe von Multimedia-Tools (Slideshows, YouTube-Videos und bestimmten Webseiten) weist die Lehrkraft auf die Bedeutung von Umwelterziehung hin. Sie konzentriert sich auf das Konsumverhalten der modernen Gesellschaft, nennt Beispiele von schlechten Gewohnheiten im Alltag (z.B. Einwegkunststoffe, einzeln verpackte Produkte etc.).</p> <p>Da der Umweltschutz alle ständig betrifft, ermutigt die Lehrkraft die Lernenden zum verantwortungsvollen Verhalten und Wiedernutzung jeglicher organischen Bestandteile von Müll (Obst- und Gemüseschalen, Kaffeesatz etc.) bzw. sie im Kompost zu entsorgen.</p> <p>Eine Liste mit hilfreichen Wörtern und Ausdrücken zum Thema wird ausgeteilt. Die Lernenden erhalten zusätzlich Arbeitsblätter mit zwei Arten von Übungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ein Lückentext zu den analysierten Inhalten

		<ul style="list-style-type: none"> eine Übung in der Essen, Verpackungen und Abfallbehälter richtig zugeordnet werden müssen <p>Die Übungen werden gemeinsam korrigiert.</p>
	<p>Schritt 3 Abschlussphase</p> <p>20 Minuten</p>	<p>Die Lehrkraft fragt die Lernenden: „Wissen Sie, was <i>“Recycling“</i> bedeutet?“ Die Lehrkraft sammelt die Antworten und nennt notwendige Erklärungen, um das Konzept klarer zu machen.</p> <p>Im Anschluss zeigt sie Beispielvideos, wie Abfallmaterialien angemessen entsorgt werden können.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=6uErAKCys2I</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=8cRxw0IkYMc</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=LeqA3LhsHIQ</p> <p>deutsch (einfach): https://www.youtube.com/watch?v=q37nOP2JZWE</p> <p>deutsch: https://www.youtube.com/watch?v=bCwJF2u9AkQ</p> <p>deutsch (für Kinder): https://www.youtube.com/watch?v=t2OUevATSCA</p> <p>Im Unterrichtsraum gibt es Abfallbehälter in verschiedenen Farben, je nach Material, das dort entsorgt wird. Die Lehrkraft verteilt Verpackungen aus unterschiedlichen Materialien auf ihrem Tisch.</p> <p>Die Aktivität besteht darin, dass die Lernenden die Abfallprodukte (Dosen, Snack-Produkte, Plastikflaschen etc.) richtig entsorgen.</p>

			Es ist wichtig, dass die Lernenden die Namen der Abfallprodukte wiederholen, während sie sie entsorgen (z. B. „Der Glasbehälter gehört in den grünen Abfalleimer“, „Die Verpackung aus Karton gehört in den weißen Abfalleimer, die Plastikflasche in den gelben“ etc.)
METAKOGNITIVE PHASE	20 min.		Basierend auf den spielerischen Antwortsystemen für den Unterricht (z. B. Kahoot, Socrative) können die Lernenden die vorgeschlagenen Fragen mit ihren Smartphones beantworten und bekommen so unverzügliches Feedback (was zur Steigerung ihres Interesses und ihrer Motivation führt).
TIPPS & TRICKS			
	ZEIT	AKTIVITÄTSPLAN LEKTION 3	
MOTIVATIONS-PHASE/SCHRITTE	40 min.		Die Lehrkraft erläutert das Tagesprogramm, das einen interessanten Besuch in der <i>Entsorgungsanlage und dem Recycling-Zentrum</i> beinhaltet. Die Lernenden werden in Gruppen eingeteilt. Sie müssen die verschiedenen Phasen der Entsorgung dokumentieren, mit ihren Smartphones Videos machen und Fotos aufnehmen. Wenn sie im Unterrichtsraum zurück sind, sollen sie mit ihren Smartphones und entsprechenden Apps eine <i>Präsentation, die auf das Thema Recycling aufmerksam macht</i> , vorbereiten.
AKTIVITÄTEN ZUR FÖRDERUNG DER ENTWICKLUNG VON KOMPETENZEN	140 min.	Schritt 1 Einstiegsphase	Nach ihrer Ankunft im Zentrum (in dem Papier und Pappe in großen Ballen ankommt, um sortiert zu werden), müssen die Lernenden die verschiedenen Schritte der Verarbeitung erklären.

