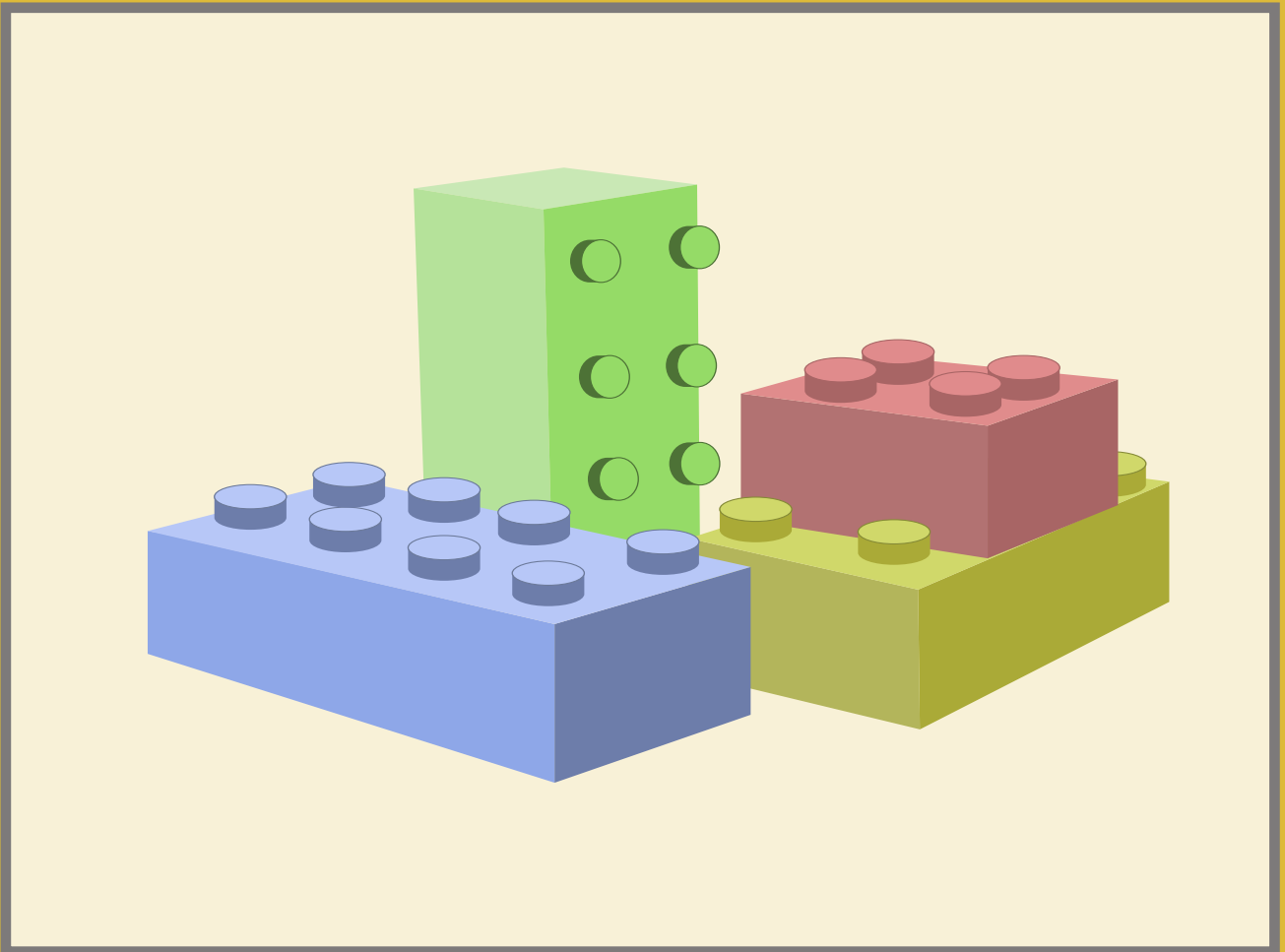


TÜRKISCH

Sinan Akın, Nur Akkuş, Işıl Uluçam-Wegmann



**Materialien für ein textsortenbasiertes
Schreiben im Türkischunterricht**

TÜRKISCH

Sinan Akın, Nur Akkuş, Işıl Uluçam-Wegmann

Dieses Werk ist lizenziert unter einer
Creative Commons Namensnennung - Nicht-kommerziell -
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.



Liebe Lehrkräfte,

mit dem vorliegenden Unterrichtsmaterial wollen wir Ihnen Anregungen für profilierte Schreibaufgaben im Türkischunterricht bieten, die eine Aneignung schriftsprachlicher Handlungsfähigkeit bei Schülerinnen und Schülern fördern können. Die sprachlichen Handlungen Beschreiben, Instruieren, Erklären sind eingebettet in anleitende Sachtexte (Bauanleitung und Spielanleitung), die sprachliche Handlung Begründen ist mit argumentativen Texten verknüpft.

Das Material ist im Rahmen des Projektes SchriFT II (Schreiben im Fachunterricht der Sekundarstufe I unter Einbeziehung des Türkischen) zum textsortenbasierten Lehren und Lernen für die Jahrgangsstufen 7 und 8 an Gesamtschulen entwickelt und erprobt worden.

Das Material liegt auch in deutscher Sprache vor und kann somit dazu dienen, eine Verknüpfung zwischen dem Türkischunterricht und dem Deutschunterricht herzustellen. Ein koordinierter Deutsch- und Türkischunterricht kann mithilfe der Materialien folgende Fragen beleuchten: Welche sprachlichen und textuellen Merkmale weist eine Anleitung in türkischer und deutscher Sprache auf? Wie werden Begründungen auf Türkisch und Deutsch formuliert?

Das vorliegende Material kann individuell auf eine Lerngruppe angepasst und auf weitere Fächer unterschiedlicher Jahrgangsstufen sowie weitere Themen übertragen werden. Es besteht aus didaktisch-methodischen Hinweisen für die Lehrenden sowie Arbeitsmaterialien für die Lernenden. Auf diese Weise kann ein nachhaltiges Lernen von Textsorten fach- und jahrgangsstufenübergreifend etabliert werden.

Viel Spaß beim Einsetzen des Materials! Für Rückfragen oder Fortbildungsangebote stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.

Sinan Akın, Nur Akkuş, Işıl Uluçam-Wegmann

I.	Konzeption und Aufbau des Lehr-Lernmaterials	
1.1.	Der textsortenbasierte Lehr-Lern-Zyklus	005
1.2.	Beschreiben, Erklären, Begründen – schriftsprachliches Handeln in Sachtexten	006
1.3.	Aufbau und Hinweise	008
1.4.	Die Verweisstruktur	009
II.	Kommentiertes Unterrichtsmaterial	
2.1.	Beschreiben	
2.1.1.	Unterrichtsmaterial	010
2.1.2.	Didaktischer Kommentar und Lösungsvorschläge	045
2.2.	Erklären	
2.2.1.	Unterrichtsmaterial	055
2.2.2.	Didaktischer Kommentar und Lösungsvorschläge	086
2.3.	Begründen	
2.3.1.	Unterrichtsmaterial	096
2.3.2.	Didaktischer Kommentar und Lösungsvorschläge	126
III.	Weitere Hinweise und Angebote	139

1.1. Der textsortenbasierte Lehr-Lern-Zyklus

Das vorliegende Material wurde im Rahmen des Projekts SchriFT II (Schreiben im Fachunterricht der Sekundarstufe I unter Einbeziehung des Türkischen) entwickelt und im herkunftssprachlichen Türkischunterricht der siebten und achten Klasse an Gesamtschulen erprobt. Das Konzept des textsortenbasierten Lehr-Lern-Zyklus ist grundlegend für das Material. Im englischsprachigen Raum, auch bekannt als Genre Pedagogy oder Genre Based Approach, wurde der textsortenbasierte Lehr-Lern-Zyklus vor allem im Fremdsprachenunterricht eingesetzt. Grundlegende Idee ist, eine an fachspezifischen Textsorten orientierte Sprachbildung auch in den Fachunterricht zu integrieren.

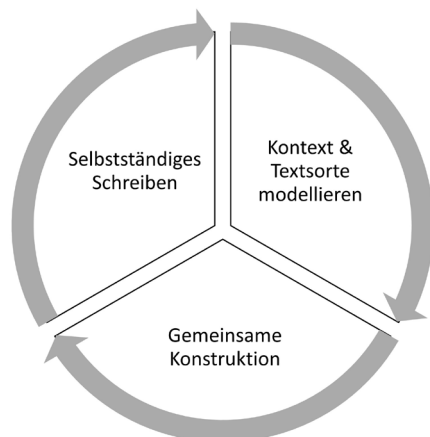


Abbildung 1. Der dreiphasige textsortenbasierte Lehr-Lern-Zyklus in Anlehnung an Callaghan und Rothery (1988), adaptiert von Feez und Joyce (1998) sowie Hallet (2013).

Für die Gestaltung eines sprachbildenden Fachunterrichts wurde ein drei Phasen umfassendes Modell des textsortenbasierten Lehr-Lern-Zyklus genutzt (Abb.1).

Der Einstieg erfolgt durch die Modellierung des Kontextes, der die sprachlichen Besonderheiten der Textsorte bestimmt. Die Erarbeitung widmet sich dabei drei zentralen Leitfragen: (1) Wer schreibt den Text?, (2) Aus welchem Grund schreibt jemand den Text? und (3) Wer liest den Text (in welcher Situation)?

Durch die Beantwortung der Fragen soll der kommunikative und soziale Kontext der Textsorte bestimmt werden. Auf diese Weise kann der Text in eine konkrete Schreibsituation eingebettet werden.

Die Phasen der Kontext- und Textsortenmodellierung, der Gemeinsamen Konstruktion und des Selbstständigen Schreibens werden in der Unterrichtsreihe je drei Mal vollzogen. Dabei werden Beschreibungen, Erklärungen und Begründungen fachspezifisch eingeübt sowie fachliche Kompetenzen und sprachliche Fähigkeiten ausgebaut.

Im Rahmen der Modellierung des Textes wird zunächst ein Modelltext, einer Beschreibung, Erklärung bzw. Begründung im Fachkontext behandelt. Die gemeinsame Arbeit ermöglicht in dieser Phase das Herausarbeiten der Textstruktur und sprachlicher Mittel sowie die genaue Auseinandersetzung mit der Funktion einzelner Textteile. Sprachliche Mittel, deren Funktion für den gesamten Text behandelt wird und die durch entsprechende Arbeitsaufträge eingeübt werden, dienen dabei der Entwicklung fachlicher Sprach- und Schreibfähigkeiten.

Die Gemeinsame Konstruktion widmet sich dem kollaborativen Verfassen eines Textprodukts. In dieser Phase wird das sprachliche und fachliche Wissen zu Beschreibungen, Erklärungen bzw. Begründungen erweitert. Sprachliche Besonderheiten der Texte können im Plenum oder aber in Gruppenarbeit thematisiert werden. Sprachliche Gerüste, sogenannte Scaffolds, und Differenzierungsangebote unterstützen dabei den fachlichen und sprachlichen Lernprozess.

Erst in der Phase des Selbstständigen Schreibens erfolgt eine eigenständige Textproduktion in Einzelarbeit. Die in den vorherigen Phasen erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten können nun auf eine neue Fragestellung bzw. einer neuen Schreibsituation übertragen werden. Die Hilfen, die zur Begleitung des Schreibprozesses bereitstehen, orientieren sich am Lernstand der Schülerinnen und Schüler und können bei Bedarf reduziert oder erweitert werden.

Zum Weiterlesen und Vertiefen:

Callaghan, M. & Rothery, J. (1988). Teaching factual writing: A genre based approach. DSP Literacy Project, Metropolitan East Region.

Feez, S. & Joyce, H. D. S. (1998). Text-Based Syllabus Design. MacQuarie University/AMES.

Gürsoy, E. (2018). Genredidaktik: Ein Modell zum generischen Lernen in allen Fächern mit besonderem Fokus auf Unterrichtsplanung. Essen. Universität Duisburg-Essen, proDaZ.

Hallet, W. (2013). Generisches Lernen. In M. Becker-Mrotzek, K. Schramm, E. Thürmann & H. J. Vollmer (Hrsg.), Sprache im Fach: Sprachlichkeit und fachliches Lernen (S. 59–75). Waxmann.

1.2. Beschreiben, Erklären, Begründen – schriftsprachliches Handeln in Sachtexten

Eine wesentliche Aufgabe des Türkischunterrichts sollte darin bestehen, Schülerinnen und Schülern zu einer sach-, situations- und adressatengerechten sprachlichen Handlungsfähigkeit zu verhelfen. Vielfältige und anregungsreiche „Schreibaufgaben mit Profil“ (Bachmann/Becker-Mrotzek, 2010) bieten einen Handlungsrahmen, sprachliche Mittel und ihre Funktionen kennenzulernen und in unterschiedlichen Anwendungsbereichen sprachbewusst einzusetzen und zu reflektieren. Wenn es gelingt, das Planen, Formulieren und Überarbeiten von Texten in soziale Interaktionen einzubinden und dadurch möglichst authentische Schreibsettings anzubahnen, können Schülerinnen und Schüler das Schreiben als epistemisches Werkzeug wahrnehmen, das Chancen bietet, Inhalte zu verstehen und gemeinsam zu erarbeiten. Damit können anspruchsvolle funktional-pragmatische Schreibfähigkeiten wie die Nutzung kohärenzstiftender Mittel und/oder die Orientierung an den Bedürfnissen der Adressaten begünstigt und angebahnt werden.

Grundtypen sprachlichen Handelns dienen unterschiedlichen Zwecken auf unterschiedlichen kognitiven Abstraktionsniveaus. Der erste Block des vorliegenden Materials widmet sich dem Beschreiben und Instruieren. Der Zweck des Beschreibens liegt darin, einem Adressaten einen Gegenstand, einen Vorgang oder einen funktionalen Zusammenhang möglichst präzise, strukturiert und vollständig zu beschreiben, so dass er oder sie sich eine Vorstellung davon machen kann (vgl. Hoffmann 2016, S. 535-540). Soll der Adressat/die Adressatin dazu angeleitet werden, eine Handlung auszuüben – zum Beispiel ein Gerät zu bauen oder ein Gericht zu kochen –, so sind handlungsanweisende Mittel erforderlich, die unterschiedliche Textsorten kennzeichnen (wie eine Bauanleitung oder ein Rezept). Sprachliche Mittel dafür sind u.a. Temporaladverbien, Lokaladverbien und Tempus (Aorist oder Präsens). Formen der Unpersönlichkeit (Passivkonstruktionen, VerbINF lazım/gerek) verdeutlichen, dass der Gegenstand oder der Prozess im Vordergrund stehen (vgl. Moser-Weitmann, 2001; Ersen-Rasch, 2004; Göksel & Kerlake, 2005). Der zweite Block befasst sich mit dem Erklären. Eine Erklärung zielt darauf, einer anderen Person – oder sich selbst – „einen Zusammenhang von Sachverhalten oder Sachverhaltselementen so klar zu machen, dass er ins Wissen integriert und als allgemeine Orientierung des Handelns genommen werden kann“ (vgl. Hoffmann 2016, S. 541-543). Zu unterscheiden sind unterschiedliche Typen von Erklärungen, so z.B. Worterklärungen (erklären-was), Handlungserklärungen (erklären-wie) und Sachverhaltserklärungen (erklären-warum) (Klein 2009; Neumeister 2011). Sprachliche Mittel sind vor allem finale, kausale und konditionale Konnektoren. Im dritten Block wird das Begründen als Teilhandlung einer Argumentation angesteuert. Bei der Auseinandersetzung mit einer strittigen Frage zielt das Begründen darauf, den Geltungsanspruch einer Behauptung zu belegen und bei einer anderen Person Verstehen herzustellen, eigene Argumente und Gegenargumente darzustellen und das Gegenüber vom eigenen Standpunkt zu überzeugen. Sprachliche Mittel sind kausale und konzessive Konnektoren sowie Positionierungsausdrücke (z.B. ich finde, meiner Meinung nach).

1.2. Beschreiben, Erklären, Begründen – schriftsprachliches Handeln in Sachtexten



Ziel des vorliegenden Konzeptes ist es, die Schülerinnen und Schüler schrittweise über den textsortenbasierten Lehr-Lern-Zyklus anzuleiten, die sprachlichen Handlungen auszuführen. Der Aufbau der Materialien wird im Folgenden im Rahmen eines Reihenverlaufsplans dargestellt.

Zum Weiterlesen und Vertiefen:

Bachmann, T. & Becker-Mrotzek, M. (2010). Schreibaufgaben situieren und profilieren. In T. Pohl & T. Steinhoff (Hrsg.), Textformen als Lernformen (S. 191–209). Duisburg: Gilles & Francke.

Ersen-Rasch, M. I. (2004). Türkische Grammatik. Für Fortgeschrittene und Anfänger (2. Aufl.). Ismaning: Max Hueber Verlag.

Göksel, A. & Kerslake, C. (2005). Turkish: A comprehensive grammar. London: Routledge.

Hoffmann, L. (2016). Deutsche Grammatik. Grundlagen für Lehrerbildung, Schule, Deutsch als Zweitsprache und Deutsch als Fremdsprache. Berlin: Erich Schmidt Verlag.

Klein, J. (2009). ERKLÄREN-WAS, ERKLÄREN-WIE, ERKLÄREN-WARUM. Typologie und Komplexität zentraler Akte der Welterschließung. In R. Vogt (Hrsg.), Erklären. Gesprächsanalytische und fachdidaktische Perspektiven (S. 25–36). Tübingen: Stauffenburg.

Moser-Weitmann, B. (2001). Türkische Grammatik. Hamburg: Buske.

Neumeister, N. (2011). (Wie) Wird im Deutschunterricht erklärt? Wissensvermittelnde Handlungen im Sprachunterricht der Sekundarstufe I. Dissertation. Verfügbar unter: https://phbl-opus.phlb.de/frontdoor/deliver/index/docId/32/file/1_dissertation.pdf.

1.3 Aufbau und Hinweise

Aufbau des Schülerinnen- und Schülermaterials

Das Material setzt sich aus allen benötigten Unterrichtsmaterialien zusammen. Neben Arbeitsblättern umfasst das Material Anregungen für differenzierende Arbeitsangebote und fachliche sowie sprachliche Hilfestellungen.

Icons verleihen verschiedenen Aufgaben- und Hinweisformaten einen besonderen Wiedererkennungswert, sodass ein eigenständiges, schülerzentriertes Arbeiten ermöglicht wird.



Der Stift zeigt den Lernenden an, dass sie in der Aufgabe etwas schriftlich festhalten sollen.



Die Schere markiert Kästchen oder Formen, die ausgeschnitten werden müssen. Dies kann in der Unterrichtsstunde oder – in Abhängigkeit von der Lerngruppe – auch vorbereitend erfolgen.



Merkkästen oder wichtige Hinweise sind mit einem Ausrufezeichen gekennzeichnet.



Die Glühbirne verweist auf eine neue Aufgabenstellung.



Mit diesem Icon ist das Unterrichtsmaterial für die Schülerinnen und Schüler gekennzeichnet. Es kann kopiert und für die jeweilige Unterrichtsstunde genutzt werden.



Das L verweist auf ergänzende Materialien für die Lehrkraft (z.B. Folien, mögliche Tafelbilder, Lösungsblätter).

Aufbau des Lehrerinnen- und Lehrermaterials

Neben dem Schülerinnen- und Schülermaterial bietet dieser Band didaktisch-methodische Hinweise und Informationen für die konkrete Umsetzung im Unterricht. Das Lehrerinnen- und Lehrermaterial bietet Anregungen, wie das Material eingesetzt werden kann, um fachliches und sprachliches Lernen im Türkischunterricht zu unterstützen. Die Kommentare und Hinweise für Lehrkräfte können herangezogen werden, um eine nach dem Modell des textsortenbasierten Lehr-Lern-Zyklus gestaltete Unterrichtssequenz durchzuführen. Durch den Einsatz ergänzender Materialien ist es möglich, Unterrichtssequenzen mit einer anderen Schwerpunktsetzung umzusetzen oder fachlich zu vertiefen. Auch eine Adaption auf andere Jahrgangsstufen oder Inhaltsfelder ist gegeben.

Zu den konkreten Unterrichtseinheiten wurden Reihenverlaufspläne erstellt, die einen Überblick über die fachlichen und sprachlichen Lernziele bieten, die mit Hilfe des Materials erarbeitet werden können. Darüber hinaus enthält das Material für Lehrkräfte Hinweise zur Aufgabenbearbeitung sowie Musterlösungen.

1.4 Die Verweisstruktur

Die Kennzeichnung des Materials folgt einem System, das es erlaubt, diese eindeutig den sprachlichen Handlungen sowie den einzelnen Phasen (Beschreiben, Erklären oder Begründen) des textsortenbasierten Lehr-Lern-Zyklus zuzuordnen. Auf dem Kopf der Materialien ist jeweils vermerkt, in welcher Phase des Lehr-Lern-Zyklus es verortet ist (siehe Abb. 1). Darunter ist vermerkt, welche sprachliche Handlung beleuchtet wird (Beschreiben, Erklären oder Begründen). Im Kopf der Materialien ist außerdem vermerkt, ob es sich um Schülermaterial (AB) oder Lehrermaterial (F) handelt. Die Materialien sind nummeriert (z.B. AB 1) und können als komplette Unterrichtseinheit nach dieser Reihenfolge eingesetzt werden. Einige Materialien bestehen aus mehreren Seiten, diese werden durchnummeriert (z.B. AB 1. Seite 1, AB 1. Seite 2, F 1. Seite 1, F 1. Seite 2) und sind als chronologische Einheit konzipiert. Hinweise zum Einsatz finden sich in den Reihenverlaufsplänen und den Lehrercommentaren. Die Verweise auf die Materialien in den Reihenverlaufsplänen und in den Lehrercommentaren orientieren sich an der Nummerierung im Kopf der Materialien. Differenzierendes Material wird mit Unternummerierungen gekennzeichnet (z.B. AB 1.1. Seite 1), auch hier sind die entsprechenden Verweise und Erläuterungen zum Einsatz in den Reihenverlaufsplänen und Lehrercommentaren zu finden. Zur besseren Orientierung ist der Kopf des Lehrermaterials orange und der des Schülermaterials grau. Die Materialien können als komplette Unterrichtseinheit, als einzelne Blöcke (Beschreiben, Erklären oder Begründen) oder punktuell eingesetzt werden. Die Lehrermaterialien, die orange und mit dem Buchstaben F gekennzeichnet sind, können auf verschiedenen Medien (z.B. Beamer, Tablet) im Plenum präsentiert werden.

