Gewinnende Worte
Kommentar für Lehrpersonen

Einleitung

Über 13 Millionen Einträge zeigen Suchmaschinen heute zum Stichwort Kommunikation, und es werden täglich mehr. Kommunikationsarten, Kommunikationsmodelle, Kommunikationsstile, -techniken und -regeln: Zu jedem Stichwort lassen sich Dutzende Einträge finden. Kommunikation in ihren verschiedenen Formen – verbal, nonverbal, interaktiv, online oder wie auch immer – ist heute gefragter denn je.

Was sollen Schülerinnen und Schüler (SuS) in der beschränkten Unterrichtszeit dazu erfahren? Wir haben eine kleine Auswahl getroffen, die sich nach dem Lehrplan 21 richtet. Das vorliegende Lehrmittel und der Kommentar für Lehrpersonen heben einige wichtige Aspekte hervor, ohne den Anspruch zu haben, das Thema auch nur annähernd abzudecken.

Im Mittelpunkt steht eine Fotostory, in der Jugendliche zweier rivalisierender Bands vielfältig kommunizieren. Die Situationen der Geschichte geben Anlass, anhand von Arbeitsaufträgen einzelnen Fragen nachzugehen: Wie kommunizieren wir in der Gruppe? Wie können wir uns mit Sprache und Kommunikation im besten Licht zeigen? Wie können wir jemanden mit Brief, E-Mail oder Flyer um eine Spende bitten? Wie entstehen Missverständnisse? Und zu guter Letzt: Wie texten wir am einfachsten Lyrics zu einem Song?

Die Auswahl der Kommunikationsthemen streift verschiedene Aspekte der sprachlichen Arbeit im Bereich der mündlichen und schriftlichen Produktion und Rezeption. Im Fokus stehen dabei unterschiedliche Sprachhandlungen wie diskutieren, argumentieren, formulieren, präsentieren und reflektieren.

So wünschen wir Ihnen viel Freude beim Kommunizieren.

PostDoc Schulservice

Aufbau des Lehrmittels

Das Lehrmittel besteht aus einem **Heft** für SuS und einer **Web-Applikation** unter www.post.ch/gewinnende-worte.

Heft

Im Zentrum stehen verschiedene Aspekte der Kommunikation, die entlang einer Fotostory thematisiert werden. Der Plot handelt von zwei rivalisierenden Bands, die beide an der Abschlussparty ihrer Schule auftreten wollen.

Das Heft ist in fünf Tage gegliedert. An diesen fünf Tagen entscheidet sich, welche Band am Abschlussabend auftreten darf. Jedem der Tage ist ein Aspekt der Kommunikation zugeordnet, der sich aus der Geschichte ergibt. Die Inhalte zur Kommunikation sind dem Plot der Fotostory untergeordnet. Der Lead der Kommunikationsthemen liegt daher bei den Aspekten, die sich aus den Interaktionen der Bandmitglieder ergeben.

Die SuS werden jeweils im Heft mit gelben Zetteln darauf aufmerksam gemacht, dass auf der Web-Applikation weitere Inhalte zu finden sind. Auf den gelben Zetteln haben sie die Möglichkeit zu vermerken, wann sie die Web-Applikation besucht haben und ob ihnen die Web-Games gefallen haben.

Web-Applikation

Die Web-Applikation weist den gleichen Aufbau wie das Heft auf und enthält Filmchen, Web-Games und Aufträge, mit denen die SuS ihr Wissen aus dem Heft spielerisch überprüfen können.

Die Filmchen und die digital aufbereitete Fotostory führen ins Thema des Tages ein, anschliessend folgen Aufgaben.

Die Aufgabenstellungen gehen über den im Heft vermittelten Stoff hinaus, halten sich jedoch inhaltlich an das Vermittelte.