		40 Minuten	
		Schritt 2 Kernphase	Im Anschluss an eine kurze Einführung haben die Lernenden die Möglichkeit, unterschiedliche Phasen, in Begleitung von internen Mitarbeitern, zu verfolgen. Diese Erfahrung (die den Lernenden zweifelsohne eine gute Möglichkeit bietet, ihre Kenntnisse, Kompetenzen und Fertigkeiten zu verbessern) wird durch das Ansehen von Videos zur richtigen Entsorgung von Papier und Pappe erweitert.
		60 Minuten	
		Schritt 3 Abschluss- phase	Die Lernenden setzen sich in einen Kreis (wieder im Unterrichtsraum). Es beginnt eine geführte Diskussion. Sämtliche Bilder und Videos, die während der Besichtigung gemacht wurden, werden geteilt und kommentiert. In Gruppenarbeit nutzen die Lernenden ihre Smartphones/Tablets, um mit ausgewählten Bildern/Videos eine kurze aber eingängliche Slideshow zu erstellen. Während die Lernenden ihre Sprachfertigkeiten üben, tauschen sie ihre Meinungen aus und versuchen, sich wirksame Redewendung/Slogans zu überlegen, um umweltfreundliche Verhaltensweisen (basierend auf “reduce, reuse, recycle” – also “Müllvermeidung, -verwertung und Recycling”) und einen nachhaltigen Lebensstil zu fördern, was es wiederum ermöglicht, das Bewusstsein der anderen Lernenden für die Bedeutung von Umweltsicherheit zu steigern.
METAKOGNITIVE PHASE	20 min.		Basierend auf den spielerischen Antwortsystemen für den Unterricht (z. B. Kahoot, Socrative) können die Lernenden die vorgeschlagenen Fragen mit ihren Smartphones beantworten und

		bekommen so unverzügliches Feedback (was zur Steigerung ihres Interesses und ihrer Motivation führt).
TIPPS & TRICKS		

STRUKTUR DER LERNEINHEIT

NAME DER LERNEINHEIT	Freizeitaktivitäten
INTERKULTURELLE ELEMENTE IN DIESER LERNEINHEIT	<ul style="list-style-type: none">• Sich der Bedeutung von Kommunikation und Zusammenarbeit bewusstwerden• Verschiedene Kulturen kennenlernen• Lernen, dass <i>Diversität</i> positive Werte fördert
ZIELGRUPPE	Erwachsene Lernende mit Migrationshintergrund
NIVEAU	A2
LEHRKRAFT/ LEHRKRÄFTE	Sprachlehrkräfte; Lehrkräfte für Mathematik, Lehrkräfte für Technologie
ZEIT	9 Stunden - 3 Lektionen
EINBEZOGENE SCHLÜSSEL-KOMPETENZEN	Mehrsprachenkompetenz Digitale Kompetenz Mathematische Kompetenz Persönliche, soziale und Lernkompetenz

