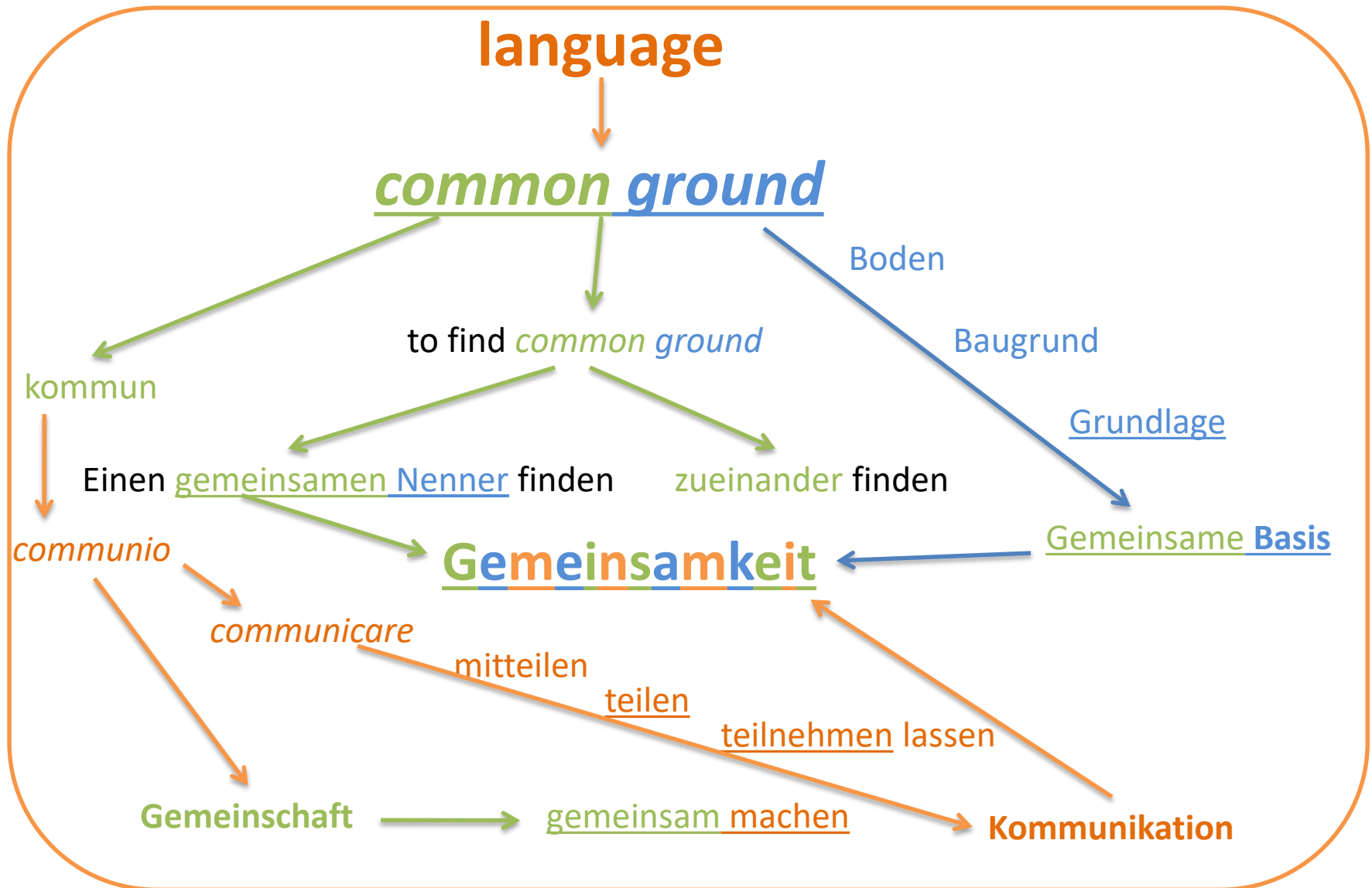




# Language is our ‚common ground‘ *Beispiele für gemeinsames und ganzheitliches Englischlernen in inkluisiven Lehr- und Lernsettings*

Daniel Rühlow  
Fachdidaktik Englisch  
Institut für Anglistik/Amerikanistik  
Universität Greifswald  
daniel.ruehlow@uni-greifswald.de

# Why is language our *common ground*?



# Vielleicht kennen Sie solche Situationen?



# Oder aber diese?



Aus: Sarah Andersen: Adulthood is a myth. A „Sarah’s Scribbles“ collection.

