

Kurz-Vorstellung der "Dokumentation":

Titel des Unterrichtsprojektes:

Fremde Welten begegnen sich. Eine symmediale Unterrichtseinheit erschließt Kurzgeschichten mittels der Erstellung von digitalen Graphic Novels

Schwerpunkt: Umgang mit Texten und Medien, Leitperspektiven BTV und BNE

Durchgeführt von: Cornelius Schäfer

Klasse: 7

Zahl der Unterrichtsstunden: 25

Vor-/Nachbereitungszeit: 140 Std.

Ziele: Die SuS können...

- ...das globale Phänomen der Migration beschreiben und die entsprechenden Ursachen, v.a. globale Disparitäten, benennen.
- ...den Schreibanlass eines Autors als Ursache für das Vorhandensein unterschiedlicher Textsorten beschreiben und damit die organische Nähe von Migrationsliteratur zu Kurzgeschichte und Graphic Novel erklären.
- ...Probleme und Herausforderungen von MigrantInnen in Deutschland erkennen und beschreiben.
- ...die Darstellung von Lebensentwürfen und Lebenswirklichkeiten in Texten nennen.
- ...die wesentlichen Elemente einer Kurzgeschichte (insbesondere Raum- und Zeitgestaltung sowie Figuren und den Handlungs- und Konfliktverlauf) herausarbeiten.
- ...die Basemotionen nennen und anhand eines Textes Gefühle und Empfindungen nonverbal darstellen.
- ...filmsprachliche Gestaltungsmittel nennen, ihre Wirkung auf den Rezipienten beschreiben und selbst reproduzieren.
- ...die gestalterischen und erzähltheoretischen Mittel von Graphic Novels erklären und mit Gestaltungsmitteln von Film und Kurzgeschichte vergleichen.
- ...die erzähltheoretischen Wirkungen von unterschiedlichen Text-Bild-Kombinationen beschreiben.
- ...durch szenisches Spiel und kreative Schreibaufträge Fremdverstehen und damit Empathie entwickeln.
- ...die Transformation einer Kurzgeschichte in eine Graphic Novel gestalten und dabei die Abhängigkeit des Erzählinhalts von der medialen Darstellungsstruktur erklären.
- ...Formen der digitalen Bildmanipulation nennen und ihre Wirkungsabsicht erklären sowie selbst eine digitale Bildmanipulation gestalten.
- ...ein Storyboard zur Gliederung einer Medientransformation gestalten und dabei erzähltheoretische Gestaltungsmittel von Film und Graphic Novel anwenden.
- ...multimediale Software zur Medientransformation nutzen.
- ...die eigenen Handlungsmöglichkeiten zur Bekämpfung globaler Disparitäten nennen und Problemlösungsstrategien mitgestalten.

Konzeption / Didaktischer Schwerpunkt:

Die Unterrichtseinheit soll beweisen, dass durch symmedialen Unterricht (Unterricht, der durch die spezifische Leistung digitaler Medien, Verschmelzungen von Medien schafft, die einen Zusatznutzen im Textverstehen entfaltet) ein hohes Erschließungspotential für das literarische Lernen freigesetzt wird. Erstes Anliegen ist es, durch die Integration digitaler Medien im Literaturunterricht die SuS durch Rezeption und Produktion zu kompetenter Medienerziehung zu befähigen und diese Medienkompetenz für einen modernen Literaturunterricht fruchtbar zu machen. Dabei wurden mit der Kurzgeschichte und der Graphic Novel zwei Textgattungen in Relation zueinander gesetzt, welchen im weiten Feld der Migrationsliteratur eine hervorgehobene Stellung zugeschrieben wird. Die SuS lernen, dass das gleiche Narrativ in verschiedenen Zeichensystemen realisiert werden kann und erhalten einen Einblick darin, die Graphic Novel als eigenes Erzählmedium zu nutzen und als Ausdrucksform des eigenen Textverstehens zu erfahren. Indem die SuS im symmedialen Unterricht eigene Graphic Novels aus den Kurzgeschichten gestalten, setzen sie sich produktiv mit der Visualisierung bestimmter Elemente des Erzähltextes, der wählenden Perspektive, der Farbgebung, der konkreten Darstellung von Figuren und Räumen auseinander. Beim normalen Lesevorgang ist die Imagination der

fiktionalen Welt rein mentaler Natur; die Visualisierung hingegen zwingt die SuS dazu, die Imagination zu konkretisieren.