Beispiel:

Phase im Lehr-Lern-Zyklus	Sprachliche Handlung	Nummerierung des Materials innerhalb der Einheit	optional: Differenzierendes Material zu den Arbeitsblättern
<ul style="list-style-type: none"> • Kontext und Textsorte modellieren • Gemeinsame Rekonstruktion • Selbstständiges Schreiben 	<ul style="list-style-type: none"> • Beschreiben • Erklären • Begründen 	<ul style="list-style-type: none"> • Fortlaufende Nummerierung • AB = Schülermaterial grau hinterlegt • F = Lehrermaterial orange hinterlegt 	<ul style="list-style-type: none"> • Fortlaufende Nummerierung
(Kontext und Textsorte modellieren)	→ (Kontext und Textsorte modellieren, Beschreiben)	→ (z.B. Kontext und Textsorte modellieren, Beschreiben, AB 1. Seite 1)	→ (z.B. Kontext und Textsorte modellieren, Beschreiben, AB 1.1. Seite 1)

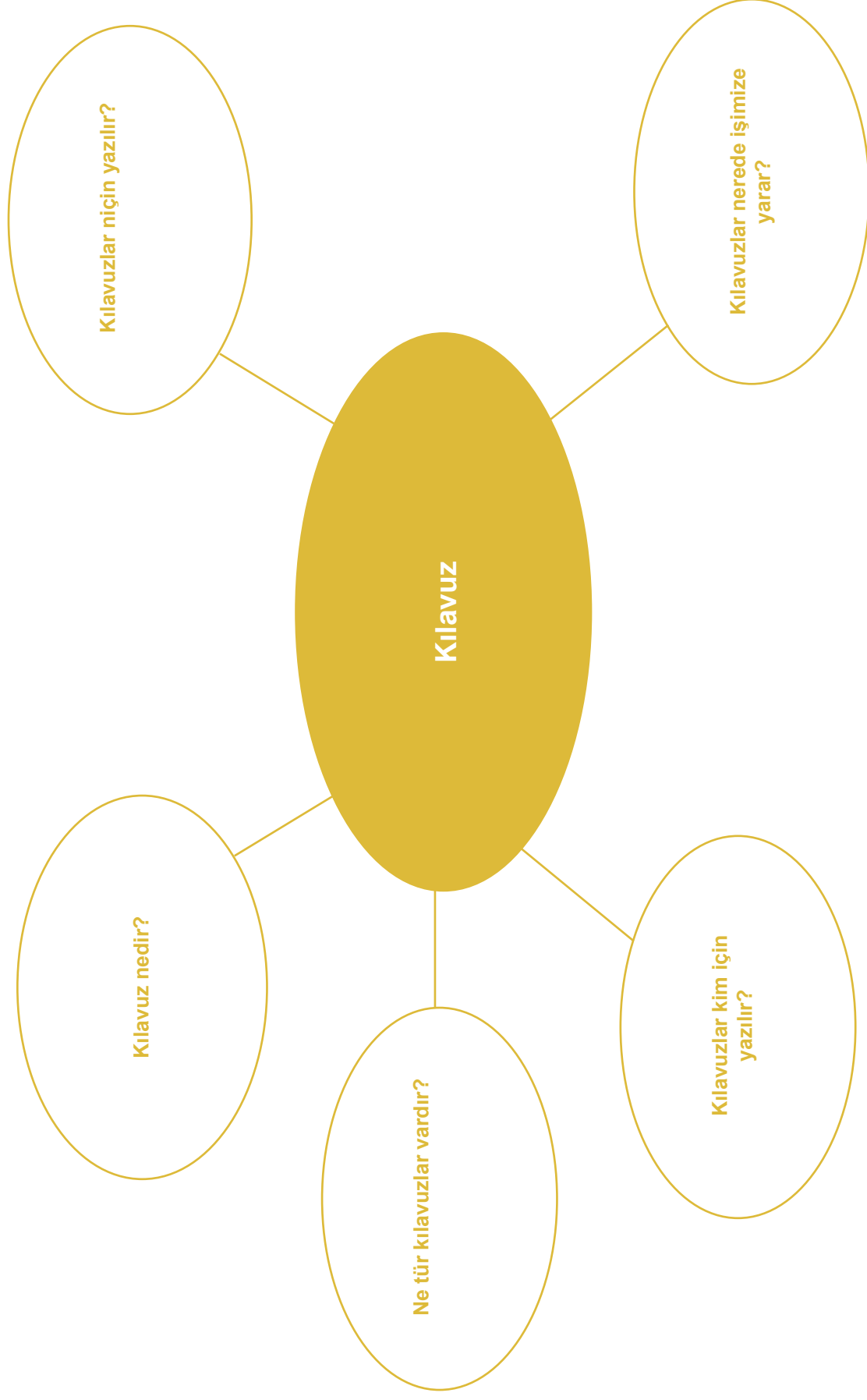
2.1. BESCHREIBEN

2.1.1. Unterrichtsmaterial

Yemek Tarifi



Mindmap



Kulenin Yapımı



İki öğrenci (ö1 ve ö2) sırt sırta oturur. Bir öğrenci (ö1), kendisi bir kule yaparken aynı zamanda diğer öğrenciye (ö2) kulenin yapılışını sözlü olarak tarif eder. Öğrenci (ö2), bir yandan kulenin yapılışını dinlerken diğer yandan da soru sormadan tarife göre kuleyi yapar. Sonrasında yapılan kuleler birbirleriyle karşılaştırılır. Aralarında farklılıklar varsa tartışılır.

Die Rollenkarten werden vor dem Bauen an Schülern 1 oder Schüler 1 und Schülern 2 oder Schüler 2 verteilt (AB 1.). Wichtig: „Her ikinizde taş sayısı aynı.“ Die beiden Schülerinnen und Schüler lesen den Arbeitsauftrag laut vor.

Die Reflexionskarten hingegen werden nach dem Bauen verteilt. Die beiden Schülerinnen und Schüler lesen die Reflexionsfragen laut vor und beantworten die Fragen nacheinander.

Die Lehrkraft kann die Reflexionsfragen an die Tafel schreiben oder mündlich vorlesen. Folgende Reflexionsfragen werden an die anderen Schülerinnen und Schüler gestellt:

- Eğer yapılan iki kule arasında farklılıklar varsa, bu farklılıkların oluşmaması için neler farklı tarif edilmeliydi?
- Bir şeyi tarif ederken nelere dikkat etmemiz gerekir?
- Bildiğiniz başka kılavuzlar var mı? Örnekler verin. (Sayfa 12'deki mindmap)
- Kılavuz neden yazılır? (Sayfa 12'deki mindmap)



II. Kontext und Textsorte modellieren

Beschreiben AB 1.

Einen Turm bauen: Rollenkarten vor dem Bauen

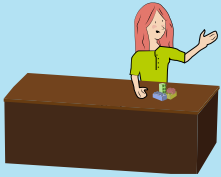


Öğrenci 1



Sınıf arkadaşının aynı şekilde kuleyi yapabilmesi için yapı taşlarıyla kuleyi nasıl yaptığını ayrıntılı bir şekilde tarif et.

Öğrenci 2



Kuleyi, tam olarak arkadaşının tarif ettiği şekilde yap. Bunu yaparken soru sorma ve arkadaşının kulenin yapımını nasıl tarif ettiğini dikkatlice dinle.

Reflexionskarten nach dem Bauen

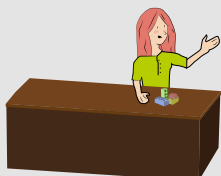


Öğrenci 1



Kulenin yapımını tarif ederken ne gibi zorluklar yaşadın?

Öğrenci 2



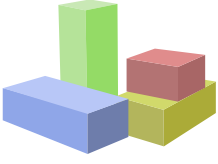
Kule yapımının tarifinde sana neler yardımcı oldu? Neler yardımcı olmadı?
Sen olsaydın kulenin yapımında neleri farklı tarif ederdin?



II. Kontext und Textsorte modellieren

Beschreiben AB 2.

Kulenin Yapımı



Gözlem Formu

İki öğrenci (ö1 ve ö2) sırt sırta oturur. Bir öğrenci (ö1), kendisi bir kule yaparken aynı zamanda diğer öğrenciye (ö2) kulenin yapılışını sözlü olarak tarif eder. Tarife göre kuleyi yapmakla görevli olan öğrencinin (ö2) kuleyi nasıl yaptığını dikkatlice gözlemle ve aynı zamanda aşağıdaki soruları yanıtla.

1) Kule yapımını tarif eden öğrenciyi (ö1) dinlerken şu soruları yanıtla.

a) Kule yapımının tarifine nasıl başlıyor?

b) Tarif ederken yer yön belirten sözcükler (örn. altına, üstüne, soluna) kullanıyor mu? Kullandığı sözcükleri yaz.

c) Tarif etme işlemini nasıl bitiriyor?

2) Kuleyi yapan öğrenciyi (ö2) izlerken şu soruları yanıtla:

a) Öğrencinin (ö1) tarif ettiği gibi kuleyi yapıyor mu? Yapmıyorsa neleri farklı yapıyor?

b) Bu farklılıkların oluşmaması için sen olsaydın neleri farklı tarif ederdin?



II. Kontext und Textsorte modellieren

Beschreiben AB 3.

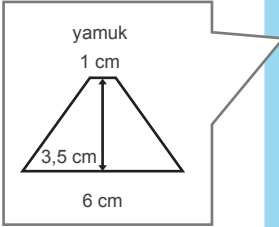
Model Metin

Cep Telefonu Hologram Yansıtıcısının Yapılışı

Cep telefonu hologram yansıtıcısı için gereken malzemeler: saydam, makas, cetvel, bant, kalem, A4 kareli kağıt ve cep telefonu.

Önce cetvel ve kalem yardımıyla boş bir A4 kareli kağıda toplam dört yamuk çizilir. Yamuğu çizerken alt kenar uzunluğunun 6 cm, üst kenar uzunluğunun 1 cm ve yüksekliğinin 3,5 cm olmasına dikkat edilir. **Ardından** kağıdın üzerine bir saydam koyulur ve yamuklar bu saydamda çizilerek kopyalanır. **Sonra** saydamda çizilen yamuklar makasla kenarlarından kesilir. **Bir sonraki aşamada**, kesilen dört yamuk eşit uzunluktaki kenarları yan yana gelecek şekilde masanın üstüne koyulur. Ortaya C harfine benzer bir şekil çıkar. Şekilde yan yana getirilmiş olan kenarlar bantlanarak birleştirilir. Yamuklar tek parça haline getiril***dikten sonra***, C şeklinin açık kalan iki kenarı bir araya getirilerek piramit şeklinde katlanır. **Ardından** iki kenar birbirine bantlanır.

Son olarak ortaya çıkan piramit, dar ağızlı telefon ekranının ortasına gelecek şekilde yerleştirilir. Cep telefonu hologram yansıtıcısı kullanıma hazırdır.



Başlık

Giriş

Yapılacak nesnenin adı belirtilir. Nesnenin yapılışı için gerekli olan malzemelerin adı belirtilir.

Gelişme

Metin, okurun nesneyi yapabilmesi için ayrıntılı bir şekilde yazılmalıdır. Nesnenin yapılışı tarif edilirken nesnenin yapım aşamalarının kronolojik bir şekilde sıralanarak aktarılmasına dikkat edilmelidir.

Bu yapım aşamaları, zaman belirteçleri (örn. **önce**, **daha sonra**, **son olarak**) kullanılarak sıralanabilir.

Okurun nesneyi yapabilmesi için, yapım aşamaları herhangi bir karışıklığa yol açmayacak şekilde açıkça dile getirilmelidir. Bu nedenle kullanılacak sözcükler de (ad, eylem, sıfat, belirteç vb.) özenle seçilmelidir. Ayrıca yapım aşamalarının her birinin metinde aktarılmasına dikkat edilmelidir.

Sonuç

Nesnenin yapılışının sona erdiği belirtilir. Nesnenin ne şekilde kullanılacağı belirtilir. Adımların sonucunda ortaya çıkan nesnenin adı belirtilir.



II. Kontext und Textsorte modellieren

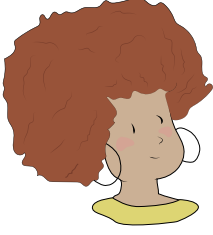
Beschreiben AB 4.

Model metinler – Cep Telefonu Hologram Yansıtıcısı		
<p>Cep telefonu hologram yansıtıcısı için gerekli malzemeler şunlar: saydam, makas, cetvel, bant, kalem, A4 kareli kağıt ve cep telefonu.</p> <p>Önce cetvel ve kalem yardımıyla boş bir A4 kareli kağıda toplam dört yamuk çiziyorsun. Yamuğu çizerken alt uzunluğunun 6 cm, üst uzunluğunun 1 cm ve yüksekliğinin 3,5 cm olmasına dikkat etmelisin. Ardından kağıdın üzerine bir saydam koyuyorsun ve yamukları bu saydamla çizerek kopyalıyorsun. Sonra saydamla çizdiğin yamukları makasla kenarlarından kesiyorsun. Bir sonraki aşamada, kesitiğin dört yamucu eşit uzunluktaki kenarları yan yana gelecek şekilde masanın üstüne koyuyorsun. Ortaya C harfine benzer bir şekil çıkar. Şekilde yan yana getirilmiş olan kenarlar bantlanarak birleştiriyorsun. Yamukları tek parça haline getirdikten sonra, C şeklinin açık kalan iki kenarını bir araya getirerek katlıyorsun. Ardından iki kenarı birbirine bantlıyorsun.</p>	<p>Cep telefonu hologram yansıtıcısı için şu malzemeler gereklidir: saydam, makas, cetvel, bant, kalem, A4 kareli kağıt ve cep telefonu.</p> <p>Önce cetvel ve kalem yardımıyla boş bir A4 kareli kağıda toplam dört yamuk çizilmeli. Yamuğu çizerken alt uzunluğunun 6 cm, üst uzunluğunun 1 cm ve yüksekliğinin 3,5 cm olmasına dikkat edilmeli. Ardından kağıdın üzerine bir saydam koyulmalı ve yamukları bu saydamla çizilerek kopyalanmalı. Sonra saydamla çizilen yamukları makasla kenarlarından kesilmeli. Bir sonraki aşamada, kesilen dört yamucu eşit uzunluktaki kenarları yan yana gelecek şekilde masanın üstüne koyulmalı. Ortaya C harfine benzer bir şekil çıkar. Şekilde yan yana getirilmiş olan kenarlar bantlanarak birleştirilmeli. Yamukları tek parça haline getirdikten sonra, C şeklinin açık kalan iki kenarını bir araya getirerek katlanmalı. Ardından iki kenar birbirine bantlanmalı.</p>	<p>Cep telefonu hologram yansıtıcısı için gereken malzemeler: saydam, makas, cetvel, bant, kalem, A4 kareli kağıt ve cep telefonu.</p> <p>Önce cetvel ve kalem yardımıyla boş bir A4 kareli kağıda toplam dört yamuk çizilir. Yamuğu çizerken alt uzunluğunun 6 cm, üst uzunluğunun 1 cm ve yüksekliğinin 3,5 cm olmasına dikkat edilir. Ardından kağıdın üzerine bir saydam koyulur ve yamuklar bu saydamla çizilerek kopyalanır. Sonra saydamla çizilen yamuklar makasla kenarlarından kesilir. Bir sonraki aşamada, kesilen dört yamucu eşit uzunluktaki kenarları yan yana gelecek şekilde masanın üstüne koyulur. Ortaya C harfine benzer bir şekil çıkar. Şekilde yan yana getirilmiş olan kenarlar bantlanarak birleştirilir. Yamukları tek parça haline getirdikten sonra, C şeklinin açık kalan iki kenarını bir araya getirerek piramit şeklinde katlanır. Ardından iki kenar birbirine bantlanır.</p>
<p>Son olarak ortaya çıkan piramidi, dar ağızlı telefon ekranının ortasına gelecek şekilde yerleştiriyorsun. Artık cep telefonu hologram yansıtıcısını kullanabilirsin.</p>	<p>Son olarak ortaya çıkan piramit, dar ağızlı telefon ekranının ortasına gelecek şekilde yerleştirilmeli. Artık cep telefonu hologram yansıtıcısını kullanabilir.</p>	<p>Son olarak ortaya çıkan piramit, dar ağızlı telefon ekranının ortasına gelecek şekilde yerleştirilir. Artık cep telefonu hologram yansıtıcısı kullanıma hazırdır.</p>
<h3>Başlık</h3>	<h3>Giriş</h3> <p>Yapılacak nesnenin adı belirtilir. Nesnenin yapılışı için gerekli olan malzemelerin adı belirtilir.</p>	<h3>Gelişme</h3> <p>Metin, okurun nesneyi yapabilmesi için ayrıntılı bir şekilde yazılmalıdır. Nesnenin yapılışı tarif edilirken nesnenin yapım aşamalarının kronolojik bir şekilde sıralanarak aktarılmasına dikkat edilmelidir. Bu yapım aşamaları, zaman belirteçleri (örn. önce, daha sonra, ardından) kullanılarak sıralanabilir. Okurun nesneyi yapabilmesi için, yapım aşamaları herhangi bir karışıklığa yol açmayacak şekilde açıkça dile getirilmelidir. Bu nedenle kullanılacak sözcükler de (ad, eylem, sıfat, belirteç vb.) özenle seçilmelidir. Ayrıca yapım aşamalarının her birinin metinde aktarılmasına dikkat edilmelidir.</p>
<h3>Sonuç</h3> <p>Nesnenin yapılışının sona erdiği belirtilir. Nesnenin ne şekilde kullanılacağı belirtilir. Adımların sonucunda ortaya çıkan nesnenin adı belirtilir.</p>	<h3>Sonuç</h3> <p>Nesnenin yapılışının sona erdiği belirtilir. Nesnenin ne şekilde kullanılacağı belirtilir. Adımların sonucunda ortaya çıkan nesnenin adı belirtilir.</p>	<h3>Sonuç</h3> <p>Nesnenin yapılışının sona erdiği belirtilir. Nesnenin ne şekilde kullanılacağı belirtilir. Adımların sonucunda ortaya çıkan nesnenin adı belirtilir.</p>



II. Kontext und Textsorte modellieren

Beschreiben AB 5. Seite 1

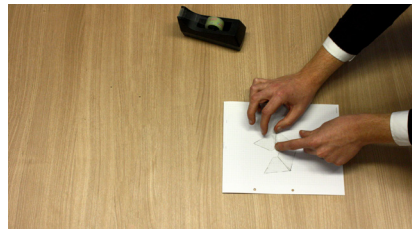
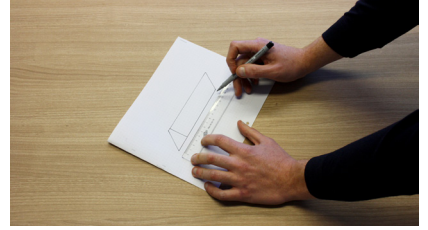
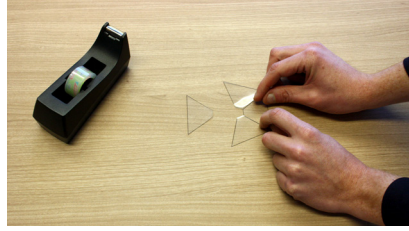
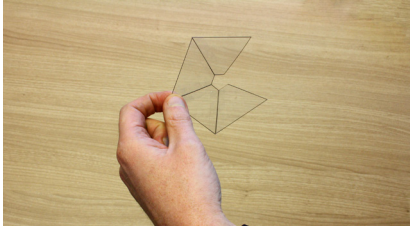
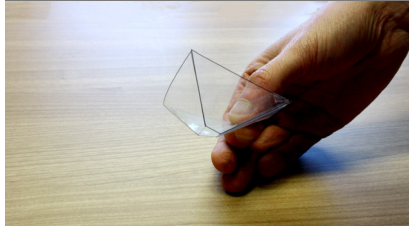
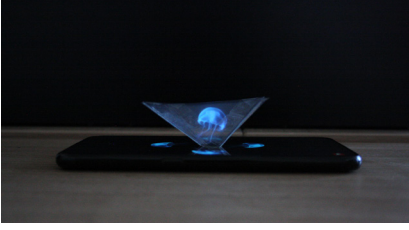


Banu

Banu, model metinde tarif edilen her adımın resmini çeker. Ancak çekmiş olduğu resimlerin sırası karışmış durumda. Bu resimleri doğru sıralayarak Banu'ya yardımcı olabilir misiniz?

Yönerge 1

Resimlere dikkatlice bakın ve doğru tümcelerle eşleştirin. Adımların doğru sıralamasına dikkat edin.





II. Kontext und Textsorte modellieren

Beschreiben AB 5. Seite 2



Son olarak ortaya çıkan piramit, dar ağızı telefon ekranının ortasına gelecek şekilde yerleştirilir. Cep telefonu hologram yansıtıcısı kullanıma hazırdır.

Sonra saydama çizilen yamuklar makasla kenarlarından kesilir.

Bir sonraki aşamada, kesilen dört yamuk eşit uzunluktaki kenarları yan yana gelecek şekilde masanın üstüne koyulur. Ortaya C harfine benzer bir şekil çıkar.

Şekilde yan yana getirilmiş olan kenarlar bantlanarak birleştirilir.

Cep telefonu hologram yansıtıcısı için gereken malzemeler: saydam, makas, cetvel, bant, kalem, A4 kareli kağıt ve cep telefonu.

Önce cetvel ve kalem yardımıyla boş bir A4 kareli kağıda toplam dört yamuk çizilir.

Ardından kağıdın üzerine bir saydam koyulur ve yamuklar bu saydama çizilerek kopyalanır.

Yamuklar tek parça haline getirildikten sonra, C şeklinin açık kalan iki kenarı bir araya getirilerek piramit şeklinde katlanır. Ardından iki kenar birbirine bantlanır.

Yamuğu çizerken alt kenar uzunluğunun 6 cm, üst kenar uzunluğunun 1 cm ve yüksekliğinin 3,5 cm olmasına dikkat edilir.

Çözüm

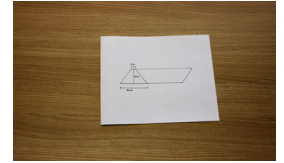
1. Cep telefonu hologram yansıtıcısı için gereken malzemeler: saydam, makas, cetvel, bant, kalem, A4 kareli kağıt ve cep telefonu.



2. Önce cetvel ve kalem yardımıyla boş bir A4 kareli kağıda toplam dört yamuk çizilir.



3. Yamuğu çizerken alt kenar uzunluğunun 6 cm, üst kenar uzunluğunun 1 cm ve yüksekliğinin 3,5 cm olmasına dikkat edilir.



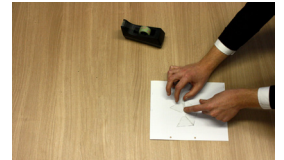
4. Ardından kağıdın üzerine bir saydam koyulur ve yamuklar bu saydama çizilerek kopyalanır.



5. Sonra saydama çizilen yamuklar makasla kenarlarından kesilir.



6. Bir sonraki aşamada, kesilen dört yamuk eşit uzunluktaki kenarları yan yana gelecek şekilde masanın üstüne koyulur. Ortaya C harfine benzer bir şekil çıkar.



7. Şekilde yan yana getirilmiş olan kenarlar bantlanarak birleştirilir.



8. Yamuklar tek parça haline getirildikten sonra, C şeklinin açık kalan iki kenarı bir araya getirilerek piramit şeklinde katlanır. Ardından iki kenar birbirine bantlanır.