Ganz bestimmt haben Sie diese Situation schon einmal miterlebt.



Aus: Sarah Andersen: Adulthood is a myth. A „Sarah’s Scribbles“ collection.

# Den Menschen als Ganzheit betrachten

## BODY



Ich kann nicht...?!

## MIND



Mal kann ich, mal kann ich nicht...

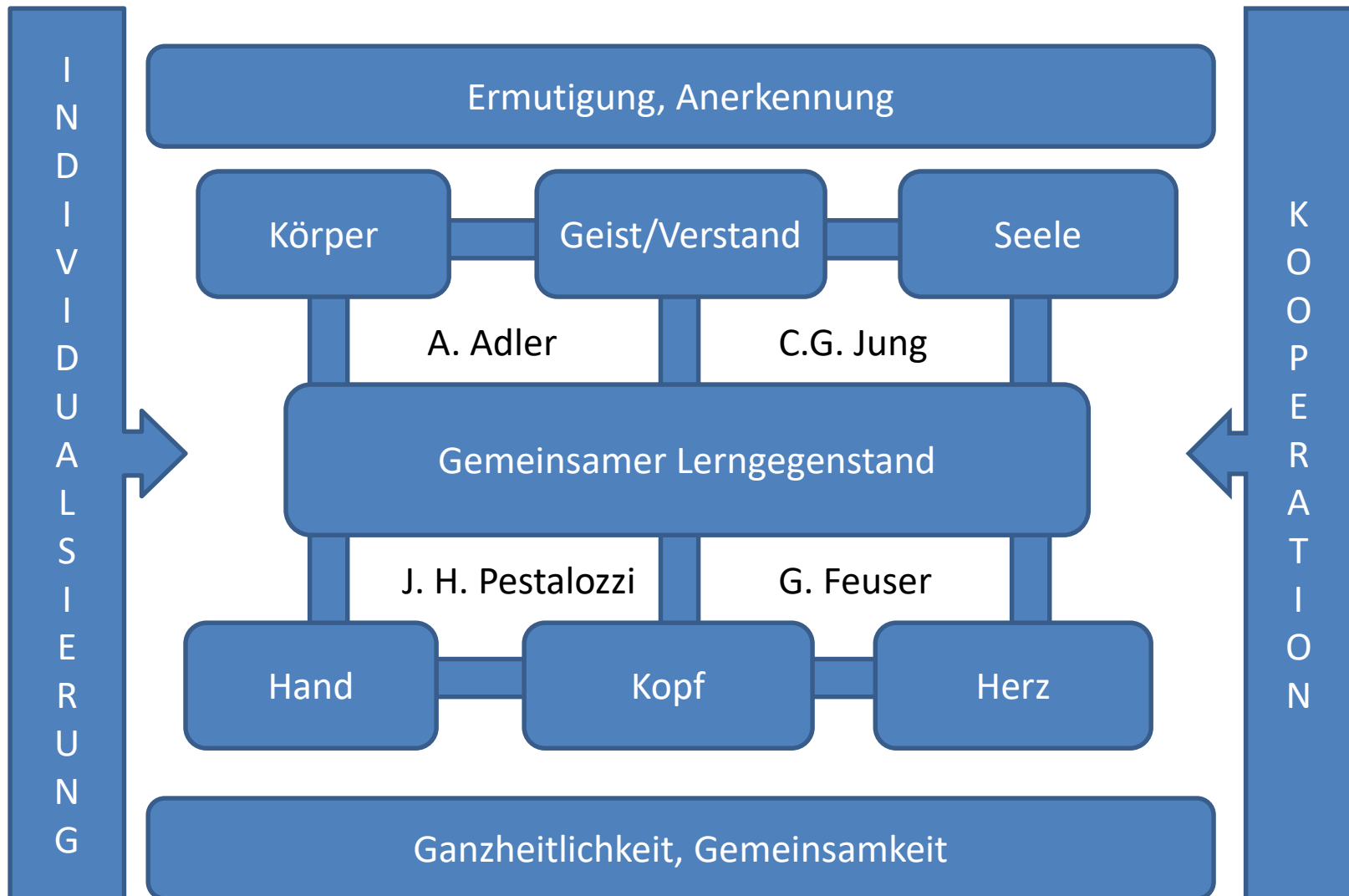
## SOUL



Ich kann nicht mehr!

Aus: Sarah Andersen: Adulthood is a myth. A „Sarah's Scribbles“ collection.

# Ganzheitliches Menschenbild



„Eine Storyline ist von der Konzeption her immer ganzheitlich. [...] Die Ganzheitlichkeit des Ansatzes erleichtert es, kognitive und emotionale Kompetenzen miteinander zu verbinden.“ (Schwänke 2018)

- Kooperationsfähigkeit
- Kompromissfähigkeit
- Zeigen von Gefühlen
- Betroffenheit im positiven Sinne
- Psychomotorik
- Feinmotorik
- Bewegungsanlässe durch Rollenspiele



# Arbeit mit Sprache anhand narrativer Rahmenkonzepte - Methodik der Storyline -



<https://pxhere.com/de/photo/818529>

R  
O  
T  
E  
R  
F  
A  
D  
E  
N

Ausgangspunkt: Zusammenhängende Lerninhalte  
Narrativer Rahmen wird von Lehrperson festgelegt

Gestaltung der Handlung in Episoden mit zugehörigen  
ganzheitlichen Aufgabenformaten

Steuerung des Handlungsverlaufs über *key-questions*  
(Impulse, möglichst offene Fragestellungen)  
Aktivitäten: Neue Fragen aufwerfen, diese in der Gruppe  
diskutieren, Lösungswege ausprobieren und schließlich  
den Problemlöseprozess reflektieren und das Ergebnis  
darstellen

Sicherung von Zwischenergebnissen, gelerntem  
Vokabular (in Form von wordbanks) und der  