Voraussetzungen:

Inhaltlich und methodisch: Auswahl geeigneter Kurzgeschichten (Migrationsliteratur), die sich zur Transformation in eine Graphic Novel eignen und zugleich mit der Lebenswirklichkeit der SuS korrespondieren.

Technisch: Für ein schnelles Voranschreiten im Projektunterricht sind leistungsstarke Tablets notwendig. Für eine schnellere Transformation bietet sich ein GreenScreen im Klassenzimmer an, um die Hintergründe leichter zu ersetzen. Um Dateien reibungslos von allen Geräten versenden zu können, ist W-LAN im Klassenzimmer sehr hilfreich.

Organisatorisch: Tabletsatz musste frühzeitig organisiert werden. Die entsprechenden Apps zur Transformation von Kurzgeschichte zu Graphic Novel mussten auf jedem einzelnen Tablet heruntergeladen und installiert werden. Datenschutzrechtliche Bedenken mussten vorab mit den Betreibern der Apps ausgeräumt werden.

Grobinformation zur Durchführung der Unterrichtseinheit:

1. **Menschen aus anderen Kulturen kommen nach Deutschland** (Thematischer Einstieg: Migrationsursachen, Warum verfassen Menschen Literatur + Synthese)
- 2./3. **Migration wird in vielen Formen von Texten thematisiert** (Schreibanlässe Textsorten zuordnen)
4. **Aus einem Text wird ein Bild** (Formen von Texttransformationen)
5. **Ein Bild hat viele Einstellungen** (Wirkungen von Kameraperspektiven u.ä.)
6. **Wie Graphic Novels Geschichten erzählen** (erzähltheoretische Gestaltungsmittel)
7. **Eine Graphic Novel erzählt von Fremdheit und Freundschaft** (organische Nähe von Migrationsliteratur und Graphic Novel, Identitätsproblematik)
8. **Graphic Novel: Auf der Suche nach Identität in einem fremden Land** (Identitätsproblematik, Alteritätserfahrung)
9. **Wie verwandeln wir Texte in Graphic Novels? – Bildrechte und Bildmanipulationen in der digitalen Welt** (Medienreflexionskompetenz)
10. **Wie verwandeln wir Texte in Graphic Novels? – Welche Möglichkeiten bieten uns die digitalen Programme?** (Wirkung unterschiedlicher Farbfilter, Zeichenstile und Wort-Bild-Kombinationen)
11. **Alles relativ: Globale Disparitäten in der *Einen Welt*** (Frage der technischen und erzähltheoretischen Umsetzbarkeit, Textanalyse)
- 12./13. **Arbeitstechniken aus der Filmproduktion nutzen – Eine Storyboard erstellen** (Systematisierung der Arbeitsabläufe für Projektunterricht, Einteilung in Sinnabschnitte)
- 14./15. **Storyboarderstellung:** Panelgröße, -form und -anordnung (weitere erzähltheoretische Gestaltungsmittel der Graphic Novel)
16. **Digitale Transformation – Aus einem Storyboard wird eine Graphic Novel** (Arbeit mit den Tablets, den Apps und dem GreenScreen)
- 17.-22. **Projektunterricht: Digitale Transformation**
23. **Von der Graphic Novel zurück zum Text** (digitale Ausstellung, Unterschiede zwischen Kurzgeschichte und Graphic Novel)
- 24./25. **Vom alternativen Schluss zur Handlungskompetenz** (Lösungsansätze zur Bekämpfung globaler Disparitäten, Organisation der Spendenaktion)

Bemerkungen im Rückblick- Wichtige Hinweise:

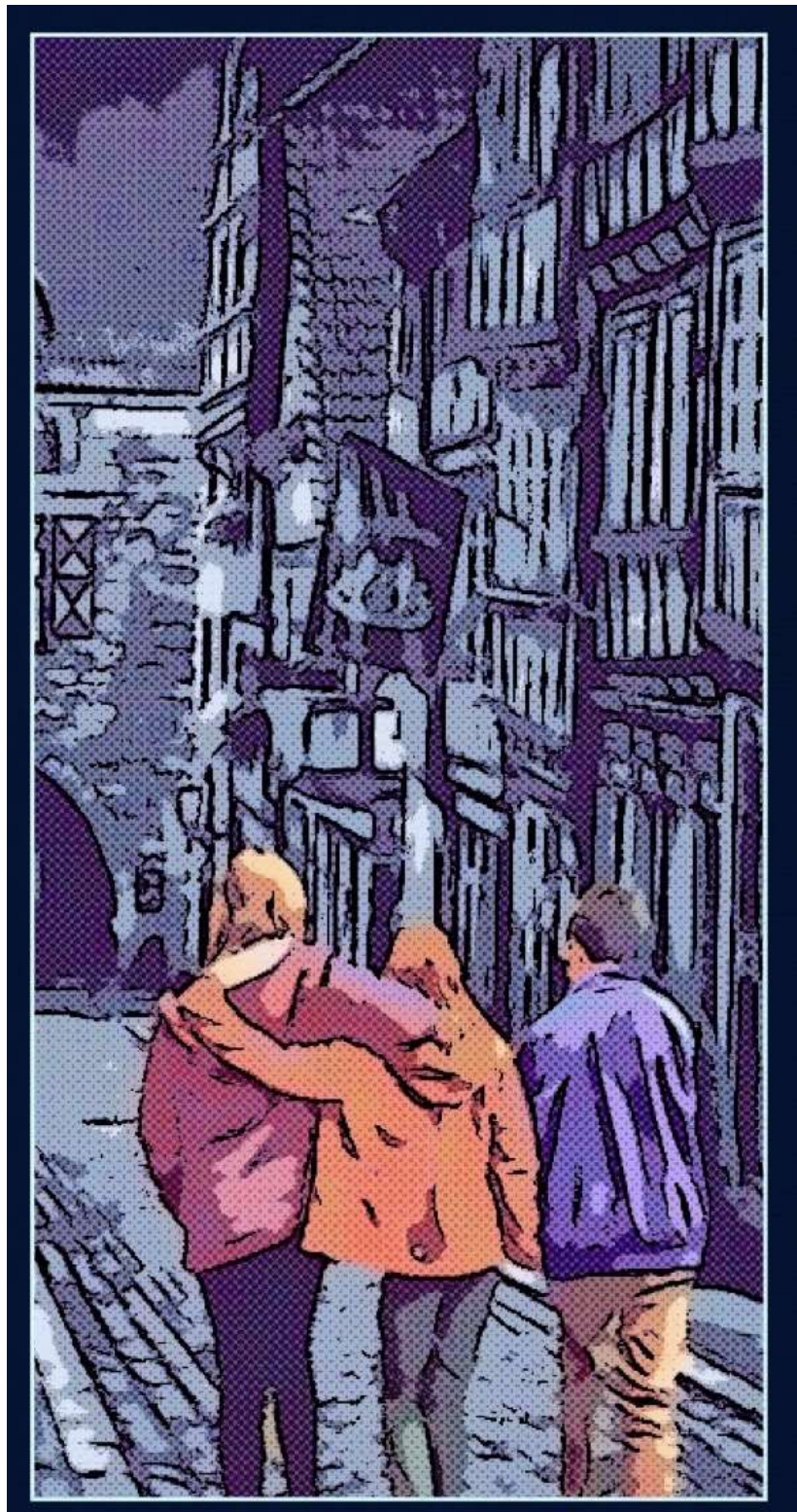
- Darauf sollte bei der Planung/Durchführung geachtet werden:

Nur umsetzen, wenn die Schule über einen eigenen Tablet-Satz verfügt. Bei leistungsschwacher Klasse ist die Einheit erst in Klasse 8 umsetzbar. Grüne Tafel kann ebenfalls als GreenScreen eingesetzt werden.

- Tipps für den Einsatz des Materials:

Die Einheit ließe sich auch in anderen Klassenstufen einsetzen. Gerade die Transformation von Novellen in Graphic Novels böte sicherlich spannende Ergebnisse. Die hier vorgelegte Unterrichtseinheit verschränkt viele angestrebte Kompetenzen. Bei weniger Zeit kann eine Stunde zur Bildmanipulation auch durchaus weggelassen werden, ohne dass das Hauptlernziel darunter leidet.

Material-Pool (Anhang)



Beispiel eines Panels aus einer Graphic Novel der SuS