VORAUSSETZUNGEN	<p>Grundlegende Lese- und Schreibkompetenz</p> <p>Rechenfähigkeit</p> <p>Fähigkeit zur räumlichen Orientierung</p> <p>Fähigkeit zur Verwendung digitaler Geräte</p> <p>Kenntnisse zur Währung des Aufnahmelandes</p>		
	KENNTNISSE	FERTIGKEITEN	KOMPETENZEN
LERNZIELE	<ul style="list-style-type: none"> • Vokabeln zu Sport- und Freizeitaktivitäten kennen • Vokabeln zu Geschäften und Freizeitparks kennen • Vokabeln zu Kleidung und Accessoires kennen • Vokabeln zu Farben und Größen kennen • Die <i>Präsensform</i> von Verben kennen, um über Freizeitaktivitäten zu sprechen • Ausdrücke des Gefallens und Missfallens kennen 	<ul style="list-style-type: none"> • Gefallen und Missfallen ausdrücken • Jemandes Fähigkeit ausdrücken, dass er/sie in der Lage ist, etwas zu tun • Nach Größen und Preisen in Geschäften für Herren-/Damen-/Kinderschuhe bzw. -kleidung und Accessoires fragen • Preisschilder und Größenetiketten in Schuh-/Kleidungsgeschäften lesen 	<ul style="list-style-type: none"> • In einer Diskussion über Freizeitaktivitäten, die Personen durchführen, interagieren • Über Freizeitaktivitäten in der Aufnahmestadt sprechen, einen Vergleich zwischen gleichen bzw. Aktivitäten in anderen Kulturen/Städten, ziehen • Gefallen, Missfallen, persönliche Meinungen angemessen ausdrücken • Angemessene Ausdrücke beim Fragen nach bzw.

	<p>(Ich mag/mir gefällt/ich bevorzuge; Ich mag nicht/ich hasse/ich kann es nicht ausstehen)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausdrücke wie „können/nicht können“ kennen • Nützliche Ausdrücke zur Interaktion in Einkaufskontexten kennen 	<ul style="list-style-type: none"> • Im Internet surfen, nach Online-Shops suchen 	<p>Bezahlen von Gegenständen im Einkaufsumfeld nutzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Freizeitressourcen der Gemeinschaft bzw. Online-Freizeitressourcen nutzen
LERNUMFELD	<p>Unterrichtsraum: lernerzentriertes Umfeld.</p> <p>Lernumgebung, um das Lernen zu erleichtern; Anordnung der Tische in einer U-Form; mit Lernmaterialien dekorierte Wände im Klassenzimmer; auditive, visuelle und digitale Technologien für die Lernenden; Unterricht im Klassenzimmer und im Freien</p>		
METHODOLOGIEN	<p>Brainstorming, Rollenspiel, Einzel-/Partner-/Gruppenarbeit, dynamische Aktivitäten, Problemlösung, kooperatives Lernen, Peer-Tutoring, spielerisches/aktives Lernen</p>		
DIDAKTISCHE MITTEL	<p>PC, IWB, Smartphones/Tablets, Karteikarten, Arbeitsblätter, Karten</p>		
	ZEIT	AKTIVITÄTSPLAN LEKTION 1	

<p>SITUATIONSANALYSE</p>	<p>20 min.</p>	<p>Die Lehrkraft zeigt Karteikarten, die sie im Klassenzimmer aufgehängt hat und die mit den Themen Sport, Freizeitaktivitäten und freizeitbezogene Orte zu tun haben. Sie bittet die Lernenden, in ihren Muttersprachen zu benennen, was sie sehen und erkennen können.</p> <p>Mithilfe verschiedener Farben (eine Farbe je Sprache, die von Lernenden gesprochen wird), schreibt die Lehrkraft die gesprochenen Wörter (eingeteilt nach Kategorie) in die entsprechende Spalte des multilingualen Posters, das vorab vorbereitet wurde. Die Lernenden schreiben Wörter auf, die das gleiche Konzept in verschiedenen Sprachen ausdrücken. Die Lehrkraft betont die richtige Aussprache aller Wörter, einschließlich der Wörter in L2, und bittet die Lernenden, sie laut zu wiederholen und sie sich zu merken, zusammen mit den dazugehörigen Bildern.</p>
<p>MOTIVATIONS- PHASE/SCHRITTE</p>	<p>20 min.</p>	<p>Es wird eine Liste mit Verben, die nützlich sind, um sich über Sport- und Freizeitaktivitäten zu unterhalten, in L2 sowie in den wichtigsten „Brückensprachen“, die im Kurs gesprochen werden, zur Verfügung gestellt. Während die Lehrkraft auf eine der Karten zeigt (Boxen, Joggen, Fußball, Schwimmen, Lesen etc.) imitiert sie diese Aktivität, während sie das jeweilige relative Infinitivverb laut ausspricht. Die Lernenden werden gebeten, abwechselnd Freizeitaktivitäten (Indoor/Outdoor) vorzumachen; ihre Mitlernenden müssen raten und das richtige Verb laut aussprechen, dazu bekommen sie eine Liste mit verschiedenen Verben zur Auswahl. Im Anschluss schreibt die Lehrkraft:</p> <p style="text-align: center;">“Ich mag.../Mir gefällt.../Ich bevorzuge...”, “Ich mag nicht...”/“Ich hasse...”/“Es gefällt mir nicht...”</p> <p style="text-align: center;">auf dem IWB.</p>