Die Aufgaben sind als Game aufgebaut, bei dem die SuS Punkte sammeln. Am Schluss – parallel zum Finale des Heftes – erfolgte eine Rangliste. Die Aufgaben können nur in chronologischer Reihenfolge gelöst werden. Erst wenn eine Aufgabe gelöst ist, wird das nächste Kapitel (der nächste Tag) freigeschaltet. Die SuS haben die Möglichkeit, sämtliche Aufgaben in einem Durchgang zu lösen. Sie können aber auch mehrmals mit der Web-Applikation arbeiten und die Aufgaben einzeln lösen. Dazu steigen sie über den Menübutton ein und lösen die nächstfolgende Aufgabe.

Die Web-Games sind so konzipiert, dass sie als Hausaufgabe eingesetzt oder in den Wochenplan eingebaut werden können. Die Web-Applikation erfordert eine einmalige Anmeldung mit Benutzername und Passwort. Vergessen die SuS das Passwort, müssen sie ein neues Konto – mit einem neuen Benutzernamen und Passwort – erstellen. Lehrpersonen können auch eine Gruppe eröffnen und somit allen SuS eine Klassen-Rangliste zugänglich machen. Dazu können sie über den Link www.post.ch/gewinnende-worte/gruppen eine Gruppe erstellen und ein Klassencode generieren.

Wichtig! Schreiben Sie den Code auf und teilen Sie ihn den SuS mit. Diesen Code geben die SuS bei der Erstellung des Kontos ein.

Auf www.post.ch/gewinnende-worte erfährst du mehr über Nico, Sheena, Leon & Co. Ausserdem kannst du in die Geschichte eintauchen und in interaktiven Spielen dein Wissen vertiefen. Viel Spass!

An welchem Tag hast du online mehr über die beiden Bands erfahren?

Wie hat dir das Web-Game gefallen?

Arbeitsweise im Unterricht

Bandmitglieder kooperieren. Daher stehen bei allen Aufgaben immer wieder Fragen der Kooperation und/oder kooperative Lernformen zur Diskussion. Ein grosser Teil der Arbeitsaufträge ist im Sinne des kooperativen Lernens durchführbar. Teilweise werden die SuS direkt im Heft dazu angeleitet, teilweise gibt der vorliegende Kommentar Anregungen dazu.

Zielgruppe

Das Lehrmittel «Gewinnende Worte» richtet sich an die 6. bis 8. Klasse.

Zeitbedarf

Je nachdem, ob das ganze Lehrmittel oder einzelne Teile daraus durchgearbeitet werden, ist mit einem unterschiedlichen Zeitbedarf zu rechnen. Für das ganze Lehrmittel werden 5 bis 10 Lektionen benötigt.

Auftakt

Lernziel

Die SuS

- kennen die Bandmitglieder der beiden Bands, verstehen ihre Kurztexte und wissen, worum es in der Geschichte geht,
- wissen, wo sie die Web-Applikation auffinden und wie sie damit arbeiten können.

Inhalt

- **Heft:** Hier werden die SuS mit den Bandmitgliedern der beiden rivalisierenden Bands «More than Words» und «Hood Acts» vertraut gemacht. Zudem erfahren sie, wo die dazugehörige Web-Applikation zu finden ist.
- **Web-Applikation:** Als Auftakt ordnen die SuS den Hauptdarstellern der Fotostory Gegenstände in Form eines interaktiven Memorys zu.

Zeitbedarf

Rund 20 Minuten

Hinweise zur Durchführung

Den Einführungstext und die Texte zu den Bandmitgliedern lesen. Folgende Fragen können leitend sein:

- Worum geht es in diesem Heft?
- Wer sind die Beteiligten der Story?
- Welche Texte zu den Personen kommen gut an? Warum?
- Wer ist sympathisch, wer weniger? Warum?
- Wer wird wohl das «Rennen machen»? Warum?
- Wer gibt welcher Band den Vorzug? Warum?

Montag

Lernziel

Die SuS

- wissen, wie sie in Gruppen kooperativ vorgehen und Lösungen finden können.

