

# Menschliche Beziehungen und soziale Innovation

von Lise Høyer, Lektorin für Deutsch in der Sekundarstufe,  
Frederiksværk Gymnasium og HF (Dänemark)

## Thema des Projektes

Das gute Leben: Wie kann man menschliche Beziehungen wertvoller machen?

## Niveaustufe

A2/B1

## Umfang/ Dauer

18 Unterrichtseinheiten à 45 min

## Das Innovative an diesem Projekt

Die Schüler arbeiten mit Unterrichtsmaterialien und Übungen in Phasen. Die anfänglichen Übungen sind konkret und textbezogen und werden schrittweise abstrakter und allgemeiner.

In allen 4 Phasen ist der innovative Zugang angesagt, der möglichst viel Schüleraktivität und Eigenständigkeit fordert. Dadurch sollen sowohl die Sprachkompetenzen der Schüler als auch Handlungskompetenzen, Zusammenarbeitskompetenzen, Vermittlungskompetenzen und Kreativitätskompetenzen gefördert werden.

## Lernziele

- Der Ansatzpunkt ist das allgemeine Wissen über soziale Relationen. Den meisten Schülern ist bekannt, dass soziale Relationen in der Familie, unter Freunden, in den Institutionen und in der Arbeitswelt oft mit Disharmonien verbunden sind.
- Ziel der sozialen Innovationen ist es, auf diese Disharmonien zu reagieren und neuen Wert für die Betroffenen zu schaffen. Die Schüler suchen nach neuen Lösungen wie z.B. neuen Formen der Zusammenarbeit, neuen Formen des Zusammenlebens mit Hilfe verschiedener Übungen und Arbeitsblätter, wo ein geeigneter Wortschatz geübt wird.
- Die Schüler gewinnen Einblick in Strategien und sprachliche Mittel, die als angemessene Reaktionsmuster in verschiedenen sozialen Situationen dienen sollen. In diesem Sinne soll der innovative Unterricht zu erhöhter Lebensmeisterung des einzelnen Schülers beitragen.

## Geplantes Produkt

Drehbuch und Kurzfilm zum Thema "soziale Beziehungen".

Høyer, L. (2019). Menschliche Beziehungen und soziale Innovation. *Septentrio Educational* 2019(1).  
<https://doi.org/10.7557/8.5185>



© 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

Der Unterricht wird in 4 Phasen eingeteilt, dem „Innovationsrad“<sup>1</sup> entsprechend.

### Ideenphase:

In der Ideenphase wird divergentes Denken gefördert. Anfangs werden offene Fragen zum Thema ‚Soziale Beziehungen‘ gestellt, die den Innovationsprozess in Gang setzen soll, und mit deren Antwort sich die Schüler im Laufe des ganzen Projekts auseinandersetzen sollten.

Mögliche Innovationsfragen: *Wie benimmt man sich in neuen Umgebungen? Wie lernt man fremde Menschen kennen? Wie kann man Einsamkeit vermeiden? Wie sollen Freunde miteinander umgehen? Wie stellt man seinen neuen Freund vor?*

### Verarbeitungsphase:

Es folgt die Verarbeitungsphase, in der der Kernstoff (siehe unten: Quellen und Materialien) unter Einbeziehung der Innovationsfragen bearbeitet wird.

Zunächst werden textbezogene Übungen gemacht:

1) *Digitale Wortschatz-Übungen* mit Quizlet werden von Schülern in Gruppen erstellt. Die Schüler geben wichtige Wörter aus den Texten ein. Und sie probieren die Wortschatzübungen der Mitschüler aus.

2) Alle Schüler erstellen *5 falsche schriftliche Aussagen* zu Beziehungen in einem der Texte. Jeder Schüler tauscht Aussagen mit jemand anderem aus der Klasse, der die Sätze korrigieren muss, dem Inhalt des Textes entsprechend. Die Schüler sitzen dann zusammen und lesen und korrigieren sich gegenseitig.

3) *Bildbeschreibungen*: Die Schüler machen schriftliche individuelle Beschreibungen von Personen, und von Handlung und Stimmung in Bildern mit Beziehungen. Ihre Beobachtungen werden in der Klasse weiterbesprochen.

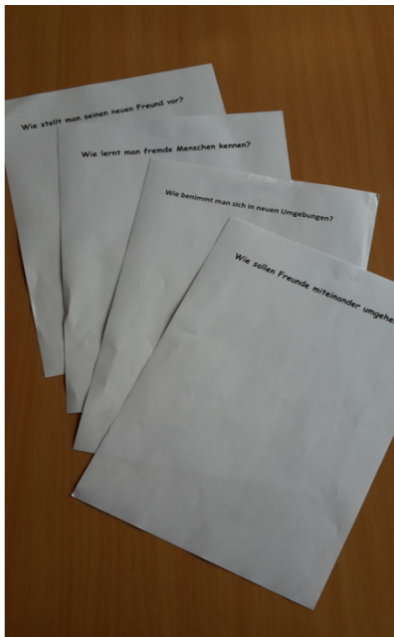
4) Einige Texte/ Videos haben ein *offenes Ende*. Die Aufgabe besteht darin, die Familie oder die Beziehung durch Aufforderungen wie "Erzähl, was die Person macht, um glücklicher zu werden" zu verbessern. Die Vorschläge der Schüler werden in der Klasse vorgelesen und mündlich in deutscher Sprache diskutiert.

Danach werden verschiedene *weiterführende Übungen* in Bezug auf die Innovationsfragen gemacht:

5) *Der umgekehrte Gehirnstorm (Brainstorming)*: Eine Innovationsfrage wird vom Lehrer auf ein Papier geschrieben. Die Schüler sollen in der ersten Runde die Innovationsfrage mit einer negativen Antwort beantworten und das Papier an den nächsten Schüler weiterschicken, der die negative Antwort ergänzt und eventuell verschärft.

