

Digitale Beziehungen

von Lise Bentsen, Lektorin für Deutsch, Gammel Hellerup Gymnasium (Dänemark)

Thema des Projektes

Digitale Beziehungen

Niveaustufe

A2/B1

Umfang/ Dauer

8 Unterrichtseinheiten à 90 Minuten

Das Innovative an diesem Projekt

Dem dänischen Lehrplan zufolge müssen wir die innovativen und kreativen Fähigkeiten der Schüler entwickeln. Innovation heißt in einem weiterführenden Schulkontext einem definierten Kontext etwas Neues hinzuzufügen. Die Innovationskompetenz hat einen produktiven Fokus, denn es geht darum, sich durch Schaffen zu verändern.

Wir haben mit dem Thema *Digitale Beziehungen* gearbeitet. Dazu haben wir verschiedene Texte gelesen, und in jedem Unterrichtsmodul haben wir verschiedene innovative Elemente berührt, um ständig die kreativen Fähigkeiten zu fordern.

Bei der Arbeit wird eine Progression angestrebt, so dass die Schüler ihre innovativen und kreativen Fähigkeiten von der Arbeit mit dem Wortschatz über die Arbeit mit dem Textverständnis bis hin zu den Lösungsvorschlägen entwickeln.

Lernziele

- Wortschatz erweitern zum Thema *Digitale Beziehungen*
- Textverständnis
- Argumentation und Lösungsvorschläge entwickeln
- Individuelle Reflexion zum Thema:
Wie benimmt man sich im Internet? Haben wir eine digitale Identität/ digitale Freundschaften?

Geplantes Produkt

Die Schüler sollen selbst Materialien herstellen, die zu der Bearbeitung der Texte geeignet sind. Zum Beispiel: verschiedene Spiele, Bildbeschreibungen und Video-Vorträge.

Bentsen, L. (2019). Digitale Beziehungen. *Septentrio Educational* 2019(1). <https://doi.org/10.7557/8.5181>



© 2019 The author(s). This is an Open Access publication distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly credited.

Phasen

1) Wortschatzübungen:

- Memoryspiele basteln
- Kreuzworträtsel produzieren
- "Wortschatz-Tischtennis" (AB 1)

2) Textverständnis:

- Mit Überschriften arbeiten
- Schriftliche Aussagen zum Text produzieren
- Spiel: Wer bin ich? (AB 1)

3) Argumentation und Lösungsvorschläge:

- Hast du eine digitale Identität?
- Was machst du auf Facebook?
- Welche Beziehungen findet man im Internet?
- Wie sollen Freunde mit einander umgehen? (digitale Bildung)
- Einen Videovortrag erstellen über digitale Beziehungen

Evaluationsformen

Formative und summative Formen der Evaluation.

Liste der Quellen und Materialien

Bendzko, T. (2013). Programmiert. <https://www.youtube.com/watch?v=G7nrO8MJvaE>

Jugendmagazin Schecker (2012). Auf Entzug. Heft 104, *Netzwelt*, Mai 2012
<http://uddannelseogbildung.dk/index.php/da/allcategories-da-dk/20-undervisning/stx-hhx/129-jugend-und-identitaet>

Jugendmagazin Schecker (2012). Internet ist eigentlich Pflicht. Heft 104, *Netzwelt*, Mai 2012.
<http://uddannelseogbildung.dk/index.php/da/allcategories-da-dk/20-undervisning/stx-hhx/129-jugend-und-identitaet>

Jugendportal der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2019). *Liebe im Internet. Geht das überhaupt?* https://www.loveline.de/themen/?t=11_56

Böing, L. (2016). Wie wäre mein Leben ohne Internet, Handy, Facebook und Co? - Ein Vergleich. In: *Auf uns*. Gyldendal-Verlag.

Andersen, O. R. & Husum, P. (2007). Berliner Chat. In: *Berlin von Wort zu Ort*. Gyldendal-Verlag.

Digitale Werkzeuge:

<http://www.wordle.net>
<http://piratepad.net/front-page>
<http://flashcardstash.com>
<https://quizlet.com>
<https://www.schulraetsel.de>