Gesamtentwicklung der Storyline durch die Arbeit mit  
dem Wandfries

Abschluss in Form einer Präsentation, einer Diskussion,  
eines Festes oder auch als Besuch eines realen  
Schauplatzes (außerschulischer Lernort) + Reflexion

aus Reich, K. (Hg.): Methodenpool. In: URL: <http://methodenpool.uni-koeln.de> 2008ff.

# Beispiel eines echten Wandfrieses



photo: Steven Zucker, CC B, in:

[https://www.khanacademy.org/umanities/ancient-art-civilizations/roman/early-empire/a/the-arch-of-titusY-NC-SA 2.0](https://www.khanacademy.org/umanities/ancient-art-civilizations/roman/early-empire/a/the-arch-of-titusY-NC-SA-2.0)

# Beispiel eines schulischen Wandfrieses

Ancient Rome

Why or why not would you like to live in the Roman family ?

Would you like to go to a roman school or be a gladiator ?

A day at the roman market.

meal - Mahlzeit  
spoon - Löffel  
fruit - Frucht  
vegetable - Gemüse

daughter - Tochter  
husband - Ehemann  
advice - Ratschlag  
slave - Sklave

education  
wax table  
stylus  
private tutor  
slave  
to get punished

helmet  
sword  
shield  
bracer  
Colosseum

merchant - Händler  
customer - Einkäufer  
dice - Gewürz  
to hold - halten  
comb - Haarkarte

arch - Bogen  
bridge - Brücke  
bread - Brot  
harp - Harfe  
column - Säule

# Beispiel einer Storyline

Themenfeld: yesterday, today and tomorrow

## **Inhalte: The time traveller**

- Themenheft über ein Ereignis aus der Geschichte oder eine geschichtliche Persönlichkeit (u.a. The Romans in Britain)
- eine Reise in die Zukunft