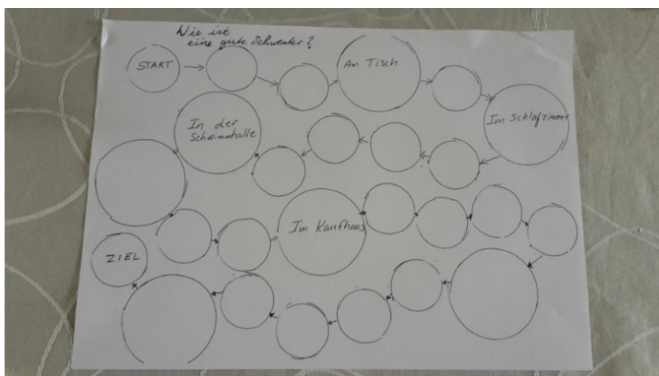
In der letzten Runde, wo die Vorschläge weitergeschickt werden, geht es dann darum, die negativen Aussagen mit positiven Antworten zu ersetzen. Die Übung macht Spaß, weil sie zunächst das politisch Unkorrekte fördert. Und dazu fördert sie natürlich das kreative Denken.

Beispiel:



6) *Würfelspiel*: Jede Gruppe soll ein Spielbrett erstellen, wo man vom Anfang bis zum Ende mit Würfel weitergehen soll, nachdem man einige Fragen zum Verhalten in einer Beziehung beantworten soll. Die Lehrerin teilt Würfelspielplatten aus, wo einige Felder beispielhaft ausgefüllt sind. Jede Gruppe füllt die leeren großen Felder mit Orten aus. Zu jedem großen Feld macht die Gruppe 3 Aussagen, die beispielsweise als Antwort auf die Frage "Wie ist eine gute Schwester" dient. 2 falsche und 1 richtige. Die Mitschüler aus einer anderen Gruppe sollen dann das Spiel ausprobieren und die richtigen Antworten finden, um weitergehen zu dürfen. Der Spielleiter liest die Möglichkeiten vor, ohne sie zu übersetzen. Wer richtig antwortet aus der Spielergruppe, kann dann x-Schritte weiter im Spiel. Wer zuerst mit den richtigen Antworten über das Spielfeld gekommen ist, hat gewonnen.

Beispiel:



Handlungsphase:

Zunächst erfolgt die Vorbereitung zur abschließenden Innovation:

7) *Ideen-Stafette* zu den Innovationsfragen, die als Anfang eines Drehbuchs für die Videos dienen soll. Jeder Schüler fängt eine Geschichte zu einer der Innovationsfragen an. Jede Frage hat die Lehrerin einzeln oben auf ein Papier geschrieben und ausgeteilt: Jeder Schüler soll Vorschläge zu einer

konkreten Handlung mit konkreten Personen angeben. Das Papier wird dann nach 8 Minuten an den Schüler rechts weitergegeben. Dieser schreibt 2 Minuten lang weiter an der Geschichte. Nochmals werden Papiere gewechselt und die Geschichten werden weitergeschrieben.

Letztendlich bekommt der Schüler, der angefangen hat, das Papier und vollendet die Geschichte. Jeder Schüler stellt die Geschichte seinen Mitschülern vor. Die Geschichten werden von den Schülern ausgewertet und eine passende Anzahl werden zur Handlung und Videoaufnahme ausgewählt.

8) *Videoaufnahme*: Darauf folgen die Forderungen laut Lehrplan und Lehrerin: das Gespräch über Produkt, Zeitaufwand, Materialien, Sprache etc. Die Schüler wählen alle je nach Interesse die Geschichte, mit der sie arbeiten wollten, und dadurch entstehen die Gruppen, die die Endfassung der Drehbücher und die Videoaufnahmen machen sollen.

Die Schüler arbeiten dann selbständig mit ihren Videoaufnahmen, indem die Lehrerin als ‚Facilitatorin‘ für Redemittel, Aufbau des Videos usw. zur Verfügung steht.

#### Evaluationsphase:

Die Schüler schreiben einzeln Antworten mit Begründungen auf die Fragen: *Welche Videos waren gut? Wie viele Wörter und Wendungen habt ihr gelernt? Welche Übungen haben Spaß gemacht? Welche Übungen waren nützlich fürs weitere Leben?* Die Ergebnisse werden der Klasse vorgelesen und hier weiterdiskutiert.

#### **Liste der Quellen und Materialien**

*Ein Deutscher im Urlaub*: <https://www.youtube.com/watch?v=ZrZ5Jz21PYs>

*Erste Wege in Deutschland*: 7 Video-Folgen vom Goetheinstitut. (Im Bus, Auf Arbeitssuche, Bei der Arbeit, Beim Arzt, Neue Freunde, Auf Wohnungssuche, Unterwegs auf der Straße)  
<http://www.goethe.de/lrn/prj/wnd/deu/mse/fo1/deindex.htm>

Taber, R. & Zickert Graverholt, M. (2013). *Dein Deutschland - tysk fortsættergrundbog*. Systime A/S.  
<https://dd.systime.dk>

Wohmann, G. (1973). Ein netter Kerl. In: Wohmann, G. *Habgier*. Verlag Eremiten Presse

Idee und alle Fotos © Lise Høyer

---

<sup>i</sup> "Innovationshjulet", Maybrit Christensen, Irmelin Funch Jensen, Systime 2017. Wenn erforderlich, darf man sich zudem „zwischen den verschiedenen Phasen hin und zurück bewegen, je nach Bedarf.“ In der Praxis besteht die Bewegung oft wechselhaft zwischen Ideen und Verarbeitungsphase.