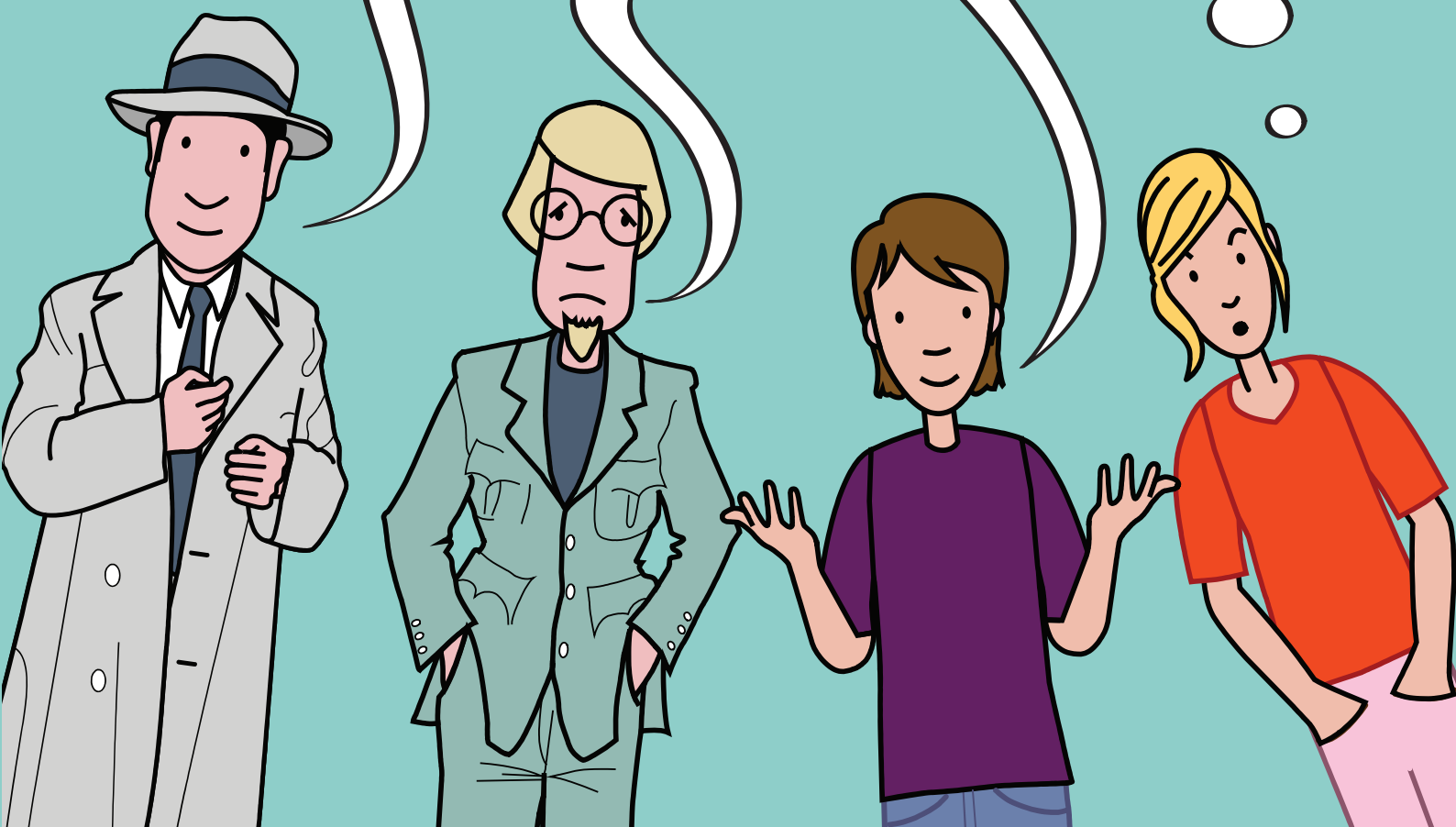




Τα κόμικς που μιλάνε

Τελική έκδοση Ιανουάριος 2008

ΒΙΒΛΙΟ ΚΑΘΗΓΗΤΗ



ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ

ΤΟ ΠΑΡΟΝ ΕΡΓΟ
ΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΕΙΤΑΙ ΚΑΤΑ 75%
ΑΠΟ ΤΟ ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ
ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



Γ' ΚΟΙΝΟΤΙΚΟ
ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
"ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ"

ΥΠ. ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ & ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΩΝ
ΥΠ. ΕΣΩΤΕΡΙΚΩΝ ΔΗΜΟΣΙΑΣ
ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ & ΑΠΟΚΕΝΤΡΩΣΗΣ

**ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ
ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**

ΓΡΑΦΕΙΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ




Πηειάδες

Ανάδοχος Φορέας Έργου:



interactive

NAVS Interactive

<http://www.navs.gr>

**Ομάδα Ανάπτυξης
του Έργου
«Τα κόμικς που μιλάνε»**

ΣΥΝΤΟΝΙΣΜΟΣ

Κων/νος Καρανικόλας

Ερρίκος Καρανικόλας

ΣΥΓΓΡΑΦΙΚΗ ΟΜΑΔΑ

Κάριν Βαβατζανίδου

Στυλιανή Τοκμακίδου-Γιαλαμά

Γιαννούλα Κερκινοπούλου

ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ

Γιώργος Γιαννάτης

Αντώνης Πονηρός

Αγαμέμνων Μάρδας

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ

Αντωνία Βουλγαράκη

ΦΩΝΕΣ

Iris Vavatzanidou

Jason Frisch

Juna Toska

Ralph Kessel

Hans Bannenberg

Karin Vavatzanidou

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ/ΟΙ ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗΣ

ΕΚ ΜΕΡΟΥΣ ΤΟΥ ΕΑ.ΙΤΥ:

Σίλια Ρονιώτη

Αννέτε Φώσβιγκελ

ΤΑ ΚΟΜΙΚΣ ΠΟΥ ΜΙΛΑΝΕ

A. DIDAKTISCHE - METHODISCHE HINWEISE	2
Liebe DeutschlehrerInnen	2
Warum Comics im Unterricht?	2
Aufbau des Unterrichtsmaterials	2
Schülerheft	3
Zur Konzeption des computergestützten Unterrichtsmaterials	3
Inhaltsverzeichnis	4
Kurzbeschreibung	5
Zu den einzelnen Lektionen	7
Aufbau der Unterrichtsstunden	7
Die Einstiegsphase	7
Die Übungsphase	7
Die Produktionsphase	7
Ziele	8
Fertigkeiten	8
Sozialformen	9
Landeskunde und Internetrecherche	9
Comic-Erstellung	9
Zeitplanung	10
Lexikonteil	10
Detaillierte Didaktisierungsvorschläge	11
Lektion 1: Interviews	11
Lektion 2: Fabeltier	13
Lektion 3: Schule	14
Lektion 4: Märchen	15
Lektion 5: Antiwerbung	17
Lektion 6: Mister X	18
Lektion 7: Pechgeschichte	19
Lektion 8: Scherze	20
Lektion 9: Feste und Bräuche	22
Lektion 10: Planet 973	23
Lektion 11: Krimi	24
Lektion 12: Stadtrallye	26
Lektion 13: Vier Freunde	27
Lektion 14: Suchaktionen	28
Lektion 15: Tiere	29
Lektion 16: Campingurlaub	30
Lektion 17: Die Entscheidung	32
Lektion 18: Visionen	33
B. ΤΕΧΝΙΚΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΧΡΗΣΗΣ	35
1. Απαιτήσεις του λογισμικού	35
Α. Απαιτήσεις σε υλικό υπολογιστή (Hardware)	35
Β. Απαιτήσεις σε λογισμικό (Software)	35
2. Απαραίτητες ρυθμίσεις	35
3. Φάκελοι (Folders) του λογισμικού	36
Α) Arbeitsblaetter	36
Β) Bildmaterial	36
Γ) Gallery	37
Δ) Lehrer	37
Ε) Άλλοι φάκελοι	37
4. Εκκίνηση του λογισμικού	37

A. DIDAKTISCHE - METHODISCHE HINWEISE

Liebe DeutschlehrerInnen,

das vorliegende computergestützte Unterrichtsmaterial «Τα κόμικς που μιλάνε» ergänzt, erweitert und bereichert den herkömmlichen Unterricht in allen Klassen des Gymnasiums und des Lyzeums und zielt vor allem darauf, die Schüler zum Sprechen und Handeln anzuregen.

Das Unterrichtsmaterial «Τα κόμικς που μιλάνε» bietet Abwechslung und erhöht die Lernmotivation. Außerdem beeinflusst der spielerische Charakter die Lernatmosphäre, weil alle Beteiligten - LehrerInnen wie SchülerInnen - von der üblichen Unterrichtsroutine abweichen. Es eröffnet neue Möglichkeiten zur Motivation, zur Kommunikation und zur Weiterentwicklung der Sprachkompetenz im Deutschunterricht in Griechenland.

Hinzu kommt, dass computergestütztes Unterrichtsmaterial vielerorts bereits einen festen Platz im Sprachunterricht hat, weil es viele Vorteile für den Fremdsprachenunterricht bringt.

Warum Comics im Unterricht?

„Comics sind Erzählungen, die aus einer Folge von gerahmten Zeichnungen bestehen und mit erklärenden Texten und kurzen Dialogen versehen sind. Im Comic sind Bild und Text sehr eng verbunden, so dass das eine ohne das andere nicht zu verstehen wäre.“¹

Die Verwendungsmöglichkeiten der Comics im Fremdsprachenunterricht sind zahlreich und trainieren alle Fertigkeiten, indem sie die Leselust wecken, das Leseverhalten verändern, Diskussionsstoff bieten und Sprech- und Schreibanlässe schaffen. Hinzu kommt, dass der Unterricht lernerzentriert, handlungsorientiert und ergebnisoffen ist. Die enge Verbindung von Bild und Text, die zahlreichen Themen, mit denen sich die Comics inhaltlich befassen können und die visualisierte Kommunikation steigern die Motivation. Diese Comics SPRECHEN zudem, was gewöhnlich nur Zeichentrickfilme tun, und dies gilt nicht allein für die Comics, die präsentiert werden, sondern auch für die Comics, die die SchülerInnen selber erstellen.

Die Schüler werden gefördert, kreativ zu denken und zu handeln und produktiv zu werden. Die Lernwirksamkeit wird dadurch erhöht, dass sie durch die Arbeit an dem Unterrichtsmaterial den bis zum jeweiligen Zeitpunkt im Deutschunterricht erlernten Stoff intensiv wiederholen und üben. Die Schüler lernen auf kreative Art und Weise ihre Kenntnisse anzuwenden.

Aufbau des Unterrichtsmaterials «Τα κόμικς που μιλάνε»

Das Unterrichtsmaterial «Τα κόμικς που μιλάνε» besteht aus:

- einer CD-Rom
- einem Lehrerhandbuch und

¹ Becker Dr., Mechtild: <http://www.lehrer-online.de>

- einem Schülerheft mit Arbeitsblättern bzw. Kopiervorlagen (auch zum runterladen)
- einem Lexikonteil mit Paraphrasierungen und Redemitteln
- Hilfen für die Navigation
- Extratext mit Hilfen zum Bildmaterial

Schülerheft

Parallel zum Lehrerhandbuch gibt es ein Schülerheft, in dem sich die Arbeitsblätter für die Schüler befinden.

Die Arbeitsanweisungen für das A1 Niveau sind in griechischer Sprache, ab A2 findet man sie jedoch auf Deutsch, weil diese Grundkenntnisse hier vorausgesetzt werden.

Zur Konzeption des computergestützten Unterrichtsmaterials «Τα κόμικς που μιλάνε»

Für die Sprachniveaus A1 und A2 werden jeweils 9 Unterrichtseinheiten angeboten, d.h. die Schüler können zu 18 Themen unzählige Comics erstellen: 1-9 A1 und 10-18 A2.

Die Lektionen sind aus organisatorischen Gründen durchnummeriert, sie sind jedoch dem Niveau der Schüler zuzuordnen.

Die angebotene Planung und Steuerung der Lernprozesse erleichtert die Anwendung im Unterricht. Die notwendige Unterrichtsvorbereitung ist minimal. Die Arbeit ist schon weitgehend vorstrukturiert und der Unterricht bis hin zur Zeiteinteilung geplant; man braucht nur die innere Motivation und Bereitschaft mal etwas Anderes auszuprobieren. Um Ihnen diese Entscheidung zu erleichtern, gibt es im Lehrerhandbuch zu jedem Comic

1. ein Inhaltsverzeichnis
2. eine Kurzbeschreibung und
3. detaillierte Didaktisierungsvorschläge

Das Inhaltsverzeichnis hilft Ihnen dabei, sich eine Übersicht zu verschaffen.

Die Kurzbeschreibung der Geschichten zu den verschiedenen Themen hilft Ihnen bei der Auswahl einer Comicgeschichte.