## **Sachkompetenz:**

- Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft gegenüberstellen, zueinander in Beziehung setzen und vergleichen
- ausgehend von der Gegenwart die Vergangenheit verstehen sowie Vorstellungen von der Zukunft entwerfen

## **Methodenkompetenz:**

- Informationen über Vergangenes aus einem einfachen (mündlichen oder schriftlichen) englischen Text entnehmen und zusammenstellen
- eine Präsentation über ein Ereignis erstellen
- mündlich und schriftlich (Brief) über Erlebtes berichten
- fantasievoll mit der englischen Sprache umgehen und Produkte künstlerisch darstellen

## **Sozial- und Selbstkompetenz**

- die Veränderlichkeit und Veränderbarkeit des Jetzt-Zustandes begreifen
- Interesse für Vergangenes und Zukünftiges zeigen
- sich über Erlebtes bewusst werden und es Anderen mitteilen können

## The critical elements of a Storyline:

- Setting the scene in a particular **time** and **place**:

### **Ancient Rome**

- People and/or animals:

**Flavia**



**Flavius**

- A way of life to investigate:

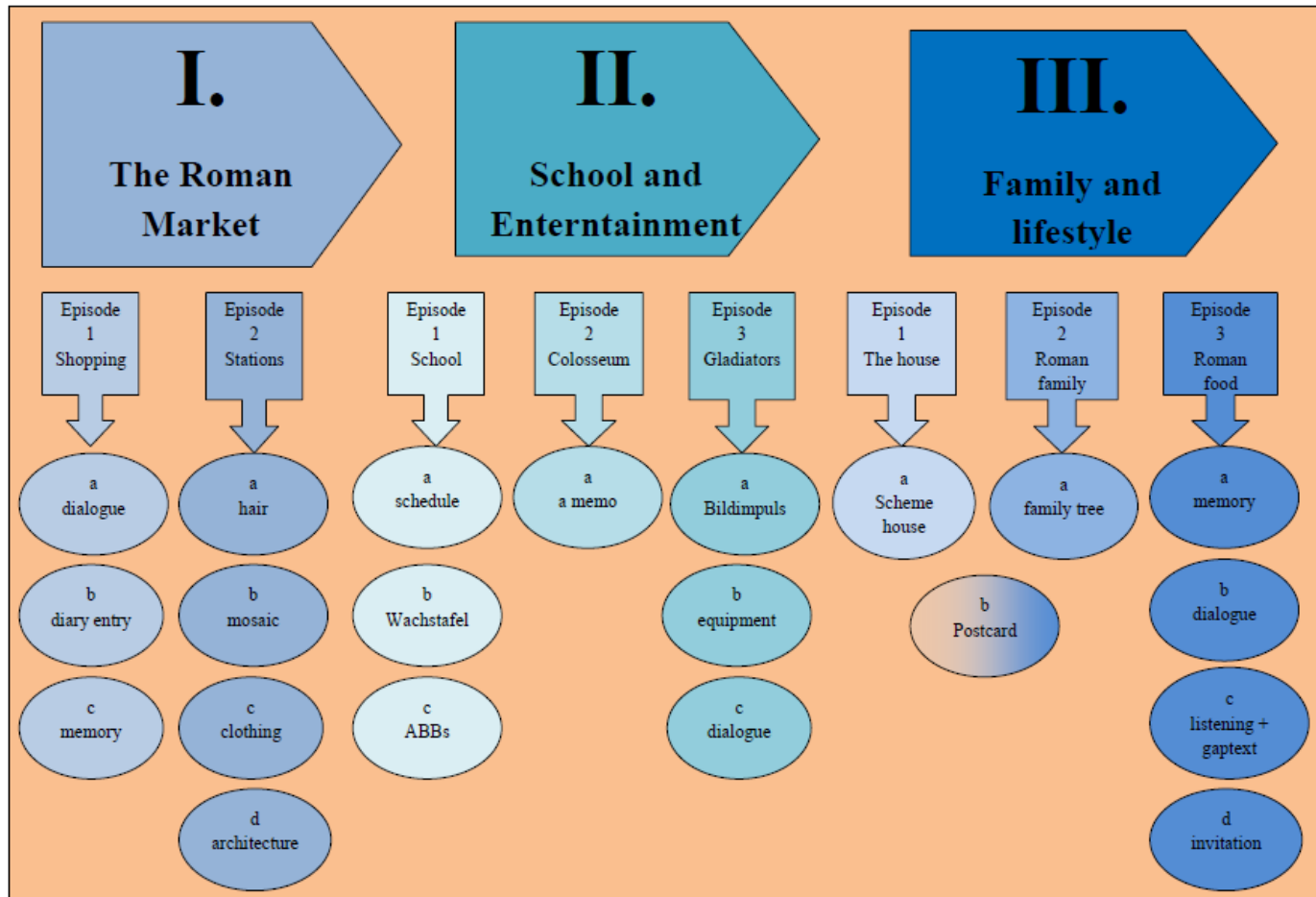
**u.a. the market, school, family, the house, gladiators, Colosseum**