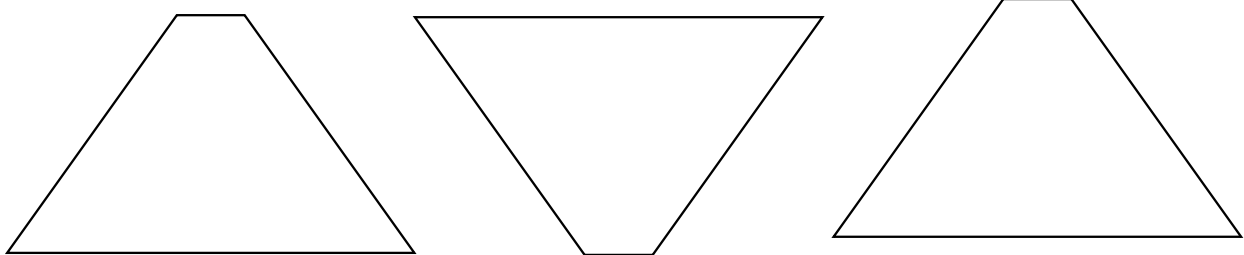
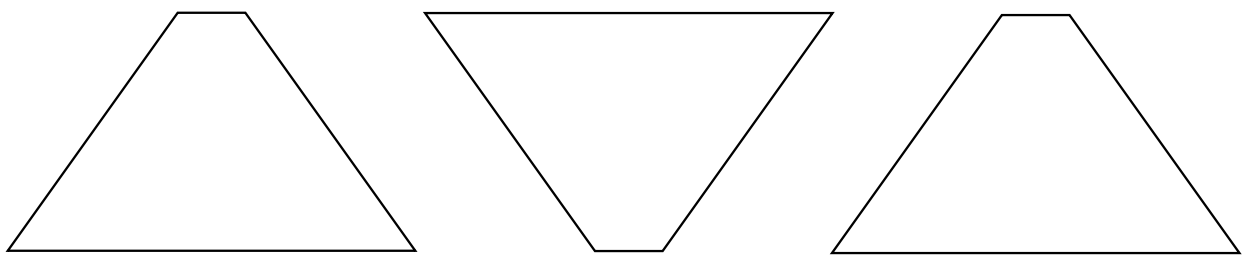
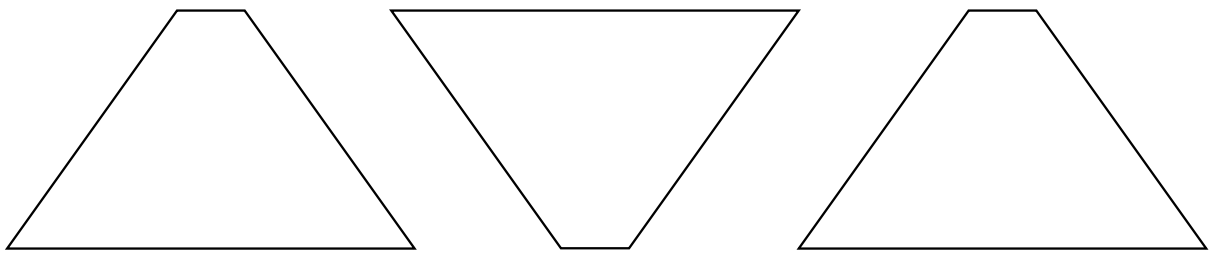
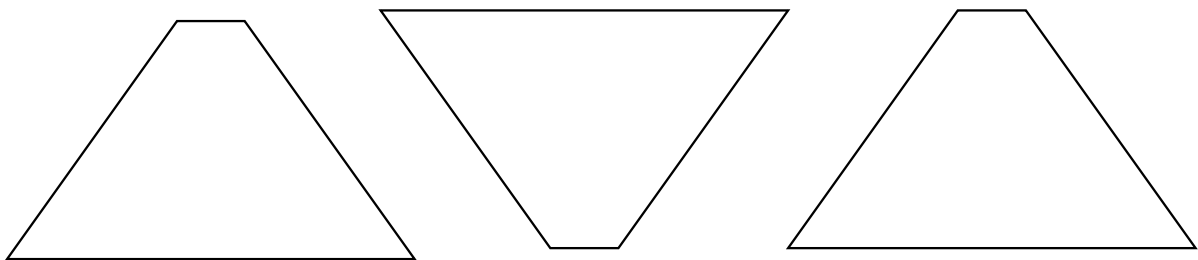
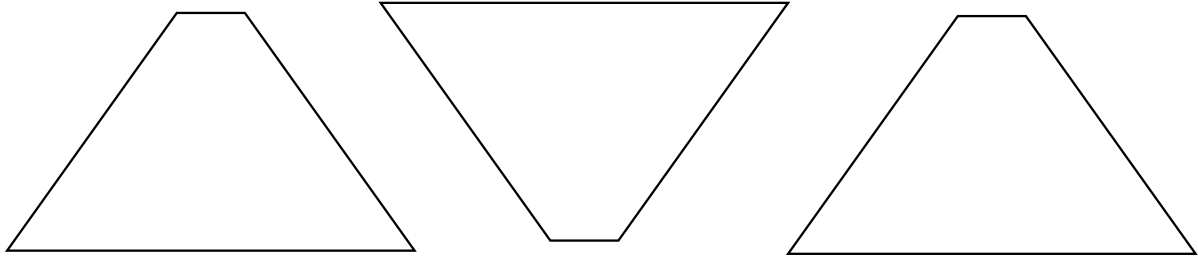
9. Son olarak ortaya çıkan piramit, dar ağızı telefon ekranının ortasına gelecek şekilde yerleştirilir. Cep telefonu hologram yansıtıcısı kullanıma hazırdır.





II. Kontext und Textsorte modellieren

Beschreiben AB 5. Seite 3





Model Metin - Cep Telefonu Hologram Yansıtıcısı

Giriş bölümünde yapılacak nesnenin adı ve nesnenin yapılışı için gerekli olan malzemelerin adı belirtilir.

Gelişme bölümünde ise, nesnenin yapılışı tarif edilirken nesnenin yapım aşamalarının kronolojik bir şekilde sıralanarak aktarılmasına dikkat edilmelidir. Bu yapım aşamaları, zaman belirteçleri (örn. önce, daha sonra, ardından) kullanılarak sıralanabilir. Okurun nesneyi yapabilmesi için, yapım aşamaları herhangi bir karışıklığa yol açmayacak şekilde açıkça dile getirilmelidir. Bu nedenle kullanılacak sözcükler de (ad, eylem, sıfat, belirteç vb.) özenle seçilmelidir. Ayrıca yapım aşamalarının her birinin metinde aktarılmasına dikkat edilmelidir. Metin, okurun nesneyi yapabilmesi için ayrıntılı bir şekilde yazılmalıdır.

Sonuç bölümünde, nesnenin yapılışının sona erdiği ve nesnenin ne şekilde kullanıldığı bilgisi verilir. Adımların sonucunda ortaya çıkan nesnenin adı belirtilir.



Model Metin - Cep Telefonu Hologram Yansıtıcısı

Dikkat et

Giriş bölümünde, nesnenin yapılışı için gerekli olan malzemelerin adı belirtilir.

Gelişme bölümünde, nesnenin yapılışı kronolojik bir sırayla tarif edilir. Bu yapım aşamaları, zaman belirteçleri (örn. *önce*, *daha sonra*, *ardından*) kullanılarak sıralanabilir. Okurun nesneyi yapabilmesi için ayrıntılı bir şekilde tarif edilmelidir.

Sonuç bölümünde, nesnenin yapılışının sona erdiği ve nesnenin ne için kullanıldığı bilgisi verilir.

Model Metinle İlgili Sorular

Yönerge 2

Metin parçalarını doğru sıraladığınızda bir model metin ortaya çıkacak:
Cep telefonu hologram yansıtıcısıyla ilgili model metni okuyun ve aşağıdaki soruları yanıtlayın.

1. Giriş bölümünde hangi bilgilere yer veriliyor?
2. Bu bilgiler giriş bölümünde yer almasaydı ne olurdu?
3. Gelişme bölümünde ne tarif ediliyor?
4. Gelişme bölümünde nasıl tarif ediliyor?
5. Metnin sonunda ne yazıyor?
6. Metinde farklı adımların olduğu nereden anlaşılıyor?
7. Metin, hangi kişinin bakış açısından yazılıyor?
8. Metinde hangi zaman kullanılıyor?



Kılavuz Kontrol Listesi



Yönerge 4

Bir kılavuz oluştururken bazı ölçütlere dikkat etmemiz gerekir. Kılavuz kontrol listesiyle, bu ölçütlerin gerçekleştirilip gerçekleştirilmediğini kontrol edebiliriz. Oluşturulan kılavuzda aşağıda belirtilen ölçütler yerine getirildiyse "evet", getirilmediyse "hayır" kutucuğunu işaretleyin.

	Evet	Hayır
İçeriksel özellikler		
Malzemelerin tümü belirtiliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tüm adımlar tarif ediliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adımların doğru sıralanmasına dikkat ediliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ayrıntılı bir şekilde tarif ediliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Yapılan tarif sayesinde okur nesneyi tam olarak yapabilir mi?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dilsel özellikler		
Şimdiki zaman (yapılı <u>y</u> or) veya geniş zaman (yapılı <u>r</u>) kullanılıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zaman belirteçleri (<i>ilk önce, sonra gibi</i>) kullanılıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Edilgen yapı (<u>çizil</u> ir, <u>kesil</u> ir) kullanılıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. tekil kişi (yapılı <u>rsun</u>) kullanılıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nesnel bir şekilde tarif ediliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Yapısal özellikler		
Metnin bir başlığı var mı?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Metnin bir giriş bölümü var mı?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Metnin bir gelişme bölümü var mı?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Metnin bir sonuç bölümü var mı?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Kılavuz metni yazarken nelere dikkat edilmeli? Aşağıdaki kutucuklardan kılavuzlarda bulunması gereken özellikleri seçtikten sonra, bu seçilen özellikleri dilsel ve içeriksel özellikler olmak üzere ikiye ayırın.

İçeriksel özellikler	Dilsel özellikler
...	...
...	...

heyecan yaratmak

5N1K sorularını yanıtlamak

malzemeleri saymak

1. tekil kişi (yapıyorum)
kullanarak yazmak

ayrıntılı bir şekilde tarif etmek

kendi görüşlerini yazmak

adımları doğru sıralamak

nesnel bir şekilde tarif etmek

geniş zaman (kesilir)
kullanmak2. tekil kişi (yapıyorsun)
kullanarak yazmakzaman belirteçleri (örn. *ilk önce*,
sonra, *daha sonra*) kullanmak

geçmiş zaman (kesti) kullanmak

edilgen yapı (kesilir) kullanmak



II. Gemeinsame Konstruktion

Beschreiben AB 1. Seite 1

Pipet Oyununun Yapılışı

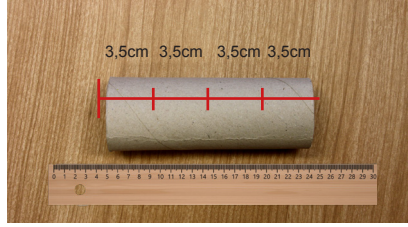
Yönerge 1

Aşağıdaki resimlerde pipet oyununun nasıl yapıldığı gösterilmektedir. Grubunuzla birlikte bu oyunu resimlerde gösterildiği gibi yapın.

1. resim



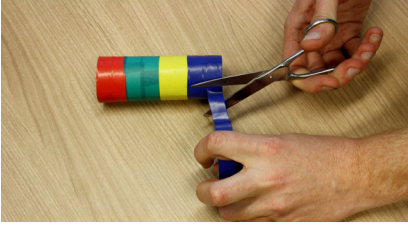
2. resim



3. resim



4. resim



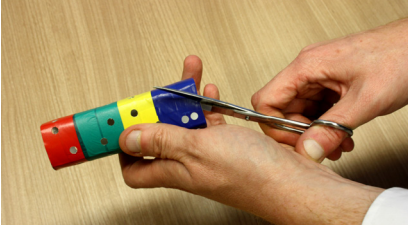
5. resim



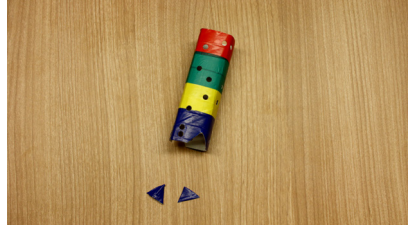
6. resim



7. resim



8. resim



9. resim



10. resim





II. Gemeinsame Konstruktion

Beschreiben AB 1. Seite 2

Aşağıdaki çizelgeye, her resim için ayrı ayrı olmak üzere, hangi malzemelerin kullanıldığını ve ne yapıldığını yazın/not edin.

Resimler	Hangi malzemeler kullanılıyor?	Ne yapılıyor?
Resim 1	<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>
Resim 2	<hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/>
Resim 3	<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>
Resim 4	<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>
Resim 5	<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>
Resim 6	<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>
Resim 7	<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>
Resim 8	<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>
Resim 9	<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>
Resim 10	<hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/>



II. Gemeinsame Konstruktion

Beschreiben AB 2.1.

Pipet Oyununun Yapılışı İçin Sözcük Kutucuğu

Kılavuz metnini yazarken bazı sözcükler aklınıza gelmezse, aşağıdaki sözcük kutucuğundan yararlanabilirsiniz.

Pipet oyununun yapılışı

Pipet oyunu – delgeç – makas – karton rulo – kırmızı – yeşil – sarı – mavi – bant – pipet – bilye

İlk önce – ölçmek – ayırmak – karton rulo – dört bölüm – 3,5 cm

Her bölüm – yapıştırmak – bant

Önce – kırmızı bant – sarı bant – yeşil bant – mavi bant – sonra

Karton rulo – ezmek

Bir sonraki adımda – delmek / delik açmak – delgeç – dört delik – her bölüm

Kesmek – makas – üçgen

Ardından – sokmak – dört farklı renkteki pipet – her bölüm

Son olarak – yerleştirmek – bilye

Hazır – pipet oyunu

Zaman Belirteçleri

Kılavuzlarda adımlar doğru bir şekilde sıralanmalıdır. Bu sıralama zaman belirteçleriyle belirtilir. Aşağıdaki kutucukta zaman belirteçleriyle ilgili örnekler bulabilirsiniz.

Kılavuz metnini yazarken hangi adımlar hangi zaman belirteçleriyle tarif edilmeli?

İlk adım **mavi** renkli belirteçlerle tarif edilebilir.

Daha sonraki adımlarda **yeşil** renkli belirteçler kullanılabilir.

Son adım için **siyah** renkli belirteçler kullanılabilir.

Önce giriş bölümünde gereken malzemeler sayılır.

Ardından "**önce, ilk önce, ilk olarak, en başta**" gibi zaman belirteçleriyle ilk adım tarif edilir. Bundan sonraki adımlar "**sonra, daha sonra, ardından, bir sonraki aşamada, bir sonraki adımda, bu aşamanın ardından, bundan sonra, ondan sonra, bundan önce**" gibi belirteçlerle ya da "**-DiktAn sonra, -mAdAn önce**" gibi eklerin kullanımıyla gerçekleştirilebilir.

Son adımı tarif ederken "**son olarak, en sonunda**" gibi belirteçler kullanılabilir.



II. Gemeinsame Konstruktion

Beschreiben AB 3.

Grubun Kılavuzuna İlişkin Dönüt Formu



Yönerge 1

Diğer grubun yazdığı kılavuzu dikkatlice okuyun. Kılavuz kontrol listesiyle, bu ölçütlerin gerçekleştirilip gerçekleştirilmediğini kontrol edebiliriz. Oluşturulan kılavuzda aşağıda belirtilen ölçütler yerine getirilmişse "evet", getirilmemişse "hayır" kutucuğunu işaretleyin.

	Evet	Hayır
İçeriksel özellikler		
Malzemelerin tümü belirtiliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tüm adımlar tarif ediliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adımların doğru sıralanmasına dikkat ediliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ayrıntılı bir şekilde tarif ediliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Yapılan tarif sayesinde okur nesneyi tam olarak yapabilir mi?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dilsel özellikler		
Şimdiki zaman (yapılı <u>yor</u>) veya geniş zaman (yapılı <u>r</u>) kullanılıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zaman belirteçleri (<i>ilk önce, sonra gibi</i>) kullanılıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Edilgen yapı (çizil <u>ir</u> , kesil <u>ir</u>) kullanılıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. tekil kişi (yapıyorsa <u>n</u>) kullanılıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nesnel bir şekilde tarif ediliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Yapısal özellikler		
Metnin bir başlığı var mı?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Metnin bir giriş bölümü var mı?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Metnin bir gelişme bölümü var mı?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Metnin bir sonuç bölümü var mı?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Pipet Oyununun Yapılışı

Pipet Oyununun Yapılışı

Pipet oyununun yapılışı için gereken malzemeler: bir cetvel, bir delgeç, bir makas, bir karton rulo, bir kırmızı, bir mavi, bir yeşil ve bir sarı bant, dört kırmızı, dört mavi, dört yeşil ve dört sarı pipet, on ahşap bilye ve bir siyah bilye.

Önce karton rulonun üzerine bir cetvel yardımıyla her biri 3,5 cm uzunluğunda olan dört bölüm çizilir. Ardından her bölüm farklı renkte bir bantla kaplanır: Sırasıyla önce kırmızı bant ile başlanıp sarı, yeşil ve mavi bant ile devam edilir. Bantlama işlemi bittikten sonra karton rulo yatay olarak koyulur ve el yardımıyla üstüne bastırılarak yassılaştırılır/ezilir. Daha sonra delgeç ile her bölüme dört delik açılır. Bu aşamadan sonra makas ile rulonun alt kısmına karşılıklı iki üçgen kesilir. Bir sonraki aşamada rulo üçgenlerin bulunduğu kısım aşağıda olacak şekilde dik olarak koyulur. Sonraki adımda her bölüme dört pipet sokulur. Bunu yaparken her bölümde bir kırmızı, bir mavi, bir yeşil ve bir sarı pipetin olmasına dikkat edilir. Son olarak on bir bilye rulonun üstüne dökülmeyecek şekilde yerleştirilir/doldurulur. El yapımı pipet oyunu kullanıma hazırdır.



II. Gemeinsame Konstruktion

Beschreiben AB 4. Seite 1

Edilgen Yapı

Eğer eylemi yapan kişiden (kim?) çok, yapılan eylemin (ne?) ön planda olması gerekiyorsa tümcede edilgen yapı kullanılır.

Örneğin: *Tolga camı kırdı.* (Etken tümce)

Cam kırıldı. (Edilgen tümce)

Yönerge 1

Aşağıda bir kek tarifinin iki farklı versiyonunu bulabilirsiniz. A versiyonunda yapılacak kek, *şimdiki zaman* ve *1. çoğul kişi (biz)* kullanılarak tarif ediliyor. B versiyonunda ise, *edilgen yapı* ve *geniş zaman* kullanılıyor. B versiyonunda boş bırakılan yerleri *edilgen yapı* ve *geniş zaman* eklerini kullanarak doldurun.

Kek tarifi – A versiyonu

İlk önce yumurtaları bir kabın içine **kırıyoruz**, üzerine toz şeker **ilave ediyoruz**. Ardından bir mikser yardımıyla krema haline gelene kadar **çırpıyoruz**. Süt, yağ ve rendelenmiş limon kabuğunu ekledikten sonra çırpıma **devam ediyoruz**. Daha sonra un, kabartma tozu ve vanilyayı hazırladığımız karışıma **ekliyoruz**. Tüm malzemeleri mikserle **karıştırıyoruz**. Sonra kek kalıbını tereyağı ile **yağlıyoruz**. Hazırladığımız harcı kek kalıbına **döküyoruz** ve üzerini bir spatula yardımıyla **düzleştiriyoruz**. Önceden 170 derecede **ısıttığımız** fırında yaklaşık 40-45 dakika **pişiriyoruz**. Kekimizi dinlendirdikten sonra **servis edebiliriz**. Afiyet olsun.

Kek tarifi – B versiyonu

İlk önce yumurtalar bir kabın içine kırılır üzerine toz şeker ilave edilir. Ardından bir mikser yardımıyla krema haline gelene kadar çırpılır. Süt, yağ ve rendelenmiş limon kabuğu eklendikten sonra çırpıma devam _____ (etmek). Daha sonra un, kabartma tozu ve vanilya hazırlanan karışıma _____ (eklemek). Tüm malzemeler mikserle _____ (karıştırmak). Sonra kek kalıbı tereyağı ile _____ (yağlamak). Hazırlanan harç kek kalıbına _____ (dökmek) ve üzeri bir spatula yardımıyla _____ (düzleştirmek). Önceden 170 derecede ısıt___miş fırında yaklaşık 40-45 dakika _____ (pişirmek). Kek dinlendir___dikten sonra servis _____ (etmek). Afiyet olsun.



II. Selbstständiges Schreiben

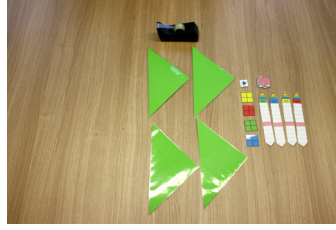
Beschreiben AB 1. Seite 1

Oyun Tahtasının Yapılışı

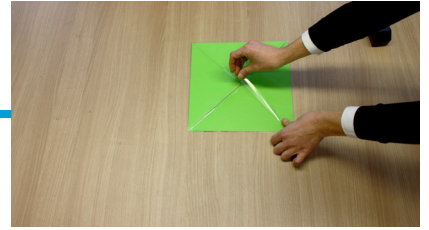
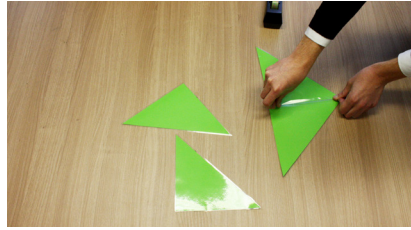
Yönerge 1

Aşağıdaki resimlerde oyun tahtasının nasıl yapıldığı gösterilmektedir. Grubunuzla birlikte bu oyun tahtasını resimlerde gösterildiği gibi yapın.