Und schließlich die detaillierten Didaktisierungsvorschläge, mit Übungen und Lerninhalten strukturiert, bieten eine konkrete Hilfe und ermöglichen eine effiziente und erfolgreiche Unterrichtsgestaltung.

Inhaltsverzeichnis		
Nr.	Titel der Comicgeschichte	Lerngegenstand
1.	Interviews	Interviewtechnik, Interviewspiel, Ratespiel
2.	Fabeltier	Tiere, Internetrecherche, Collage
3.	Schule	Schule, Fächer, Schulsystem, Noten
4.	Märchen	Tiere, Natur
5.	Antiwerbung	Kosmetik, Schönheit, Telefonieren
6.	Mister X	Musiker, Künstler
7.	Pechgeschichte	Tagesablauf und Gefühle
8.	Scherze	Scherze und Streiche früher und heute
9.	Feste und Bräuche	Feste feiern
10.	Planet 973	Das Leben auf der Erde und auf einem anderen Planeten
11.	Krimi	Aufklärung eines Krimis
12.	Stadtrallye	Orientierung in einer Stadt, Wegbeschreibung, Richtungsangaben
13.	Vier Freunde	Aussehen von Tieren und Tiereigenschaften
14.	Suchaktionen	Einrichtungsgegenstände, Lottoschein suchen
15.	Tiere	Tier im Zoo, Haustiere Tierschutzorganisationen, Artenschutz
16.	Campingurlaub	Urlaub, Picknick, Problemlösung
17.	Die Entscheidung	Einladungen annehmen, Entscheidung treffen
18.	Visionen	Zukunftsvisionen

In der folgenden Tabelle erscheinen: eine Kurzbeschreibung, die Kommunikationsabsicht und der erforderliche Wortschatz.

Nr.	Kurzbeschreibung	Kommunikation Sprachliche Voraussetzungen	Wortschatz	AB
1	Wer ist wer? Mit einem Spiel Interviewtechniken lernen und anwenden.	Schüler kann - Fragen zur Person stellen und beantworten - andere Personen interviewen und Informationen austauschen	Wortschatz zum sich vorstellen	1c
2	Fabeltier „Zeiflanadro“ Collage	Schüler kann - ein Tier beschreiben - Informationen zu Tieren finden und mitteilen	Tierwelt, Körperteile	2c
3	Schule	Schüler kann - über die Schule, die Lehrer und die Fächer sprechen - Schulsysteme beschreiben und vergleichen - eine Statistik versprachlichen	Schulfächer, Stundenplan, Schulräume, Lehrer, Noten und Zeugnisse	3d
4	Märchen	Schüler kann - über Tiere sprechen. - mit vorgegebenem Wortschatz eine Geschichte erzählen. - den Verlauf einer Geschichte verfolgen und mitentscheiden.	Tiere, Natur, Dinge	4a, 4b
5	Antiwerbung	Schüler kann - einen Hörtext global verstehen. - Details aus einem Hörtext herschören. - einen Wunsch äußern. - ein Gespräch mit Frage und Antwort entwickeln.	Kosmetik, Aussehen, Telefonieren, Musik, Zukunftsgeräte	5c
6	Fantastisches Interview	Schüler kann - die Antwort auf eine Frage finden. - Fragen zur Identität einer Person formulieren. - über eine bekannte Person sprechen. - Informationen über eine Person in seiner Muttersprache auf Deutsch formulieren.	Künstler, Musiker	6b
7	Pechgeschichte	Schüler kann - über seinen Tagesablauf sprechen - über ein Vorkommnis berichten - Gefühle äußern	Tagesablauf, Gefühle	7a ,7c
8	Scherze	Schüler kann - über Streiche erzählen - Gefühle äußern - Ideen für Streiche entwickeln und nennen	Scherze und Streiche	8a,8ab, 8d

9	Feste und Bräuche	Schüler kann - im Internet Informationen zu einem bestimmten Thema suchen. - detailliert Informationen auswählen. - über interessante Informationen berichten. - eine Einladung schreiben.	Feste feiern, wo, wie, wann	9a
10	Auf einem anderen Planeten	Schüler kann - Details aus einem gehörten Text verstehen. - über gehörte und gelesene Informationen berichten. - vergleichen. - auf Fragen antworten.	Alltägliche Lebensgewohnheiten, Geographische Daten	10d
11	Detektivgeschichte	Schüler kann - einen zusammenhängenden Text verstehen. - Zusammenhänge erkennen. - Argumente ordnen. - argumentieren und seine Meinung begründen.	Aufklärung eines Krimis	11b, 11c, 11d
12	Wegbeschreibung „Stadtrallye“	Schüler kann - eine Wegbeschreibung verstehen und sich orientieren - selbst den Weg beschreiben - Schüler kann sich in einer fremden Stadt zurechtfinden - Schüler kann sagen, wo er sich befindet und einen Treffpunkt ausmachen	Wegbeschreibung, Richtungsangaben	12d
13	Der letzte Wunsch	Schüler kann - Beschreibungen verstehen. - über Tiere sprechen. - Wortschatz zum Thema Tiere aktivieren. - über Erlebnisse in der Vergangenheit berichten.	Fähigkeiten und Wünsche	13e 13c
14	Suchaktionen „Der Lottoschein“	Schüler kann - ein bzw. sein Zimmer beschreiben - eine Suche nach etwas verbalisieren und bei der Suche nach etwas fragend helfen	Möbelstücke, Gegenstände	14c
15	Tiere	Schüler kann - den Wunsch nach einem Haustier äußern - über sein Lieblingstier sprechen - anderen Informationen über ein Tier weitergeben - für oder gegen Tiere (zu Hause) argumentieren	Haustier anschaffen, Tierpark, Tiergarten, Tierschutz, Artenschutz, Tierversuche, Tierorganisationen	15c 15cd 15d

16	Familienurlaubschaos	Schüler kann - über das Thema Essen sprechen. - Verben mit Akkusativ und Dativergänzung erkennen, bzw. bilden - ein Problem versprachlichen und Lösungen vorschlagen.	Essen, Geschmack, Vorlieben, Abneigung	16d
17	Schwierige Entscheidung	Schüler kann -argumentieren. - einen Brief aufsetzen. - Vorschläge machen. - in der Vergangenheitsform über etwas berichten.	Einladung	17b
18	Zukunftsvisionen „Die Orakel-Maschine“	Der Schüler kann - Fragen stellen und beantworten, die seine Zukunft betreffen - ein Wort im kommunikativen Kontext erraten	Wortschatz zum Thema Zukunft und wie man sich die Zukunft vorstellt	18a

Zu den einzelnen Lektionen

Die Lektionen sind unabhängig voneinander, d.h. jede Lektion beschäftigt sich mit einem anderen Thema und anderen Aufgaben. Dem Konzept liegt eine Progression mit leicht ansteigendem Schwierigkeitsgrad zugrunde. Die Tabelle mit der laufenden Nummerierung ist als Vorschlag zu verstehen, der aber nicht zwingend ist.

In jeder Lektion wird eine Geschichte als Aufhänger benutzt, die am Ende der Stunde mit der Entwicklung eines eigenen Comics vervollständigt wird.

Über den Einsatzzeitpunkt des Materials kann frei entschieden werden, unter der Voraussetzung, dass die Schüler die jeweiligen Phänomene bereits gelernt haben, da das vorliegende Material vor allem als Material zur Wiederholung und freien Anwendung konzipiert ist.

Aufbau der Unterrichtsstunden

Die Didaktisierungsvorschläge sind schrittweise aufgebaut. Bei ihrer Entwicklung wurden die Unterrichtsphasen berücksichtigt.

Die Einstiegsphase steht für den Einstieg in die jeweilige Geschichte.

Die Übungsphase ist mit interaktiven Bildfolgen bzw. mit der Präsentation und dem Üben verbunden und dient vor allem zur Aktivierung vorhandenen Wissens.

Die Produktionsphase steht für die Produktion; es können auch die Schritte einer gelenkten oder frei entwickelten Geschichte sein.

Zum Schluss werden die Ergebnisse präsentiert, d.h. der Schüler hat die Möglichkeit, seine Aktivitäten, bzw. das Endprodukt zu sehen, zu vergleichen, auszudrucken, zu dramatisieren oder auch aufzunehmen.

Die Phasen sind in ihrer Struktur und Länge nicht einheitlich aufgebaut. Diese Variation von Unterrichtsaktivitäten sorgt für Abwechslung.

Die Arbeitsaufträge sind jeweils auf dem Bildschirm unten zu sehen und zwar bis Lektion 9 auf Griechisch und die weiteren auf Deutsch. Die Schüler haben aber die Möglichkeit auf „Hilfe“ zu klicken und die Arbeitsaufträge auf Griechisch zu sehen.

Ziele

Die Lernziele entsprechen sowohl dem Alter, den Interessen, dem Weltwissen als auch dem Sprachniveau der Schüler.

Die Entfaltung der Kreativität der Schüler wird in den Vordergrund gestellt, da der Schwerpunkt liegt auf der Produktion von eigenen Comics.

Zusätzlich gelten folgende spezielle Lernziele:

- 🌀 eigene Comicbilder zusammensetzen
- 🌀 kurze Comics selbst schreiben
- 🌀 Sprechblasen ausfüllen oder ergänzen und gegebenenfalls den Text aufnehmen
- 🌀 Bilder vertexten

Darüber hinaus

- 🌀 regen Comics die Fantasie der Schüler an
- 🌀 sensibilisieren Schüler auch als Leser
- 🌀 dienen als Sprechanlässe
- 🌀 entwickeln Schüler Sinn für Humor

Fertigkeiten

Parallel zum kreativen Handeln werden alle Fertigkeiten trainiert, produktive und rezeptive. Diese werden durch verschiedene Aktivitäten abgedeckt, bei denen die Schüler die Möglichkeit haben, ihr Weltwissen und ihre Deutschkenntnisse zu aktivieren.

- Interaktion (am Computer, schriftlich oder mündlich in der Klasse)
- Schreiben
- Hören
- Lesen
- Sprechen

Trainiert wird auch die Sprachmittlung.

Für die Internetrecherche werden sowohl griechische als auch deutsche Links angegeben, zu denen sich die Schüler äußern sollen, sie können sich aber gegenseitig Erklärungshilfen geben.

Die grammatischen Phänomene sind leicht zu meistern und stellen kein Hindernis für die kreative Produktion der Comics dar.

Sozialformen

Die Sozialformen, die sich für die Arbeit mit «Τα κόμικς που μιλάνε» eignen, sind Einzelarbeit, Partnerarbeit, Gruppenarbeit und Plenum je nach Aufgabe und Zielsetzung. In der Praxis werden die Schüler wahrscheinlich oft in Kleingruppen arbeiten, da sie sich vermutlich einen Computer teilen müssen.

Landeskunde und Internetrecherche

Einige Comics sind landeskundlich ausgerichtet, damit die Schüler auch über das Leben in deutschsprachigen Ländern informiert und mit diesem vertraut gemacht werden. Diese Informationen bereichern sowohl das schulische, als auch das außerschulische Wissen der Schüler und infolgedessen das Unterrichtsgeschehen.

Die in den Unterricht eingebetteten landeskundlichen Informationen führen zu einem Vergleich der eigenen Kultur mit der fremden und zu einer Reflexion. Das erweitert den Horizont und hilft Vorurteile abzubauen und Missverständnisse zu vermeiden.

An einigen Stellen werden die Schüler aufgefordert im Internet Material recherchieren, das sie in den Unterricht einbringen. Sie werden dabei nicht alleine gelassen, denn es sind jeweils passende Links angegeben.

Dieses Material und natürlich auch die gelenkte Internetrecherche bringen die Schüler mit authentischer Sprache in Berührung. Diese Aufgaben werden ihnen durch gezielte Arbeitsanweisungen erleichtert, so dass sie ihre vorhandenen Deutschkenntnisse aktivieren können, um die erforderlichen Informationen zu filtern.

Comic-Erstellung

In der Produktionsphase werden die Schüler aufgefordert eigene Comics zu erstellen. Konkrete Anweisungen dazu gibt es jeweils auf der ersten Power Point Folie.

In dieser Phase können die Schüler das Gelernte aktivieren und frei anwenden. Diese Arbeit wird von dem Programm unterstützt, indem die Schüler mal ein Arbeitsblatt oder eine Internetadresse bekommen und dadurch Vorarbeit leisten. Sie sollen sich mit dem behandelten Thema auseinandersetzen und die Informationen frei weiterverwerten.

Zusätzlich stehen den Schülern ein Figurenpool und ein Sprechblasenpool im Power Point zur Verfügung. Sie können sich Figuren aussuchen und in die Sprechblasen schreiben.

Am Ende können sie ihren Comic bzw. ihre Geschichte in Power Point speichern und ausdrucken. Die erste Folie mit den Anweisungen wird dabei automatisch weggelassen.

Sie können auch ihre Geschichten untereinander vergleichen.