- Real problems to be solved:

- **Writing an invitation, a letter, a postcard**
- **comparing events/objects/persons/times (food, forms of entertainment, school material, family tree)**
- **activities: drawing, buy products from sb./sell products to sb., prepare a roleplay, have a talk with sb.**

[http://www.storyline.org/Storyline\\_Design/Articles\\_4.html](http://www.storyline.org/Storyline_Design/Articles_4.html)

# Thematische Ausrichtung der Storyline mit Unterthemen und Aufgabentypen



## Verlaufsplanung einer Storyline

Storyline	Key-questions	Lerneraktivität	Sozialform	Materialien	Ergebnis
Episode 1 Meet the family	Would you have liked living in Ancient Rome? ...	Ein Familienschema erstellen	EA, PA oder GA	Texte über die römische Familie, Schema-Vordruck	Ausgefülltes Familienschema
Episode 2: the house		...	...	...	...

Would you have liked living in Ancient Rome?

Meet the family

Ein Familienschema erstellen

Ein Rollenspiel über Familie und/oder das Haus erstellen

The Roman Villa

Zimmer eines Hauses beschriften und/oder gestalten

Schreiben einer Postkarte über die Familie / das Haus

# Individualisierung und Kooperation in Aufgabenformaten zu einem gemeinsamen Lerngegenstand

MIND



Konstruktive  
Unterstützungsangebote

**Handhabbarkeit**

BODY



Versch. Aufgabenformate,  
Fragestellungen, Sozialformen

**Verstehbarkeit**

SOUL



Motivation,  
Inspiration und Kreativität

**Sinnhaftigkeit**



# Ihre Einschätzung verschiedener exemplarischer Aufgabenformate

*Schauen Sie sich die folgenden Aufgabenbeispiele an. Suchen Sie sich eine oder höchstens zwei Aufgaben heraus.*