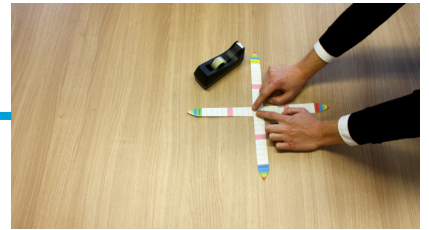
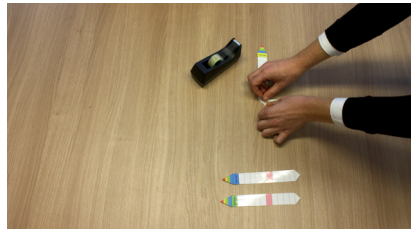
Adım 1



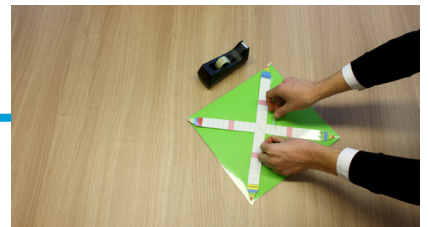
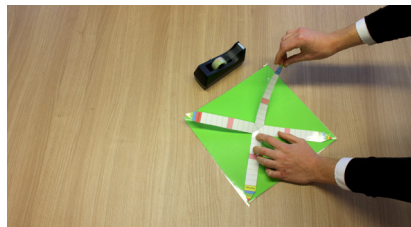
Adım 2



Adım 3



Adım 4



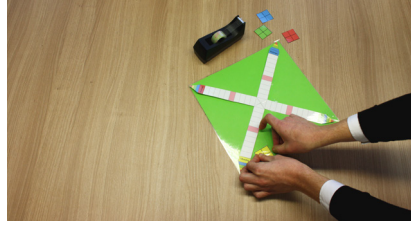


II. Selbststndiges Schreiben

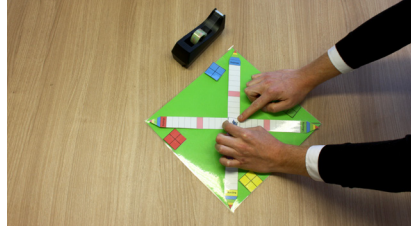
Beschreiben AB 1. Seite 2

Oyun Tahtasının Yapılışı

Adım 5



Adım 6



Adım 7



Adım 8





II. Selbststndiges Schreiben

Beschreiben AB 1. Seite 3

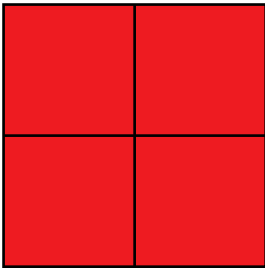
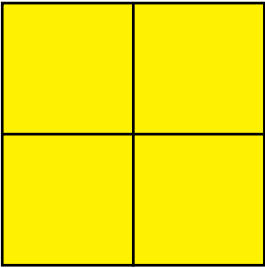
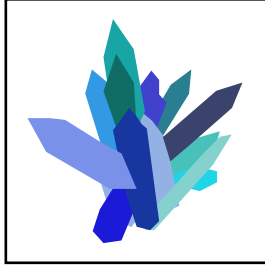
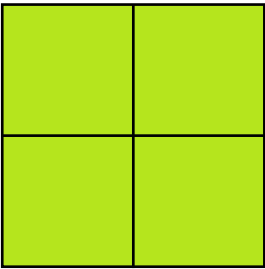
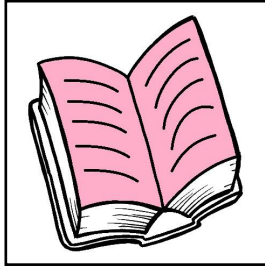
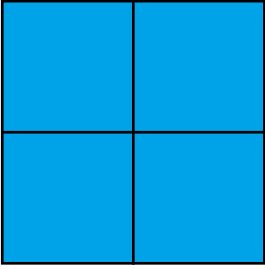
Sayfa 3 ve 4'teki şekilleri kesin. Ayrıca, sayfa 1 „Adım 1'de“ göreceğiniz gibi dört tane üçgene ihtiyacınız var. Bir kartonun üzerine dört tane üçgen çizerek kesin. Parçaları birleştirmek için bir yapıştırıcıya ya da yapıştırıcı banda ihtiyacınız olacak.





II. Selbstständiges Schreiben

Beschreiben AB 1. Seite 4





II. Selbstständiges Schreiben

Beschreiben AB 1. Seite 5

Yönerge 2

Oyun tahtasını önce grubunuzda yapın. Aşağıdaki çizelgeye her adım için ayrı ayrı olmak üzere hangi malzemelerin kullanıldığını ve ne yapıldığını not edin.

Adımlar	Hangi malzemeler kullanılıyor?	Ne yapılıyor?
Adım 1	<hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/>
Adım 2	<hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/>
Adım 3	<hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/>
Adım 4	<hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/>
Adım 5	<hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/>
Adım 6	<hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/>
Adım 7	<hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/>
Adım 8	<hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/>



II. Selbstständiges Schreiben

Beschreiben AB 1. Seite 7

Differenzierungsmaterial Arbeitsblatt 1

Oyun Tahtasının Yapılışı İçin Sözcük Kutucuğu

Kılavuz metnini yazarken bazı sözcükler aklına gelmezse, aşağıdaki sözcük kutucuğundan yararlanabilirsiniz.



oyun alanı – üçgen – bant – kitap resmi – kare – dik açı – kristal – kağıt şeridi – artı işareti – bantlamak – koymak – (yan yana) yerleştirmek – yapıştırmak – çapraz

oyun alanı – üçgen – bant – kitap resmi – kare – dik açı – kristal – kağıt şeridi – artı işareti – bantlamak – koymak – (yan yana) yerleştirmek – yapıştırmak – çapraz

oyun alanı – üçgen – bant – kitap resmi – kare – dik açı – kristal – kağıt şeridi – artı işareti – bantlamak – koymak – (yan yana) yerleştirmek – yapıştırmak – çapraz

oyun alanı – üçgen – bant – kitap resmi – kare – dik açı – kristal – kağıt şeridi – artı işareti – bantlamak – koymak – (yan yana) yerleştirmek – yapıştırmak – çapraz

oyun alanı – üçgen – bant – kitap resmi – kare – dik açı – kristal – kağıt şeridi – artı işareti – bantlamak – koymak – (yan yana) yerleştirmek – yapıştırmak – çapraz

oyun alanı – üçgen – bant – kitap resmi – kare – dik açı – kristal – kağıt şeridi – artı işareti – bantlamak – koymak – (yan yana) yerleştirmek – yapıştırmak – çapraz

oyun alanı – üçgen – bant – kitap resmi – kare – dik açı – kristal – kağıt şeridi – artı işareti – bantlamak – koymak – (yan yana) yerleştirmek – yapıştırmak – çapraz



II. Selbstständiges Schreiben

Beschreiben AB 2. Seite 1

Kılavuza İlişkin Dönüt Formu



Yönerge 1

Yazmış olduğunuz kılavuzları grubunuzla birlikte dikkatlice okuyun! Aşağıdaki kontrol listesiyle, kılavuzlarınızda ölçütlerin gerçekleştirilip gerçekleştirilmediğini kontrol edin. Son olarak kılavuzlarınızı karşılaştırıp en anlaşılır olan kılavuzu seçin.

	Evet	Hayır
İçeriksel özellikler		
Malzemelerin tümü belirtiliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tüm adımlar tarif ediliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adımların doğru sıralanmasına dikkat ediliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ayrıntılı bir şekilde tarif ediliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Yapılan tarif sayesinde okur nesneyi tam olarak yapabilir mi?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dilsel özellikler		
Şimdiki zaman (yapılı <u>yor</u>) veya geniş zaman (yapılı <u>r</u>) kullanılıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zaman belirteçleri (<i>ilk önce, sonra gibi</i>) kullanılıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Edilgen yapı (çizil <u>ir</u> , kesil <u>ir</u>) kullanılıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. tekil kişi (yapıyors <u>un</u>) kullanılıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nesnel bir şekilde tarif ediliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Yapısal özellikler		
Metnin bir başlığı var mı?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Metnin bir giriş bölümü var mı?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Metnin bir gelişme bölümü var mı?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Metnin bir sonuç bölümü var mı?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Model Metin

Oyun Tahtasının Yapılışı

Oyun tahtasının yapılışı için gereken malzemeler: dört yeşil üçgen, bir bant, dört kağıt şeridi, iki sembol kartı (kitap ve kristal), bir kırmızı, bir sarı, bir mavi ve bir yeşil kare.

Önce iki üçgen kısa kenarları yan yana gelecek şekilde yerleştirilir ve bantla yapıştırılır. Böylece büyük bir üçgen elde edilir. Aynı işlem geriye kalan iki üçgenle de yapılır. Ardından bu iki büyük üçgen uzun kenarları yan yana gelecek şekilde yerleştirilir ve bantlanır. Böylelikle kare şeklinde olan bir oyun alanı elde edilir/ortaya çıkar. Bir sonraki aşamada dört kağıt şeridi bir ucu birbirine de gelecek şekilde koyulur ve bantlanır. Ortaya bir artı işareti çıkar. Daha sonra artı işareti çapraz bir şekilde oyun alanının üzerine yerleştirilip bantla yapıştırılır. Bunu yaparken artı işaretinin uçlarının oyun alanının köşelerine denk gelmesine dikkat edilir. Oyun alanının her köşesine belirtilen sırayla renkli bir kare yapıştırılır: Sol üst köşede kırmızı, sol alt köşede sarı, sağ üst köşede mavi ve sağ alt köşede yeşil bir kare. Üzerinde kristal olan kart artı işaretinin tam ortasına gelecek şekilde yapıştırılır. Son olarak üzerinde kitap olan kart oyun alanının üst kısmının ortasına gelecek şekilde yapıştırılır. Oyun tahtası kullanıma hazırdır.

2.1. BESCHREIBEN

2.1.2. Didaktischer Kommentar und Lösungsvorschläge

Reihenverlaufsplan

Fachliche Lernziele	Thema	Sprachliche Lernziele
Instruktionstext „Bauanleitung“ (Block 1) Sprachliche Handlung: Beschreiben		
Kontext modellieren	Sachtextsorte: Anleitungen / Instruktionstext Einen Turm bauen – mündliches Anleiten	Die Schülerinnen und Schüler können <ul style="list-style-type: none"> - ihr Vorwissen bezüglich Anleitungen aktivieren - mündlich einen Handlungsablauf beschreiben - erarbeiten, wie man adressatenorientiert anleitet - den Zweck der sprachlichen Handlung und der Textsorte reflektieren
Textsorte modellieren	Eine Bauanleitung untersuchen: Bau eines Smartphone-Hologramm-Projektors Erstellen einer Checkliste bezüglich der Merkmale einer Bauanleitung	Die Schülerinnen und Schüler können <ul style="list-style-type: none"> - die Merkmale einer Bauanleitung (Vollständigkeit, Strukturiertheit, Präzision) erarbeiten - die sprachlichen Mittel (wie z.B. Temporaladverbien, Lokaladverbien, Unpersönlichkeit) untersuchen - Aufbau und Struktur einer Bauanleitung untersuchen
Gemeinsame Konstruktion	Eine Bauanleitung schreiben: Bau eines Trinkhalm-Spiels Scaffolds Peer-Feedback zu den verfassten Bauanleitungen	Die Schülerinnen und Schüler können <ul style="list-style-type: none"> - sich die Handlungsschritte für den Bau eines Trinkhalm-Spiels erarbeiten - mündlich die Formulierungen beim Schreiben einer Bauanleitung erproben - kooperativ eine Bauanleitung schreiben - eine Bauanleitung im Hinblick auf ihre inhaltlichen, sprachlichen und textuellen Merkmale anhand einer Checkliste bewerten - Feedback zu den Textprodukten anhand eines Feedbackbogens geben

Reihenverlaufsplan

Fachliche Lernziele	Thema	Sprachliche Lernziele
Selbstständiges Schreiben	Eine Bauanleitung schreiben: Bau eines Spielbretts	Die Schülerinnen und Schüler können <ul style="list-style-type: none"> - sich die Handlungsschritte für den Bau eines Spielbretts erarbeiten - eigenständig eine Bauanleitung schreiben - eine Bauanleitung im Hinblick auf ihre inhaltlichen, sprachlichen und textuellen Merkmale anhand einer Checkliste bewerten - Feedback zu den Textprodukten anhand eines Feedbackbogens geben

Phase: Kontext und Textsorte modellieren (Erste Doppelstunde)

Sequenzvorschlag:

(ca. 90 Minuten)

Stundenverlauf	Material	Kommunikations- und Sozialformen	Möglichkeiten zur Differenzierung
Einstieg mit F 1. & F 2. (10 Minuten)	F 1.: Rezept F 2.: Mindmap	Plenum	
Erarbeitung I mit F 3. und AB 1. (10 Minuten)	F 3.: Einen Turm bauen Zusatzmaterial: Bausteine AB 1.: Einen Turm bauen Rollenkarten AB 2.: Beobachtungsbogen	Arbeit im Plenum SuS, die bauen Einzelarbeit	
Reflexion (5-10 Minuten)	Ergebnisse aus AB 2.: Beobachtungsbogen	Arbeit im Plenum	
Sicherung 1 durch (5 Minuten)	Folie oder Tafel	Arbeit im Plenum	
Erarbeitung 2 durch AB 3. und Sicherung 2 durch (15 Minuten)	AB 3. Seite 1 & 2: Modelltext AB 4.: Vergleich Modelltexte F 4.: Lösung Modelltext	Arbeit im Plenum Arbeit im Plenum	
Erarbeitung 3 durch (10-15 Minuten)	AB 5. Seite 3: Trapeze (Folieneinstücke)	Gruppenarbeit	AB 5. Seite 4: Textlupen AB 5. Seite 5: Fragen zum Modelltext
Erarbeitung 4 durch AB 5. Seite 6 und Sicherung 4 durch AB 5. Seite 7 (20 Minuten)	AB 5. Seite 6: Checkliste erstellen AB 5. Seite 7: : Checkliste	Gruppenarbeit Arbeit im Plenum	AB 5. Seite 7 als Folie

Erläuterungen zu den Materialien

F 1. Rezept: Als Einstieg wird eine Folie mit einem Rezept, das in einer Bilderreihenfolge dargestellt wird, gezeigt. Die Schülerinnen und Schüler werden gefragt, ob sie solche Anleitungen kennen. Außerdem können an der Tafel oder einem anderen geeigneten Medium weitere Formen von Anleitungen gesammelt werden (z.B. YouTube Tutorial, Aufbauanleitung für Möbel, Anleitung zum Zusammenbau von Bausteinen, Bedienungsanleitung, etc.). Auf diese Weise soll das Vorwissen der Schülerinnen und Schüler aktiviert werden und das Interesse geweckt werden. Am Schluss führt die Lehrkraft den Begriff **Anleitung** ein.

F 2. Mindmap: Die Mindmap wird als Folie aufgelegt. Es wird reflektiert, was Anleitungen sind, wann, wofür sie verwendet werden und worauf man beim Schreiben von Anleitungen achten muss. Die Unterschiede zwischen mündlichen und schriftlichen Anleitungen können zudem thematisiert werden. Die Mindmap wird für alle Schülerinnen und Schüler sichtbar an die Wand projiziert. Alternativ kann sie an der Tafel erstellt werden oder den Schülerinnen und Schülern als AB zur Verfügung gestellt werden.

F 3. Einen Turm bauen: Diese handlungsorientierte Aufgabe (Bau eines Turms) eignet sich gut für die Arbeit im Plenum sowie in Gruppen. Es findet ein Bezug zur Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler statt, da ihnen das Bauen mit Bausteinen vermutlich aus dem Alltag bekannt ist.

Die Handlungsanweisungen zur Aufgabe findet sich auf F 2. und kann mit einem Beamer oder anderen geeigneten Medium an die Wand projiziert werden. Alternativ kann die Handlungsanweisung auch von der Lehrkraft mündlich vorgetragen werden. Für diese Aufgabe werden aus der Klasse zwei Schülerinnen und Schüler ausgewählt. Diese zwei Schülerinnen und Schüler sitzen Rücken an Rücken, so dass die anderen Schülerinnen und Schüler sie sehen können. Beide Schülerinnen und Schüler erhalten jeweils eine Rollenkarte (**AB 1.**) und dieselbe Anzahl an Bausteinen, die in Form und Farbe übereinstimmen sollten. Zunächst lesen die beiden Schülerinnen und Schüler ihren Arbeitsauftrag laut vor. Schülerin 1 oder Schüler 1 baut einen Turm aus Bausteinen und beschreibt gleichzeitig mündlich den Bau des Turms genau. Schülerin 2 oder Schüler 2 baut genau nach der Beschreibung. Sie oder er darf währenddessen keine Fragen stellen. Anschließend werden die Ergebnisse abgeglichen. Abweichungen werden besprochen.

Die restlichen Schülerinnen und Schüler beobachten den Vorgang des Bauens und des Beschreibens durch Schüler/in 1 sowie den Vorgang des Nachbauens durch Schüler/in 2 und beantworten dabei die Fragen im Beobachtungsbogen (**AB 2.**).

Im Anschluss an das Bauen und Nachbauen erhalten Schülerin 1 oder Schüler 1 und Schülerin 2 oder Schüler 2 jeweils eine Reflexionskarte (**AB 1.**), die sie laut vorlesen und nacheinander beantworten. Abschließend wird reflektiert:

- **An die Schülerin oder den Schüler 1:**
Welche Schwierigkeiten hattest du bei der Beschreibung des Aufbaus?
- **An die Schülerin oder den Schüler 2:**
Was hat dir gefallen? Was hat dir nicht gefallen bei der Beschreibung des Aufbaus? Was hättest du bei der Beschreibung des Aufbaus anders beschrieben?
- **An die beobachtenden Schülerinnen und Schüler:**
Was hat euch an der Beschreibung gefallen?
Sind die Türme der beiden Schülerinnen und Schüler gleich? Wenn nein, welche Unterschiede habt ihr zwischen den Türmen festgestellt?

Arbeitsblatt 3 und 4 (Modelltext + Variation Modelltexte):

AB 3.: Der inhaltlich und visuell strukturierte Modelltext wird im Plenum gelesen. Anhand des Modelltextes werden die inhaltlichen, sprachlichen und textuellen Merkmale einer schriftlichen Bauanleitung erarbeitet. Die textuellen Merkmale (einleitender Satz/Teil, Hauptteil und abschließender Satz/Teil) sind visuell dargestellt. Durch die farbliche Einteilung der Struktur und die Angabe des Zweckes wird der Text für die Schülerinnen und Schüler verständlich.

Erläuterungen zu den Materialien

AB 4.: Die Variationen des Modelltextes können optional eingesetzt werden. Die drei Formen des Modelltextes werden im Plenum gemeinsam verglichen. Nach der Besprechung werden die Schülerinnen und Schüler auf die sprachlichen Variationen (du-Form, Passiv) aufmerksam gemacht.

AB 5. Seite 1 & 2 Aufgabe 1:

Schülerinnen und Schüler müssen die Bilder zu den Schritten des Modelltextes in die richtige Reihenfolge bringen und den Sätzen passend zuordnen. So erarbeiten sie den Modelltext. Die Lösung kann mit Hilfe des Lösungsblattes überprüft werden.

F 4. (Sicherung II): Die Lösung zu Aufgabe 1 wird auf einem geeigneten Medium präsentiert und im Plenum besprochen. Im Plenum wird der Modelltext in richtiger Reihenfolge mit den zugehörigen Bildern dargestellt und den Abschnitten (Einleitung, Hauptteil, Schluss) zugeordnet. Auf diese Weise soll eine gemeinsame Arbeitsgrundlage geschaffen werden.

AB 5. Seite 3: Bastelmaterialien (Erarbeitung III): Schülerinnen und Schüler basteln in Vierergruppen den Smartphone-Hologramm-Projektor und setzen ihn nach dem Basteln ein. Die Materialien (Trapeze, Tesafilm) zum Basteln werden den Schülerinnen und Schülern zur Verfügung gestellt. Die Trapeze müssen auf einer Folie übertragen werden. Dazu wird das Arbeitsblatt unter eine Folie gelegt und die Umrisse werden mit einem Foliestift und einem Lineal nachgezeichnet. Alternativ kann dieses Arbeitsblatt auf eine Folie gedruckt werden, dann entfällt dieser Schritt. Sie können entweder ausgeschnitten (insgesamt 4 Stück pro Gruppe) verteilt werden oder werden zum Ausschneiden an die Schülerinnen und Schüler gegeben.

Für den Einsatz des Smartphone-Hologramm-Projektors wird neben einem Smartphone ein Hologramm-Video benötigt. Die Hologramm-Videos sind zusätzliches Material für die Gruppenarbeit und können über die folgenden Links abgerufen werden [Stand: 20.11.2020]:

- 10 hour Jellyfish Hologram:
https://www.youtube.com/watch?v=CIszi2Kv_lk
- Smartphone Hologram Projector – Free Molds and Video -Just Print!:
https://www.youtube.com/watch?v=z_xVCSyoo_c

AB 5. Seite 4 (Textlupen): Die Textlupen dienen als Vertiefung des zuvor Besprochenen und als Vorbereitung auf die nächste Übung. Die Textlupen können optional eingesetzt werden. Die Textlupen können ausgeschnitten (und evtl. auf Pappe geklebt) werden und für die weitere Arbeit mit Bauanleitungen genutzt werden.

AB 5. Seite 5: Neben den Textlupen dienen die Fragen zum Modelltext als Vertiefung und Vorbereitung auf die nächste Aufgabe. Die Fragen werden im Plenum besprochen.

AB 5. Seite 6: (Checkliste): In der Gruppenarbeitsphase findet ein mündliches Aushandeln bezüglich der Merkmale einer Anleitung statt. Die Gruppen einigen sich auf eine gemeinsame Checkliste und halten diese auf dem Arbeitsblatt fest. Alternativ kann das Arbeitsblatt auf Folien gedruckt werden, damit jede Gruppe eine Checkliste auf einer Folie erstellen kann. Die Folien werden dann im Plenum präsentiert und verglichen.

Anschließend stellen die Gruppen ihre Ergebnisse im Plenum vor. Die übrigen Schülerinnen und Schüler hören aktiv zu und äußern sich anschließend in der Reflexionsphase.

AB 5. Seite 7: Alle Schülerinnen und Schüler erhalten die vollständige Checkliste. Die Lehrkraft stellt die Checkliste im Plenum mit inhaltlichen, sprachlichen und textuellen Merkmalen einer Anleitung vor und bespricht diese mit den Schülerinnen und Schülern.

Phase: Gemeinsame Konstruktion (Zweite Doppelstunde)

Sequenzvorschlag:

(ca. 90 Minuten)

Stundenverlauf	Material	Kommunikations- und Sozialformen	Möglichkeiten zur Differenzierung
Einstieg mit F 1. und Wiederholung der letzten Stunde (10 Minuten)	F 1. Merkmale von Anleitungen	Plenum	
Erarbeitung mit AB 1., AB 2. & AB 3. (50-60 Minuten)	AB 1. (Bilder zum Trinkhalm-spiel, Tabelle zum Ausfüllen) AB 2. (Vorlage Bauanleitung / Schreibaufgabe)	Gruppenarbeit	AB 2.1. (Scaffolding zu Satzgeländern und Temporaladverbien)
Sicherung (15-20 Minuten)	AB 3. (Feedbackbogen Checkliste) F 2. Lösung	Plenum	
Hausaufgaben (optional) mit AB 4.	AB 4. Seite 1 & 2 (Übungen zur Unpersönlichkeit)	Einzelarbeit	

Erläuterungen zu den Materialien

F 1.: Der Einstieg dient der Aktivierung des Vorwissens aus der letzten Stunde. Dabei stellt die Lehrkraft folgende Frage: „In der letzten Stunde hatten wir uns mit der Textsorte Anleitung beschäftigt und die Merkmale einer Bauanleitung untersucht. Könnt ihr die richtigen Merkmale einer Bauanleitung auf der Folie auswählen?“ Die Lehrkraft projiziert die Folie an die Wand. Nachdem die richtigen Merkmale von den Schülerinnen und Schülern ausgewählt wurden, werden sie den inhaltlichen und sprachlichen Merkmalen zugeordnet. So soll das Wissen bezüglich der Merkmale einer Bauanleitung gefestigt werden.

AB 1. Seite 1 & 2 Materialien zum Basteln des Trinkhalmspiels: Die Schülerinnen und Schüler werden in Vierergruppen eingeteilt und erhalten das Arbeitsblatt 1 (Seite 1 & 2) (Trinkhalm-Spiel) und die Bastelmaterialien. Die benötigten Materialien sind auf Bild 1 auf dem Arbeitsblatt 1, Seite 1 zu sehen und bestehen aus Haushaltsmaterialien. Diese Materialien können auch von den Schülerinnen und Schülern mitgebracht werden. Sie bauen zunächst gemeinsam das Trinkhalmspiel auf und erarbeiten sich die Handlungsschritte, die sie für die Schreibphase benötigen. Beim Bauen des Spiels werden zu jedem Handlungsschritt die verwendeten Materialien und ausgeführten Handlungen notiert.