		<p>Die Lehrkraft liefert alle notwendigen Erklärungen über die entsprechende Verbform, die nach dem hervorgehobenen Verb genutzt wird.</p> <p>Mit Daumen nach oben/unten und Gesichtsausdrücken zeigt die Lehrkraft, was sie gerne macht bzw. nicht so gerne macht und wählt die entsprechenden an der Tafel stehenden Verbformen dazu.</p> <p>Mit der Frage „Welche Freizeitaktivität/welchen Sport machen Sie am liebsten?“, ermutigt sie die Lernenden, ihrem Beispiel zu folgen und persönliche Vorlieben zum Ausdruck zu bringen.</p>	
<p>AKTIVITÄTEN ZUR FÖRDERUNG DER ENTWICKLUNG VON KOMPETENZEN</p>	<p>120 min.</p>	<p>Schritt 1 Einstiegsphase</p> <p>35 Minuten</p>	<p>Die Lehrkraft verteilt Haftnotizen mit Verben in L2 zum Thema Sport und Freizeitaktivitäten. Mithilfe der „Brückensprache“ spricht sie allmählich einige aktive Verb aus, die auf den Bildern dargestellt werden. Alle Lernenden, die eine Karte mit dem entsprechenden Verb in L2 haben, müssen diese Karte mit dem jeweiligen Bild verbinden. Zusätzlich dazu sollen die Lernenden einen Satz bilden – mit einem Subjekt und dem jeweiligen Verb (mögen, gefallen, nicht mögen, hassen etc.), das sie frei wählen können und worauf das aktive Verb folgt, das die Lehrkraft gesagt hat (z. B. <i>“Sara und Peter gefällt es, Krimis im TV zu schauen“</i>). Alle Sätze werden an die Tafel geschrieben und von der Lehrkraft korrigiert.</p> <p>Die Lernenden bilden kleine Gruppen mit Personen verschiedener Herkunft. Jede Gruppe erhält ein Raster zum Sammeln von Informationen in Spalten: in die erste Spalte schreiben die Lernenden ihren Namen; in den folgenden Spalten (die Sport-/Freizeitaktivitäten in L2 und der wichtigsten „Brückensprache“), soll jeder Lernende einen Daumen nach oben/nach unten malen und 3 Dinge auswählen, die er gerne macht sowie zwei Dinge, die er</p>