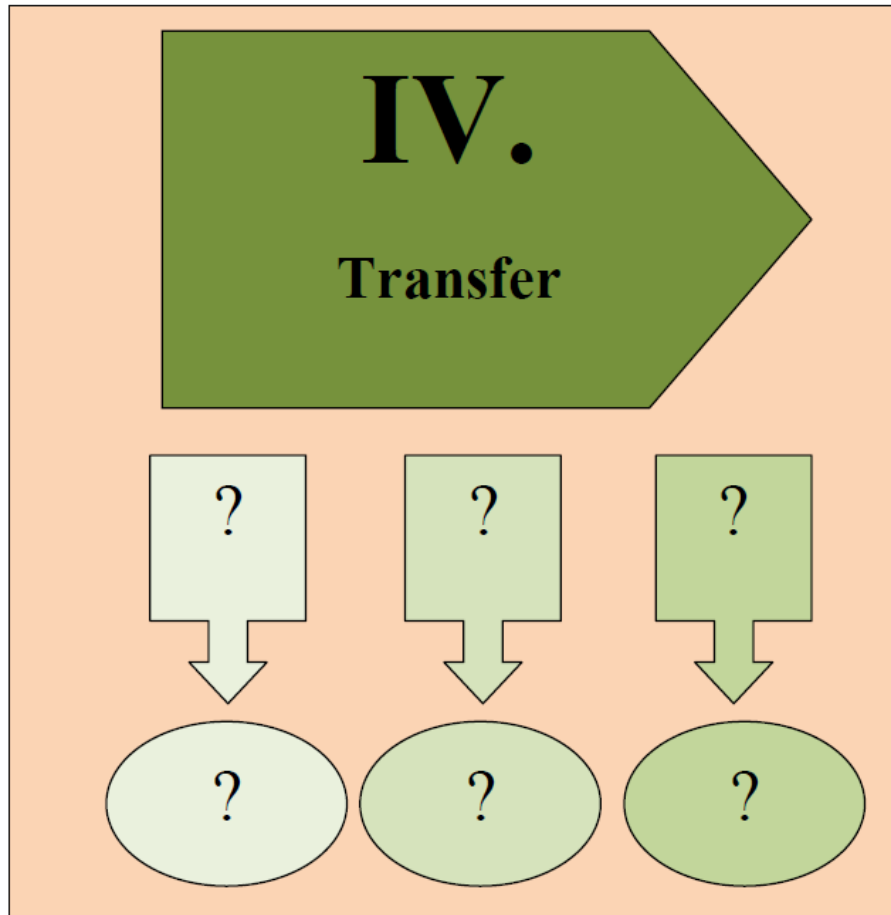
*Schätzen Sie diese Aufgabe(n) mithilfe der Fragestellungen in Teil 1-3 ein.*

**Teil 1: Schwierigkeitsgrad und Motivation**

**Teil 2: sprachlicher Anspruch und Unterstützungsbedarf**

**Teil 3: Nachhaltigkeit und Transfer, Modifizierbarkeit**

# Welche Art des Transfers ist für das Beispiel sinnvoll?



„ ausgehend von der Gegenwart die Vergangenheit verstehen  
sowie Vorstellungen von der Zukunft entwerfen“

## Simulation als Transfer

Thematische  
Klammer ergibt sich  
aus dem, woran die  
SuS bisher  
gearbeitet haben