Inhalt

- **Fotostory:** Die Bandmitglieder der beiden Bands «More than Words» und «Hood Acts» erfahren von der Möglichkeit, am bevorstehenden Abschlussabend aufzutreten.
- **Arbeitsaufträge im Heft:** Die Themen des Heftes befassen sich mit Fragen des Aushandelns und Diskutierens sowie mit der Konsensfindung und der Teambildung.
- **Web-Applikation:** Die Web-Applikation nimmt die Idee des Schwarzen Brettes aus dem Heft auf. Dabei geht es darum, sich in 90 Sekunden möglichst viel zu merken und in einer Multiple-Choice-Übung das Richtige anzukreuzen.

Zeitbedarf

Rund 30 Minuten

Hinweise zur Durchführung

Bands sind gleichgeartete Interessengruppen. Doch im Alltag ist es häufig notwendig, in Zweckgemeinschaften, was auch eine Schulklasse ist, gut zusammenzuarbeiten.

Bei diesen Aufträgen geht es darum, sich als Gruppe zusammenzufinden und eine Rollenaufteilung auszuhandeln. Die grosse Herausforderung ist dabei, die Gruppeninteressen über die Einzelinteressen zu stellen. Gerade bei Zweckgemeinschaften ist dies noch viel anspruchsvoller als bei Interessengruppen.

Wichtig ist, dass die SuS daraufhin arbeiten, ein gutes Team zu werden, um gegen die anderen Bands (Gruppen der Klasse) antreten zu können.

Die SuS durchlaufen in den ersten sechs Arbeitsschritten den Prozess der Teambildung. Als Abschluss reflektieren sie im Plenum den erlebten Prozess.

Dienstag

Lernziel

Die SuS

- wissen, wie Slogans aufgebaut sind,
- können selbst einen Slogan für die Band entwickeln.

Inhalt

- **Fotostory:** Die Bandmitglieder von «More than Words» planen eine Wahlkampagne, um möglichst viele Stimmen von Mitschülerinnen und Mitschülern zu erhalten.
- **Arbeitsaufträge im Heft:** Hier stehen knappe, einprägsame Slogans im Fokus. Die SuS denken sich gemeinsam überzeugende Slogans für «More than Words» aus.
- **Web-Applikation:** In der Web-Applikation geht es darum, bekannte Werbeslogans mit den richtigen Wörtern zu ergänzen.

Zeitbedarf

Rund 30 Minuten

Hinweise zur Durchführung

Die SuS arbeiten wiederum in den gleichen Gruppen zusammen und entwickeln nun für die Band aus der Fotostory einen Slogan. Es zeigt sich nun, ob die Gruppen teamfähig sind oder ob Einzelne die Arbeit dominieren.

Nach der Erarbeitung des Slogans sind daher Fragen zum Prozess der Erarbeitung und zur Gewinnerauswahl wichtig:

- Wie gingen die Teams vor?
- Wie wurde teamintern der Slogan erarbeitet, der dem Plenum präsentiert werden soll?
- Welche Kriterien haben zur Auswahl geführt? Rein sachliche oder auch andere? Welche?
- Was hat die Wahl des Siegerslogans beeinflusst? Hat die Wahl des Siegers auch mit der Präsentation der Gruppe zu tun?

Mittwoch

Lernziel

Die SuS

- kennen den Unterschied zwischen «überzeugen» und «überreden»,
- wissen, wie sie eine Argumentation aufbauen können.

Inhalt

- **Fotostory:** «More than Words» geht in der Schulpause bei Mitschülerinnen und Mitschülern auf Stimmenfang.
- **Arbeitsaufträge im Heft:** «Überzeugen» statt «überreden» und gute Argumentation werden hier zum Thema.
- **Web-Applikation:** Was meint «überzeugen», was ist «überreden» und welche Argumente sind treffend? Die SuS wählen in einem Argumentationspoker aus verschiedenen Aussagen jene aus, die mit redlichen Redemitteln und ohne Manipulation auskommen.

Zeitbedarf

Rund 45 Minuten

Hinweise zur Durchführung

Anhand der Fotostory lässt sich gut zeigen, wie SuS normalerweise argumentieren oder zu überzeugen versuchen. Oftmals greifen sie in Unkenntnis möglicher Mittel zum naheliegendsten: zum Mittel der Manipulation. Die Arbeitsaufträge zielen darauf hin, dass die SuS ein Bewusstsein für Manipulation entwickeln und sie entlarven können. Andererseits erhalten sie Tipps, wie sie eine mündliche Argumentation aufbauen können. Das lässt sich anhand der Arbeitsaufträge üben und auch auf die Fotostory übertragen.