			<p>nicht so gerne macht. Anschließend fassen die Lernenden ihre eigene Lieblingsbeschäftigung zusammen, indem sie Sätze in ihre Hefte schreiben (<i>„Mir gefällt es, zu joggen, zu schwimmen. Mir gefällt es nicht, Fußball zu spielen. Mir gefällt es nicht, TV zu schauen. Ich hasse Boxen/ich mag Boxen nicht.“</i>)</p> <p>Unter der Anleitung der Lehrkraft wird innerhalb der Gruppen mündlich interagiert und gefragt <i>„Was machen Sie in Ihrer Freizeit?“</i>. Die Antworten werden anschließend mit den anderen Gruppen geteilt.</p>
		<p>Schritt 2 Kernphase</p> <p>50 Minuten</p>	<p>Die Lehrkraft gibt detaillierte Erklärungen über die Struktur und das Nutzen von Präsens in verschiedenen Sprachen (L2 und die wichtigste „Brückensprache“). Die Lernenden bekommen weitere Arbeitsblätter rund um aktive Verben, Sport- und Freizeitaktivitäten. Sie arbeiten weiterhin in der Gruppe, helfen und unterstützen sich gegenseitig.</p> <p>(Die ausgeteilten Arbeitsblätter enthalten eine einfache Übung zum Leseverständnis, Richtig-/Falsch-Übungen, Zuordnungsübungen, Multiple Choice und Sprachkarten).</p> <p>Mithilfe des IWB und Apps wie <i>Babbel</i> oder <i>Duolingo</i>, können die Lernenden ihre Sprachfertigkeiten weiter üben, indem sie verschiedene Übungen machen (Lücken füllen, Memory etc.) um jegliche Strukturen, Vokabular oder erworbene kommunikative Phrasen zu vertiefen.</p>

		<p>Schritt 3 Abschluss- phase</p> <p>35 Minuten</p>	<p>Spielerisches Lernen.</p> <p>In Kleingruppen spielen die Lernenden das <i>Gänsespiel</i>. Die Lehrkraft gibt jeder Gruppe zwei Würfel und ein Spielbrett, auf dem Sport-/ Freizeitaktivitäten und aktive Verben, die Gefallen bzw. Missfallen ausdrücken, abhängig von der genutzten Sprache in verschiedenen Farben dargestellt sind.</p> <p>Der erste Spielwürfel ist „klassisch“ (mit Augen), damit können sich die Lernenden auf dem Spielbrett fortbewegen. Auf dem zweiten Würfel steht auf jeder Seite ein anderes Personalpronomen. Ein Spieler würfelt mit dem Würfel, der die Personalpronomen enthält und bildet dann einen Satz mithilfe der Sprache, den Verben und den Sport-/Freizeitaktivitäten, das auf dem jeweiligen Feld des Spielbretts geschrieben steht. Alle gebildeten Sätze werden auf dem Whiteboard festgehalten und im Plenum korrigiert.</p> <p>Ein Beispiel mit dem Personalpronomen “er” und zwei Infinitivverben, die auf dem Spielbrett dargestellt werden:</p> <p style="text-align: center;"><i>“nicht mögen/bevorzugen” und “fernsehen/ Musik hören”:</i></p> <p style="text-align: center;"><i>“Er mag nicht fernsehen, er bevorzugt, Musik zu hören”.</i></p> <p>(BITTE SUCHEN SIE EIN BEISPIEL AUF DEM MULTILINGUALEN SPIELBRETT UNTEN)</p>
<p>METAKOGNITIVE PHASE</p>	<p>20 min.</p>	<p>Basierend auf den spielerischen Antwortsystemen für den Unterricht (z. B. Kahoot, Socrative) können die Lernenden die vorgeschlagenen Fragen mit ihren Smartphones beantworten und</p>	