Während der Gruppenarbeitsphase übernimmt jede Person jeweils eine Rolle (Schreiber, Zeitmanager, Materialverantwortlicher, Lautstärkewächter).

AB 2.: Auf der Grundlage der Notizen auf dem Arbeitsblatt 1, Seite 2 verfassen die Schülerinnen und Schüler gemeinsam eine Anleitung zum Bau des Trinkhalm-Spiels. Dabei können die Schülerinnen und Schüler auf die Materialien (z.B. Modelltext, Textlupen und Checkliste) aus den vorherigen Stunden zurückgreifen.

Aufgabenstellung: Beschreibt in eurer Gruppe genau den Bau des abgebildeten Trinkhalm-Spiels mit Hilfe eurer Notizen, die ihr auf dem Arbeitsblatt 1, Seite 2 festgehalten habt. Schreibt so, dass jemand dieses Trinkhalm-Spiel nachbauen kann, ohne die Bilder zu sehen.

AB 2.1.: Dieses Arbeitsblatt kann als Scaffolding eingesetzt werden. Auf dem Arbeitsblatt werden Satzglieder und Temporaladverbien angeboten. Die Scaffolds können als Hilfestellung dienen, den Text zu verfassen.

AB 3.: Nach der Schreibphase lesen die Gruppen ihre Texte im Plenum vor. Die Rückmeldung zu den Textprodukten erfolgt in Form eines Gruppen-Feedbacks, bei dem es wechselseitige Rückmeldungen zwischen den Gruppen unter Rückgriff auf die Checkliste gibt (z.B. Gruppe A gibt an Gruppe B ein Feedback, Gruppe B an Gruppe C, usw.).

Alternativ können die Textprodukte der Gruppen kopiert werden und jeder Gruppe wird das Textprodukt einer anderen Gruppe zur Verfügung gestellt (z.B. Text von Gruppe A an Gruppe B, Text von Gruppe B an Gruppe C) oder es werden den Schülerinnen und Schülern alle Gruppentexte bereitgestellt.

F 2.: Zum Abschluss der Unterrichtsstunde wird dem Plenum eine Musterlösung präsentiert. Die Musterlösung wird gemeinsam besprochen und es werden letzte Fragen geklärt.

AB 4. Seite 1 & 2: Das Arbeitsblatt 4 kann als Hausaufgabe eingesetzt werden. Durch die Übungen wird die Unpersönlichkeit eingeführt. Dabei wird sprachliche Bildung des Passivs beleuchtet.

Phase: Selbstständiges Schreiben (Dritte Doppelstunde)

Sequenzvorschlag:

(ca. 90 Minuten)

Stundenverlauf	Material	Kommunikations- und Sozialformen	Möglichkeiten zur Differenzierung
Einstieg (Wiederholung der letzten Stunde) (10 Minuten)	Gegenstand: Trinkhalm-Spiel	Plenum	
Erarbeitung (60 Minuten)	AB 1. Seite 1 & 2 (Bilder zum Spielbrett) AB 1. Seite 3 & 4 (Materialien zum Bau des Spielbretts) AB 1. Seite 5 (Tabelle für Notizen) AB 1. Seite 6 (Vorlage Bauanleitung / Schreibaufgabe)	Gruppenarbeit Einzelarbeit Einzelarbeit	AB 1.1.: Wörter-Kasten
Sicherung I (10 Minuten)	AB 2. Seite 1 (Checkliste) AB 2. Seite 2 (Feedbackbogen)	Gruppenarbeit	
Reflexion und Sicherung II (10 Minuten)	F 1. (Musterlösung)	Plenum	

Erläuterungen zu den Materialien

Am Anfang der Stunde zeigt die Lehrkraft das in der letzten Stunde gebastelte Trinkhalm-Spiel und fragt die Schülerinnen und Schüler Folgendes: „Ihr habt in der letzten Stunde dazu eine Bauanleitung verfasst. erinnert euch, in welcher Reihenfolge ihr das Spiel aufgebaut habt?“ Somit wird das Vorwissen aus der letzten Stunde aktiviert.

AB 1. Seite 1-5: Die Schülerinnen und Schüler werden in Kleingruppen eingeteilt und erhalten die Bastelmaterialien für ein neues Spiel (Eckland / Köşeli Diyar) und die dazugehörigen Arbeitsblätter. Sie basteln zunächst in Kleingruppen das Spielbrett. Während des Bastelns notiert jeder Schüler für sich selbst die verwendeten Materialien und ausgeführten Handlungen je Handlungsschritt auf dem Arbeitsblatt 1, Seite 5.

AB 1. Seite 6: Auf der Grundlage der Notizen verfassen die Schülerinnen und Schüler eigenständig eine Anleitung zum Bau des Spielbretts. Je nach Kenntnisstands der Gruppe können die Schülerinnen und Schüler auf Materialien aus den vorherigen Stunden zurückgreifen (z.B. Modelltexte, Checklisten oder Arbeitsblätter mit Scaffolds).

Aufgabenstellung: Nachdem ihr das Spielbrett in der Gruppe gebaut habt, schreibt jeder für sich eine Bauanleitung. Du kannst deine vorherigen Notizen verwenden. Schreibe so, dass jemand dieses Spielbrett nachbauen kann.

AB 1.1.: Den Schülerinnen und Schüler kann der Wörter-Kasten als Unterstützungsgerüst beim Schreiben zur Verfügung gestellt werden. Der Wörter-Kasten enthält die Wörter, die zum Bearbeiten der Aufgabe benötigt werden. Dabei sind die Wörter nach Nomen, Verben und Adjektiven aufgelistet. Die Wörterkästen können auch als s.g. Hilfekarten am Lehrerpult liegen und je nach Bedarf eingesetzt werden.

AB 2. Seite 1: Nach der Schreibphase werden die Bauanleitungen in den aus der ersten Arbeitsphase gebildeten Kleingruppen vorgelesen. Während des Lesens machen sich die anderen Schülerinnen und Schüler aus der Gruppe Notizen unter Rückgriff auf die Checkliste.

Aufgabenstellung: Lest jeweils eure Anleitung in der Gruppe vor. Macht euch dabei für jede Anleitung anhand der Kriterien unten Notizen. Tauscht euch zum Schluss über eure Anleitungen aus und wählt die Anleitung aus, die am verständlichsten ist.

AB 2. Seite 2: Jede Gruppe erhält die ausgewählte Bauanleitung einer anderen Gruppe. Die Gruppen sollen Rückmeldung anhand des Feedbackbogens an die jeweilige Gruppe geben.

F 1.: Als Sicherung kann die Musterlösung im Plenum gezeigt werden. Auf der Grundlage der Musterlösungen können ausgewählte Schreibprodukte der Schülerinnen und Schüler besprochen werden.

2.2. ERKLÄREN

2.2.1. Unterrichtsmaterial

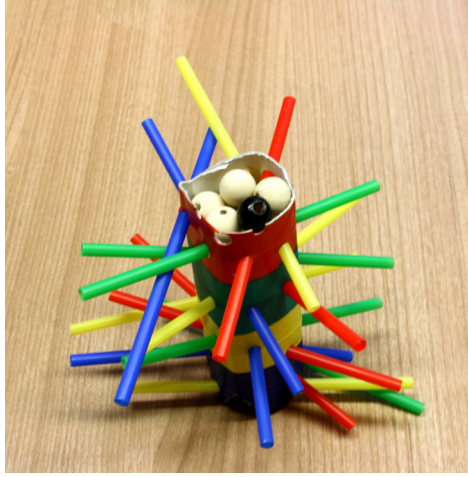
Dikenli Kule:

Oyuna bařlamadan
nce kartları karıřtırmalıyız.

řimdi ise saat
ynnn tersine oynuyoruz.

Bir kart
ekmelisin.

Ben kazandım!



Saat ynnde oynuyoruz.

En kgnz benim.
Oyuna ben bařlıyorum.

Bu tur seni pas geiyoruz.
Sıra bende.

Mavi pipeti kırmızı
blmden ıkar-
malıyım.



Oyun Kılavuzunun Giriş ve Sonuç Bölümü

Oyunun Adı	Dikenli Kule
Oyuncu Sayısı	2-4 oyuncu
Oyun İçin Gerekli Malzemeler	<ul style="list-style-type: none">• 1 adet renkli kule• 16 adet pipet: 4 kırmızı, 4 sarı, 4 yeşil ve 4 mavi• 10 adet ahşap ve 1 adet siyah bilye• 24 kart
Oyunun Genel Tanıtımı	<p>Bu oyunda kuleye geçirilmiş pipetler ve pipetlerin üzerine koyulmuş bilyeler bulunmaktadır. Oyunun amacı, pipeti çekerken kuleden olabildiğince az sayıda bilyenin dışarı yuvarlanmasıdır. Her oyuncu sırayla, kuleye geçirilmiş olan pipetlerden birini çeker. Hangi pipetin çekilmesi gerektiğini kartlar belirler. Pipet kuleden çekilirken bilyeler aşağıya düşüp alttaki üçgen boşluktan dışarı yuvarlanır. Oyuncular, pipeti çektiklerinde dışarı yuvarlanan bilyeleri kendi önlerine koyarlar. Oyunun sonunda, önünde en az bilye olan oyunu kazanır.</p>
Oyuna Hazırlık	<p>Oyun için önce bir kule dikey olarak masaya yerleştirilir. Kule, dört farklı renkli bölümden oluşmaktadır. Her bölümde bulunan deliklerden, biri kırmızı, biri mavi, biri yeşil ve biri de sarı olmak üzere toplam dört pipet geçirilir. Her pipet aynı bölüm içerisinde iki delikten geçmeli, pipetin orta kısmı kulenin içinde kalmalıdır. Sonrasında bilyeler üstteki boşluktan kulenin içine doldurulur. Son olarak kartlar karıştırılıp üzerindeki görülmeyecek şekilde bir deste olarak masaya bırakılır.</p>
Oyunun Sonu	<p>Bütün bilyeler kulenin dışına çıktığında oyun sona erer. Her bir oyuncu önünde biriken bilyeleri sayar ve önünde en az bilye olan oyunu kazanır.</p>
İpuçları & Tüyolar	<p>Bilyeler kulenin üst bölümündeki pipetlerin üzerinde durduğu sürece, çekilecek pipet mümkün olduğunca alt bölümden seçilmeli. Üstteki pipetler bilyelerin aşağı düşmesini engellediği için, aşağı bölümden pipet çekildiğinde, dışarıya az sayıda bilye yuvarlanacaktır.</p>

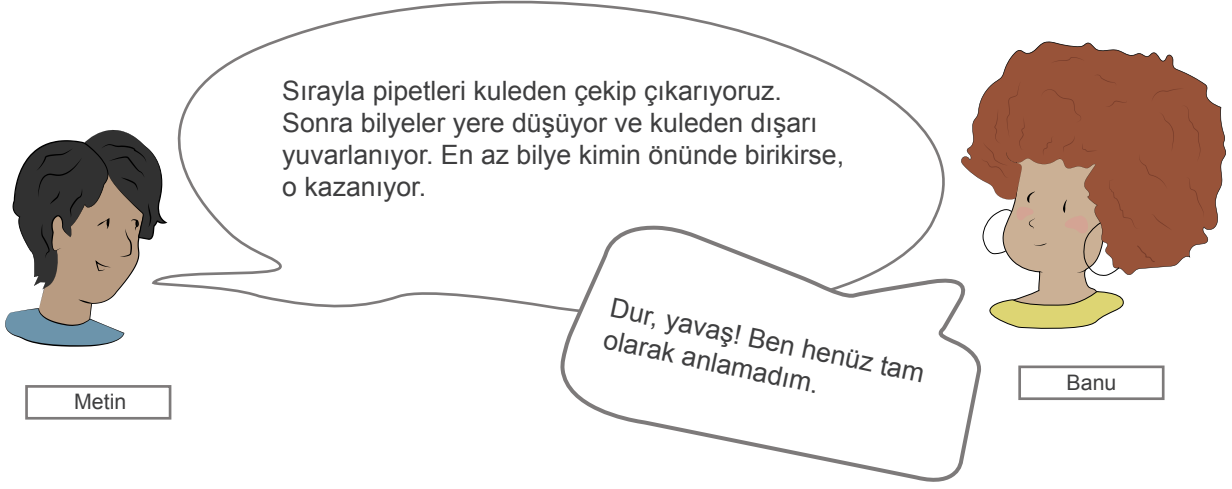




II. Kontext und Textsorte modellieren

Erklären AB 1. Seite 2

Metin ve Banu, Dikenli Kule oyununu oynamak istiyorlar.



Yönerge 1

Metin oyunu anlatırken hangi bilgileri eksik veriyor?

Yönerge 2

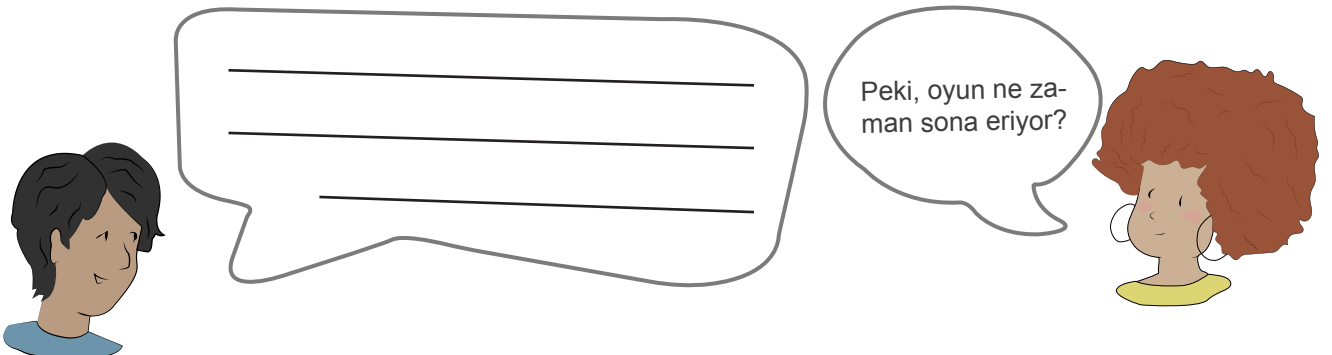
Banu oyunu hazırlarken malzemelerle ne yapacağını tam olarak bilmiyor. Bunu fark eden Metin, hemen oyun kılavuzunu kapıp içinde bu bilgilerin geçtiği bölümü arıyor. Metin bu bilgileri hangi bölümde bulabilir?

Yönerge 3

Oyunu hazırlarken bazı malzemelerin eksik olduğunu fark ediyorlar. Eksik olan malzemeleri nasıl tespit edebilirler?

Yönerge 4

Banu oyunun nasıl sona erdiğini öğrenmek istiyor. Metin'e, Banu'nun sorusunu eksiksiz cevaplama için yardımcı ol.





Oyun Kılavuzunun Gelişme Bölümü

Oyun Akışı

Kim başlıyor?

Oyuna yaşı en küçük olan oyuncu ile başlanır.

Oyun nasıl başlıyor?

Oyun saat yönünde oynanır.

Yaşı en küçük olan oyuncu kartlardan en üstteki ni açar.

Kartların anlamı ne?

Açılan kartta ya bir ok, ya bir el ya da iki renk bulunmaktadır.

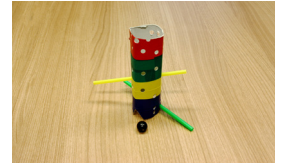
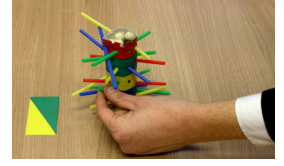
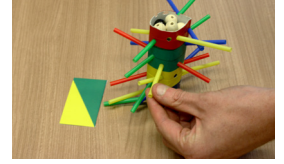
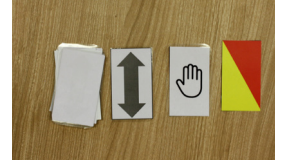
Üzerinde iki farklı renk olan kartlar, sıradaki oyuncunun kulenin hangi bölümünden hangi pipeti çekeceğini gösterir. Bu renklerden hangisinin pipeti, hangisinin ise kulenin bölümünü belirlediğine sıradaki oyuncu karar verir. Örneğin açılan kartta yeşil ve sarı renkler bulunuyorsa, o zaman oyuncu yeşil bölümden sarı pipeti veya sarı bölümden yeşil pipeti çekebilir.

Bilyelerin anlamı ne?

Açılan kartta bir el varsa, kartı açan oyuncunun bu turda pipet çekmesi gerekmez. Üzerinde ok olan bir kart açılırsa, oyunun yönü değişir. Yani bu kart çekilene kadar saat yönünde oynandıysa bundan sonra ters yönde oynanır. Ayrıca bu kartı açan oyuncunun pipet çekmesi gerekmez.

Oyuncu pipet çektiğinde kulenin dışına yuvarlanan bilyeleri toplar ve kendi önüne koyar.

Eğer yuvarlanan bilyelerin arasında siyah bir bilye bulunuyorsa, oyuncu bu bilyeyi istediği diğer bir oyuncunun önüne bırakabilir.





II. Kontext und Textsorte modellieren

Erklären AB 1. Seite 4

Yönerge 5

Metin ve Banu en sonunda eksik olan malzemeleri buldular. İki arkadaşları daha yanlarına geldi ve birlikte oyunu oynamaya başladılar. Oyun sırasında bazı anlaşmazlıklar ortaya çıktı. Oyunculara kuralların açıklanmasında yardımcı ol. Gereken bilgileri oyun kılavuzunun gelişme bölümünde bulabilirsin.

Character 1 (Red curly hair): Karttaki renkler ne anlama geliyordu? Örneğin yeşil ve mavi renklerin anlamı ne?

Character 2 (Glasses): Şimdi sıra sende.

Character 3 (Black hair): Peki çektiysen ne olmuş?

Character 4 (Red hair): Hayır, ben az önce üzerinde el olan kartı çektim.

Character 1 (Red curly hair): Şimdi ama sıra sende.

Character 2 (Glasses): Hayır, bir tur beklemem gerekiyordu ya.

Character 3 (Black hair): Evet, ama ben şimdi üzerinde ok olan kartı çektim.

Character 4 (Red hair): Doğru ya, sıra bende, **çünkü**

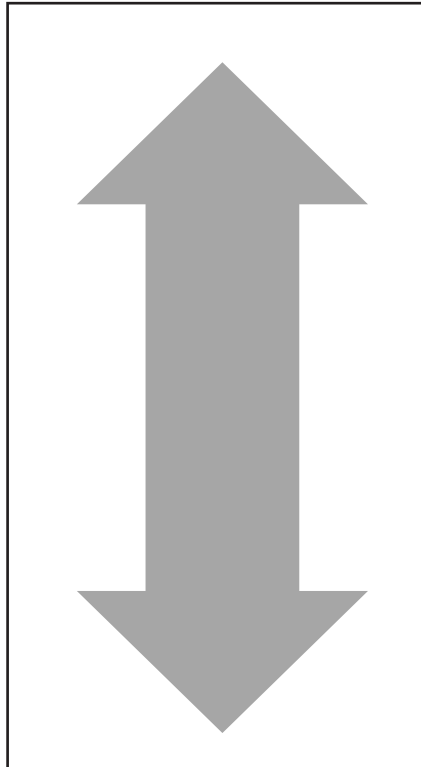
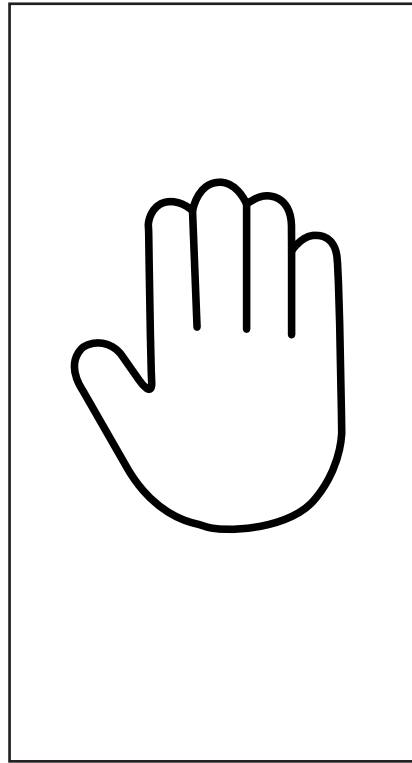
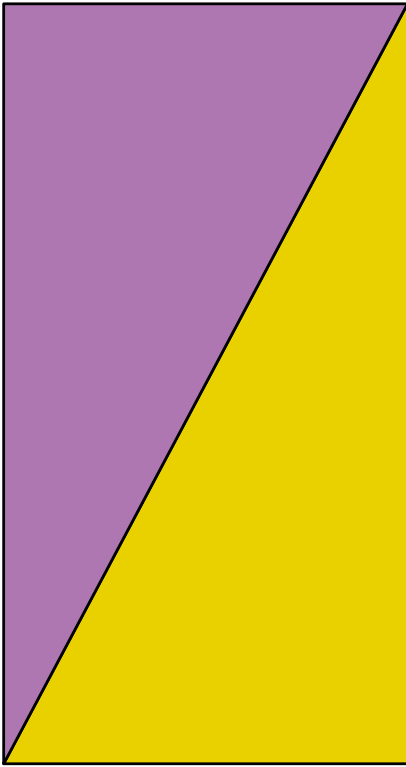
Character 1 (Red curly hair): Niye o bilyeyi benim önüne bırakıyorsun? Sen pipeti çektiğinde düşmedi mi o bilye?