Die Zahlen zur Wichtigkeit von Erscheinungsbild, Stimme und Inhalt variieren je nach Quelle. Es geht vor allem darum, dass sich die SuS der Wichtigkeit ihres Auftretens bewusst werden. Das Auftreten kann gute Argumente unterstützen oder auch sabotieren. Noch so gute Argumente helfen wenig, wenn die Person, die die Argumente vertritt, unsympathisch wirkt und prahlerisch oder überheblich auftritt.

Überzeugen statt überreden

Manche Menschen versprechen dir das Blaue vom Himmel, um ihr Ziel zu erreichen. Darauf fällst du nicht herein, oder? Wer seine eigenen Argumente sachlich abwägt, merkt schnell, ob ihn das Gegenüber überzeugen oder bloß überreden will.

1. Was ist der Unterschied zwischen «überzeugen» und «überreden»? Notiere je eine Definition.

Überzeugen bedeutet: _____

Überreden bedeutet: _____

2. Suchst auch zu zweit aus und entscheidet euch für je eine Definition. Derjenige, «Wiss in Manipulation» hat euch dabei.

3. Tragt im Plenum eure Definitionen zusammen.

10

Was ist Manipulation?

Manipulation in der Kommunikation bedeutet, dass die Sprecher versucht, sein Gegenüber mit unethischen Mitteln zu überzeugen. Der Sprecher will den Hörer bezwecken, und zwar so, dass der Hörer es nicht merkt. Dazu benutzt die Sprecher zum Beispiel das Mittel der Wahrnehmung. Er macht einen ersten schlichten Vorschlag und einen eher zweifelhaften, den er offensichtlich ablehnt. So stimmt der Hörer eher dem zweiten Vorschlag zu. Beispiel: Einwohler fahren zur Schule. Obwohl es regnet, besteht die Möglichkeit, dass die Straße zu rutschig ist, oder wir setzen uns persönlich zu Hause vor dem Fernseher.

Argumentieren

1. Lies die beiden Textpassagen hinsichtlich zur Argumentation und markiere, was dir fürs Argumentieren wichtig erscheint.
2. Vergleiche in eure Kleingruppen, was ihr markiert habt.
3. Bereite dir zu zweit ein Rollenspiel vor. Wähle neben den drei Personen A, B und C eine Person, die eine Rollenspielpart beibehält. Bespreche vor dem Rollenspiel zu verstehen, wie A und B vorgehen können und worauf die betrachtende Person achten soll.

Wissen für Rollenspiele:

- Zwei Schöne wollen ein neues Smartphone haben. A überredet, B überredet die Mutter.
- Ein Kunde will eine neue Kamera kaufen. A überredet, B überredet.
- Zwei Freunde wollen zusammen etwas unternehmen. A will ins Kino, B ist ein Fußballfan. Beide wollen, dass es bei beiden Unternehmungen zugeht.

Eigenes Thema

Aufbau einer Argumentation

Argumentieren bedeutet, persuaded von dir eigenen guten Gründen zu überzeugen. Wichtige Mittel dabei sind:

- der eigene Standpunkt
- mehrere gute Gründe
- der Nutzen für denjenigen, den ich überzeugen will
- eine Aufforderung, dem Argument zu folgen

Beispiel: Ich bin der Meinung, dass es sich lohnt, ins Kino zu gehen (Standpunkt). Das film hat super-schöne Bilder (Grund). Es ist darauf gut sein, weil ich die gut so gut gefallen hat (Nutzen). Komm doch mit ins Kino (Aufforderung).