		bekommen so unverzügliches Feedback (was zur Steigerung ihres Interesses und ihrer Motivation führt).
TIPPS & TRICKS		
	ZEIT	AKTIVITÄTSPLAN LEKTION 2
MOTIVATIONS- PHASE/SCHRITTE	20 min.	<p>Die Lehrkraft nennt den Lernenden positive Beispiele von erwachsenen Lernenden, die die anfänglichen Schwierigkeiten im Deutschland überwunden haben und die nun erfolgreich sind und sich verbessert haben. Manche sind vielleicht gesellschaftlich bzw. politisch aktiv, andere im Kunstbereich und wieder andere in der Welt des Fußballs oder der Mode etc.</p> <p>Apropos Mode – die Lehrkraft fragt die Lernenden, ob sie Seiten im Internet kennen, bei denen Kleidung gekauft werden kann. Er/Sie schlägt vor, dass die Lernenden ihre Smartphones nutzen und eine der folgenden Seiten (in verschiedenen Sprachen verfügbar) nutzen:</p> <p>https://www.zalando.de/sportbekleidung-herren/ https://www.zalando.de/damen-home/ etc.</p> <p>Bevor die Lernenden die Seiten besuchen, sollen sie sich auf bestimmte Wörter auf dem IWB konzentrieren, deren Bedeutung von der Lehrkraft mithilfe passender Bilder erklärt wird:</p> <p>„Kleider“, „Sportbekleidung“, „Accessoires“, „Casual“, „Formell“, „Classic“, „Trend“, „stylish/unstylish“, etc.</p>

		<p>Nachdem die Lernenden die Seite besucht haben, sehen sie sich verschiedene Kollektionen an und beantworten die Fragen der Lehrkraft (z. B. „Welche traditionelle Kleidung gibt es in ihrem Land?“ „Kleiden Sie sich lieber casual oder formell?“ etc.), sie haben außerdem die Möglichkeit über ihren eigenen Geschmack zu sprechen und Meinungen mit ihren Mitlernenden auszutauschen.</p>	
<p>AKTIVITÄTEN ZUR FÖRDERUNG DER ENTWICKLUNG VON KOMPETENZEN</p>	<p>140 min.</p>	<p>Schritt 1 Einstiegsphase</p> <p>40 Minuten</p>	<p>Die Lehrkraft zeigt eine Sparte bei Zalando und weist auf verschiedene Kleidungsstücke hin, sie schreibt die Begriffe an die Tafel und gibt auch an, in welchen Farben und Größen die Kleidungsstücke verfügbar sind.</p> <p>Die Lernenden wiederholen die neuen Wörter laut und versuchen sich diese zu merken. Darüber hinaus führt die Lehrkraft kommunikative Funktionen, um nach Preisen zu fragen bzw. Preise zu nennen.</p> <p>(z. B.: „Wie viel kostet das gemusterte Shirt, das im Schaufenster ist?“ „Es ist im Angebot. Es kostet nur...“ „Wie viel kostet die blaue Leinenhose?“ „Sie kostet...; Der Preis mit Rabatt beträgt...“).</p> <p>Die Lernenden üben Preise für ausgewählte Kleidungsstücke zu nennen, die vorher an die Tafel geschrieben wurden.</p>

		Da Zalando in verschiedenen Sprachen aufgerufen werden kann, haben die Lernenden eine breite Möglichkeit, Online-Shopping-Erfahrung zu sammeln. Die beschriebene Aktivität kann genutzt werden um den Wortschatz zum Thema Kleidung, Accessoires, Größen, Farben und Preisen zu verstärken.
	<p>Schritt 2 Kernphase</p> <p>70 Minuten</p>	<p>Die Lehrkraft teilt Arbeitsblätter aus (<i>Wort-Bild-Zuordnung, Wörtersuche etc.</i>), um das erlernte Vokabular noch besser zu festigen.</p> <p>Hörphase. Die Lernenden hören sich kurze Dialoge an (erst in der Brückensprache und dann in L2), die kommunikative Funktionen entwickeln („Kann ich Ihnen helfen?“ / „Welche Größe haben Sie?“ / „Kann ich das blaue Shirt anprobieren?“ / „Wo sind die Umkleiden?“, etc.)</p> <p>Die wichtigsten Sätze der Dialoge werden auf das IWB geschrieben, die Bedeutung der Sätze wird mithilfe angemessener Bilder erklärt.</p> <p>Nachdem der Dialog einige Male in L2 gehört wurde (das erste Anhören dient zum Grundverständnis), teilt die Lehrkraft den Lernenden neue Arbeitsblätter mit unterschiedlichen Übungen aus, einschließlich Übungen zum <i>Neuordnen von Sätzen</i>. Die Korrektur erfolgt in der gesamten Klasse.</p>
	<p>Schritt 3 Abschluss- phase</p>	<p>In Partnerarbeit befolgen die Lernenden die Anweisungen der Lehrkraft: Sie bereiten einen Dialog in einem Geschäft vor – zwischen einem Kunden und einem Verkäufer. Die Interaktion wird von jedem Zweierteam zweimal mündlich vorgespielt (die Rollen werden beim zweiten Mal getauscht).</p>

