

## Die Wortfelder "shopping" und "clothes"

In dieser Unterrichtseinheit werden die Wortfelder "shopping" und "clothes" eingeführt. Außerdem lernen die Schülerinnen und Schüler Redewendungen, die sie zum Einkaufen benötigen. Die Lernenden festigen die neuen Vokabeln durch Online-Übungen. Zudem werden sie an die Arbeit mit dem Programm Hot Potatoes herangeführt und erstellen selbst Übungen. Abschließend bekommen die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, ihr gelerntes Wissen während eines angeleiteten Rollenspiels anzuwenden.

### Lernziele

#### Fachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- § die Wortfelder "clothes" und "shopping" kennen lernen.
- § Redewendungen für das Einkaufen von Kleidung erlernen.
- § in Geschäften die Redewendungen anwenden können.

#### Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- § ein angeleitetes Rollenspiel durchführen
- § Festigungsübungen unter Anleitung und selbstständig erstellen.
- § eigenständig arbeiten
- § die ihnen zur Verfügung stehenden Hilfsmittel im Lehrbuch nutzen können

#### Medienkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- § Online-Übungen nutzen lernen.
- § in die Arbeit mit Hot Potatoes JMATCH eingeführt werden.
- § eigene Online-Übungen erstellen.

### Kurzinformation

<b>Thema</b>	Die Wortfelder "shopping" und "clothes"
<b>Autoren</b>	Anna-Lena Kischkat und Oliver Lange
<b>Fach</b>	Englisch
<b>Zielgruppe</b>	5. Klasse bzw. Anfangsunterricht (Referenzniveau A1)
<b>Zeitraum</b>	5 Schulstunden
<b>Medien</b>	OHP, CD, Schulbuch, Arbeitsblätter; Hot Potatoes JMATCH
<b>Sprachliche Voraussetzungen</b>	Adjektive (expensive, big, cheap, excellent, pretty); Fragen mit den Modalverben to can, to have und to do; Farben

## **Didaktisch-methodischer Kommentar**

### **In Partnerarbeit Übungen erstellen**

Dem Konzept der Reihe liegt die Idee zugrunde, die Eigenständigkeit der Schülerinnen und Schüler nicht nur während der Übungsphasen zu fördern, sondern bewusst auch dadurch, dass sie selbst Übungen für ihre Klasse erstellen. Aus diesem Grund wurde die Arbeit mit HotPotatoes auf die eine Übungsform JMATCH beschränkt, die leicht auch von den Schülerinnen und Schülern umgesetzt werden kann. Als Arbeitsform liegt die Partnerarbeit nahe.

### **Mitlernende als erstes Korrektiv**

Die Schülerinnen und Schüler können sich in einem ersten Schritt gegenseitig kontrollieren und Fehler verbessern. Erst in einem zweiten Schritt erhalten sie Rückmeldung von der Lehrperson, die letztendlich aber auch die erstellten Übungen auf sprachliche Korrektheit zu überprüfen hat.

### **Anmerkungen zum Einsatz von Hot Potatoes**

Die Autoren haben sich auf eine der fünf möglichen Übungsformen, die das Programm HotPotatoes bietet, beschränkt.

#### *Die Wahl der Übungsform JMATCH - JMATCH im Anfangsunterricht*

Die Übungsform JMATCH (Zuordnungsübung) eignet sich gut zum Erschließen und zur Festigung von neuen Vokabeln im Anfangsunterricht. Die weiteren Übungsformen können ebenfalls zur Wortschatzfestigung und -erweiterung eingesetzt werden, jedoch ist davon auszugehen, dass den Schülerinnen und Schülern etwa das Erstellen eines Lückentextes sowohl auf sprachlicher und auf der Anwendungsebene schwer fällt. Dazu ist zu bedenken, dass die meisten Schülerinnen und Schüler den Computer lediglich als Anwender kennen und an die Aspekte wie Ordner, Speicherorte, Laufwerke oder Verzeichnisse herangeführt werden müssen.

#### *Reduktion: produzieren statt recherchieren*

Durch die Beschränkung auf die Übungsform JMATCH vollziehen wir eine bewusste Reduktion des Lerninhaltes. Eine Recherche ließe sich ohne Weiteres in die Einheit einbauen. So wäre es möglich, HotPotatoes in Verbindung mit Online-Wörterbüchern oder Seiten für Kinder, die Englisch lernen, zu verwenden. Auf diese Weise können sich die Schülerinnen und Schüler selbstständig neues Vokabular aneignen.