Tipps für mündliche Argumentation

- Stell einen guten Kontakt mit der Person her, die du überzeugen willst.
- Überlege dir die Gegenargumente und bereite Antworten darauf vor.
- Dank daran: Der erste Eindruck zählt. Wichtig ist dein ganzes Auftreten, die Stimme, deine Gestik, deine Mimik. Übereinstimmend (Gestik und Stimme, Sprache) wirkt zu 55%, der Klang unserer Stimme zu 38% und gilt, was wir sagen, nur zu 7%.

4. Übt verschiedene Rollenspiele und wechselt dabei immer wieder die vier Rollen.

5. Spielt eines eurer Rollenspiele im Plenum vor.

6. Diskutiert:

- Was ist euch gelungen, zu argumentieren und zu überzeugen?
- Was war das Wichtige?
- Wie wichtig war dabei das Auftreten?
- Wie wichtig war die Sprache?
- Wie wichtig ist in der Rolle der Band More than Words erschienen, andere vor euch zu überzeugen?

An welchem Tag hast du auf www.post.ch/argumentieren und eine kleine Argumentationspoker gespielt?

Wie hat dir das Web-Drama gefallen?

11

Freitag

Lernziel

Die SuS

- erkennen die Bedeutung von Missverständnissen,
- können Missverständnisse erkennen und deren Zustandekommen erklären.

Inhalt

- **Fotostory:** Aus einem zufällig aufgeschnappten Gesprächsfetzen entsteht ein Gerücht. «More than Words» sehen ihren Sieg gefährdet.
- **Arbeitsaufträge im Heft:** Missverständnisse sind Alltag in der Kommunikation. Hier erfahren die SuS, wie sie entstehen und was dagegen zu tun ist.
- **Web-Applikation:** Die SuS füllen in leere Sprechblasen Textelemente in der richtigen Reihenfolge ein. Im Zentrum steht dabei inhaltlich die Gerüchteküche aufgrund eines Missverständnisses.

Zeitbedarf

Rund 30 Minuten

Hinweise zur Durchführung

In der Kommunikation gelten Missverständnisse als Störung. Viele kommunikative Probleme entstehen denn auch aufgrund von Missverständnissen oder Fehldeutungen.

Missverständnisse sind allerdings nicht per se nur als Nachteil zu sehen. Sie setzen oft einen Prozess des Nachfragens und Klärens in Gang, der schliesslich zu einem umfassenderen Verstehen führt.

Mit dem Thema Witz lässt sich gut eine grössere Einheit gestalten. Dabei kann die Frage geklärt werden, auf welcher Ebene Missverständnisse vorhanden sind, ob auf der inhaltlichen, der sprachlichen, der Beziehungsebene, ob Faktoren wie Mimik und Gestik zur Fehlinterpretation verleiten, oder ob die Interpretation vor einem anderen Hintergrund geschieht (zum Beispiel kulturell), als die Aussage gemacht wurde.

The collage features three main components:

- Worksheet:** Titled "Bloss keine Missverständnisse" (Just no misunderstandings). It includes a short story about a boy named Max and a girl named Lisa, where a misunderstanding occurs. The worksheet has four numbered tasks: 1. Identifying a misunderstanding in a communication, 2. Writing a message to clarify a misunderstanding, 3. Analyzing a misunderstanding (why it happened, how to avoid it), and 4. Tracing a rumor chain. It also includes a small illustration of a dog and a shirt.
- Photo Story:** Titled "Wie Missverständnisse entstehen" (How misunderstandings arise). It shows a sequence of photos and captions illustrating a misunderstanding. For example, a boy says "Cool, ich habe ein tollen Beck auf Hausaufgaben" (Cool, I have a great pool on homework), which is misheard by a girl as "Cool, ich habe ein tollen Beck auf Hausaufgaben" (Cool, I have a great pool on homework).
- Web-Applikation:** A digital interface for a game called "Wie hat dir das Witz-Game gefallen?" (How did you like the joke game?). It shows a sequence of speech bubbles with question marks, indicating a guessing or clarification game.

Die Abschlussparty

Lernziel

Die SuS

- können anhand eines Gedichtes ein Parallelgedicht (einen Songtext) verfassen.