Character 2 (Glasses): Bilyeyi senin önüne bıraktım, **çünkü**



II. Kontext und Textsorte modellieren

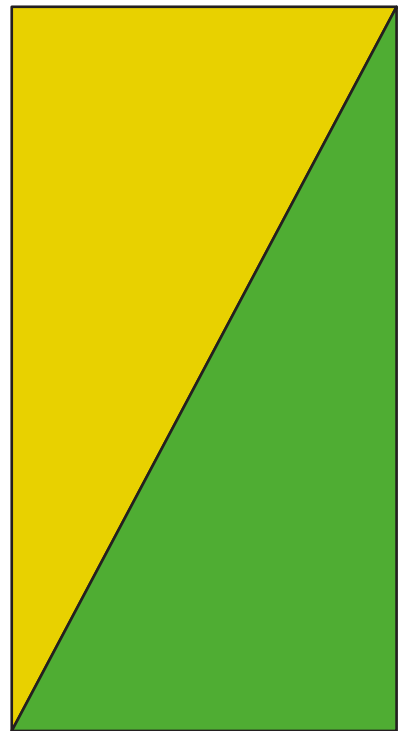
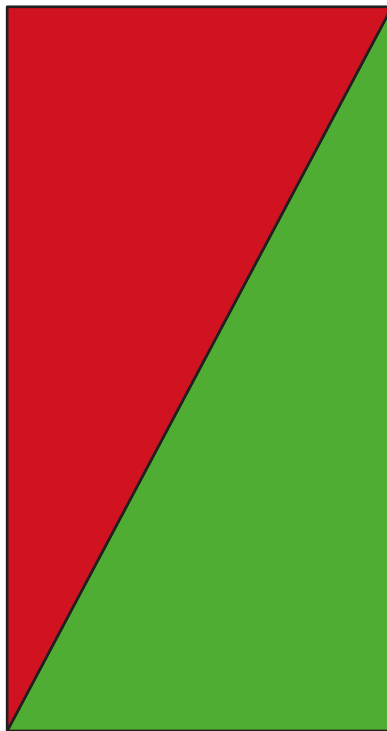
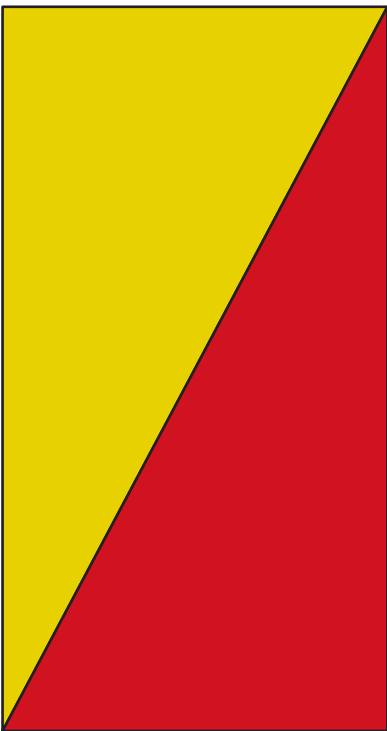
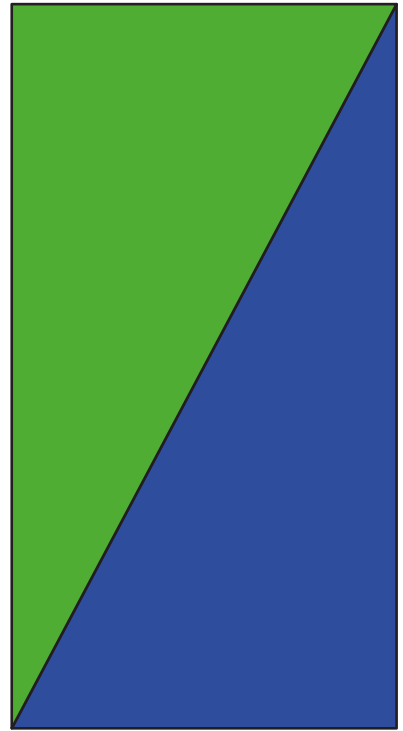
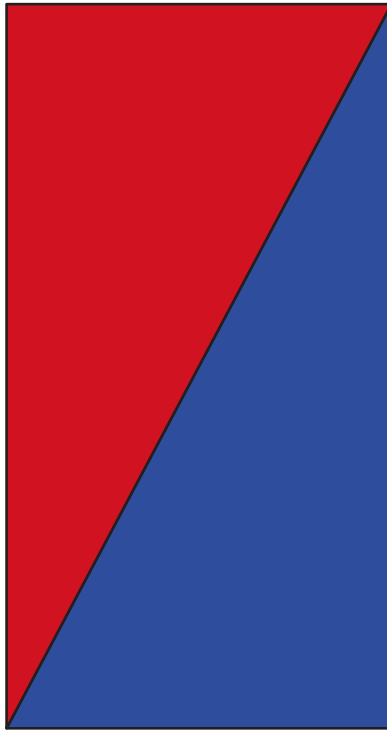
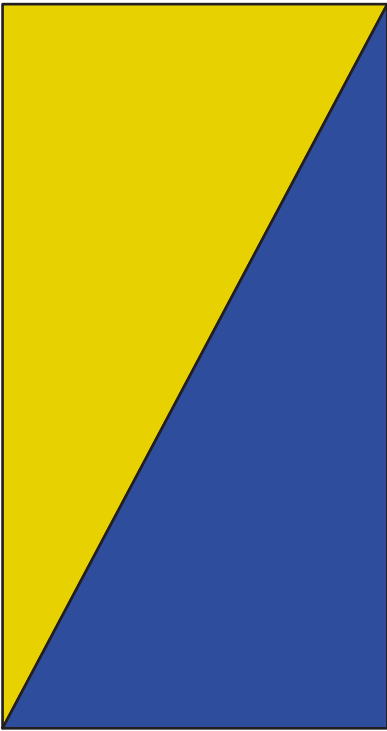
Erklären AB 2. Seite 1





II. Kontext und Textsorte modellieren

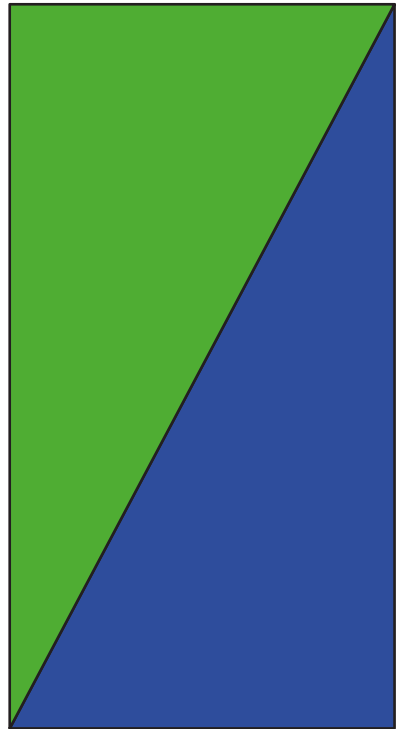
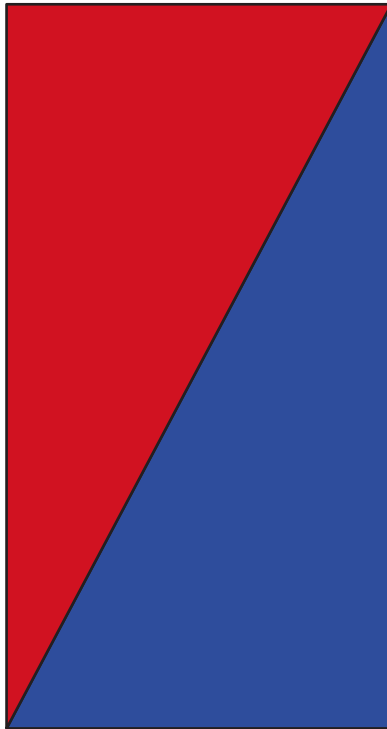
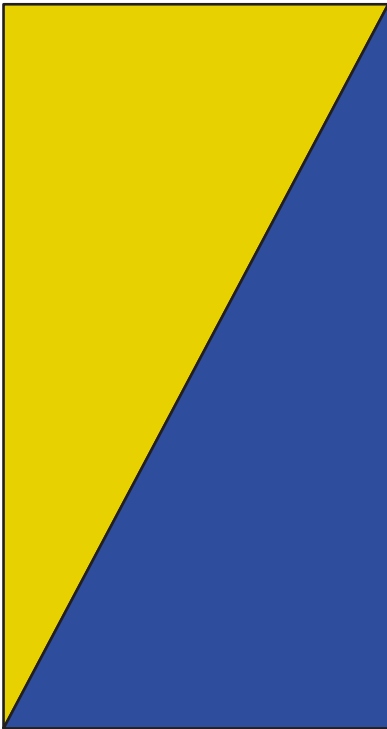
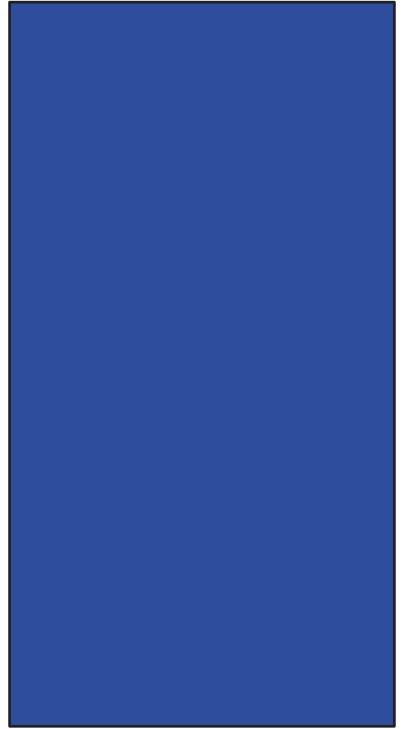
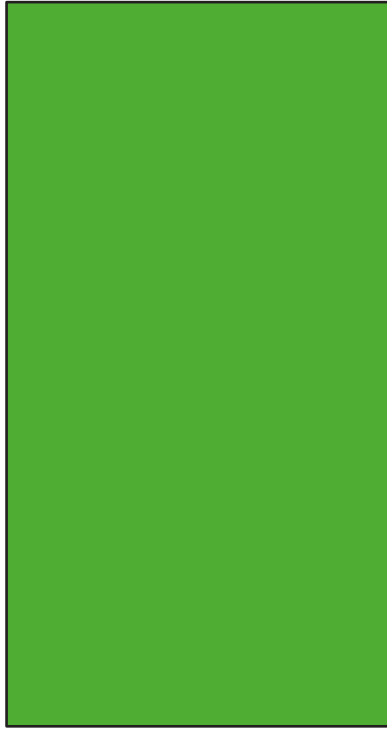
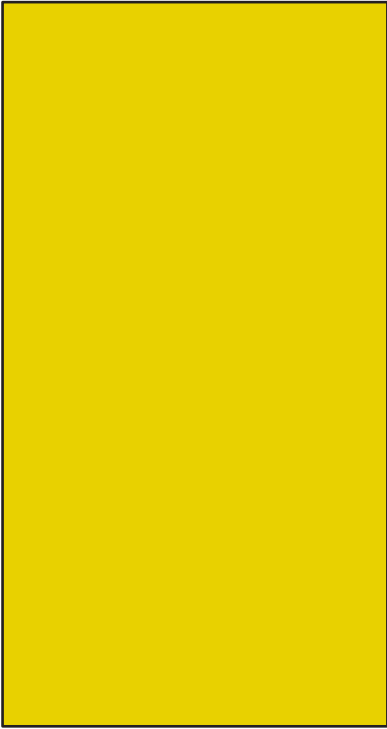
Erklären AB 2. Seite 2





II. Kontext und Textsorte modellieren

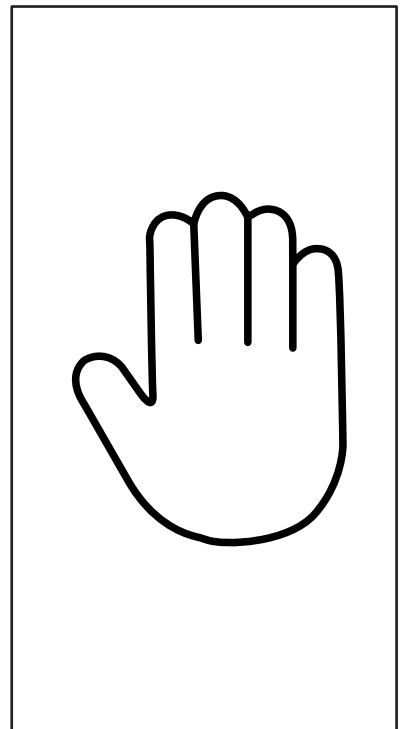
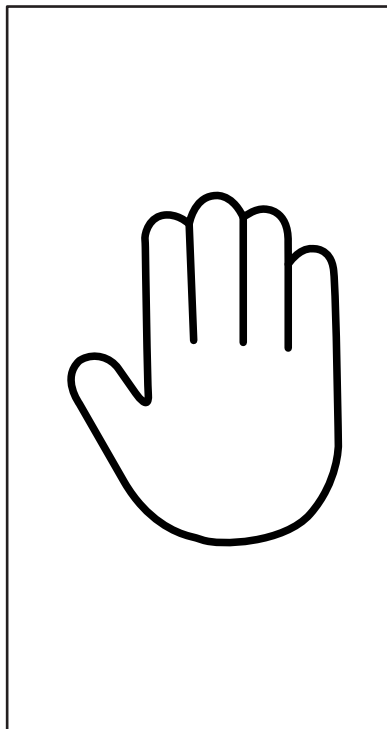
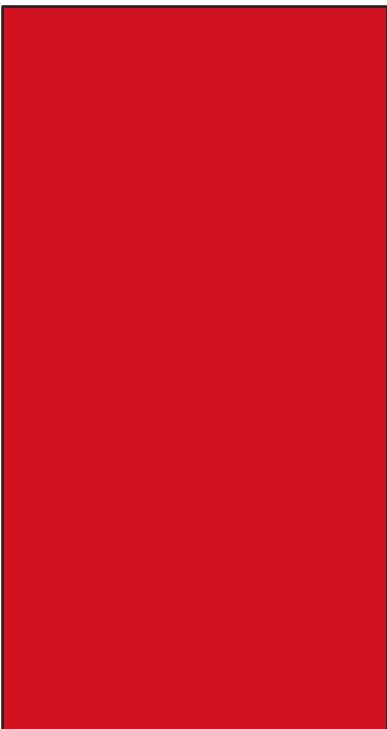
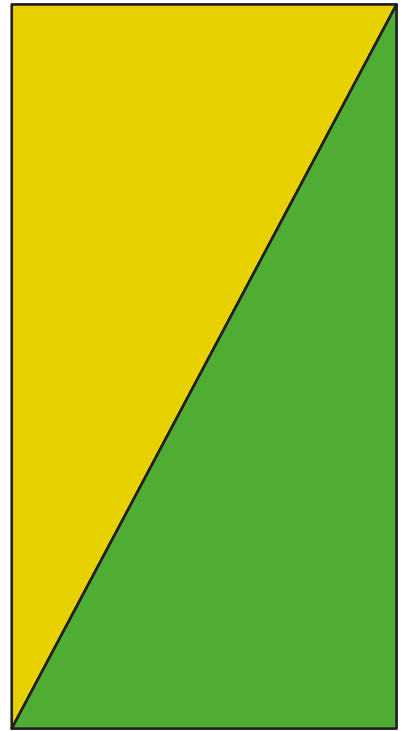
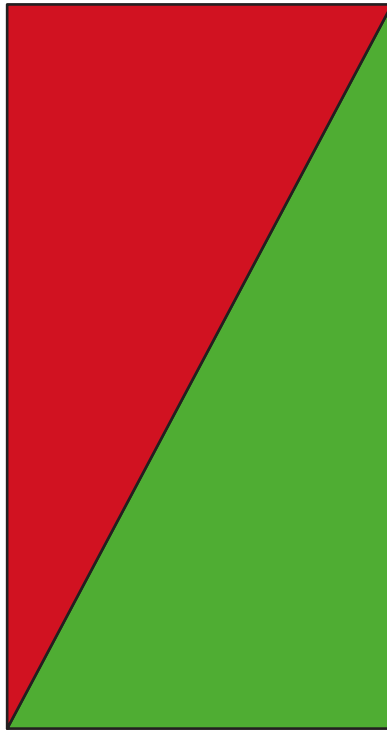
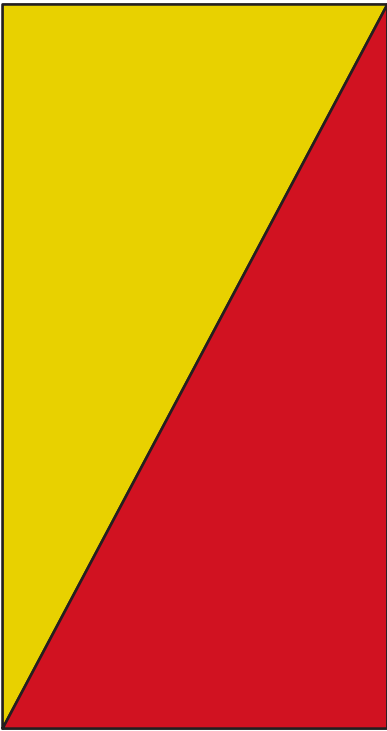
Erklären AB 2. Seite 3





II. Kontext und Textsorte modellieren

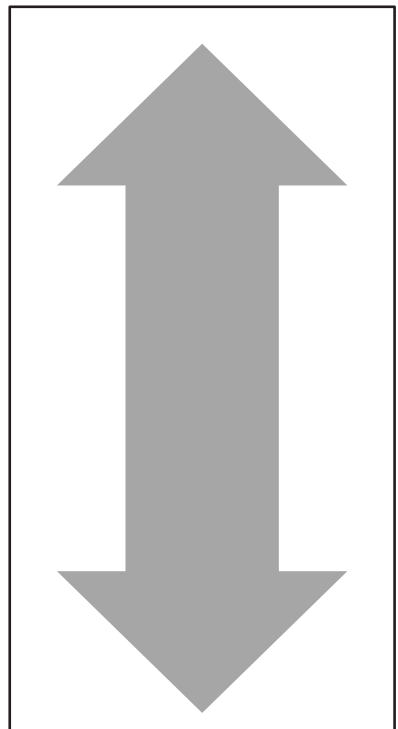
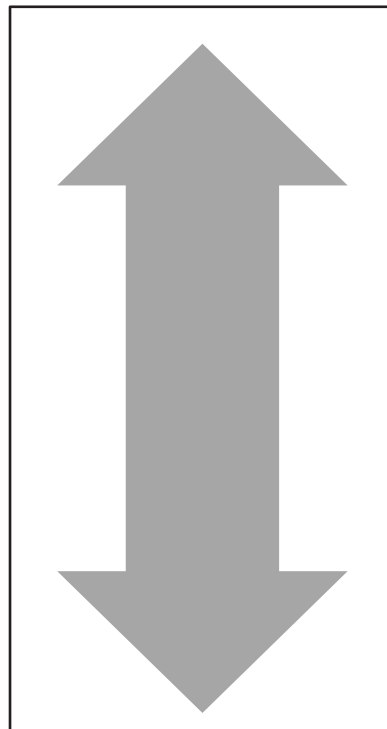
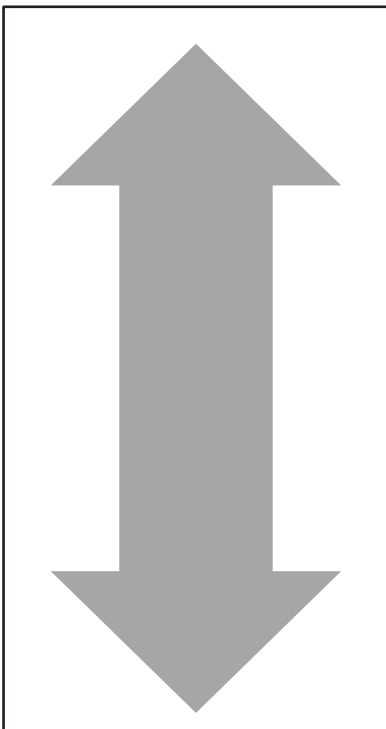
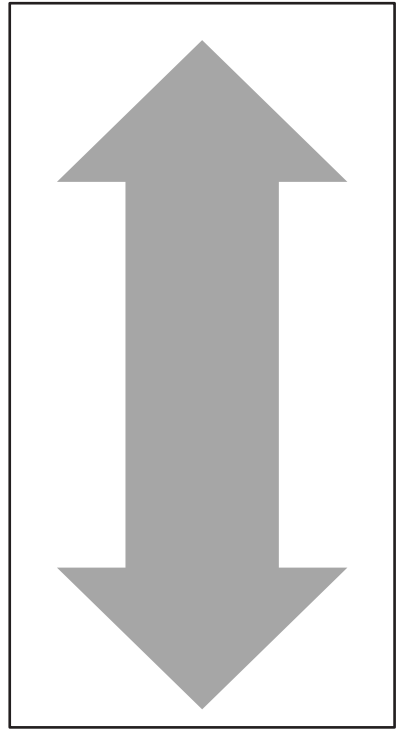
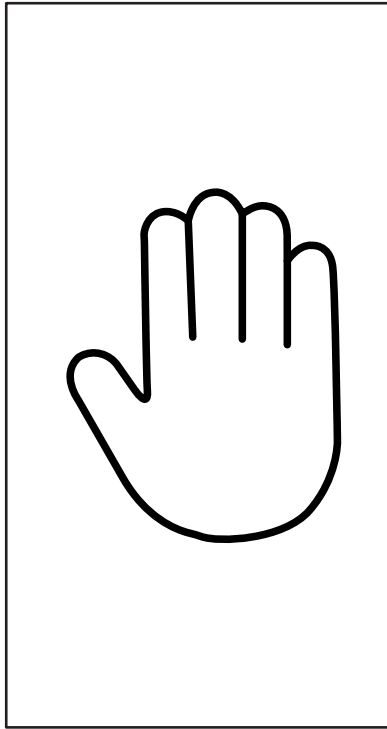
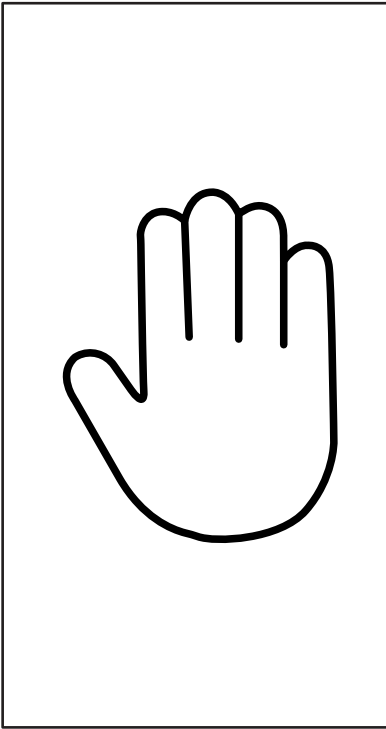
Erklären AB 2. Seite 4





II. Kontext und Textsorte modellieren

Erklären AB 2. Seite 5





II. Kontext und Textsorte modellieren

Erklären AB 3.

Gözlem Formu

Oyun kılavuzunu oyun sırasında kullandınız mı?

- Evet, bir kez kullandık.
- Evet, çok kez kullandık.
- Hayır, hiç kullanmadık.

Oyun sırasında anlaşmazlıklar oldu mu?

- Evet, oldu. Anlaşmazlıklar şu durumlarda ortaya çıktı:

- Hayır.

Oyun sırasında çıkan anlaşmazlıklar oyun kılavuzu sayesinde çözülebildi mi?

- Evet.
- Hayır.

Herkes kurallara göre oynadı mı?

- Evet.
- Hayır. Şu kurallar çiğnendi:

Kazanani belirlemek kolayca mümkün oldu mu?

- Evet.
- Hayır, çünkü



II. Kontext und Textsorte modellieren

Erklären AB 4.

Oyun Kılavuzu Kontrol Listesi

	Evet	Hayır
İçeriksel özellikler		
Oyunun adı belirtiliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oyuncu sayısı belirtiliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Malzemelerin tümü tek tek belirtiliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oyunun genel tanıtımı yapılıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Malzemelerin adları hep aynı kullanılıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oyun kuralları, oyunun akışına göre sıralanıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oyunun kuralları, anlaşılır bir şekilde açıklanıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gereken yerde bir resim bulunuyor mu veya bir örnek veriliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oyunun ne zaman sona erdiği belirtiliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kazananın nasıl belirlendiği açıklanıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oyunun nasıl kazanılabileceğine yönelik açıklamalar var mı?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dilsel özellikler		
Şimdiki zaman (<u>çekiyor</u>) veya geniş zaman (<u>çekilir</u>) kullanılıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zaman belirteçleri (<i>önce, sonra, son olarak</i> gibi) kullanılıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Edilgen yapı (<u>gidilir</u> , <u>çekilir</u>) kullanılıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Yapılması gerekenler -malı ve -meli ekleri (<u>çıkmalı</u> , ilerle <u>meli</u>) kullanılarak belirtiliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Yapılması mümkün olanlar -abil ve -ebil ekleri (<u>çıkabilir</u> , ilerley <u>ebilir</u>) ile gösteriliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kurallar açıklanırken koşul tümceleri (eğer... ise / -sa) kullanılıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(Eğer aralarında siyah bir bilye bulunuyorsa / bulunuyor ise ...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
İpuçları ve tüyolar açıklanırken <i>-Diğl için, -DiğlIndAn dolayı, çünkü, bundan dolayı</i> gibi bağlayıcılar kullanılıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



II. Gemeinsame Konstruktion

Erklären AB 1. Seite 1

Cem en sevdiği oyun olan ,“Köşeli Diyar’ın Kahramanları“nı okula getirdi.