Wenn es zeitlich nicht zu schaffen ist, eine Comicgeschichte zu erstellen, kann diese Phase auch mal als Anschlussarbeit in einer folgenden Unterrichtsstunde aufgenommen werden.

Zur Abwechslung könnte sogar eine Gruppe die ersten Bilderstreifen übernehmen, eine zweite Gruppe die Fortsetzung und eine weitere das Ende der Geschichte. Die Geschichte würde auf diese Art abenteuerlicher, grotesker und utopischer wirken.

Die Schülerarbeiten können natürlich dokumentiert werden, d.h. man könnte ein Portfolio anlegen.

Zeitplanung

Die angegebene Zeit soll Ihre Arbeitsplanung erleichtern. Für den kreativen Teil kann die Zeit nur schätzungsweise berechnet werden, denn jede Schülergruppe arbeitet nach einem anderen Tempo. Aus diesem Grund wird für die Produktionsphase die Mindestzeit angegeben und bei Zeitmangel empfohlen die kreative Arbeit gegebenenfalls auszulagern.

Lexikonteil

Sowohl bei der Präsentation der Geschichten als auch in den anderen Phasen kann neuer Wortschatz vorkommen, der aber die Arbeit nicht erschweren soll. Im Lexikon sind daher die wichtigsten Wörter enthalten, die zum Thema passen und in den Übungen, als Vorentlastung, vorzufinden sind.

Es werden auch Redemittel zur Verfügung gestellt, um es den Schülern zu erleichtern, sich frei zu äußern bzw. sprachlich zu handeln.

Detaillierte Didaktisierungsvorschläge

Lektion 1: Interviews	
Im Mittelpunkt dieser Lektion steht ein Interviewspiel bzw. ein Ratespiel.	
Lernziele:	
Wortschatz:	Name, Alter, Geschwister, Schwester, Bruder, Einzelkind, Hobby Lieblingssessen, Kuchen, Lieblingsgetränk, Wein, Geburtstag, Geschenke, Haut, Typisches
Grammatik:	W-Fragen, Aussagesätze
Kommunikation:	Sprachliche Voraussetzungen Schüler kann Fragen zur Person stellen und beantworten Schüler kann andere Mitschüler bzw. andere Personen interviewen Schüler kann Informationen über Alter, Wohnort u.Ä. erfragen Schüler kann Informationen austauschen und dadurch andere kennen lernen
Sprachniveau:	Anfang A1
Landeskunde:	Wie man im deutschsprachigen Raum nach Informationen fragen kann, bzw. persönliche Fragen stellen kann.
Medien:	Computer, Arbeitsblatt 1c, Interviewkarten
Sozialform:	Einzelarbeit, Partner- bzw. Kleingruppenarbeit

Lektion 1: Interviews			
Mod.	Lernschritte	Medien	Zeit
E i n s t i e g s p h a s e			
1a	<p>Einstiegscomic:</p> <p>In dieser Phase werden die Schüler mit dem Material vertraut gemacht.</p> <p>Die Schüler sehen zwei Comicfiguren, eine männliche und eine weibliche, die ein Interviewspiel spielen. Sie sind umgeben von Frage- und Ausrufezeichen (? !) und vor den Figuren sind leere Namensschilder, in denen am Ende des Dialogs die Namen erscheinen.</p> <p>Parallel dazu hören sie den Dialog.</p> <p>Auf diese Weise werden bereits bekannte einfache Frage- und Antwortformen aktiviert, die die S. später selbst anwenden sollen</p> <p>Der Dialog zwischen den Figuren dient auch als Beispiel für die kreative Phase der S. am Ende der Stunde.</p>	PC	Etwa 3 Minuten
Ü b u n g s p h a s e			
1b	<p>Fragen und Antworten zuordnen:</p> <p>Die Comicfiguren stellen sich gegenseitig Fragen zu ihrer Person und antworten darauf in einer Zuordnungsübung.</p> <p>Am Bildschirm erscheinen 11 Informationen bzw. Antworten. Nach und nach erscheinen Fragen, z.B. „Wie alt bist du?“ oder „Was machst du gern?“.</p> <p>Die S. klicken die Antwort (Information) an, die zu den Fragen passt. Sie haben 2 Versuche. Bei Fehler ertönt ein akustisches Zeichen und die S. haben noch eine Gelegenheit, bevor die richtige Lösung angezeigt wird.</p> <p>Die Aufgabe läuft nach dem Random-Prinzip ab, d.h.,</p>	PC	Etwa 7 Minuten für die Mehrheit der Schüler. Gute Schüler werden eventuell schneller fertig.

	dass die Items in beliebiger Reihenfolge auftauchen.		
1c	<p>Fragen stellen</p> <p>Sie teilen das Arbeitsblatt 1c aus.</p> <p>Mit Hilfe des Arbeitsblatts 1c weiß jeder S. nach welchen Informationen er im Spiel fragen kann.</p> <p>Sie formulieren und notieren auf dem Arbeitsblatt die Interviewfragen.</p> <p>Eine Liste mit den Namen der Personen oder Figuren, die als Lösung für das Interviewspiel in Frage kommen, ist am Bildschirm zu sehen. Die Liste steckt somit den Rahmen der möglichen Figuren.</p>	<p>AB 1c</p> <p>PC</p>	<p>Etwa 10 Minuten</p>
	<p>Spiel mit Interviewkarten</p> <p>Sie drucken die Interviewkarten aus und teilen sie einzeln für das Interviewspiel an die S. aus.</p> <p>Die Interviewkarten sind im folder „Lehrer“ zu finden.</p> <p>Die S. dürfen sich die Karten nicht gegenseitig zeigen. Die Angaben zu den Figuren sind immer in der gleichen Reihenfolge: Wohnort, Alter, Geburtstag, Geschwister, Tier, Hobby, Lieblingssessen, Lieblingsgetränk, Typisches.</p> <p><u>Spielanleitung:</u></p> <p>Jeder bekommt eine Interviewkarte mit einer Figur. Schau dir die Karte und die Informationen an. Die Mitschüler dürfen deine Karte nicht sehen. Nimm dein Arbeitsblatt mit den Fragen. Stell die Fragen einem Mitschüler/einer Mitschülerin und schreib die Antworten auf. Wer ist dein Interviewpartner/deine Interviewpartnerin?</p> <p>Für das Spiel kann</p> <p>a) die Spieldauer vorgegeben werden und gewonnen hat, wer die meisten Interviews gemacht hat, d.h. die meisten Personen erraten hat, oder</p> <p>b) auf Zeit gespielt werden und gewonnen hat, wer den ersten Interviewpartner rät.</p> <p>Für mehrere Interviews am besten mehrere Arbeitsblätter austeilen, damit die unterschiedlichen Antworten notiert werden können.</p>	<p>Interview -Karten</p> <p>Zum</p> <p>Aus- Drucken</p> <p>PC</p>	<p>Etwa 10 Minuten</p>
P r o d u k t i o n s p h a s e			
1d	<p>Comic entwickeln: Ein Interview</p> <p>Die S. wählen aus dem Comicfigurenpool Figuren als Interviewpartner. Aus Platzgründen sind 2 Figuren empfehlenswert. Dann wählen sie geeignete Sprechblasen. In die Sprechblasen schreiben sie abwechselnd Fragen und Antworten und entwickeln so ihr eigenes Interview.</p> <p>Am Ende sollen sie ihr Interview speichern und ausdrucken.</p> <p>Je nach Zeit und Möglichkeiten können sie auch im Internet nach einer geeigneten Abbildung für ihre erdachte Figur suchen. Diese können sie kopieren, vergrößern oder verkleinern und ausdrucken. Es besteht aber auch die Möglichkeit, diese Figuren in die</p>	<p>PC</p>	<p>Mindestens 15 min.</p>

	Comics zu integrieren. Die Abbildung kann als Illustration für das selbst gestaltete Interview dienen oder als Material, wenn man in der Klasse mit den Interviews z.B. eine Zuordnungsaufgabe machen will: dieser Comic passt zu dieser Abbildung.		
--	--	--	--

Lektion 2: Fabeltier	
Lektion 2	Im Mittelpunkt dieser Lektion steht ein Fabeltier
Lernziele:	
Wortschatz:	Tier, Kopf, Hals, Körper, Beine, Schwanz, können - kann, fressen - frisst, brauchen, leben, heißen, lieb, gefährlich, lustig, faul
Grammatik:	Vergleichspartikel „so...wie“ bei einer Beschreibung richtig anwenden
Kommunikation:	Sprachliche Voraussetzungen Schüler kann ein Tier beschreiben Schüler kann Informationen über die Tierwelt ermitteln, diese speichern und sie anderen mitteilen Schüler kann im Internet Informationen zu Tieren finden und diese passend verwenden
Sprachniveau:	Anfang A1
Landeskunde:	Internetrecherche im deutschsprachigen Raum
Medien:	Computer, Internet, Arbeitsblatt 2c
Sozialform:	Einzelarbeit, Partnerarbeit bzw. Kleingruppenarbeit, Gruppenarbeit, Plenum

Lektion 2: Fabeltier			
Mod.	Lernschritte	Medien	Zeit
E i n s t i e g s p h a s e			
2a	Vorstellung: Auf dem Bildschirm ist die Collage eines Fabeltiers zu sehen. Jedes Teil des Fabeltiers kann angeklickt werden. Es erscheinen Informationen zum Tier, die gelesen und gehört werden können, z.B. Name, 'Sprache', Land, Aussehen, was es macht oder kann Die Aufgabe dient der Einführung oder Auffrischung des Wortschatzes.	PC	Etwa 8 Minuten
Ü b u n g s p h a s e			
2b	Suche im Internet Über vorgegebene Adressen suchen die S. im Internet Informationen über Tiere ihrer Wahl. Sie sollen eine Word-Datei, eine Art Tierlexikon mit Bildern für 5 Tiere anlegen und wichtige Informationen dazuschreiben. Die Internetrecherche dient als Grundlage für die nachfolgende Aufgabe.	PC Internet	Etwa 12 Min.
P r o d u k t i o n s p h a s e			
2c	Bilder aus dem Internet und Bildverarbeitung Die Schüler kopieren Bildvorlagen, vergrößern oder verkleinern sie und drucken die Bilder aus. Es entsteht ein Bildarchiv. Daraus fertigen sie eine eigene Tiercollage.	AB 2c PC	Etwa 12 Min.

	Die Aufgabe baut auf 2b auf und ist auch für Gruppenarbeit gut geeignet. Die Schüler benutzen die Bildvorlagen aus dem selbst erstellten Tierlexikon, vergrößern oder verkleinern die Bilder und drucken sie aus. Dann schneiden sie die Tierbilder in Teile und fertigen daraus eine eigene Tiercollage. Das Arbeitsblatt hilft das Tier zu beschreiben.	Schere Klebstoff Buntstifte	
2d	Comic entwickeln: Mein Fabeltier Die S. lassen die Fabeltierteile sprechen Die Arbeit hier basiert auf den Aufgaben 2 und 3, d.h. auf der Internetrecherche. Die Schüler wählen Sprechblasen. Dann schreiben sie in der Ich-Form in den Sprechblasen zu den einzelnen Terteilen der Collage Informationen, wie z.B. Ich bin der Löwe. Ich komme aus Afrika. Ich bin sehr stark. Die Arbeit eignet sich auch wieder gut für Gruppenarbeit. Die Sprechblasen werden gespeichert und ausgedruckt. Anschließend werden sie zur Collage geheftet und als „lebendiger“ Sprechcomic präsentiert. Die Arbeit kann auch alternativ in der nächsten Stunde fortgeführt werden	Sprech-Blase	mindestens 13 Min.