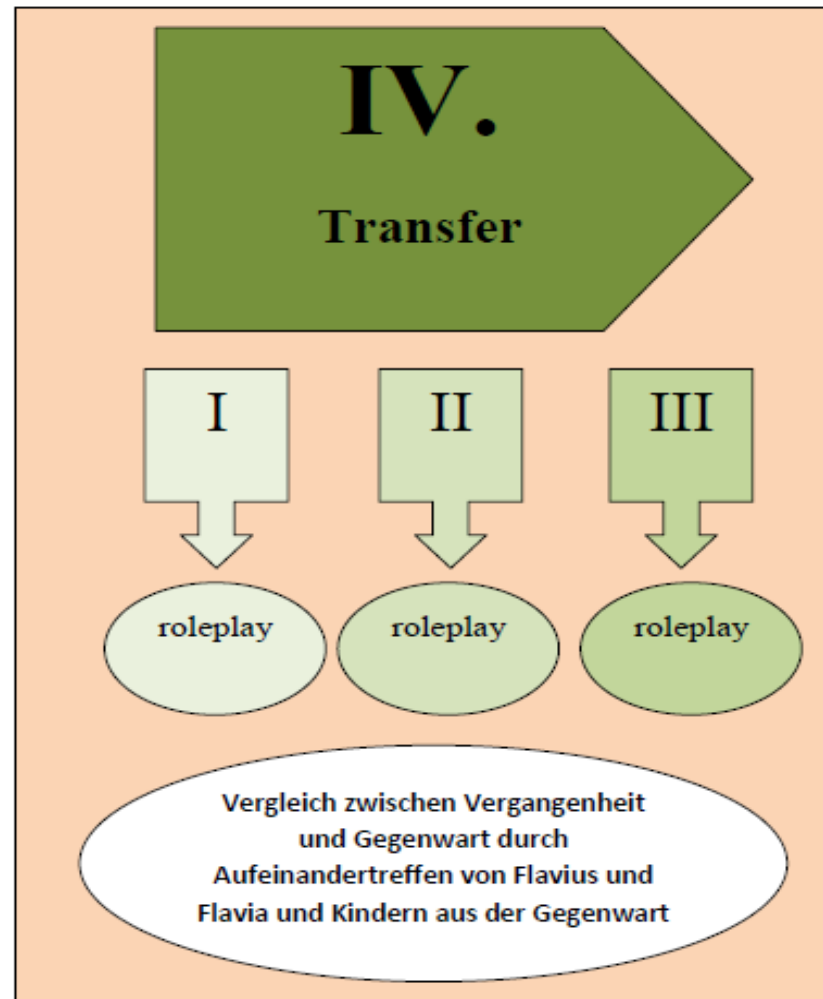
### Situation

#### Fußballstadion:

Vergleich zwischen  
Kolosseum und  
Fußballstadion,  
Gladiatoren und  
Fußballern

#### Situation in the

kitchen: Vergleich  
zwischen römischem  
Essen,  
Gewohnheiten,  
Markt und  
Supermarkt



Simulation fiktiver  
Begegnungssituation  
in thematischen  
Kontexten als  
Redeimpuls

### Situation Buchladen:

Vergleich zwischen  
Büchern,  
Schriftrollen,  
Wachstafeln

### Situation moderner Markt/Stadt:

Vergleich zwischen  
alten und neuen  
Produkten,  
Kleidungen, Frisuren

# Eine Storyline ist modifizierbar!

Modifizierungsmöglichkeiten der Storyline-Methode

Allgemeine räumlich-zeitliche Komponente		zusammenhängend	zyklisch	isoliert
Konkrete zeitliche Verortung und Realisierung	(1) In Einzelstunden		x	x
	(2) In zusammenhängenden Stunden/Blöcken	x	x	
	(3) Über eine Schulwoche	x	x	
	(4) Über ein Schulhalbjahr	x	x	x
	(5) In (fächerübergreifenden) Projekten	x		
<i>Potentiale:</i>	<i>Wichtige Planungspunkte:</i>	<i>Konzeptvorschläge</i>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <i>Potential des Integrativen</i></li> <li>➤ <i>Potential der Multiprofessionalität</i></li> <li>➤ <i>Potential des inzidentellen Lernens</i></li> <li>➤ <i>Potential des bewussten individuellen und kooperativen Lernens</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <i>Relevanz des Oberthemas</i></li> <li>➤ <i>Zur Verfügung stehende Stundenanzahl</i></li> <li>➤ <i>Räumliche und mediale Möglichkeiten</i></li> <li>➤ <i>ggf. Austausch mit KollegInnen der eigenen und fachfremder Fachschaften</i></li> </ul>	- In Form einer Einheit	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Als begleitende Aufgabe über ein Schulhalbjahr</li> <li>- Abwechselnd wochenweise regulärer und SL-Unterricht</li> <li>- als eine SL Stunde je Woche/je Einheit</li> </ul>	- Als übergeordneter Rahmen für Vertretungsstunden (SL-Stunden)

# Verwendete Quellen

- Andersen, Sarah: Adulthood is a myth. A „Sarah’s Scribbles“ collection.
- [https://www.khanacademy.org/umanities/ancient-art-civilizations/roman/early-empire/a/the-arch-of-titusY-NC-SA 2.0](https://www.khanacademy.org/umanities/ancient-art-civilizations/roman/early-empire/a/the-arch-of-titusY-NC-SA-2.0)
- Reich, K. (Hg.): Methodenpool. In: URL: <http://methodenpool.uni-koeln.de> 2008ff.
- Schwänke, Ulf (2018): Die Storyline-Methode, einsehbar unter: [http://www.schwaenke.de/mediapool/43/436168/data/Die\\_Storyline-Methode\\_2.\\_Auflage.pdf](http://www.schwaenke.de/mediapool/43/436168/data/Die_Storyline-Methode_2._Auflage.pdf)
- [http://www.storyline.org/Storyline\\_Design/Articles\\_4.html](http://www.storyline.org/Storyline_Design/Articles_4.html)

**Vielen Dank für Ihre  
Aufmerksamkeit!**