#### *Keine weitergehenden Zielsetzungen*

Aus zwei Gründen haben wir uns dagegen entschieden, komplexe Lernziele an diese Einheit zu knüpfen: Zum einen halten wir es für sinnvoll, das Lernpensum bei einem ersten Kontakt mit den neuen Medien im Fremdsprachenunterricht gerade in der Klassenstufe 5 sinnvoll einzugrenzen. Unser Schwerpunkt liegt darauf, dass die Schülerinnen und Schüler eigene Übungen mit dem Autorenprogramm Hot Potatoes erstellen. Deshalb haben wir den Aspekt der Recherche im Internet weitgehend ausgeblendet - es kann sein, dass die Schülerinnen und Schüler Bilder im Internet suchen müssen, was sich aber leicht vermitteln lässt. Ein weiterer Grund gegen die Verwendung von Online-Wörterbüchern ist Folgende: Meist fehlt der Aspekt der Aussprache, so dass sich das Aneignen der neuen Vokabeln auf die Schriftform beschränkt. Da gerade im Englischen aber eine korrekte phonetische Aneignung wichtig ist, haben wir im Rahmen unserer Einheit davon abgesehen.

#### *Mögliche Erweiterungen*

Die Einheit ist als erster Schritt zum Verwenden von Hot Potatoes in seiner Gesamtheit im Anfangsunterricht zu verstehen. Wenn die Lerngruppe an diesem Fall auch den Umgang mit dem Computer gelernt hat, können die weiteren Übungsformen, die Hot Potatoes bietet, eingesetzt werden. Hier müssen die Schülerinnen und Schüler nicht unbedingt eigenständig Übungen erstellen, sondern können sie auch nur anwenden. Wobei das Durchdringen und das Verstehen eines Lerngegenstandes gerade bei der selbstständigen Strukturierung und dem Erstellen einer Übung zu dem Thema deutlich wird und zudem eingefordert wird.

## **Zur Arbeit im Computerraum**

### *Inhaltliche Basis*

Bei dem Erstellen der Übungen mit Hot Potatoes verwenden die Schülerinnen und Schüler in einem ersten Schritt ihre in der vorhergehenden Stunde angefertigten Dialoge. So können sie sich auf das Kennenlernen des neuen Programms und der Arbeit konzentrieren. Als Vorstufe dazu erhalten sie ein Arbeitsblatt, das in Anlehnung an die Oberfläche des Programms JMATCH gestaltet wurde. Hier bringen die Schülerinnen und Schüler ihren Dialog in die Form, in der sie den Text später eingeben müssen.

### *Die Arbeit mit Bilddateien*

Die Arbeit mit Bildern in JMATCH haben wir erst als zweiten Schritt angeführt. Es ist davon auszugehen, dass die Schülerinnen und Schüler Schwierigkeiten beim Erstellen einer Übung mit Bilddateien haben werden - weniger auf der sprachlichen Ebene als vielmehr im Umgang mit dem Computer. Die Bilder müssen in das Programm eingefügt werden und in einem bestimmten Ordner abgelegt sein, damit der Verweis innerhalb von Hot Potatoes stimmt und das Bild angezeigt werden kann. Dieser Aspekt stellt oft ein Problem dar, weil die Schülerinnen und Schüler auf lokalen Laufwerken arbeiten und die fertige Übung auf ein zentrales Laufwerk übertragen, jedoch die Bilddateien dabei vergessen können.

### *Die Arbeit mit Texten*

Somit ist als erster Schritt die Arbeit mit Texten sinnvoll. Zudem werden damit die eingeführten Redewendungen erneut gefestigt, da davon auszugehen ist, dass allein durch die Form der Übung als "drag und drop" die Motivation der Schülerinnen und Schüler gefördert wird. Ziel ist auch, die Eigenständigkeit der Schülerinnen und Schüler im Sinne der Freiarbeit zu fördern, so dass sie zuerst mit ihrem Partner ihre Produkte kontrollieren und dabei die Hilfsmittel wie etwa das Lehrwerk zu Rate ziehen und sich erst in einem zweiten Schritt an den oder die Lehrende wenden. Klar ist, dass die Produkte der Schülerinnen und Schüler von der Lehrperson kontrolliert werden müssen, bevor sie zur Übung für alle freigegeben werden.

## **Sozialformen**

### *Die Lerngruppe als Ganzes wahrnehmen*

Im Stundenablauf muss es immer wieder Phasen der Reflexion und Erklärung geben, damit die Lerngruppe als Ganzes das Lernziel erreicht.