Yönerge 1

Oyun kılavuzunu **oku**. Zarfın içindeki resimleri oyun kılavuzunun uygun olan bölümlerine yerleştir.

Yönerge 2

Kılavuz metni oyun için gereken bütün bilgileri içeriyor mu? **Kontrol et**. Eksik olan bilgileri aşağıya **not et**.

İpucu: Oyun kılavuzunda kuralların hepsi açıklanmış mı?

Yönerge 3

Yazdıklarını, diğer arkadaşlarının yazdıklarıyla **karşılaştır**.

Oyunun Adı	Köşeli Diyar’ın Kahramanları
Oyuncu Sayısı	4 oyuncu
Oyun İçin Gerekli Malzemeler	<ul style="list-style-type: none">• 1 oyun tahtası• 32 taş: 8 kırmızı, 8 sarı, 8 yeşil ve 8 mavi• 1 adet zar• 24 adet kart
Oyunun Genel Tanıtımı	Bu oyunda, küçük taşlar tahtanın orta yerine ulaştırılıp orada üzerine bir taş daha eklenerek büyük taş haline getirilir. Ardından büyük taşlar, oyun tahtasının dört kenarına, renkli kulelere doğru yönlendirilir. Dört kule alanı vardır. Oyuncular her bir kule alanına bir büyük taşı ulaştırmaya çalışır. Oyun tahtası üzerinde kaç adım ilerleneceği atılan zar ile belirlenir. <i>Kim, ilk olarak dört kule alanına birer büyük taş ulaştırırsa, oyunu o kazanır.</i>





II. Gemeinsame Konstruktion

Erklären AB 1. Seite 2

Oyuna Hazırlık

Oyunu hazırlamak için öncelikle oyun tahtası masaya koyulur. Sonrasında aynı renkte olan dört taş, yine aynı renkte olan başlangıç noktasına yerleştirilir. Diğer dört taş ise oyun tahtasının dışında, oyuncunun önünde durur. Kart destesi kapalı olarak oyun tahtası üzerindeki kitap resmi üzerine bırakılır.

Oyun Akışı

Kim başlıyor?

Yaşı en küçük oyuncu oyuna başlar. Oyun saat yönünde oynanır.

Oyun nasıl başlıyor?

Yaşı en küçük oyuncu zar atar. Zarda gelen sayı, oyuncunun taşını kaç adım ilerleteceğini belirler. Oyuncu hangi taşını ilerleteceğine ve hangi tarafa yönlendireceğine kendi karar verir. Ama her defasında sadece bir tarafa yönelebilir.

Taş ortadaki kristal kayaya ulaştığında, orada durur. Taşın üzerine bir taş daha eklenerek büyük taşa dönüştürülür.

Her alanda sadece bir taş durabilir. Sadece kristal kayanın bulunduğu alanda aynı anda çok sayıda taş yer alabilir.

Üzerinde küçük bir taşın bulunduğu alana varıldığında, oradaki taş başlangıç noktasına geri gönderilir. Varılan alanda büyük bir taş duruyorsa, üzerindeki taş alınarak küçük taşa dönüştürülür.

Büyük taşlardan biri kule alanlarından birine ulaştığında güvende olur ve diğer oyuncular tarafından yerinden uzaklaştırılmaz.

Pembe alana varıldığında kart destesinden bir kart çekilir.

Kartların anlamı ne?

Kartın üzerinde ya bir şimşek, ya bir kaya, ya bir şişe ya da iki farklı renk vardır.

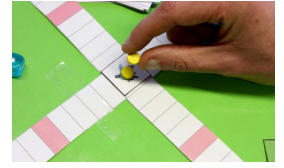
Çekilen karttaki yapılması beklenen şey gerçekleştirildikten sonra, kart destenin en altına koyulur.

Oyunun Sonu

Dört kule alanına aynı renkten birer büyük taş ulaştığında oyun sona erer. O renge sahip olan oyuncu, oyunu kazanır.

İpuçları & Tüyolar

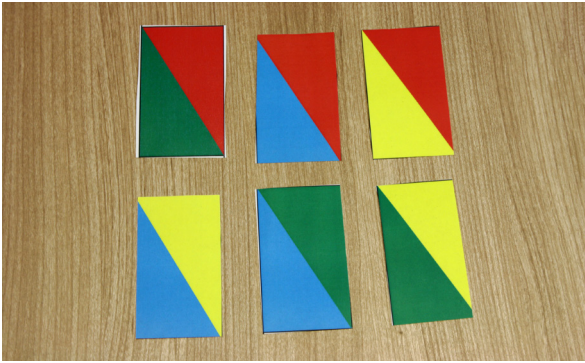
Oyun alanında büyük taşı bulunan, taşını en hızlı şekilde kule alanına ulaştırmalıdır, çünkü bu şekilde taşı güvende olur ve diğer oyuncular tarafından oradan uzaklaştırılmaz.



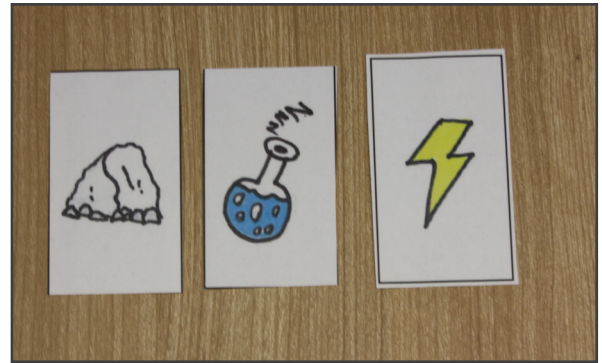
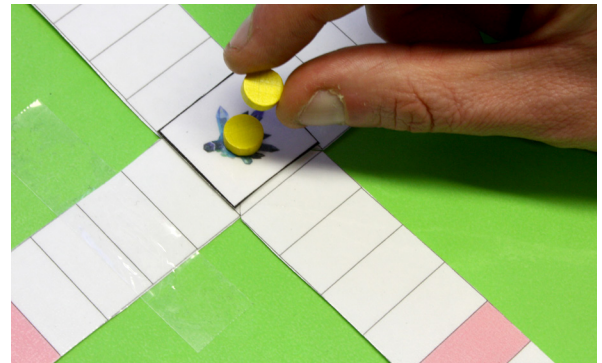


II. Gemeinsame Konstruktion

Erklären AB 1. Seite 3



Sarı kazanır.



Cem en sevdiği oyun olan ,“Köşeli Diyar’ın Kahramanları“nı okula getirdi.

Yönerge 1

Oyun kılavuzunu **oku**. Zarfın içindeki resimleri oyun kılavuzunun uygun olan bölümlerine yerleştir.

Yönerge 2

Kılavuz metni oyun için gereken bütün bilgileri içeriyor mu? **Kontrol et**. Eksik olan bilgileri aşağıya **not et**.

İpucu: Oyun kılavuzunda kuralların hepsi açıklanmış mı?

Yönerge 3

Yazdıklarını, diğer arkadaşlarının yazdıklarıyla **karşılaştır**.

Oyunun Adı	Köşeli Diyar’ın Kahramanları
Oyuncu Sayısı	4 oyuncu
Oyun İçin Gerekli Malzemeler	<ul style="list-style-type: none"> • 1 oyun tahtası • 32 taş: 8 kırmızı, 8 sarı, 8 yeşil ve 8 mavi • 1 adet zar • 24 adet kart
Oyunun Genel Tanıtımı	<p>Bu oyunda, küçük taşlar tahtanın orta yerine ulaştırılıp orada üzerine bir taş daha eklenerek büyük taş haline getirilir. Ardından büyük taşlar, oyun tahtasının dört kenarına, renkli kulelere doğru yönlendirilir. Dört kule alanı vardır. Oyuncular her bir kule alanına bir büyük taşı ulaştırmaya çalışır. Oyun tahtası üzerinde kaç adım ilerleneceği atılan zar ile belirlenir. <i>Kim, ilk olarak dört kule alanına birer büyük taş ulaştırırsa, oyunu o kazanır.</i></p>



Oyuna Hazırlık

Oyunu hazırlamak için öncelikle oyun tahtası masaya koyulur. Sonrasında aynı renkte olan dört taş, yine aynı renkte olan başlangıç noktasına yerleştirilir. Diğer dört taş ise oyun tahtasının dışında, oyuncunun önünde durur. Kart destesi kapalı olarak oyun tahtası üzerindeki kitap resmi üzerine bırakılır.

Oyun Akışı

Kim başlıyor?

Yaşı en küçük oyuncu oyuna başlar. Oyun saat yönünde oynanır.

Oyun nasıl başlıyor?

Yaşı en küçük oyuncu zar atar. Zarda gelen sayı, oyuncunun taşını kaç adım ilerleteceğini belirler. Oyuncu hangi taşını ilerleteceğine ve hangi tarafa yönlendireceğine kendi karar verir. Ama her defasında sadece bir tarafa yönelebilir.

Taş ortadaki kristal kayaya ulaştığında, orada durur. Taşın üzerine bir taş daha eklenerek büyük taşa dönüştürülür.

Her alanda sadece bir taş durabilir. Sadece kristal kayanın bulunduğu alanda aynı anda çok sayıda taş yer alabilir.

Üzerinde küçük bir taşın bulunduğu alana varıldığında, oradaki taş başlangıç noktasına geri gönderilir. Varılan alanda büyük bir taş duruyorsa, üzerindeki taş alınarak küçük taşa dönüştürülür.

Büyük taşlardan biri kule alanlarından birine ulaştığında güvende olur ve diğer oyuncular tarafından yerinden uzaklaştırılmaz.

Pembe alana varıldığında kart destesinden bir kart çekilir.

Kartların anlamı ne?

Kartın üzerinde ya bir şimşek, ya bir kaya, ya bir şişe ya da iki farklı renk vardır.

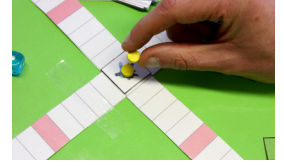
Çekilen karttaki yapılması beklenen şey gerçekleştirildikten sonra, kart destenin en altına koyulur.

Oyunun Sonu

Dört kule alanına aynı renkten birer büyük taş ulaştığında oyun sona erer. O renge sahip olan oyuncu, oyunu kazanır.

İpuçları & Tüyolar

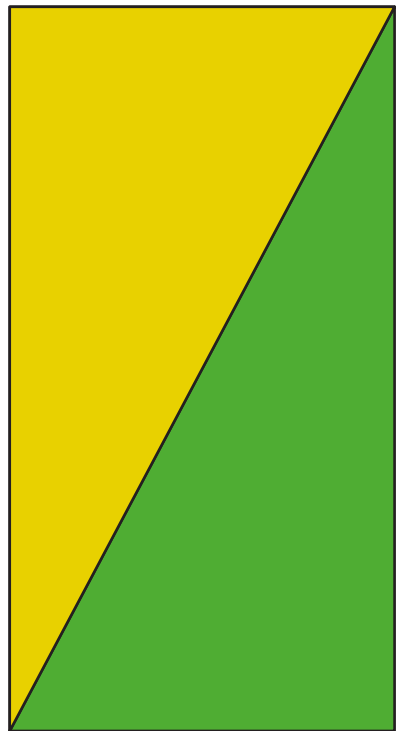
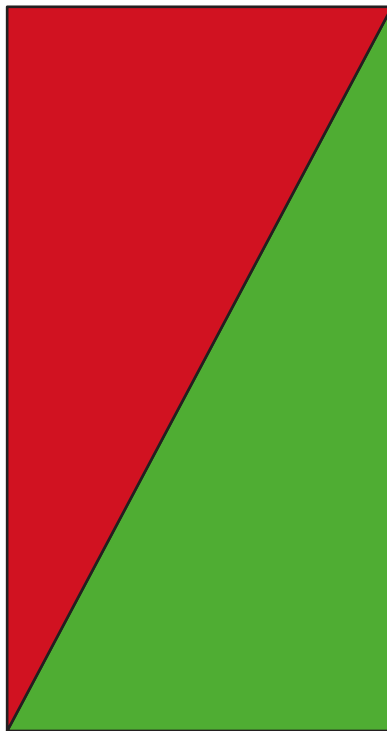
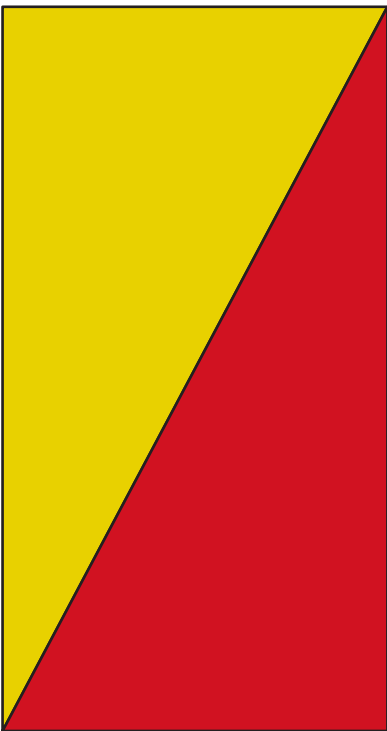
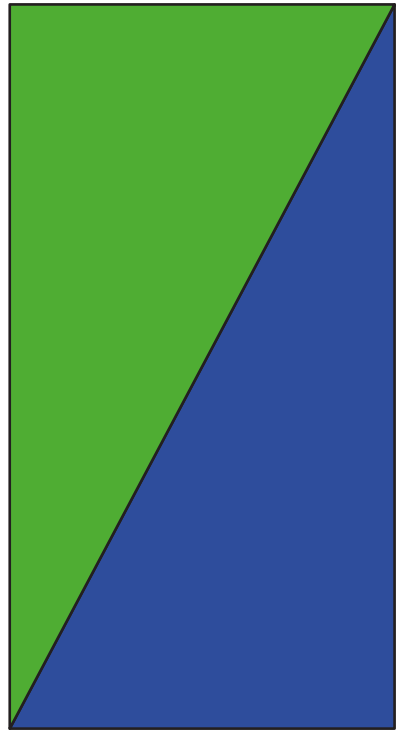
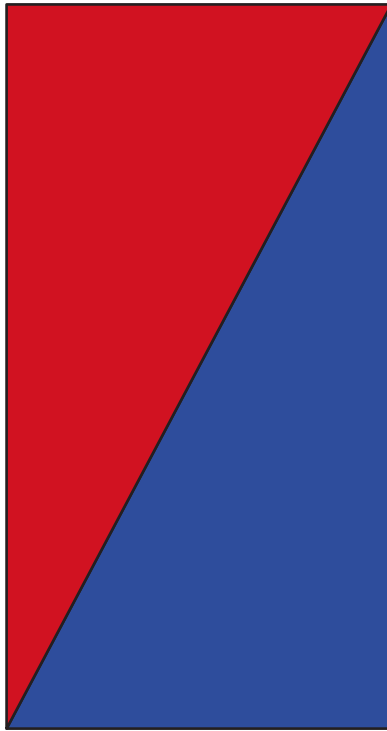
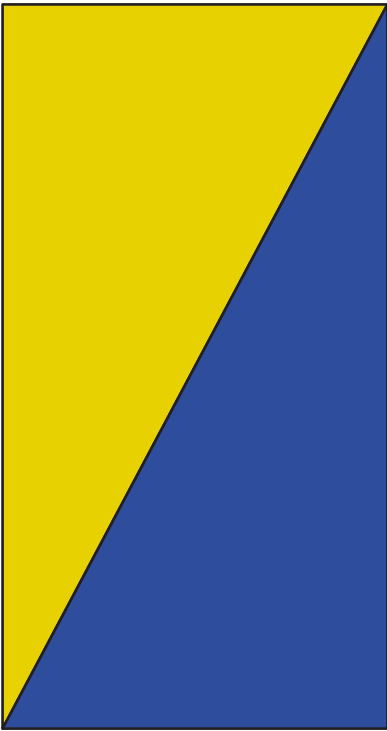
Oyun alanında büyük taşı bulunan, taşını en hızlı şekilde kule alanına ulaştırmalıdır, çünkü bu şekilde taşı güvende olur ve diğer oyuncular tarafından oradan uzaklaştırılmaz.





II. Gemeinsame Konstruktion

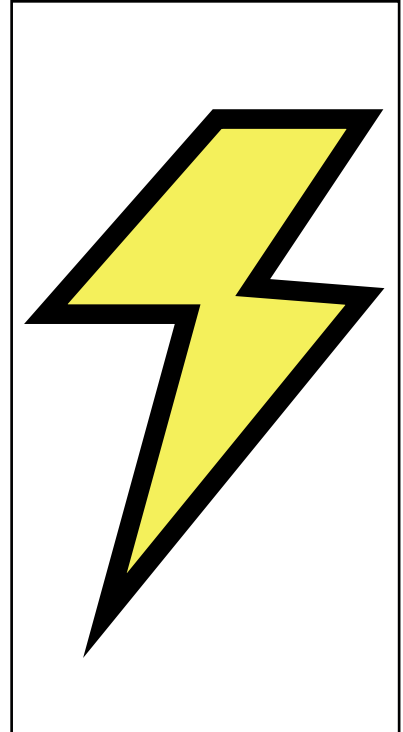
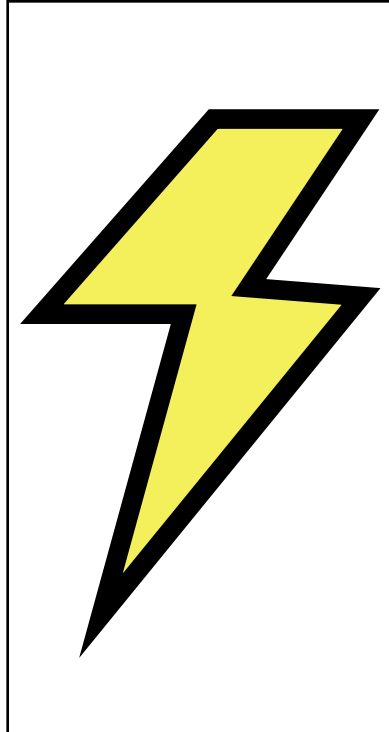
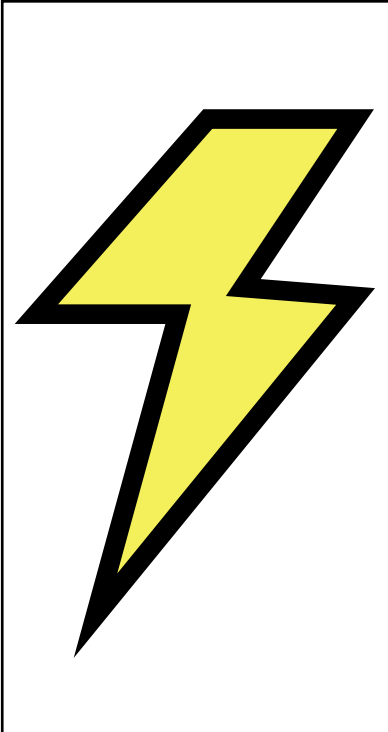
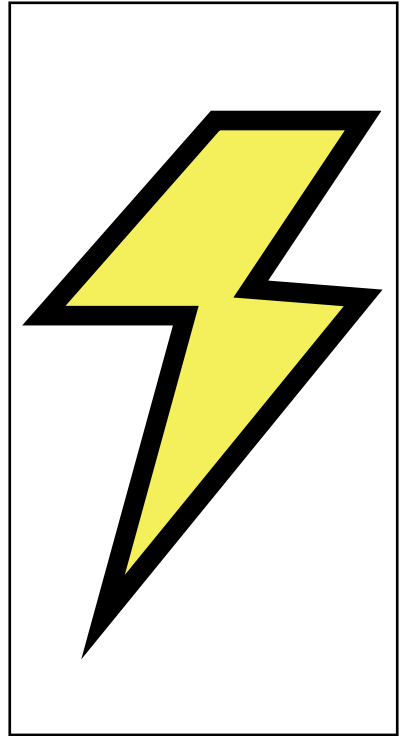
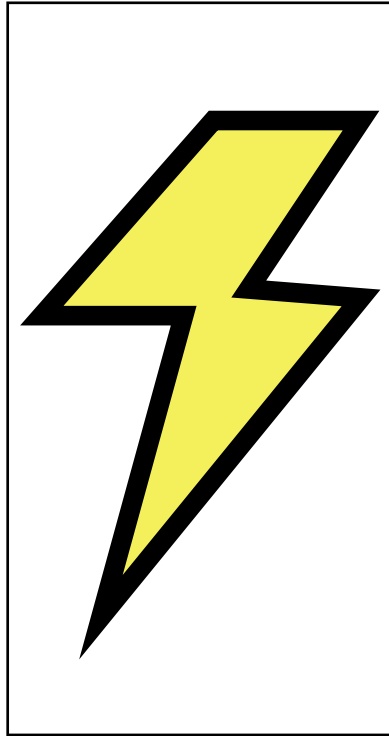
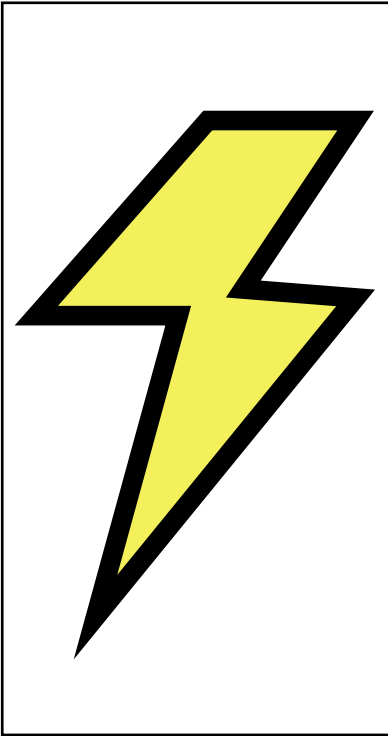
Erklären AB 2. Seite 2





