# Projektidee: „Das große Palaver“

Kompetenzen: Kommunikationsfähigkeit

Altersgruppe: 12 - 15 Jahre

Projektdauer: 90 Min.

Link zum Lernmodul: <www.teachtoday.de/palaver>

## Projektziele

Die Kinder und Jugendlichen erkennen, dass man Sprache als Ausdrucksformen untersuchen kann. Sie lernen, Positionen zu entwickeln und eine Beurteilungskompetenz zum Einsatz von Sprache aufzubauen. Sie lernen neue Werkzeuge zur Sichtbarmachung der eigenen Lernprozesse kennen. Mit der Projektidee können in den angegeben übergreifenden Kompetenzbereichen folgende Lernziele verfolgt werden:

|  |  |
| --- | --- |
| **Die Kinder und Jugendlichen*** unterscheiden zwischen Alltags- und Standardsprache.
* berücksichtigen verschiedene Adressaten in ihrer eigenen Rede.
* nutzen Gestaltungsmöglichkeiten wie das Erarbeiten von Tagclouds am Computer.
* sind in der Lage, die Regeln sozialer Kommunikation kritisch zu beurteilen.
 | Fach- und Methodenkompetenz |
| **Die Kinder und Jugendlichen*** lernen situations- und adressatengerechte Darstellung auszuwählen.
* lernen Thesen zu formulieren und diese zu beforschen.
 | Aktivitäts- und Handlungskompetenz |
| **Die Kinder und Jugendlichen*** erarbeiten Pro- und Kontra-Argumente und schärfen so ihre Argumentationskompetenz, die sie in die abschließende Diskussion einbringen.
* trainieren ihre kooperativen Kompetenzen durch die gemeinsame Arbeit am Computer.
* lernen und üben, sich mit anderen zu vernetzen.
 | Sozial-kommunikative Kompetenz |
| **Die Kinder und Jugendlichen*** erarbeiten sich selbstständig Lösungsstrategien, um Problemstellungen systematisch zu erforschen.
* verstehen sprachliche Handlungen, können sie reflektieren und bewusst ausführen.
 | Personale Kompetenz |

## Einleitung

Das französische Wort Bricolage bedeutet Bastelei, womit jedoch nicht nur das handwerkliche Basteln gemeint ist, sondern auch der spielerische Umgang mit Wörtern und Sprache. Jugendliche sind oft wahre Meister in diesem Spiel, was sich in den vielen originellen Varianten der Jugendsprache und der Netzkommunikation widerspiegelt. Entlang ihrer eigenen Erlebniswelt erforschen Kinder und Jugendlichen die identitätsbildenden Elemente von Alltagssprache und die Unterschiede zur Standardsprache. Sie beschäftigen sich mit Funktionen und Veränderungen von Sprache sowie mit ihrer Bedeutung in den sozialen Medien. Ihre eigene Umgangssprache halten sie in einer Bricolage, einer Tagcloud, fest.

## Projektverlauf

Im Zentrum dieses Projektes steht die eigene Sprache der Kinder und Jugendlichen, sodass die Arbeitsaufträge in einem funktionalen Zusammenhang stehen, der für sie sinnvoll erfahrbar ist und ihrer Lebenswelt entspringt.

Ein Video, in dem Experten mit unterschiedlichen Standpunkten das Thema Jugendsprache diskutieren, dient als Einstieg in das Thema. Um die Expertenmeinungen nachzuvollziehen, reflektieren die Kinder und Jugendlichen zunächst die Argumentation in einem eigenen Streitgespräch. Sie vertiefen dann die Diskussion, indem sie sich mit ihrer eigenen Sprache und deren Besonderheiten auseinandersetzen und diese in Form einer Tagcloud dokumentieren und visualisieren. Auf Grundlage dieser Tagcloud gehen die Kinder und Jugendlichen schließlich der Frage nach, welche Bedeutung Sprache in den sozialen Medien hat und mit welchen Hilfsmitteln man diese Sprache untersuchen kann.

|  |  |
| --- | --- |
| Phasenbeschreibung | Sozialform |  |
| Phase 1 | GruppenarbeitTeilen Sie die Lerngruppe in zwei Gruppen und bestimmen Sie zwei Moderatoren. Zum Einstieg in das Thema Jugendsprache sehen sich die beiden Gruppen das Videos "Lass ma`talken, Digga" an. Die eine Gruppe notiert sich die Argumente der Sprachschützer, die andere die Argumente der Befürworter der Sprachveränderung. Lassen Sie im Anschluss an den Film die beiden Gruppen miteinander diskutieren und die Diskussion von den beiden Moderatoren leiten. Die Moderatoren halten die Ergebnisse mit einem Flipchart fest. | Streitgespräch / Flipchart |
| Phase 2 | GruppenarbeitNach der Erarbeitung erster Fragestellungen und Positionen zum Thema Jugendsprache vertiefen die Kinder und Jugendlichen ihre Kenntnisse durch den Vergleich mit ihrer eigenen Sprache. Sie sammeln ihre eigenen Abkürzungen, Akronyme und Wortbasteleien und legen diese als Tags in einer Cloud an. Sie erstellen zusätzlich eine Liste der Wörter, die sie am meisten gebrauchen (Hitlist). Anschließend präsentieren die Arbeitsgruppen ihre Ergebnisse. | Übung mit Mindmappingtool |
| Phase 3 | Gespräch in der GruppeIn der dritten Phase überprüfen die Kinder und Jugendlichen die Verbreitung ihrer eigenen Wörter (Hitlist) in den sozialen Medien. Mit Hilfe eines Hashtag-Trackers erfassen Sie, welche Hashtags am verbreitesten sind und wie sie genutzt werden. Sie formulieren in der Diskussion ihre Beobachtungen. Anschließend verschicken sie selbst mit einem gemeinsam festgelegten Hashtag Nachrichten und analysieren die Verbreitung. | Flipchart, Hashtag-Trackingtool |

## Notizen

### Impressum

Das OER-Material von Teachtoday für Lehrkräfte ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

**Titel des Werkes:** Projektidee: „Das große Palaver“

**Bezeichnung des Rechteinhabers des Werkes:** Teachtoday, eine Initiative der Deutschen Telekom

**Autorenschaft:** Helliwood media & education

**Werk einer URL zuschreiben:** <http://www.teachtoday.de/oer>

**Format des Werks**: Mehrere Formate

**Lizenzkennzeichnung:** CC-BY-SA

**Version:** 1.0 | 31.05.2016