Lektion 3: Schule	
Lektion 3	Im Mittelpunkt dieser Lektion steht eine Traumschule
Lernziele:	
Wortschatz:	Schule, Schulfächer, Stundenplan, Schulräume, Lehrer, Noten und Zeugnisse
Grammatik:	Verbkonjugation
Kommunikation:	Sprachliche Voraussetzungen Schüler kann über die Schule, die Lehrer und die Fächer sprechen Schüler kann Fragen beantworten und Informationen sammeln Schüler kann die gesammelten Informationen verarbeiten Schüler kann Schulsysteme beschreiben und vergleichen Schüler kann eine Statistik versprachlichen
Sprachniveau:	Anfang A1
Landeskunde:	Die Bewertung schulischer Leistung ist im deutschsprachigen Raum anders als in Griechenland.
Medien:	Computer, Arbeitsblatt 3d, Statistik
Sozialform:	Einzelarbeit, Partnerarbeit bzw. Kleingruppenarbeit, Plenum

Lektion 3: Schule			
Mod.	Lernschritte	Medien	Zeit
E i n s t i e g s p h a s e			
3a	Vorstellung: Auf dem Bildschirm erscheint ein buntes Schulgebäude mit vielen Fenstern. Die Schule ist von der "Hundertwasserschule" inspiriert. Die Schüler können auf die Fenster klicken und eine Infobox geht jeweils auf. Die Schüler erhalten	PC	Etwa

	Informationen, d.h. sie lesen und hören, was für Unterricht da gerade stattfindet. Neben den normalen Schulfächern gibt es auch Kino o.Ä. Auf diese Weise wird der Wortschatz eingeführt bzw. aktiviert.		3 Min.
Ü b u n g s p h a s e			
3b	Was lernen wir? Im Schulwortschatz gibt es eine Fülle an Tätigkeiten. In der folgenden Übung werden die Verben wiederholt. Auf dem Bildschirm erscheinen nach und nach Sätze mit Lücken. In der Multiple-Choice Aufgabe soll von drei Wörtern bzw. Verben das passende für die Lücke angeklickt werden. Die S. haben 2 Versuche.	PC	Etwa 7 Min.
3c	Noten benoten In der folgenden Multiple-Choice-Aufgabe lernen die S. die Notenwerte einzuschätzen. D.h. Noten werden in dieser Phase Prädikaten zugeordnet. Die Notengebung ist ein landeskundliches Thema. Auf dem Bildschirm sind drei Kästchen mit den Prädikaten zu sehen: Das ist gut / Das ist nicht so gut / Das ist schlecht. Sätze erscheinen (Random 8 von 12), die einzuordnen sind, wie z.B. In Physik habe ich eine Drei. – Klick auf: nicht so gut / In Sport habe ich eine Zwei. – Klick auf: gut / In Altgriechisch habe ich eine Fünf. – Klick auf: schlecht. Die Schüler haben 1 Versuch.	PC	Etwa 5 Min.
P r o d u k t i o n s p h a s e			
3d	Klassenstatistik Die Schüler machen sich Gedanken zur Schule, zu Lehrern und Fächern. Sie machen eine Umfrage, sie sprechen über Lehrer und Fächer, d.h. sie erheben eine Statistik. Die S. nehmen das Arbeitsblatt und schreiben zunächst ihre Antworten. Dann notieren sie die Antworten der Mitschüler ihrer Lerngruppe. Nun können sie feststellen, ob es Übereinstimmungen gibt und über das Ergebnis diskutieren. Dieser Schritt kann in der folgenden Stunde auch als Anschlussarbeit im Unterricht durchgeführt werden, weil kein PC dafür erforderlich ist.	PC AB 3d	Etwa 15 Min.
3e	Comic entwickeln: Meine Traumschule Die S. wählen 2 Comicfiguren und Sprechblasen und schreiben einen Dialog über ihre Traumschule. Das Arbeitsblatt 3d (SA) dient als Stoffsammlung. Die Schüler sollen ihre Ideen im Comic umsetzen und ausdrücken. Der Comic wird gespeichert und ausgedruckt.	PC Sprech- Blasen	Mindestens 15 Min.

L e k t i o n 4 : M ä r c h e n	
Lektion 4	Im Mittelpunkt dieser Lektion stehen Märchen
Lernziele:	
Wortschatz:	Wolf, Frosch, Vogel, Floh, Schatz, Ring, Fluss, Wald, Waldrand, Höhle, fressen, beißen, verstecken, Wünsche erfüllen, fließen,

Grammatik:	Akkusativobjekt
Kommunikation:	Sprachliche Voraussetzungen Schüler kann über Tiere sprechen. Schüler kann mit vorgegebenem Wortschatz eine Geschichte erzählen. Schüler kann den Verlauf einer Geschichte verfolgen und mitentscheiden.
Sprachniveau:	A1
Landeskunde:	Märchen im deutschsprachigen Raum
Medien:	Computer, AB 4a fakultativ und 4b
Sozialform:	Einzelarbeit, Partnerarbeit bzw. Kleingruppenarbeit, Gruppenarbeit, Plenum

Lektion 4: Märchen			
Mod.	Lernschritte	Medien	Zeit
E i n s t i e g s p h a s e			
4a	<p>Im Wald</p> <p>In einem Landschaftsbild sind ein Wolf, ein Frosch, ein Vogel, ein Floh, ein Schatz, ein Ring, ein Fluss und ein Wald zu sehen.</p> <p>Die S. klicken die Bilder an.</p> <p>Es erscheint das entsprechende Wort dazu und gleichzeitig ist ein kurzer Text zum angeklickten Bild zu hören.</p> <p>Parallel oder anschließend zu diesem Modul können die S. das Arbeitsblatt 4a ausfüllen. Darin sollen sie den vorgestellten Wortschatz ordnen, die griechische Bedeutung dazu schreiben und auch eine Zeichnung machen.</p>	<p>PC</p> <p>AB 4a</p>	<p>Etwa 10 Min.</p>
Ü b u n g s p h a s e - P r o d u k t i o n s p h a s e			
4b	<p>Mein persönliches Märchen</p> <p>Ein Junge beginnt eine Geschichte zu erzählen, deren Verlauf die S. aus den vorgegebenen Auswahlmöglichkeiten selbst bestimmen können.</p> <p>Entweder soll ein Lückensatz vervollständigt werden, für den es drei Auswahlmöglichkeiten gibt oder es stehen drei ganze Sätze zur Auswahl, von denen einer gewählt werden muss.</p> <p>Die Auswahlwörter bzw. -sätze erscheinen am Bildschirm. Die S. wählen eine der drei Möglichkeiten und entwickeln so ihr individuelles Märchen.</p> <p>Wenn die S. ihre Wahl angeklickt haben, erscheint der so entstandene Satz in der Sprechblase und wird von der Figur gesprochen.</p> <p>Bei der Entwicklung des Märchens sollte auf einen konsequenten Verlauf geachtet werden.</p> <p>Parallel zur Entwicklung des Märchens am Bildschirm ergänzen die S. das Arbeitsblatt 4b mit den gewählten Wörtern und Sätzen.</p> <p>Am Ende ist das so entstandene Märchen noch einmal vollständig zu sehen und zu hören.</p> <p>Das Märchen kann ausgedruckt werden und die S. können ihre Geschichte in der Klasse vorlesen oder</p>	<p>PC</p> <p>AB 4b</p>	<p>Mindestens 20 Min.</p>

	vorspielen eventuell auch aufnehmen.		
--	--------------------------------------	--	--

Lektion 5: Antiwerbung	
Lektion 5	Im Mittelpunkt dieser Lektion steht Werbung und Antiwerbung
Lernziele:	
Wortschatz:	Schönheitscreme, Haut, zart, Ergebnis, überzeugen. Shampoo, Haartyp, Haarfarbe, Frisur, revolutionär, Denkmachine, simsen, MMS an Freunde schicken, Musik herunterladen, bezahlen, Modell, Fachgeschäft, Schönheitscreme, Aussehen, wachsen
Grammatik:	W-Fragen
Kommunikation:	Sprachliche Voraussetzungen Schüler kann einen Hörtext global verstehen. Schüler kann Details aus einem Hörtext heraushören. Schüler kann einen Wunsch äußern. Schüler kann ein Gespräch mit Frage und Antwort entwickeln.
Sprachniveau:	A1
Landeskunde:	Werbung im deutschsprachigen Raum, was, wo, wofür und wie wird geworben
Medien:	Computer, AB 5c
Sozialform:	Einzelarbeit, Partnerarbeit bzw. Kleingruppenarbeit, Gruppenarbeit, Plenum

Lektion 5: Antiwerbung			
Mod.	Lernschritte	Medien	Zeit
E i n s t i e g s p h a s e			
5a	Vier tolle Produkte Vier Produkte (Schönheitscreme, Haarshampoo, Denkmachine, Handy) sind am Bildschirm zu sehen und werden in vier Werbe-Hörtexten vorgestellt. Am Ende jedes Hörtextes erscheint ein Fragezeichen und die S. müssen das dazu passende Produkt anklicken. Dann ist der nächste Hörtext zu hören.	PC	Etwa 8 Min.
Ü b u n g s p h a s e			
5b	Wofür braucht man die Produkte? Die S. klicken nacheinander die vier Produkte am Bildschirm an. Zu jedem angeklickten Produkt ist noch einmal der Werbetext zu hören und drei Fragen mit MC-Antworten zu beantworten.	PC	Etwa 8 Min.
5c	Wortsalat Die Schüler arbeiten mit dem Arbeitsblatt 5c (SA). Sie ordnen Wörter den vier Produkten zu und finden weiteren Wortschatz, der zu diesen Produkten passt.	PC AB 5c	Etwa 9 Min.
P r o d u k t i o n s p h a s e			
5d	Das Ergebnis Alle vier Produkte sind am Bildschirm zu sehen. Die S. klicken das gewünschte Produkt an. Es erscheinen Kunde und Verkäufer mit leeren Sprechblasen, dahinter das gewählte Produkt. Dazu ist ein einleitendes Verkaufsgespräch zu hören oder zu lesen. Nach dem Einleitungsgespräch erscheint die	PC	Mindestens 20 Min.

	<p>Anweisung, das Gespräch fortzuführen und mit dem Kauf des Produkts abzuschließen.</p> <p>Den S. stehen eine Reihe von Bildfolgen von Kunde und Verkäufer mit leeren Sprechblasen zur Verfügung, in die er den Dialog fortführen soll.</p> <p>Nachdem die S. die zwei letzten Sprechblasen ausgefüllt haben, erscheint ein Mädchen mit einer erstaunten Frage und der Kunde, dessen Aussehen sich verändert hat.</p> <p>In die leere Sprechblase des Kunden soll dessen Kommentar zur Veränderung geschrieben werden.</p> <p>Schnelle oder bessere S. können das Verkaufsgespräch mit einem neuen Artikel wiederholen.</p> <p>Man kann das Gespräch noch mal durchlaufen lassen, auch um es anderen Schülergruppen vorzuspielen.</p>		
	<p>Fakultativ:</p> <p>Die am Ende erscheinende Figur des Jungen kann ausgedruckt und den anderen Schülern gezeigt werden. Diese müssen dann erraten, welches Produkt er gekauft hat.</p>		

Lektion 6 : Mister X	
Lektion 6	Im Mittelpunkt dieser Lektion steht ein Ratespiel und ein Interview
Lernziele:	
Wortschatz:	Jahrhundert, Perücke, Oper
Grammatik:	Fragesätze, Antwort mit Ja, Nein
Kommunikation:	<p>Sprachliche Voraussetzungen</p> <p>Schüler kann die Antwort auf eine Frage finden.</p> <p>Schüler kann Fragen zur Identität einer Person formulieren.</p> <p>Schüler kann über eine bekannte Person sprechen.</p> <p>Schüler kann Informationen in seiner Muttersprache über eine Person auf Deutsch formulieren.</p>
Sprachniveau:	A1
Landeskunde:	Bekannte Persönlichkeiten im deutschsprachigen Raum, Musiker, Künstler, ihr Leben und ihr Werk
Medien:	Computer, AB 6b
Sozialform:	Einzelarbeit, Partnerarbeit bzw. Kleingruppenarbeit, Gruppenarbeit, Plenum

Lektion 6: Mister X			
Mod.	Lernschritte	Medien	Zeit
E i n s t i e g s p h a s e			
6a	<p>Memory-Spiel</p> <p>Der Umriss einer Figur (Mozart) erscheint am Bildschirm. Die S. sollen in Partnerarbeit herausfinden, wer die gesuchte Person ist. Dazu spielen sie am Computer ein Memory-Spiel mit sechs Frage- und sechs Antwortkärtchen.</p> <p>Zwei S. decken abwechselnd ein Kartenpaar auf.</p> <p>Wenn ein richtiges Kartenpaar aufgedeckt wird, bleibt es offen, wenn nicht, deckt es sich wieder zu. Bei jedem Spiel können verschiedene Frage-</p>	PC	Etwa 10 Min.

	Antwortkärtchen erscheinen. Nach dem Aufdecken aller Karten ist der Umriss der Mozartfigur zu sehen, darunter eine Schreibmaschine. Die S. tippen den Namen in die Schreibmaschine. Nach drei falsch eingetippten Buchstaben erscheint die Lösung: Mozart		
Ü b u n g s p h a s e			
6b	Biographie Die S. füllen das Arbeitsblatt 6b aus. Sie ergänzen Sätze mit Wörtern aus einem Schüttelkasten und erhalten so Informationen aus dem Leben Mozarts. Ebenfalls sollen sie weitere ihnen bekannte Informationen über Mozart notieren und sie dann mit den Informationen ihrer Mitschüler vergleichen.	PC AB 6b	Etwa 10 Min.
P r o d u k t i o n s p h a s e			
6c	Phantastisches Interview Die S. wählen eine Reporterfigur und eine Person aus dem Bereich Musik, die sie interviewen wollen. Beide Figuren bekommen Sprechblasen. Die S. machen das Interview. Es stehen ihnen eine Reihe von Bildfolgen zur Verfügung. Am Ende des Interviews klicken sie auf „speichern“. S. sollen das gespeicherte Interview ausdrucken und als E-Mail mit Anhang an eine E-Mail-Adresse schicken (ihres Lehrers oder eines Mitschülers). Die S. sollten schon am Vortag Infos zu ihren Musikstars mitbringen und vielleicht auch die wichtigen Infos auf Deutsch formulieren.	PC	Mindestens 25 Min.