		30 Minuten	
METAKOGNITIVE PHASE	20 min.	Basierend auf den spielerischen Antwortsystemen für den Unterricht (z. B. Kahoot, Socrative) können die Lernenden die vorgeschlagenen Fragen mit ihren Smartphones beantworten und bekommen so unverzügliches Feedback (was zur Steigerung ihres Interesses und ihrer Motivation führt).	
TIPPS & TRICKS			
	ZEIT	AKTIVITÄTSPLAN LEKTION 3	
MOTIVATIONS-PHASE/SCHRITTE	25 min.	Die Lehrkraft erklärt das Tagesprogramm, das eine Art „Schatzsuche“ im Einkaufszentrum enthält. Sie bittet die Lernenden im Internet nach Einkaufszentrum in der Nähe zu suchen. Die Lehrkraft fragt die Lernenden, welches Einkaufszentrum sie für ihr Einkaufserlebnis besuchen möchten.	
AKTIVITÄTEN ZUR FÖRDERUNG DER ENTWICKLUNG VON KOMPETENZEN	135 min.	Schritt 1 Einstiegs- phase 15 Minuten	Nachdem alle im Einkaufszentrum angekommen sind, teilt die Lehrkraft die Lernenden in drei Gruppen ein und gibt jeder Gruppe eine „Einkaufsliste“ mit spezieller Kleidung und Schuhen, die sie kaufen sollen. Alle notwendigen Erklärungen werden zur Verfügung gestellt. <u>Einkaufsliste 1:</u> <i>Kinderkleidung (ein grauer Pullover, Größe XS; blaue Turnschuhe,</i> <i>Turnschuhe, Größe 35; blauer Pullover, Größe 128, etc.)</i>

			<p><u>Einkaufsliste 2:</u> <i>Herrenkleidung und Schuhe in verschiedenen Größen und Farben</i></p> <p>(z. B.: rotes T-Shirt, Größe M; blaue Shorts, Größe L; Schwarze Turnschuhe, Größe 43, etc.)</p> <p><u>Einkaufsliste 3:</u> <i>Damenkleidung und -schuhe</i></p> <p>(z. B.: eine rosa Bluse, Größe S; grüne, tiefsitzende Hose, Größe M;</p> <p>Ein paar weiße Sandale, Größe 37, etc.)</p> <p>Die Lernenden haben nur ein begrenztes virtuelles Budget zur Verfügung – sie müssen den Kauf simulieren und die folgenden Anweisungen einhalten.</p>
		<p>Schritt 2 Kernphase</p> <p>80 Minuten</p>	<p>Bei der Erledigung dieser Aufgaben müssen die Lernenden Preise vergleichen/Angebote von verschiedenen Geschäften vergleichen und versuchen, Geld zu sparen und die Kleidung virtuell zum möglichst günstigen Preis kaufen.</p> <p>Um nachzuweisen, wie bequem die virtuellen Käufe sind, müssen die Lernenden Fotos machen, die die verschiedenen Kleidungsstücke und dazugehörigen Preisschilder zeigen.</p>
		<p>Schritt 3 Abschlussphase</p>	<p>Die Lernenden setzen sich im Erholungsbereich des Einkaufszentrums in einen Kreis.</p> <p>Die Lernenden zeigen der Lehrkraft ihre Fotos, während sie über ihre Käuferfahrung sprechen, sie berichten auch von möglichen Schwierigkeiten. Sie sollen ihre Erfahrungen im Einkaufszentrum reflektieren, sich dabei auf die</p>