### *Arbeit in Kleingruppen fördern*

Die Arbeit im Computerraum bedingt als Sozialform die Arbeit in Paaren oder Dreiergruppen, da in der Klasse zwölf Arbeitsplätze für 30 Schülerinnen und Schüler zu Verfügung standen. Optimal ist es, wenn es in der Mitte des Raumes auch Tische gibt, an denen die Reflexions- und Erklärungsphasen durchgeführt werden können. Zu überlegen wäre auch, ob die Gruppe gerade für diese Einführungsstunden geteilt werden kann, damit möglichst viele Schülerinnen und Schüler an den Computern arbeiten können.

## **Aufbau und Ablauf der Reihe**

Von der Hörverstehensübung über eine Online-Aktivität zum Rollenspiel - die Schülerinnen und Schüler werden in dieser Reihe auf vielschichtige Weise eingebunden.

### § 1. und 2. Stunde – Wortschatzaufbau

Die neuen Vokabeln und Redewendungen werden mit Unterstützung der herkömmlichen Medien in den ersten beiden Stunden eingeführt. Leitend ist dabei der Gedanke, dass sich Kleidungsstücke ohne großen Aufwand in die Klasse bringen lassen und Realien im Unterricht motivierend wirken. Zudem lassen sich auch die Schülerinnen und Schüler problemlos mit ihren eigenen Kleidungsstücken einbeziehen. Es bieten sich zudem genügend Redeanlässe, die genutzt werden können.

### § 3. und 4. Stunde – Übungen

Diese Stunden finden im Computerraum statt. Die Schülerinnen und Schüler festigen ihr Wissen durch interaktive Übungen und lernen dabei das Programm Hot Potatoes

JMATCH kennen. Unter Anleitung erstellen sie eigene Übungen und durchdringen so den Lernstoff noch einmal.

### § 5. Stunde – Rollenspiel

Nun bekommen die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, ihr Wissen in authentischen Situationen anzuwenden.

#### *Die ersten beiden Stunden - Kommentar*

##### 1. Stunde - Einführen des Wortfeldes Kleidung

In dieser Sequenz werden die mitgebrachten Kleidungsstücke oder die, die die Schülerinnen und Schüler tragen, benannt. Sinnvoll ist es, je nach Jahreszeit, ein T-Shirt und ein Oberhemd mitzubringen, da hier Schwierigkeiten zu erwarten sind, und diese Kleidungsstücke so besser zu zeigen sind. Mündlich beschreiben die Lernenden sich selbst und die Kleidung der anderen (eventuell in Teams).

Ein Schüler oder eine Schülerin wird als Modell ausgewählt. Die anderen sollen die Kleidungsstücke anpreisen. Dabei werden zentrale Vokabeln eingeführt (shop owner, shop assistant, customer) und Adjektive wiederholt (expensive, cheap, modern ...).

Die Schülerinnen und Schüler bekommen einen Umriss einer Person auf Papier und sollen diesen nach Diktat der Lehrperson oder mehrerer Lernender ausmalen.

Aus Zeitschriften werden zwei Personen ausgeschnitten und ihre Kleidungsstücke beschriftet. Die neuen Vokabeln werden gelernt.

##### 2. Stunde - Mündliche Aktivität

Besprochen wird nun ein Bild als OHP-Folie oder Beamerpräsentation mit einer Szene im Geschäft, zu sehen sind Personen, diverse Kleidungsstücke und Preisschilder. Eine mögliche Quelle ist: Camden Town. Textbook 1. Unterrichtswerk für Gymnasien, Frankfurt: Diesterweg 2001, S. 78

Den Schülerinnen und Schülern wird der Text "Shopping" vorgelesen.

Hier finden Sie den Text für das listening, der aber durch jeden anderen Text zu ersetzen ist, je nach dem, welches Lehrwerk verwendet wird:

[shopping\_clothes\_text.rtf] Dateigröße: 19 KB

Der weitere Ablauf setzt sich zusammen aus:

### § listening

### § comprehension questions

(möglich sind: Where are they?; What does she buy?; How much are the jeans?; What is the problem?)

### § Text verteilen

### § Text lesen mit verteilten Rollen

Weiter geht es mit der Sicherung der gelernten Phrasen.

### § Phrasen sammeln an Tafel in Tabellenform: customer's phrases und shop assistant's phrases

### § mögliche Phrasen von Schülerinnen und Schülern ergänzen

### § Übertragen der Tabelle ins Heft

### § Schreiben eines Dialoges mit einem Hindernis (different size, colour, too expensive ...)

Die Schülerinnen und Schüler präsentieren ihre Ergebnisse.

Als Hausaufgabe lernen die Schülerinnen und Schüler diese Phrasen.