L e k t i o n 7 : P e c h g e s c h i c h t e	
Lektion 7	Im Mittelpunkt dieser Lektion steht eine Bildergeschichte „Ein ganz normaler Tag“
Lernziele:	
Wortschatz:	Ruhig, der Wecker läutet, gute Laune, verschlafen, sich auf Mathe freuen, sich anziehen, Zähne putzen, frühstücken, Fahrrad, kaputt, eine Mathearbeit schreiben, Hausaufgaben haben, zufrieden sein, lachen über, böse sein auf, Taschengeld bekommen, Mittagessen, harmonisch, es geht gut, Vanillepudding.
Grammatik:	Perfekt, reflexive Verben
Kommunikation:	Sprachliche Voraussetzungen Schüler kann über seinen Tagesablauf sprechen Schüler kann über ein Vorkommnis berichten Schüler kann Gefühle äußern
Sprachniveau:	A1
Landeskunde:	Wann ist man ein Pechvogel im deutschsprachigen Raum? Was ist Pech und Glück, Aberglaube?
Medien:	Computer, AB 7a und 7c,
Sozialform:	Einzelarbeit, Partnerarbeit bzw. Kleingruppenarbeit, Gruppenarbeit, Plenum

L e k t i o n 7 : P e c h g e s c h i c h t e

Mod.	Lernschritte	Medien	Zeit
E i n s t i e g s p h a s e			
7a	<p>Vorstellung und Wortschatzarbeit:</p> <p>Die Schüler besuchen im Internet die Seite http://www2.digitale-schule-bayern.de/dsdaten/9/21.5.pdf</p> <p>Sie schauen sich die Geschichte „Ein ganz normaler Tag“ an. Eine mit wenig Text versehene Bildergeschichte, die von einem Katastrophentag erzählt, an dem alles schief geht.</p> <p>Mit Hilfe des Arbeitsblattes 7a frischen die Schüler den Wortschatz auf. Sie sollen die Sätze, die nicht zur Geschichte passen wegstreichen. Am Ende diskutieren sie den Kontrast von Titel und Bildgeschichte.</p> <p>Der Titel lautet „Ein ganz normaler Tag“, aber Maik gerät von einer Katastrophe in die andere. Diskussion: Kontrast Titel und Realität oder sind Maiks Tage immer so?</p>	<p>PC</p> <p>Internet</p> <p>Bildgeschichte</p> <p>AB 7a</p>	Etwa 12 Min.
Ü b u n g s p h a s e			
7b	<p>Es handelt sich hier um ein Hörpuzzle.</p> <p>Die Schüler hören ein Geräusch und ordnen es einem passenden Satz per Klick zu.</p> <p>Mit dieser Übung wird Wortschatz aktiviert und die Schüler erhalten Ideen für die eigene Produktion. Dann sollen die Schüler von Missgeschicken erzählen, die sie erlebt haben und damit den Transfer auf die eigene Person leisten.</p>	PC	Etwa 5 Min.
7c	<p>Bildergeschichten und Arbeitsblatt</p> <p>Am Bildschirm erscheinen nacheinander 3 Bilder mit MC-Aufgaben zur dargestellten Situation.</p> <p>Auf dem dazugehörigen Arbeitsblatt gibt es sowohl die MC-Aufgaben zur Bildsituation, als auch eine Entscheidungsfrage zur Fortsetzung der jeweiligen Situation. Das soll die Fantasie anregen.</p> <p>Die Arbeit mit dem Arbeitsblatt dient der Strukturierung einer eigenen Geschichte zu den Bildern in der Produktionsphase (7d).</p>	<p>PC</p> <p>AB 7c</p>	Etwa 10 Min.
P r o d u k t i o n s p h a s e			
7d	<p>Comic erstellen: „Der Pechvogel“</p> <p>Nach der vorausgegangenen Arbeit werden die Schüler nun aufgefordert, die Bildergeschichte selbst in einen Comic umzusetzen.</p> <p>Das Bildmaterial zu Aufgabe 3 (7c) dient als Grundlage. Die Produktion wird durch das Arbeitsblatt erleichtert. Die Schüler schreiben geeignete Sprechblasen zu den Bildern.</p> <p>Sie speichern den Comic und drucken ihn aus. Sie können auch selbst Comics mit Power Point erstellen</p>	<p>PC</p> <p>AB 7c</p>	mindestens 18 Min.

L e k t i o n 8 : S c h e r z e	
Lektion 8	Im Mittelpunkt dieser Lektion stehen Scherze und Streiche
Lernziele:	

Wortschatz:	Scherze, Streich, Fass, klopfen, spritzen, pudelnass, schadenfroh, Neugier, Überraschung, jemand, Schachtel finden, nicht öffnen, neugierig sein, aufmachen, erschrecken, überholen, Küken, Schritt, mogeln
Grammatik:	Perfekt
Kommunikation:	Sprachliche Voraussetzungen Schüler kann über Streiche erzählen Schüler kann Gefühle äußern Schüler kann Ideen für Streiche entwickeln und nennen
Sprachniveau:	A1
Landeskunde:	Informationen über Wilhelm Busch und über Streiche heute und früher im deutschsprachigen Raum
Medien:	Computer, Internet, AB 8a eine Bildergeschichte von Wilhelm Busch "Diogenes und die bösen Buben von Korinth", 8a, 8b und 8d
Sozialform:	Einzelarbeit, Partnerarbeit bzw. Kleingruppenarbeit, Gruppenarbeit, Plenum

Lektion 8 : S c h e r z e			
Mod.	Lernschritte	Medien	Zeit
E i n s t i e g s p h a s e			
8a	In dieser Einstiegsphase nehmen die S. zuerst das Arbeitsblatt 8a und besuchen dann eine der angegebenen Internetadressen gemäß den Anweisungen. Das Arbeitsblatt dient zur Bearbeitung der Aufgaben, dabei ist wichtig, dass die angegebenen Stopps eingehalten werden. Die Geschichte ist alternativ über zwei Links zu erreichen, für den Fall, dass ein Zugang mal nicht funktioniert. Es handelt sich um eine Bildergeschichte von Wilhelm Busch "Diogenes und die bösen Buben von Korinth". Dabei geht es um die Streiche von zwei Jungen, die sie Diogenes im Fass spielen. Die Geschichte ist sowohl Einführung in das Thema „Scherze“, als auch ein Zeugnis einer historischen Bildergeschichte eines bekannten deutschen Schriftstellers.	PC AB 8a	 Etwa 10 Minuten
Ü b u n g s p h a s e			
8b	Internet plus Arbeitsblatt 8b Die S. besuchen angegebene Links und bearbeiten die Aufgaben zu den Bildgeschichten „Neugier“ und „Überraschung“. Die Arbeit soll den Wortschatz aktivieren und die Fantasie anregen. Die eine Geschichte (Neugier) zeigt einen klassischen Scherzartikel: Geschlossene Schachtel - Deckel geht auf - Kasperkopf springt raus. Die S. sollen mit dem auf dem Arbeitsblatt angegebenen Wortschatz zu den Bildern erzählen. Die andere Geschichte (Überraschungseier) stellt eine zunächst alltägliche Situation dar, die überraschend endet: 3 Frühstückseier – eines nach dem anderen wird geöffnet – 1. Ei =Küken – 2. Ei =Schlange – 3. Ei =Krokodil. Die S. sollen die Geschichte weiterdenken, was könnte	PC AB 8b	 Etwa 15 Minuten für die Mehrheit der Schüler. Gute Schüler werden eventuell schneller fertig.

	in weiteren Eiern sein? Die Begriffe "Neugier" und "Überraschung" werden so lebendig erläutert.		
P r o d u k t i o n s p h a s e			
8c	Comic entwickeln: Wer zuletzt lacht ... Die S. erzählen sich witzige Geschichten und Erlebnisse: Was für witzige Situationen hast du schon mal erlebt, beobachtet oder gehört? Danach wählen die S. eine Comicfigur und Sprechblasen und schreiben einen eigenen Comic in mehreren Bildern zum Thema: Wer zuletzt lacht ... Die einzelnen Bilder werden gespeichert und der Comic ausgedruckt.	PC	Mindestens 15 Minuten
8d	Fakultatives / Binnendifferenzierung mit Arbeitsblatt Hier haben die S. die Möglichkeit alternative Aufgaben zu machen oder das Thema zu vertiefen und entsprechende Informationen ansprechend zu präsentieren. Anregungen gibt es auf dem Arbeitsblatt 8d. Die Aufgaben können alleine und in Gruppen bearbeitet werden (Binnendifferenzierung).	AB 8d	alternativ anbieten

L e k t i o n 9 : F e s t e u n d B r ä u c h e	
Lektion 9	Im Mittelpunkt dieser Lektion stehen Feste und Bräuche
Lernziele:	
Wortschatz:	Feiern, Feier, Fest, kirchlicher Feiertag, Nationalfeiertag, Kleidung, essen, trinken,
Grammatik:	Fragen mit wann, warum, wie lange, womit und einfache W-Fragen
Kommunikation:	Sprachliche Voraussetzungen Schüler kann im Internet Informationen zu einem bestimmten Thema suchen. Schüler kann detailliert Informationen auswählen. Schüler kann über interessante Informationen berichten. Schüler kann eine Einladung schreiben.
Sprachniveau:	A1 – A2
Landeskunde:	Feste, Sitten und Bräuche im deutschsprachigen Raum Vergleich mit dem Herkunftsland, was ist ähnlich, was ist anders
Medien:	Computer, Arbeitsblatt 9a
Sozialform:	Einzelarbeit, Partnerarbeit bzw. Kleingruppenarbeit, Plenum

L e k t i o n 9 : F e s t e u n d B r ä u c h e			
Mod.	Lernschritte	Medien	Zeit
E i n s t i e g s p h a s e			
9a	Die S. besuchen vorgegebene links im Internet. Sie entscheiden sich für ein Fest oder einen Brauch ihres Heimatlandes und suchen Informationen in griechischer Sprache dazu. Sie können die Informationen zu dem gewählten Fest bzw. Brauch ausdrucken. Dem Fest geben sie einen deutschen Titel. Während der Internet-Suche werden im Arbeitsblatt 9a die wichtigsten Informationen zu dem gewählten Fest	PC AB 9a	Etwa 15 Min.

	bzw. Brauch auf Deutsch notiert.		
Ü b u n g s p h a s e - P r o d u k t i o n s p h a s e			
9b	<p>Eine Bildfolge von zwei Figuren erscheint am Bildschirm. Eine mit komischer Tracht hat eine Sprechblase mit einer Frage darin. Die zweite hat eine leere Sprechblase, darin schreiben die S. ihre Antwort. Die Antworten ergeben sich aus den Informationen, die sie bei der Internet-Suche gefunden haben und evtl. im Arbeitsblatt notiert haben.</p> <p>Eine unausgefüllte Sprechblase wird nicht akzeptiert. Es kann auch „Das weiß ich nicht.“, „Das habe ich nicht gefunden.“ o. Ä hineingeschrieben werden.</p> <p>Danach öffnen die S. eine leere Word-Seite. Dort schreiben sie eine Einladung ihrer Wahl mit Hilfe der vorgegebenen Inhaltspunkte.</p> <p>Die Einladung kann künstlerisch ausgestaltet werden. Der Dialog und die Einladung können ausgedruckt werden.</p>	PC	Mind. 30 Min.