Inhalt

- **Arbeitsaufträge im Heft:** Die SuS begeben sich in die Rolle von «Word and Acts», die einen Song schreiben. Dazu arbeiten sie mit Parallelgedichten.
- **Fotostory:** An der Abschlussparty sind alle begeistert vom neuen Song von «Word and Acts».
- **Web-Applikation:** Ein kurzer Film mit dem Finale und der Schluss der Fotostory bilden den Abschluss der Web-Applikation.

Zeitbedarf

Rund 45 Minuten

Hinweise zur Durchführung

Modellvorlagen helfen den SuS, bei noch wenig vertrauten Textsorten schnell ein gutes Resultat zu erreichen. Vor allem in Partnerarbeit kommen dabei interessante Texte zustande, da sich die beiden Schreibenden gegenseitig befruchten können.

Hier kann nach der Erarbeitung in Partnerarbeit wiederum eine Vorselektion durch die Gruppe erfolgen. Damit kann die Gruppe sich ein letztes Mal zu Diskussionen und für Verbesserungsideen zusammenfinden.

Bühne frei für dich!

Erst mit den richtigen Worten wird aus einer einprägsamen Melodie ein echter Ohrwurm. Doch gute Songtexte fallen nicht vom Himmel, sie sind das Resultat eigener Erfahrungen, Beobachtungen und Träume. Viele Songwriter lassen sich auch von bestehenden Gedichten und Liedern inspirieren.

1. Lies die Gedichte. Markiere überall die betonten Wörter mit einem kleinen Strich.
2. Nimm mehrere Farbstifte und übermale die Wörter, die sich rhymen, in der gleichen Farbe.
3. Betrachte die Zeilenanfolge. Siehst du ein Muster? Färbe es an.

Wir haben viel füreinander geföhnt,
und dennoch uns gar vortrefflich vertragen.
Wir haben oft «Mann und Frau» gespielt,
und dennoch uns nicht gerauft und geschlagen.
Wir haben zusammen gestaucht und geschertzt,
und zärtlich uns geküsst und geheertzt.
Wir haben am Ende, aus kindischer Lust,
«Vinsdeckeln» gespielt in Wäldern und Gründen,
und haben uns so zu verstecken gewusst,
dass wir uns nirgendsmehr wiederfinden.

Paralleltexte

Wenn du einen Paralleltext zu einem Gedicht schreiben möchtest, dann ist es wichtig, die Rhythmusstruktur des Originaltextes zu imitieren. Wie du das machen kannst, ist in den folgenden Texten beschrieben.

- Rhythmus.
- Reimschema und
- Gedichtform.

Den Inhalt darfst du jedoch so verändern, dass der neue Text einen eigenen Sinn bekommt.

4. Heinrich Heine hat die Gedichte vor rund 200 Jahren geschrieben. Macht zu zweit aus dem Gedicht einen modernen Songtext. Beachte die Rhythmus-, die Reimschemata und die Grundstruktur bei. Ergibt jedes Wort und jedes Maß durch ein anderes. Beginnt zum Beispiel so: «Wir haben viel miteinander getanzt...»
5. Wenn ihr Lust habt, könnt ihr auch einen Reklam-Gedichtchen schreiben.
6. Tragt den Songtext in eurer Bandgruppe vor. Hat die Gruppe Verbesserungsideen? Tragt sie gemeinsam um.
7. Tragt eure Songtexte im Plenum vor. Der Best darfst du als Rap vorgelesen werden.

Impressum

Projektleitung

Niklaus Moser, Post CH AG, PostDoc Schulservice, Bern
Cosima Hansen, Annette Kupferschmied, Post CH AG, Bern

Idee/Konzept/Gestaltung

BOLD.ch, Bern

Text

Eva Woodtli Wiggerhauser, Benken ZH

Fotografie

CRUNCH GmbH, Biel

Post CH AG
PostDoc Schulservice
Wankdorfallee 4
3030 Bern
postdoc@post.ch
www.post.ch/postdoc

1. Auflage 2015
© Post CH AG, Bern

Post CH AG
PostDoc Schulservice
Wankdorffallee 4
3030 Bern

www.post.ch/postdoc

DIE POST