

**Fach, Klassenstufe/Halbjahr:** Englisch, 8/2 (Juli 2023)

**DGU Bezeichnung:** Kreative Auseinandersetzung mit „Asphalt Tribe“

**Lehrkraft:** Franziska Gilfert

**Umsetzungsdetails:**

Am Ende der Unit des 3 des GreenLine Englischbuchs wurde im Rahmen der DGU der Winfriedschule Fulda eine Partner- beziehungsweise Gruppenarbeit eingebaut, welche die Unittask des Lehrwerks ersetzen sollte. Die Schülerinnen und Schüler sollten mithilfe von digitalen Medien eine von drei möglichen Aufgabenstellungen bearbeiten. Diese lauteten wie folgt: Erstelle einen Podcast mit einer oder mehreren Personen des Graphic Novels „Asphalt Tribe“; Erstelle einen kurzen Film der Graphic Novel „Asphalt Tribe“ indem du entweder eine Szene aus dem Buch verfilmst oder dir eine eigene ausdenkst; Zeichne mit einem digitalen Zeichenprogramm eine Fortsetzung und gegebenenfalls ein Ende des graphic novels „Asphalt tribe“. Nach der Einführungsstunde hatten die Lernenden vier Schulstunden Zeit, um sich der Aufgabe zu widmen. Danach wurde gemeinsam im Plenum das Vorgehen reflektiert.

**Digitale Werkzeuge:**

Verwendet wurden Apps zum Erstellen von Grafiken (CollaNote, SketchBook, PicsArt), Audioaufnahmen (Diktier-App, Sprachmemo, MyRecorder) und Videos (CapCut).

**Lernprodukte:**

[https://nc.winfriedschule-fulda.de/apps/files/files?dir=/\\_Fachschaften/\\_Englisch&fileid=13080](https://nc.winfriedschule-fulda.de/apps/files/files?dir=/_Fachschaften/_Englisch&fileid=13080) (zu finden unter „Fachschaft Englisch“ „Video, DGU, Gilfert“)

**Reflexion (Gesamteindruck, Funktion der digitalen Werkzeuge, Widerstände, Entwicklungsvorschläge und Qualität der Lernprodukte):**

Insgesamt war der Gesamteindruck der Lerngruppe hinsichtlich der Arbeit mit den digitalen Mitteln durchweg positiv. Besonders positiv wurde die Vielfalt der Methoden benannt sowie die Freiheit selbst einen Arbeitsauftrag auswählen zu können, der zum jeweiligen Lerntyp passt. Beispielsweise konnten Schülerinnen und Schüler, welche ungerne vor der Klasse reden, ihrer Kreativität beim Weiterverfassen des Comics freien Lauf lassen. Auch sprachlich war dies für die Lernenden von Vorteil, da sie so relativ natürlich die Sprachkompetenz ausbauen konnten. Mögliche Fehlerquellen wurden in der Reflexion und Besprechung aufgegriffen und auf eine möglichst wertschätzende Art mit der jeweiligen Gruppe besprochen.

Eine Schwierigkeit, welche bei der Arbeit und später auch der Präsentation der Lernprodukte aufgetreten ist, war die hohe Zeitintensivität beim Präsentieren. Insgesamt wurden vier Stunden lang die Lernprodukte angesehen und besprochen, da es zwischenzeitlich immer wieder zu technischen Problemen kam und/oder die Besprechung relativ lange dauerte und diese (erneut) zwecks der Wertschätzung der Schülerprodukte auch nicht zu kurz ausfallen sollte. Größere Gruppen wären eventuell eine Möglichkeit, um mit diesem Problem umzugehen, jedoch könnte sich wiederum nicht jeder so einbringen, wie es in diesem Fall möglich war.

Dennoch muss an dieser Stelle auch angemerkt werden, dass die Lernenden sich tatsächlich sehr viel Mühe beim Erstellen der Lernprodukte gegeben haben, sodass der Zeitaufwand gerechtfertigt erscheint. Der motivationale Faktor war in dieser Lerngruppe besonders hoch und man merkte den Schülerinnen und Schülern an, dass sie stolz auf die erstellten Produkte waren.