L e k t i o n 1 0 : P l a n e t 9 7 3	
Lektion 10	Im Mittelpunkt dieser Lektion steht eine Entführung auf den Planeten 973
Lernziele:	
Wortschatz:	Forscher, entführen, Versuche machen, Erdmensch, Wissenschaft, wissenschaftliche Zwecke, tatsächlich, Versuchsobjekt.
Grammatik:	Komparation
Kommunikation:	<p>Sprachliche Voraussetzungen</p> <p>Schüler kann Details aus einem gehörten Text verstehen.</p> <p>Schüler kann über gehörte und gelesene Informationen berichten.</p> <p>Schüler kann vergleichen.</p> <p>Schüler kann auf Fragen antworten.</p>
Sprachniveau:	A2
Landeskunde:	Wie Jugendliche im deutschsprachigen Raum leben u.Ä.
Medien:	Computer, AB 10d
Sozialform:	Einzelarbeit, Partnerarbeit bzw. Kleingruppenarbeit, Gruppenarbeit, Plenum

L e k t i o n 1 0 : P l a n e t 9 7 3			
Mod.	Lernschritte	Medien	Zeit
E i n s t i e g s p h a s e			
10a	<p>Die Entführung</p> <p>Gespräch zwischen Felix, einem Jungen von der Erde und ET, einem außerirdischen Wesen. Die S. können das Gespräch hören und lesen.</p> <p>Felix wundert sich, wo er ist. ET klärt ihn darüber auf, dass Außerirdische ihn auf ihren Planeten entführt haben und gibt auch die Gründe dafür an.</p>	PC	Etwa 7 Min.
Ü b u n g s p h a s e			
10b	<p>Informationen über Planet 973</p> <p>ET gibt Felix Informationen über den Planeten 973.</p> <p>Nach jeder gehörten Einzelinformation sollen die S.</p>		Etwa

	MC-Aufgaben mit je drei Auswahlantworten lösen. Danach ist die nächste Einzelinformation mit den MC-Aufgaben zu hören. Der S. hat die Möglichkeit jede Einzelinformation öfter zu hören, falls er falsch antwortet oder nicht verstanden hat.	PC	7 Min.
10c	Vergleich: Die Erde und Planet 973 Felix und ET im Gespräch. In der Sprechblase von ET steht ein vollständiger Satz. In der Sprechblase von Felix steht ein Satz mit einer Lücke. Darin sollen die S. den Komparativ bzw. Superlativ ergänzen, indem sie die vorgegebenen Buchstaben in die richtige Reihenfolge bringen. Nach dreimaliger falscher Eingabe erscheint die richtige Lösung.	PC	Etwa 6 Min.
P r o d u k t i o n s p h a s e			
10d	Was weißt du über Planet 973? Die S. beantworten auf dem Arbeitsblatt 10d (SA) Fragen zu Planet 973 anhand der Informationen, die sie in den Modulen 10a-c erhalten haben und äußern auch ihre eigene Meinung. Die ausgefüllten Arbeitsblätter können im Plenum besprochen werden. Die Schüler äußern ihre Meinung zum phantastischen Planeten.	PC AB 10d	Etwa 10 Min.
10e	Felix erzählt Felix ist wieder auf der Erde und beschreibt seiner Freundin seine Erlebnisse auf dem fremden Planeten. In der Sprechblase der Freundin sind Fragen. Die S. sollen den Comic weiterentwickeln und die Fragen der Freundin beantworten. Dazu dienen ihnen die Informationen aus den vorangegangenen Übungen. Nach Beendigung der Übung kann eine Diskussion folgen.	PC	Mind. 15 Min.

Lektion 11: Krimi	
Lektion 11	Im Mittelpunkt dieser Lektion steht die Aufklärung eines Krimis
Lernziele:	
Wortschatz:	Mörder, ermorden, den Fall aufklären, verdächtigen, Verdacht, Schreck, Motiv, erben, Täter, Geschäftspartner, unschuldig, Bürgermeister, Grundstück, Testament, Fall, entlassen
Grammatik:	Relativsätze
Kommunikation:	Sprachliche Voraussetzungen Schüler kann einen zusammenhängenden Text verstehen. Schüler kann Zusammenhänge erkennen. Schüler kann Argumente ordnen. Schüler kann argumentieren und seine Meinung begründen.
Sprachniveau:	A2
Landeskunde:	Wie im deutschsprachigen Raum etwas aufgeklärt wird, systematische Arbeit, Arbeitsschritte und Herangehensweise
Medien:	Computer, AB 11b fakultativ, 11c 11d parallel
Sozialform:	Einzelarbeit, Partnerarbeit bzw. Kleingruppenarbeit, Gruppenarbeit, Plenum

Lektion 11: Krimi			
Mod.	Lernschritte	Medien	Zeit
E i n s t i e g s p h a s e			
11a	<p>Die Verdächtigen</p> <p>Auf Herrn Hammerschlag wurde ein Mordanschlag verübt. Zwei Schüler arbeiten zusammen. Sie lesen und hören das Gespräch zwischen Detektiv Holbes und Herrn Hammerschlag. Detektiv Holbes fragt Herrn Hammerschlag, wen er verdächtige.</p> <p>Hammerschlag stellt die fünf Tatverdächtigen vor: Seine Ehefrau Frau Hammerschlag, den Butler Gustav, seine Freundin Susi Süß, seinen Geschäftsfreund Herrn Meineid und den Bürgermeister Schönbein.</p>	PC	Etwa 7 Min.
Ü b u n g s p h a s e			
11b	<p>Wer ist wer?</p> <p>Die Schüler ordnen jeder der fünf tatverdächtigen Personen ihren Namen zu:</p> <p>Aus zwei Pools ziehen sie Personenbezeichnung und Namen zusammen.</p> <p>Die S. arbeiten in Partnerarbeit.</p>	PC	Etwa 7 Min.
11c	<p>Krimiwortschatz</p> <p>Um den Wortschatz zu verstehen und die weiteren Übungen machen zu können, muss an dieser Stelle das Arbeitsblatt 11c gemacht werden.</p> <p>Zum Verständnis wichtige Substantive und Verben werden anhand von Übungen erklärt.</p>	PC AB 11c	Etwa 6 Min.
P r o d u k t i o n s p h a s e			
11d	<p>Die Motive</p> <p>In fünf Teilgesprächen zwischen Herrn Hammerschlag und dem Detektiven werden die möglichen Motive der Verdächtigen erwähnt, aber auch Gründe, warum sie vielleicht doch nicht die Täter sind.</p> <p>Jedes Teilgespräch beinhaltet Informationen zu einem der fünf Verdächtigen. Die S. können die Gespräche öfter lesen und hören, um das Verständnis zu sichern.</p> <p>Gleichzeitig füllen sie das Arbeitsblatt 11d aus.</p> <p>Im Arbeitsblatt notieren sie zu jedem Verdächtigen Motive und Gegengründe für die Tat.</p> <p>Am Ende erscheint der Detektiv mit der Frage an die S., wer wohl der Täter sei. Die S. entscheiden nach eigenem Ermessen, wer der Täter ist.</p>	PC AB 11d	Etwa 10 Min.
11e	<p>Wer ist der Täter?</p> <p>Je zwei S. machen zusammen einen Comic.</p> <p>Es stehen ihnen ein Detektiv und ein Juniorinspektor mit leeren Sprechblasen zur Verfügung.</p> <p>Die S. spielen die Rollen von Detektiv und Juniorinspektor, wobei jeder eine andere Person verdächtigt.</p> <p>Sie entwickeln ein Gespräch und schreiben ihre Argumente in die Sprechblasen.</p> <p>Am Ende müssen sie gemeinsam entscheiden, wer der Täter war.</p>	PC	Mind. 15 Min.

Lektion 12: Stadtrallye	
Lektion 12	Im Mittelpunkt dieser Lektion steht eine Stadtrallye
Lernziele:	
Wortschatz:	Halle, CDs auflegen, Busfahrkarten, Grünanlagen betreten, Vorstellung, rechts/links einbiegen, abbiegen, geradeaus, um die Ecke, Kreuzung, Ziel
Grammatik:	Präpositionen
Kommunikation:	Sprachliche Voraussetzungen Schüler kann eine Wegbeschreibung verstehen und sich orientieren Schüler kann selbst den Weg beschreiben Schüler kann sich in einer fremden Stadt zurechtfinden Schüler kann sagen, wo er sich befindet Schüler kann einen Treffpunkt ausmachen
Sprachniveau:	A2
Landeskunde:	Wegbeschreibung verstehen, Richtungsangaben, sich im deutschsprachigen Raum zurechtfinden
Medien:	Computer, AB 12d
Sozialform:	Einzelarbeit, Partnerarbeit bzw. Kleingruppenarbeit

Lektion 12: Stadtrallye			
Mod.	Lernschritte	Medien	Zeit
E i n s t i e g s p h a s e			
12a	Auf dem Bildschirm ist ein Stadtplan zu sehen. Die S. reagieren auf die Frage „Was gibt es in der Stadt?“ und ordnen den Sätzen einen Ort auf der Karte zu. Für „Hier kann man trainieren./Wenn es regnet ist das Fußballspiel in der Halle.“ ist z.B. „Sporthalle“ anzuklicken. Zu jedem Ort gibt es 2 Sätze. Die Sätze erscheinen einzeln, 6 von 10 Orte in beliebiger Reihenfolge (Random). Die Aufgabe dient der Aktivierung des Wortschatzes.	PC	Etwa 5 Min.
Ü b u n g s p h a s e			
12b	Wegbeschreibungen Die S. lernen die Wegbeschreibungen für die Stadtrallye kennen, damit sie sich dann selbständig zurechtfinden. Nach jeder Richtungsangabe erscheint ein Pfeil. Ausgangspunkt ist immer die Schule. Das Ziel wird nach Ankunft markiert.	PC	Etwa 10 Min.
12c	Spiel: Wie heißt die Stadt? Auf dem Bildschirm ist der Stadtplan und darunter steht eine Wegbeschreibung mit Zielangabe. Die S. folgen der schriftlichen Wegbeschreibung. Sind sie richtig am Ziel, erhalten sie einen Buchstaben des Stadtnamens, der mit einem Ratespiel zu finden ist. Es gibt 6 Wegbeschreibungen nach dem Random-Prinzip. Die Bonusbuchstaben werden oben angezeigt. Mit den gefundenen Buchstaben wird das Ratespiel für den Namen der Stadt gemacht. Das Spiel funktioniert wie das „Hängmännchen“-Spiel. Lücke für Lücke raten die S. die fehlenden Buchstaben des Stadtnamens, indem sie einen Buchstaben eintippen. Nach dem 2. Fehler erscheint der gesuchte	PC	Etwa 10 Min.

	Buchstabe in anderer Farbe. Die Lösung heißt: KOLOPETINITSA.		
P r o d u k t i o n s p h a s e			
12d	Besuch eines Außerirdischen in der Stadt. Die S. formulieren im Arbeitsblatt 12d was Sie denn wissen möchten? Fragen des Außerirdischen zur Stadt und geben die Antworten. Hier sollen sie Ideen schreiben und die Geschichte vorstrukturieren, bevor sie den Comic schreiben.	PC AB 12d	Etwa 10 Min.
12e	Comic entwickeln: Stadtführung Besuch eines Außerirdischen in der Stadt. Die S. verwenden Fragen und Antworten vom Arbeitsblatt. Sie sollen das Gespräch höflich beenden. Die Figuren und der Dialoganfang sind vorgegeben. Die einzelnen Bilder speichern sie und drucken am Ende die Geschichte aus. Die Comics können im Klassenraum aufgehängt werden.	PC Außer- Irdischer Comic- figur	Mind. 15 Min.

L e k t i o n 13 : Vier Freunde	
Lektion 13	Im Mittelpunkt dieser Lektion stehen vier Tiere
Lernziele:	
Wortschatz:	Fliegen fressen, Stimme, krächzen, fangen, sperren, Käfig, auftreten, applaudieren
Grammatik:	Präteritum, Perfekt, Modalverben möchten und können
Kommunikation:	Sprachliche Voraussetzungen Schüler kann Beschreibungen verstehen. Schüler kann über Tiere sprechen. Schüler kann Wortschatz zum Thema Tiere aktivieren. Schüler kann über Erlebnisse in der Vergangenheit berichten.
Sprachniveau:	Mitte A2
Landeskunde:	Verhalten der Menschen den Tieren gegenüber im deutschsprachigen Raum
Medien:	Computer, AB 13c und AB 13e
Sozialform:	Einzelarbeit, Partnerarbeit bzw. Kleingruppenarbeit, Plenum

Lektion 13: Vier Freunde			
Mod.	Lernschritte	Medien	Zeit
E i n s t i e g s p h a s e			
13a	Vorstellung Zu sehen sind ein Wolf, ein Frosch, ein Vogel und ein Floh im Wald. Jedes Tier stellt sich vor. Der Text ist zu lesen und zu hören.	PC	Etwa 6 Min.
Ü b u n g s p h a s e			
13b	Vier alte Tiere Acht Aussagesätze, die den Inhalt von 13a wiedergeben, sind nacheinander am Bildschirm zu lesen. Gleichzeitig sind alle vier Tiere zu sehen. Die S. klicken zu jedem Satz das entsprechende Tier an.	PC	Etwa 6 Min.
13c	Tiere beschreiben		

	Im Arbeitsblatt 13c notieren die Schüler Wörter und Ausdrücke zum Aussehen und zu den Eigenschaften der vier Tierarten. Die zusammengestellte Wortschatzsammlung dient als Vorarbeit für den Comic am Ende.	PC AB 13c	Etwa 4 Min.
13d	Der letzte Wunsch Die Schüler klicken jedes der vier Tiere nacheinander an. Beim Anklicken erzählt das Tier, was es gerne noch machen würde. Der Text ist auch zu hören.	PC	Etwa 4 Min.
P r o d u k t i o n s p h a s e			
13e	Tiergeschichten Die S. machen das Arbeitsblatt 13e Sie wählen ein Tier und überlegen sich mit Hilfe der Fragen eine Geschichte, die es erlebt haben könnte. Das Arbeitsblatt ist ebenfalls eine Vorarbeit für den Comic am Ende.	PC AB 13e	Mind. 15 Min.
13f	Was haben die Tiere erlebt? Je zwei S. klicken sich aus den vier Tieren zwei an. Mit den gewählten zwei Tieren machen die S. einen Comic. Sie sollen in Dialogform erzählen, was diese Tiere während des letzten Jahres erlebt haben. Sie können die Arbeitsblätter 13c und 13e zu Hilfe nehmen.	PC	Mind. 10 Min.