		40 Minuten	Vorteile (e.g.: eigener Parkplatz; vielfältiges Angebot – alles vorhanden; großer Verkaufsbereich etc.) und Nachteile (z. B.: überfüllt; Versuchung überflüssige Dinge zu kaufen; zu viel Geld wird verschwendet etc.) konzentrieren.
METAKOGNITIVE PHASE	20 min.		Basierend auf den spielerischen Antwortsystemen für den Unterricht (z. B. Kahoot, Socrative) können die Lernenden die vorgeschlagenen Fragen mit ihren Smartphones beantworten und bekommen so unverzügliches Feedback (was zur Steigerung ihres Interesses und ihrer Motivation führt).
TIPPS & TRICKS			

P

ENJOY
READ NEWSPAPERS
NOT LIKE
WRITE SONGS

PIACERE
LEGGERE
ODIARE
SCRIVERE CANZONI

AIMER
DANSER
DÉTESTER
CHANTER

LIKE
HAVE WALKS
HATE
SLEEP

AMARE
ASCOLTARE LA
RADIO
DETESTARE
GUARDARE FILM

ADORER
REGARDER LA TÉLÉ
NE PAS PLAIRE
SURFER LE NET

LIKE
WATCH MOVIES
NOT LIKE
LISTEN TO THE
RADIO

AIMER
CLAVARDER
PRÉFÉRER
PARLER AU
TÉLÉPHONE

ADORARE
GIOCARRE A
CALCIO
NON PIACERE
CORRERE

ENJOY
DANCE
HATE
SING

PLAIRE
FAIRE DES COURSES
NE PAS PLAIRE
ÉCOUTER DE LA
MUSIQUE

PIACERE
CHATTARE
PREFERIRE
PARLARE AL
TELEFONO

NOT LIKE
WATCH TV
PREFER
SURF THE INTERNET

NON PIACERE
BALLARE
PREFERIRE
CANTARE

DÉTESTER
CUISINER
ADORER
MANGER

NOT LIKE
STUDY
ENJOY
GO OUT WITH
FRIENDS

DETESTARE
CUCINARE
AMARE
MANGIARE

PLAIRE
LIRE
PRÉFÉRER
FAIRE DU BASKET

LIKE
SHOP
PREFER
LISTEN TO MUSIC

ODIARE
FARE PASSEGGIATE
PIACERE
DORMIRE

AIMER
LIRE DES JOURNAUX
NE PAS PLAIRE
COMPOSER DES
CHANSONS

PIACERE
DISEGNARE
PREFERIRE
DIPINGERE

ENJOY
CHAT
NOT LIKE
TALKING ON THE
PHONE

AIMER
LIRE JOURNAL
DÉTESTER
PARLER A VANER

ADORARE
NAVIGARE ON LINE
NON PIACERE
GUARDARE LA TV

NOT LIKE
READ
PREFER
PLAY BASKETBALL

DÉTESTER
ÉCOUTER LA RADIO
PRÉFÉRER
REGARDER DES FILM

LIKE
DRAW
NOT ENJOY
PAINT

AMARE
BALLARE
DETESTARE
CANTARE

ADORER
PEINTRE
PRÉFÉRER
DESSINER

ENJOY
COOK
PREFER
EAT

NON PIACERE
STUDIARE
PREFERIRE
USCIRE CON AMICI

AIMER
FAIRE DU
FOOTBALL
NE PAS AIMER
FAIRE DU FOOTING

A



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



"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."