*Im Computerraum: 3. und 4. Stunde*

### 1. Schritt - Kennenlernen von JMATCH

Nutzen und Kennenlernen des Programms JMATCH

Die Schülerinnen und Schüler bekommen eine Zuordnungsübung: Sie enthält den Text der Vorstunde, der in die richtige Reihenfolge gebracht werden soll. Nach einer kurzen Reflexionsphase an Tischen wird das Programm mithilfe des Beamers erläutert.

Ein Arbeitsblatt wird ausgeteilt, das in Anlehnung an die Oberfläche von JMATCH gestaltet ist. Ausfüllen und Kontrolle übernehmen die Lernenden mit Buch und Partner, dann erst steigt die Lehrperson ein.

Auf diesem Arbeitsblatt notieren die Schülerinnen und Schüler den Dialog in der richtigen Reihenfolge:

[shopping\_clothes\_AB.pdf] Dateigröße: 20 KB

### 2. Schritt - Übungen selbst erstellen

Die vorbereiteten Texte werden in HotPotatoes eingegeben. Die Lehrerin oder der Lehrer muss abschließend erklären, wie das Abspeichern in HTML funktioniert.

Eine Vorlage für die Übung in Form eines Arbeitsblattes kann ausgeteilt werden. So haben die Lernenden eine Vorgabe, wie viele Zuordnungen es geben soll. Für den Fall, dass Bilder eingebunden werden können, verweisen Sie die Lernenden auf die im Rechner vorhandenen Cliparts. Zudem sollte dann erläutert werden, wie die Bilder eingefügt werden.

Variante

Eventuell können hier auch Fotos von den Schülerinnen und Schülern eingebunden werden, die in dieser Stunde oder in einer der vorhergehenden Stunden digital aufgenommen wurden.

Ergebnispräsentation

Nun folgt eine Übungsphase mit den neu erstellten Übungen. Die Präsentation können per Beamer an die Wand projiziert werden, zwei Teams können gegeneinander antreten. Eine kurze Reflexionsphase schließt sich an.

*Der Abschluss: 5. Stunde*

Alle Schülerinnen und Schüler stehen in der Klasse. Diejenigen dürfen sich setzen, die einen "yellow pullover" und weitere klar zu benennende Kleidungsstücke tragen. Die Schülerinnen und Schüler bekommen Situationskarten (too expensive, too big, too modern ...) und spielen eine kurze Szene (in Kleingruppen oder in der ganzen Klasse).

Diese Karten können Sie für das Rollenspiel drucken und nutzen:

[shopping\_clothes\_cards\_roleplay.pdf] Dateigröße: 86 KB

Falls Sie an den roleplay-Karten etwas ändern möchten, nutzen Sie diese RTF-Datei.

[shopping\_clothes\_cards\_roleplay.rtf] Dateigröße: 716 KB

Bingo als Abschluss

Die Schülerinnen und Schüler bekommen eine Wortschlange mit dem neu erlernten Vokabular und dazu ein Bingofeld mit 25 Feldern (hier sind drei oder vier Worte schon eingetragen). Sie erklären das Spiel (eventuell werden die Regeln an die Wand gebeamt). Die Schülerinnen und Schüler füllen nun ihr Bingofeld aus. Ein Caller wird bestimmt und das Bingo gespielt. Die Dauer liegt bei insgesamt etwa 25 Minuten.

Das Arbeitsblatt zum Bingospiel:

[shopping\_clothes\_bingo.rtf] Dateigröße: 88 KB

### Reflexion

Die Stunde sollte mit einem kurzen Gespräch über die Reihe und die genutzten Methoden enden.

### Internetadresse

Shopping-Dialog im Jeans-Shop

[http://material.lo-net2.de/fremdsprachen/englisch/shopping-clothes/shopping\\_clothes\\_uebung.htm](http://material.lo-net2.de/fremdsprachen/englisch/shopping-clothes/shopping_clothes_uebung.htm)

Diese Übung absolvieren die Lernenden nach dem Lesen des Textes online. Sie dient als Beispiel für eigene Übungen, die die Schülerinnen und Schüler selbst erstellen.

### Zusatzinformationen

Hot Potatoes

<http://www.lehrer-online.de/url/hot>

Das verwendete Programm HotPotatoes wird in diesem Beitrag bei Lehrer-Online ausführlich vorgestellt.

### Informationen zur Autorin und zum Autor

Anna-Lena Kischkat und Oliver Lange nahmen während ihres Referendariats am virtuellen Seminar "Digitale Medien im Fremdsprachenunterricht" teil. Diese Reihe entstand im Rahmen des virtuellen Seminars und wurde an den Ausbildungsschulen der Autoren getestet.