Lektion 14: Suchaktionen	
Lektion 14	Im Mittelpunkt dieser Lektion stehen Suchaktionen
Lernziele:	
Wortschatz:	Tisch, Sofa, Regal, Teppich, Stuhl, Sessel, Radio, Schein, bestimmt, vielleicht, wahrscheinlich, einbezahlen, abgeben, legen, liegen, stecken, Geld, Ausweis, Spickzettel, Zahnspange, Simkarte, Ohrring, Telefonnummer, Abfalleimer, Kanal, Schuh, Gulli
Grammatik:	Wechselpräpositionen und die Verben liegen-legen, stecken
Kommunikation:	Sprachliche Voraussetzungen Schüler kann ein bzw. sein Zimmer beschreiben Schüler kann eine Suche nach etwas verbalisieren Schüler kann bei der Suche nach etwas fragend helfen
Sprachniveau:	Mitte A2
Landeskunde:	Glücksspiele im deutschsprachigen Raum Lotto spielen, Lottoschein abgeben und einbezahlen
Medien:	Computer, AB 14c
Sozialform:	Einzelarbeit, Partnerarbeit bzw. Kleingruppenarbeit, Plenum

Lektion 14: Suchaktionen			
Mod.	Lernschritte	Medien	Zeit
E i n s t i e g s p h a s e			
14a	Vorentlastung des Wortschatzes Die S. machen eine Wort-Bild-Zuordnung. Sie ziehen 10 Wortkarten zu jeweils einem Bild. Die Aufgabe dient der Aktivierung des Wortschatzes zum Thema Wohnen, der in der nachfolgenden Aufgabe verwendet wird.	PC	Etwa 5 Min.

Ü b u n g s p h a s e			
14b	Bekanntgabe der Lottozahlen im Radio. Eine Person glaubt im Lotto gewonnen zu haben und sucht nach dem Lottoschein. Wir helfen suchen. Die Person nennt einen Ort, wo der Lottoschein sein könnte (6 Orte, Sätze 2-12 Random). Der S. ergänzt die Lücken in den Sprechblasen, indem er den Dativ verwendet. Nr. 1 ist das Beispiel: Nein, <u>auf dem Stuhl</u> ist er leider nicht. Beim 6. Mal wird der Lottoschein schließlich gefunden. Die Zahlen stimmen, aber o Schreck, er wurde nicht abgegeben.	PC	Etwa 10 Min.
14c	Comic vorbereiten Die S. schreiben von der Suche: was gesucht wird? - wo überall gesucht wird? - Hilfe? - Gefunden? Damit strukturieren sie den nachfolgenden Comic und bereiten ihn vor.	PC	Etwa 10 Min.
P r o d u k t i o n s p h a s e			
14d	Comic erstellen: Gesucht – Gefunden? Nachdem die S. sich beim Arbeitsblatt «dein Kumpel»: mit dem Thema auseinandergesetzt haben, schreiben sie in mehreren Bildern in den Sprechblasen von der Suche: was gesucht wird? – wo überall gesucht wird? – überraschendes Ende. Die S. speichern die Geschichte, machen einen Ausdruck und vergleichen untereinander.	PC AB 14c	Mindestens 20 Min.

Lektion 15: Tiere	
Lektion 15	Im Mittelpunkt dieser Lektion stehen Tiere
Lernziele:	
Wortschatz:	Haustier anschaffen, Käfig, Tierpark, Tiergarten, Straßentiere, Tierschutz, Artenschutz, Tierversuche, Tierorganisationen, vom Aussterben bedroht sein, Rassenhund, leiden unter, streicheln
Grammatik:	Modalverben
Kommunikation:	Sprachliche Voraussetzungen Schüler kann den Wunsch nach einem Haustier äußern Schüler kann über sein Lieblingstier sprechen Schüler kann anderen Informationen über ein Tier weitergeben, wo es lebt, was es isst, was es braucht Schüler kann für oder gegen Tiere (zu Hause) argumentieren
Sprachniveau:	A2
Landeskunde:	Tiere und Haustiere, Tiergärten, Tierparks und Zoos im deutschsprachigen Raum Kinder und Haustiere, tierliebes und tierfeindliches Verhalten Tierschutzorganisationen, herrenlose Tiere im deutschsprachigen Raum
Medien:	Computer, AB 15a, 15c
Sozialform:	Einzelarbeit, Partnerarbeit bzw. Kleingruppenarbeit, Gruppenarbeit, Plenum

Lektion 15: Tiere			
Mod.	Lernschritte	Medien	Zeit
E i n s t i e g s p h a s e			

15a	Internetrecherche Die S. suchen im Internet mit Hilfe von angegebenen Adressen nach Informationen zu Aufgaben auf dem Arbeitsblatt 15a. Zur Sprachmittlung sind bewusst auch griechische Links angegeben.	PC AB 15a	Etwa 10 Min.
Ü b u n g s p h a s e			
15b	Auf dem Bildschirm erscheinen nach und nach kurze Aussagen von fiktiven Personen zum Thema „Zoo“. Außerdem gibt es drei Knöpfe zum Anklicken: positiv - neutral - negativ. Die S. bewerten die verschiedenen Aussagen, indem sie den passenden Knopf drücken. Sie zeigen damit, ob sie den Inhalt verstanden haben. Am Ende erscheinen die Ergebnisse im Überblick als Tabelle. So können sie die verschiedenen Aussagen noch einmal nachlesen.	PC	Etwa 10 Min.
15c	Arbeitsblatt und Richtig-Falsch-Aufgabe am PC Das Arbeitsblatt gibt Informationen über die Familie Weber zum Thema „Haustier“. Die S. lesen sich alle Informationen durch und machen dazu die Richtig-Falsch-Aufgabe am Computer. Sie erhalten dadurch sofort Feedback. Das Arbeitsblatt ist auch Grundlage für die eigene Comic-Geschichte.	PC AB 15c	Etwa 10 Min.
P r o d u k t i o n s p h a s e			
15d	Comic entwickeln: Eine heiße Diskussion Die S. schreiben einen Comic entweder aus der Sicht der Kinder in der Familie Weber oder sie diskutieren mit einem Partner über die Situation in der Familie. Die Informationen aus dem Internet und das Arbeitsblatt 15c dienen als Hilfe.	PC AB 15c	Mindestens 15 Min.

L e k t i o n 1 6 : C a m p i n g u r l a u b	
Lektion 16	Im Mittelpunkt dieser Lektion stehen ein Campingurlaub und die Unordnung
Lernziele:	
Wortschatz:	Gegenstände, Handy, T-Shirt, Tennisschläger, Schuhe, Buch, Abenteuergeschichten lesen, Schmuck tragen, Picknickkorb, Frikadelle, Kekse, schmecken,
Grammatik:	Verbvalenz: Akkusativergänzung Dativergänzung
Kommunikation:	Sprachliche Voraussetzungen Schüler kann über das Thema Essen sprechen. Schüler kann Verben mit Akkusativ und Dativergänzung erkennen. Schüler kann Sätze mit Dativ- und/ oder Akkusativergänzung bilden. Schüler kann ein Problem versprachlichen und Lösungen vorschlagen.
Sprachniveau:	A2
Landeskunde:	Landschaften im deutschsprachigen Raum, Campingplatz im Wald kontrastiv zu Griechenland
Medien:	Computer, AB 16d
Sozialform:	Einzelarbeit, Partner- bzw. Kleingruppenarbeit, Gruppenarbeit, Plenum

Lektion 16: Campingurlaub			
Mod.	Lernschritte	Medien	Zeit
E i n s t i e g s p h a s e			
16a	<p>Ein Chaos</p> <p>Auf einem Campingplatz sieht man herumliegende Gegenstände. Ein Junge und ein Mädchen stellen sich abwechselnd vor und sagen, was sie gern machen. Die S. klicken zu jeder Aussage der Jugendlichen den richtigen Gegenstand an.</p>	PC	Etwa 5 Min.
Ü b u n g s p h a s e			
16b	<p>Picknick im Wald</p> <p>Die Familie macht Picknick im Wald. Die Mutter fragt die Jugendlichen, was sie essen wollen. In der Sprechblase der Mutter stehen die Fragesätze, die auch zu hören sind, sobald das Bild erscheint. In der Sprechblase des Mädchens bzw. des Jungen sind die Antwortsätze der Jugendlichen mit einer Lücke zu lesen. Darunter drei Auswahlantworten. Sobald die S. die richtige Lösung anklicken, erscheint der vollständige Antwortsatz der Jugendlichen und ist dann auch zu hören. Es werden Verben mit Dativergänzung und Verben mit Akkusativergänzung geübt.</p>	PC	Etwa 5 Min.
16c	<p>Wir packen unsere Sachen</p> <p>Die Familie packt ihre Sachen. In der Sprechblase des Vaters stehen die Fragesätze, die auch zu hören sind, sobald das Bild erscheint. In der Sprechblase des Mädchens bzw. des Jungen sind die Antwortsätze der Jugendlichen mit einer Lücke zu lesen. Darunter drei Auswahlantworten. Sobald die S. die richtige Lösung anklicken, erscheint der vollständige Antwortsatz der Jugendlichen und ist dann auch zu hören.</p>	PC	Etwa 5 Min.
16d	<p>Verben – Verben – Verben</p> <p>Die S. ergänzen das Arbeitsblatt 16d. Sie sollen Verben mit Dativergänzung, Verben mit Akkusativergänzung und Verben mit Dativ- und Akkusativergänzung erkennen und Sätze damit bilden nach dem Prinzip sammeln – ordnen – systematisieren. Die korrigierten Sätze werden an die Tafel geschrieben und gesammelt. Diese werden auf das AB übertragen und in eine weitere Tabelle nach Verbvalenz geordnet.</p>	PC AB 16d	Etwa 5 Min.
P r o d u k t i o n s p h a s e			
16e	<p>Wir haben ein Problem</p> <p>Die S. arbeiten in Partnerarbeit. Es werden ihnen drei Themen vorgeschlagen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Streit um eine Hose 2. Diskussion darüber, wer das Zelt aufräumt. 3. Gespräch darüber, was am Wochenende beim Barbecue gegrillt werden soll. <p>Sie wählen eins davon.</p> <p>Sie wählen zwei Figuren und machen einen Comic. Er soll mit der Lösung des Problems abschließen. Der Comic kann ausgedruckt werden.</p>	PC	Mindestens 20 Min.

Lektion 17: Die Entscheidung	
Lektion 17	Im Mittelpunkt dieser Lektion steht die Annahme einer Einladung
Lernziele:	
Wortschatz:	Unterwasser, Erlebnis, Kenntnisse verbessern
Grammatik:	Perfekt
Kommunikation:	Sprachliche Voraussetzungen Schüler kann argumentieren. Schüler kann einen Brief aufsetzen. Schüler kann Vorschläge machen. Schüler kann in der Vergangenheitsform über etwas berichten.
Sprachniveau:	A2
Landeskunde:	Wie man im deutschsprachigen Raum Einladungen schreibt und wie man argumentiert und Entscheidungen trifft
Medien:	Computer, AB 17b
Sozialform:	Einzelarbeit, Partnerarbeit bzw. Kleingruppenarbeit, Gruppenarbeit, Plenum

Lektion 17: Die Entscheidung			
Mod.	Lernschritte	Medien	Zeit
E i n s t i e g s p h a s e			
17a	Zwei Einladungen Zwei Einladungen sind zu sehen, eine zu einer Unterwasser-Party in Dubai und eine zweite für ein Wochenende in Paris. Wenn der S. weiter klickt, ist ein Gespräch zwischen Sonja und ihrer Schwester zu lesen und zu hören. Sonja kann sich nicht entscheiden und fragt ihre Schwester, welche Einladung sie annehmen soll.	PC	Etwa 4 Min.
Ü b u n g s p h a s e			
17b	Dubai oder Paris? Die S. sammeln im Arbeitsblatt 17b Argumente für beide Einladungen: Was man auf einer Unterwasser-Party und in Paris machen oder erleben kann. Die von den S. gesammelten Argumente sowohl wie die Argumente in 17c sind eine Vorentlastung für das Aufsetzen des Briefes in 17c und für den Comic am Ende.	PC	Etwa 11 Min.
17c	Argumente sammeln Es erscheinen mehrere Argumente durcheinander und drei Kästen: „Unterwasser-Party“ / „Paris“ / „bei beiden“. Die S. ordnen die Argumente den drei Kästen zu. Bei falscher Zuordnung springt das Argument wieder zurück. In einem nächsten Schritt erscheint ein leeres Blatt mit dem Briefanfang „Liebe Sonja,“. Die S. schreiben Sonja einen Brief, in dem sie ihr raten, wohin sie fliegen bzw. fahren soll. Sie sollen (mit Hilfe der ausgedruckten Liste und dem Arbeitsblatt) auch erwähnen, was sie dort alles machen kann. Der Brief kann ausgedruckt werden.	PC AB 17d	Etwa 15 Min.
P r o d u k t i o n s p h a s e			

17d	Eine tolle Reise Sonja ist von ihrer Reise zurückgekommen. Sie erzählt ihrem Freund, was sie erlebt hat. Die Schüler schreiben einen Dialog, in dem Sonja von ihren Erlebnissen erzählt. Der Dialog kann aufgenommen und/oder ausgedruckt werden.	PC	Mindestens 15 Min.
-----	--	----	-----------------------

Lektion 18: Visionen	
Lektion 18	Im Mittelpunkt dieser Lektion stehen Zukunftsvisionen
Lernziele:	
Wortschatz:	Orakel-Maschine, Welt und All, Verkehr, Umwelt, Menschen, Ausbildung, Universum, Autofunktionssystem, Auskunft, Pillen schlucken, umweltfreundlich handeln, Grenzen, Gedanken, Störung, nachdenken, überlegen
Grammatik:	Futur und Fragestellung mit werden
Kommunikation:	Sprachliche Voraussetzungen Schüler kann Fragen stellen, die seine Zukunft betreffen Schüler kann Fragen beantworten, die die Zukunft betreffen Schüler kann ein Gerät, bzw. eine Maschine bedienen Schüler kann ein Wort in einem kommunikativen Kontext erraten
Sprachniveau:	A2
Landeskunde:	Wie man sich im deutschsprachigen Raum die Zukunft vorstellt, wovor man dort Angst hat, was man dort erwartet
Medien:	Computer, AB 18a
Sozialform:	Einzelarbeit, Partnerarbeit bzw. Kleingruppenarbeit, Plenum

Lektion 18: Visionen			
Mod.	Lernschritte	Medien	Zeit
E i n s t i e g s p h a s e			
18a	Assoziogramm Die S. notieren Wörter (Nomen, Verben und Adjektive) am Wortigel, die ihnen zum Thema Zukunft einfallen. Dann ordnen sie den Wortschatz. Was ist von persönlichem, was von allgemeinem Interesse? Die Übung aktiviert die Vorkenntnisse und bereitet die nachfolgende Aufgabe vor.	PC AB 18a	Etwa 6 Min.
Ü b u n g s p h a s e			
18b	Die Orakelmaschine Die S. werden durch einen Dialog in das Thema geleitet. Dann wird die Funktion der Orakel-Maschine demonstriert: Am Ende tritt eine Störung auf und die S. werden aufgefordert sich selbst Fragen an die Maschine zu überlegen.	PC	Etwa 9 Min.
18c	Stoffsammlung: Fragen sammeln und notieren Die S. schreiben Fragen auf, die sie der Orakel-Maschine gerne stellen wollen. Die Stoffsammlung von Arbeitsblatt 18a kann hier hilfreich sein. Die Arbeit dient der Vorbereitung des nachfolgenden Comics.	PC	Etwa 10 Min.
18d	Die Maschine funktioniert noch nicht ganz einwandfrei. Sie zeigt Antworten, aber bei einem Wort kommen die		

	Buchstaben immer verdreht heraus. Die S. bringen die Buchstaben in die richtige Reihenfolge, üben dabei Wortschatz und erhalten die eine oder andere Idee für den Comic. Random, 7 von 13.	PC	Etwa 5 Min.
P r o d u k t i o n s p h a s e			
18e	Comic entwickeln: Das Leben im Jahr 2206 Die S. wählen jeweils 2 zur Verfügung stehende Figuren und Sprechblasen und schreiben eine Podiumsdiskussion oder Talkshow als Comic mit dem Thema: Das Leben im Jahr 2206.	PC	Mindestens 15 Min.

B. ΤΕΧΝΙΚΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΧΡΗΣΗΣ

1. Απαιτήσεις του λογισμικού

A. Απαιτήσεις σε υλικό υπολογιστή (Hardware)

- Επεξεργαστής τουλάχιστον Celeron 500 MHz.
- RAM τουλάχιστον 128 Mb.
- Ανάλυση οθόνης τουλάχιστον 800X600.
- Κάρτα ήχου.
- Μικρόφωνο
- 50 Mb ελεύθερο χώρο στο σκληρό δίσκο σε περίπτωση εγκατάστασης του λογισμικού σε αυτόν.

B. Απαιτήσεις σε λογισμικό (Software)

- Windows 2000/NT/XP Service Pack 2.
- MS Office, έκδοση 2003.
- MS Sound Recorder (εμπεριέχεται στο λειτουργικό Windows)
- Adobe Acrobat Reader

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Είναι αναμενόμενο να λειτουργήσει το λογισμικό και σε νεότερες εκδόσεις, πάντα βέβαια με την επιφύλαξη ότι οι κατασκευάστριες εταιρίες δεν θα αλλάξουν σημαντικά τα λογισμικά τους.

2. Απαραίτητες ρυθμίσεις

A) Να έχουν γίνει στον υπολογιστή οι αναγκαίες ρυθμίσεις, από τον από τον καθηγητή πληροφορικής, ώστε να μπορεί: να γίνεται ηχογράφηση και να γράφει ο μαθητής στα γερμανικά.

B) Να γίνει Αντιγραφή του φακέλου Gallery στον σκληρό δίσκο από τον καθηγητή (Πληροφορικής ή Γερμανικών).

Περιγραφή αντιγραφής του φακέλου Gallery

Κάνετε διπλό κλικ στο εικονίδιο Ο υπολογιστής μου (My computer). Στη συνέχεια κάνετε δεξί κλικ στο εικονίδιο του CD-ROM και επιλέξτε Άνοιγμα (Open). Εδώ θα βρείτε τον φάκελο Gallery. Αυτός ο φάκελος πρέπει να αντιγράφει στον σκληρό δίσκο και σε συγκεκριμένη θέση. Αυτό γίνεται με τον παρακάτω τρόπο:

- α) Αντιγράφετε (copy) τον φάκελο Gallery από το CD-ROM

β) Με διπλό κλικ στον φάκελο Τα έγγραφά μου (My Documents) και διπλό κλικ στον φάκελο Οι εικόνες μου (My Pictures), θα βρεθείτε στο σημείο όπου πρέπει να επικολληθεί (Paste) ο φάκελος Gallery.

γ) Επικολλάτε το φάκελο Gallery.

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ: Πληροφορίες για την χρήση του Bildmaterial θα βρείτε στο μενού του λογισμικού κάνοντας κλικ στις πληροφορίες για το Bildmaterial.

Γ) Για την αποθήκευση της δουλειάς των μαθητών προτείνουμε να δημιουργηθεί ένας φάκελος (Folder) για την τάξη μέσα στον οποίο θα έχει ο κάθε μαθητής τον δικό του προσωπικό φάκελο. Μέσα σε αυτόν να δημιουργηθούν οι φάκελοι:

- Arbeitsblaetter: Μέσα σε αυτόν θα αποθηκεύονται τα φύλλα εργασίας - εφόσον αυτά συμπληρώνονται ηλεκτρονικά.
- Bildmaterial: Μέσα σε αυτόν θα αποθηκεύονται τα κόμικς που κατασκευάζουν οι μαθητές.
- Ton: Για αποθηκευμένους από τον μαθητή ήχους.
- Bild: Για αποθηκευμένες από τον μαθητή εικόνες

3. Φάκελοι (Folders) του λογισμικού

A) Arbeitsblaetter (εκτέλεση από το CD-ROM και αποθήκευση στον σκληρό δίσκο)

Εδώ βρίσκονται όλα τα φύλλα εργασίας. Προτείνεται να εκτυπώνονται και να φωτοτυπούνται από τον καθηγητή για να μοιραστούν στην τάξη. Το προτιμούμε και ως μεθοδολογία αλλά και διότι πολλά από αυτά λειτουργούν παράλληλα με πράγματα που κάνει ο μαθητής στο λογισμικό ή το Internet. Παρόλα αυτά είναι δυνατή η κλήση τους από το λογισμικό για ηλεκτρονική συμπλήρωση.

Σημειώνουμε ότι σε περίπτωση που ο μαθητής συμπληρώσει ένα φύλλο εργασίας ηλεκτρονικά θα πρέπει να το αποθηκεύσει σε κάποιο σημείο του σκληρού του δίσκου όπως οποιοδήποτε άλλο Word αρχείο, διότι αυτό δεν μπορεί να αποθηκευτεί στο CD-ROM.

B) Bildmaterial (εκτέλεση από το CD-ROM και αποθήκευση στον σκληρό δίσκο)

Είναι όλα τα PowerPoint αρχεία για χρήση από το μαθητή. Η κλήση τους γίνεται από το λογισμικό.

Σημειώνουμε ότι, όπως και παραπάνω, το PowerPoint αρχείο πρέπει να αποθηκευτεί στον σκληρό δίσκο του μαθητή..

Γ) Gallery - εκτέλεση από τον σκληρό δίσκο του μαθητή

Αυτό ο φάκελος (Folder) περιέχει:

- α) Τους φακέλους Hintergrunde, Objekte, Personen, Symbole και Tiere. Ο φάκελος Personen διαιρείται στους Alien, Fee, Felix, Hammerschlag, Inspektor και Julia. Από αυτούς τους φακέλους ο μαθητής επιλέγει τα γραφικά για να φτιάξει την ιστορία του.
- β) Τον φάκελο Ton που περιέχει ήχους. Από αυτόν τον φάκελο ο μαθητής επιλέγει ήχους για την ιστορία του.

ΠΡΟΣΟΧΗ: Ο φάκελος Gallery πρέπει να αντιγραφεί από τον καθηγητή (Πληροφορικής ή Γερμανικών) στον σκληρό δίσκο του μαθητή.

Σημειώνεται ότι αυτά τα γραφικά μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τα προγράμματα PowerPoint, Word και το Excel.

Δ) Lehrer

Όπου βρίσκεται το βιβλίο καθηγητή «LHB», το αρχείο «Hilfe zum Bildmaterial» που περιέχει πληροφορίες για την χρήση του PowerPoint και την κατασκευή κόμικς (για τον καθηγητή και τον μαθητή) σε μορφή PDF αρχείου και το λεξικό σε αρχείο Excel.

Ε) Άλλοι φάκελοι

Οι φάκελοι Programm και fscommand δεν περιέχουν τα αρχεία λειτουργίας του προγράμματος.

4. Εκκίνηση του λογισμικού

Το λογισμικό εκτελείται τοπικά από τον υπολογιστή με τους παρακάτω τρόπους:

- α) Όταν τοποθετήσετε το CD του λογισμικού μέσα στον οδηγό του CD-ROM, αυτό θα εκκινήσει αυτόματα.
- β) Σε αντίθετη περίπτωση, κάντε διπλό κλικ στο εικονίδιο «Ο υπολογιστής μου» (My computer) και στη συνέχεια διπλό κλικ στο εικονίδιο του CD-ROM Τα κόμικς που μιλάνε.
- γ) Τέλος αν και αυτό δεν λειτουργήσει (εξαρτάται από τις ρυθμίσεις του υπολογιστή σας), κάνετε το (β) και επιπροσθέτως διπλό κλικ στο αρχείο START.

2. Από το διαδίκτυο

Αν έχετε κατεβάσει το αρχείο του λογισμικού από το διαδίκτυο, θα πρέπει να αποσυμπιέσετε το αρχείο Comics.zip σε ένα δίσκο του υπολογιστή σας (π.χ. στον C).

Ελέγξτε ότι τα αρχεία του λογισμικού βρίσκονται στην διεύθυνση C:\Comics (ή όποιο άλλο γράμμα (π.χ. D, F) έχει ο σκληρός σας δίσκος).

Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό αναπτύχθηκε στο παρακάτω πλαίσιο:

Πράξη:	ΠΛΕΙΑΔΕΣ: Ανάπτυξη Εκπαιδευτικού Λογισμικού και Ολοκληρωμένων Εκπαιδευτικών Πακέτων για τα Ελληνικά Σχολεία της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης & Διάθεση Προϊόντων Εκπαιδευτικού Λογισμικού στα Σχολεία. (2003-2007) http://pleiades.cti.gr
Ενότητα:	ΝΗΡΗΙΔΕΣ: Ανάπτυξη ολοκληρωμένων εκπαιδευτικών πακέτων
Τελικός Δικαιούχος (Φορέας Υλοποίησης & Επιστημονικής Παρακολούθησης του έργου):	Ερευνητικό Ακαδημαϊκό Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών (ΕΑ.ΙΤΥ) (http://www.cti.gr/)
Φορέας Χρηματοδότησης και Λειτουργίας:	Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων (Υπ.Ε.Π.Θ.)
Χρηματοδότηση:	Επιχειρησιακό Πρόγραμμα: “Κοινωνία της Πληροφορίας”, Μέτρο 1.2, Γ΄ ΚΠΣ