II. Gemeinsame Konstruktion

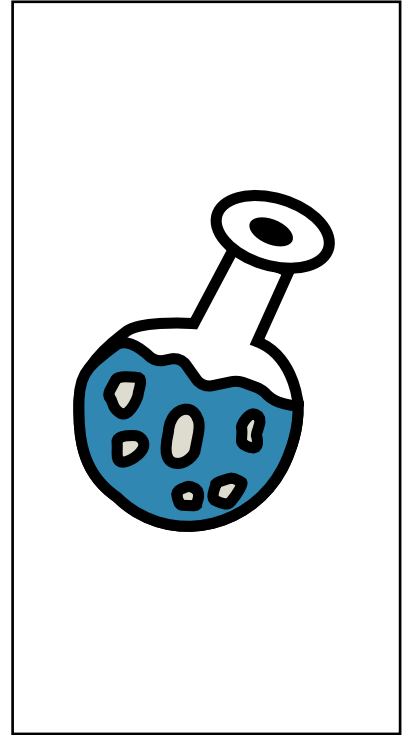
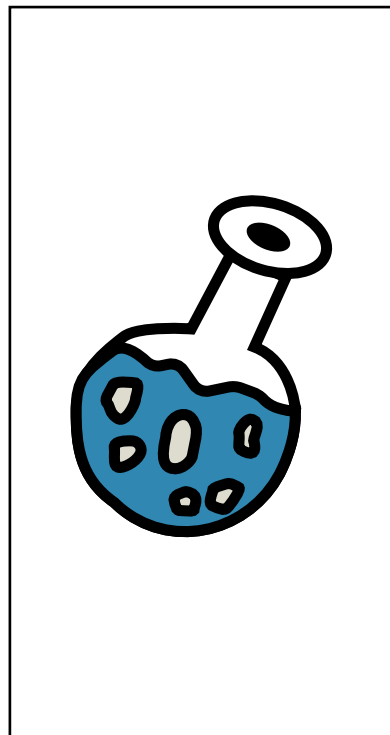
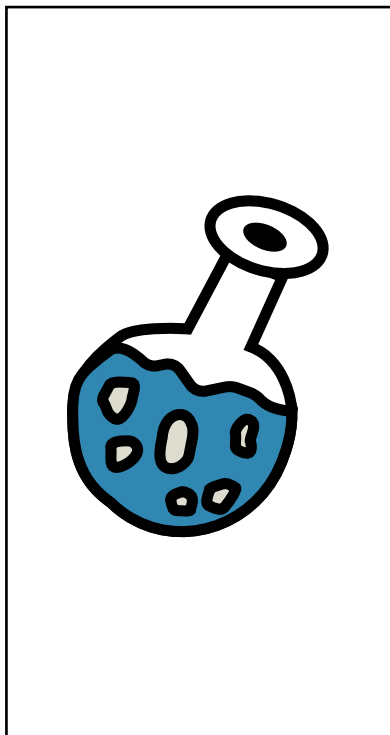
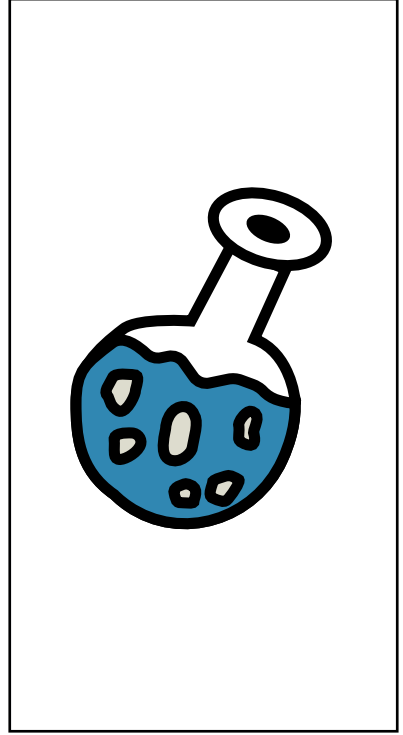
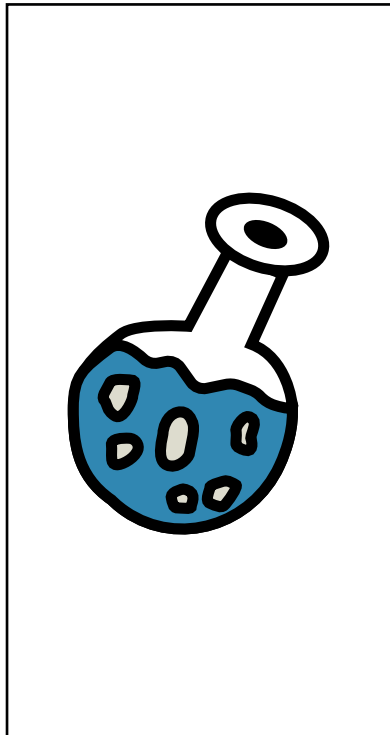
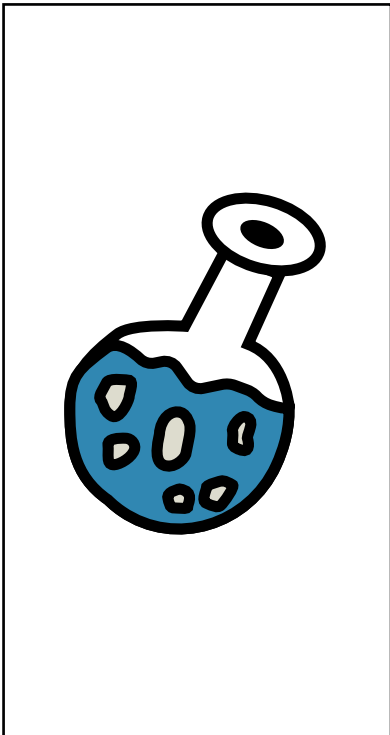
Erklären AB 2. Seite 3





II. Gemeinsame Konstruktion

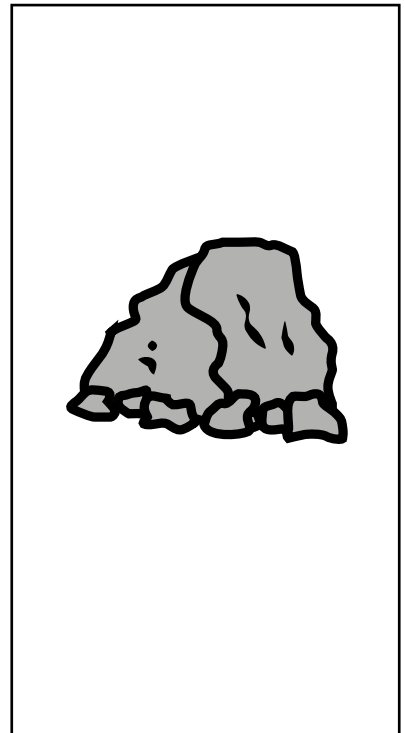
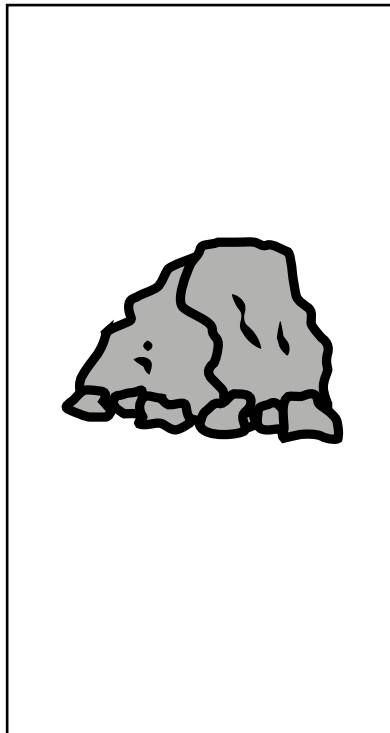
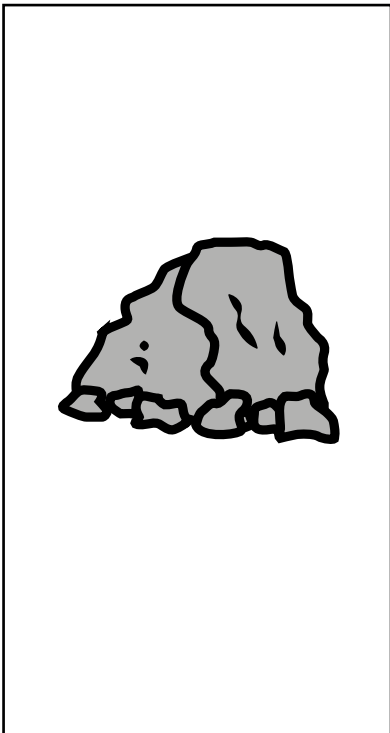
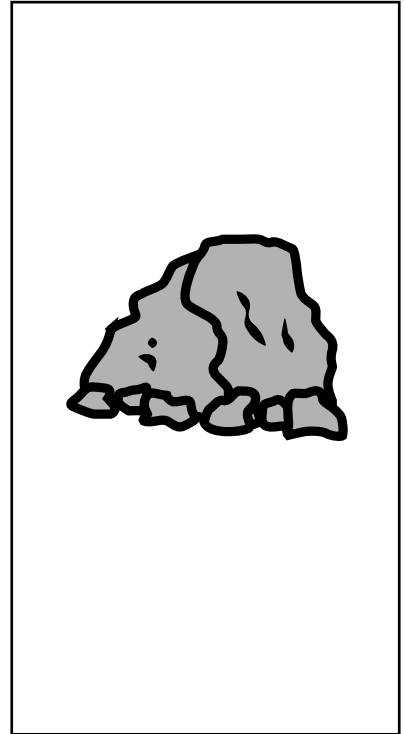
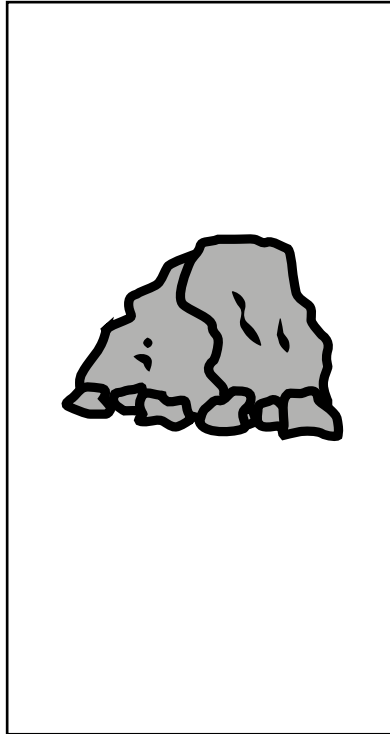
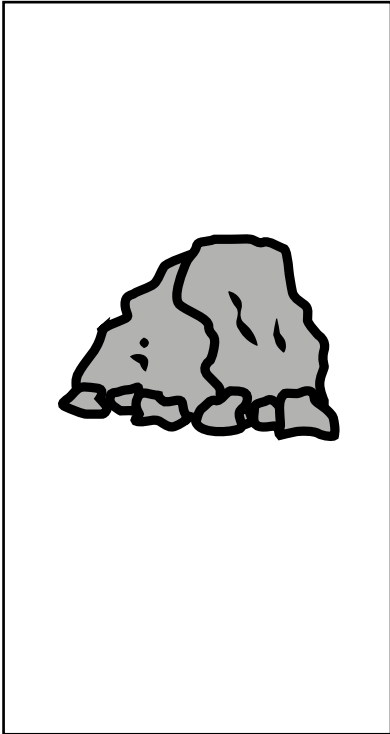
Erklären AB 2. Seite 4





II. Gemeinsame Konstruktion

Erklären AB 2. Seite 5





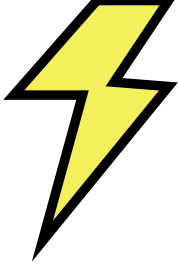
II. Gemeinsame Konstruktion

Erklären AB 3.

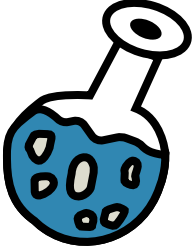
Oyun Kılavuzu Kontrol Listesi

	Evet	Hayır
İçeriksel özellikler		
Oyunun adı belirtiliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oyuncu sayısı belirtiliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Malzemelerin tümü tek tek belirtiliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oyunun genel tanıtımı yapılıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Malzemelerin adları hep aynı kullanılıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oyun kuralları, oyunun akışına göre sıralanıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oyunun kuralları, anlaşılır bir şekilde açıklanıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gereken yerde bir resim bulunuyor mu veya bir örnek veriliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oyunun ne zaman sona erdiği belirtiliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kazananın nasıl belirlendiği açıklanıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oyunun nasıl kazanılabileceğine yönelik açıklamalar var mı?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dilsel özellikler		
Şimdiki zaman (<u>çekiyor</u>) veya geniş zaman (<u>çekilir</u>) kullanılıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zaman belirteçleri (<i>önce, sonra, son olarak</i> gibi) kullanılıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Edilgen yapı (<u>gidilir</u> , <u>çekilir</u>) kullanılıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Yapılması gerekenler -malı ve -meli ekleri (<u>çıkmalı</u> , ilerle <u>meli</u>) kullanılarak belirtiliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Yapılması mümkün olanlar -abil ve -ebil ekleri (<u>çıkabilir</u> , ilerley <u>ebilir</u>) ile gösteriliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kurallar açıklanırken koşul tümceleri (eğer... ise / -sa) kullanılıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(Eğer aralarında siyah bir bilye bulunuyorsa / bulunuyor ise ...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
İpuçları ve tüyolar açıklanırken <i>-Diğl için, -DiğlIndAn dolayı, çünkü, bundan dolayı</i> gibi bağlayıcılar kullanılıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Kural Kartları

**Enerji Sihri**

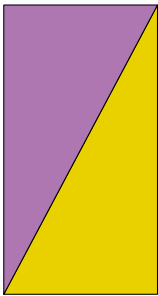
*Enerjin kayboluyor.
Büyük taş küçülüyor.
Küçük taş başlangıç noktasına geri dönüyor.*

**Uyku Sihri**

*Rakibini uyutabilirsin.
Sıradaki oyuncu bir tur oynamıyor.*

**Deprem Sihri**

*Yer yerinden oynuyor, sallanıp düşüyorsun.
Taş iki adım ortaya doğru ilerliyor.*

**Renk Sihri**

*Yerini değiştirebilirsin.
Kartın renklerinde olan iki taşın yerleri değiştiriliyor.*



II. Selbstständiges Schreiben

Erklären AB 1.

Yönerge 1

Tümce parçalarını birbirleriyle anlamlı bir bütün oluşturacak şekilde birleştirin. **Eğer ... ise, eğer ... (-sA)** gibi bağlaç ve eklerle koşul bildiren ya da **çünkü, -Diğİ için, -DiğİndAn dolayı** gibi bağlaç ve eklerle nedensellik bildiren tümceler kurun. Hangi durumlarda koşul tümcelerinin, hangi durumlarda nedensellik tümcelerinin uygun olduğunu iyi düşünün.

Bir oyuncu uyku sihi kartını
çeker...

... taşının üzerine bir taş daha
ekleyebilir.

Bir oyuncu deprem sihi kartını
çeker...

... o zaman oyunu kazanır.

Bir oyuncu oyun alanının ortasının
daki kristal alana ulaşır...

... sıradaki oyuncu o tur oynamaz.

Oyuncular, oyun alanının kenarındaki
kule alanına ulaşmaya
çalışırlar...

... taşını oyun alanının ortasına
doğru iki adım ilerletebilir.

Her oyuncu dört kule alanına
bire büyük taşını ulaştırmaya
çalışır, ...

... piyonları orada güvende olur ve
diğer oyuncular tarafından oradan
uzaklaştırılmazlar.

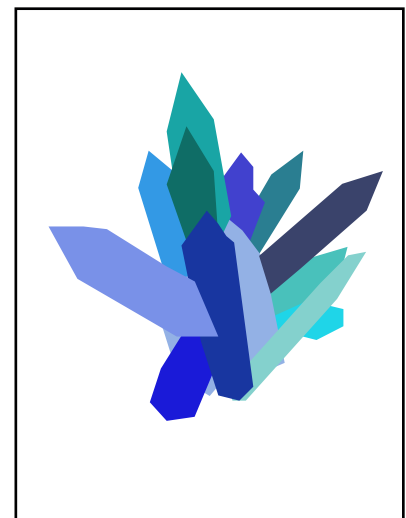
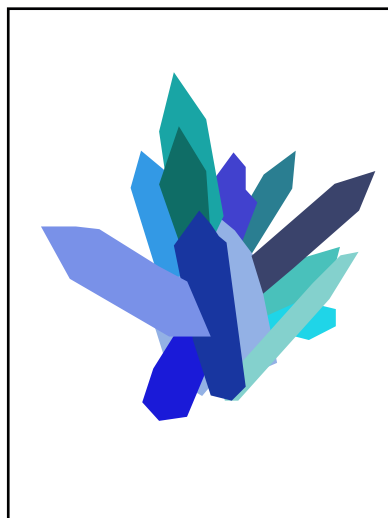
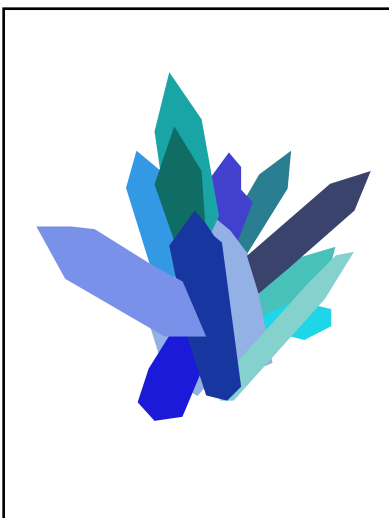
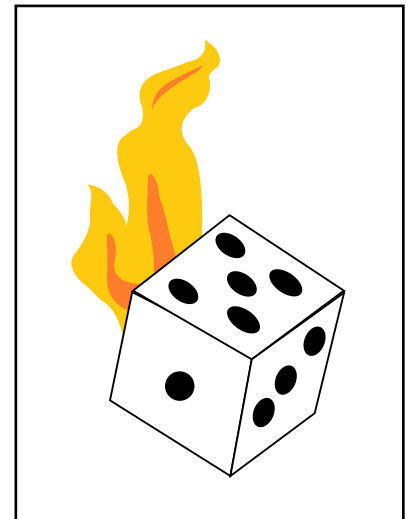
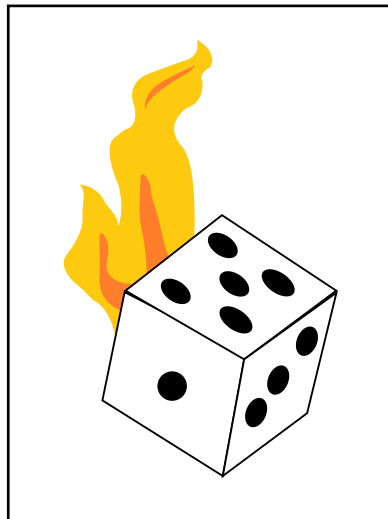
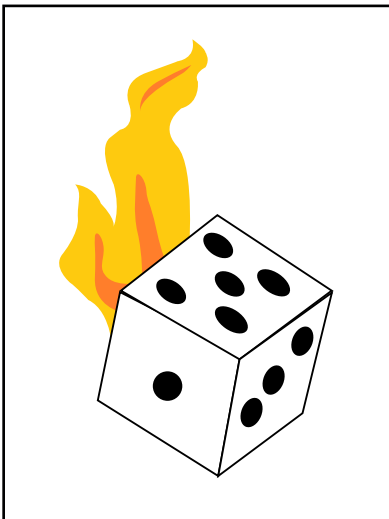
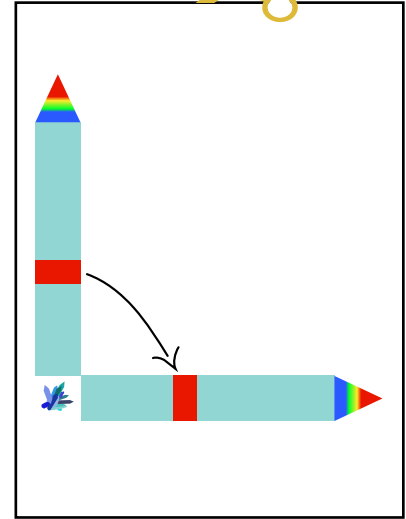
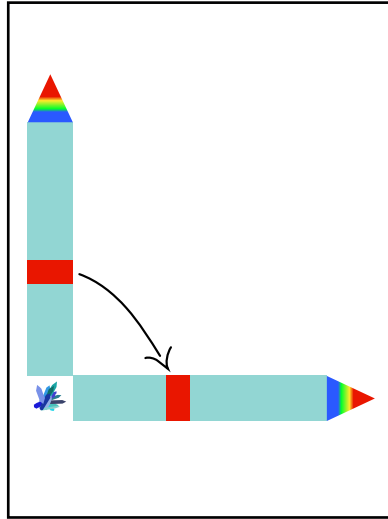
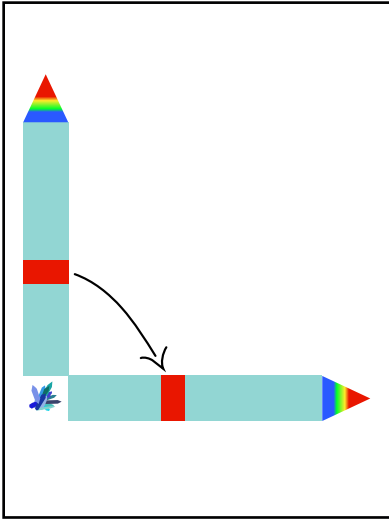
01.

02.

03.

04.

05.





II. Selbststndiges Schreiben

Erklren AB 2.

Gzlem Formu

Yönerge 1

Köşeli Diyar'ın Kahramanları oyununun özel versiyonunda kurallar genişletilmiştir. Oyuna yeni eklenen kurallar kısa bir video ile tanıtılıyor. Videoyu izle. Yeni kurallara yönelik yaptığın gözlemleri not et. Gözlemini yaparken aşağıdaki sorulardan yararlanabilirsin:

- Kural ne zaman uygulanıyor?
- Kural kartta nasıl gösteriliyor?
- Kural ne?

Kural 1:

Kural 2:

Kural 3:



II. Selbstständiges Schreiben

Erklären AB 4.

„Oyun Kılavuzu“ Kontrol Listesi

	Evet	Hayır
İçeriksel özellikler		
Oyunun adı belirtiliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oyuncu sayısı belirtiliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Malzemelerin tümü tek tek belirtiliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oyunun genel tanıtımı yapılıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Malzemelerin adları hep aynı kullanılıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oyun kuralları, oyunun akışına göre sıralanıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oyunun kuralları, anlaşılır bir şekilde açıklanıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gereken yerde bir resim bulunuyor mu veya bir örnek veriliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oyunun ne zaman sona erdiği belirtiliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kazananın nasıl belirlendiği açıklanıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oyunun nasıl kazanılabileceğine yönelik açıklamalar var mı?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dilsel özellikler		
Şimdiki zaman (<u>çekiyor</u>) veya geniş zaman (<u>çekilir</u>) kullanılıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zaman belirteçleri (<i>önce, sonra, son olarak</i> gibi) kullanılıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Edilgen yapı (<u>gidilir</u> , <u>çekilir</u>) kullanılıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Yapılması gerekenler -malı ve -meli ekleri (<u>çıkmalı</u> , ilerle <u>meli</u>) kullanılarak belirtiliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Yapılması mümkün olanlar -abil ve -ebil ekleri (<u>çıkabilir</u> , ilerley <u>ebilir</u>) ile gösteriliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kurallar açıklanırken koşul tümceleri (eğer... ise / -sa) kullanılıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(Eğer aralarında siyah bir bilye bulunuyorsa / bulunuyor ise ...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
İpuçları ve tüyolar açıklanırken <i>-Diğl için, -DiğlIndAn dolayı, çünkü, bundan dolayı</i> gibi bağlayıcılar kullanılıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2.2. ERKLÄREN

2.2.2. Didaktischer Kommentar und Lösungsvorschläge

Reihenverlaufsplan und -ziele

Instruktionstext „Spielanleitung“ (Block 2) Sprachliche Handlung: Erklären		
Phase im Lehr-Lern-Zyklus	Thema	Kompetenzen
Kontext modellieren	Spielanleitung	Die Schülerinnen und Schüler können <ul style="list-style-type: none"> - ihr Vorwissen bezüglich Spielanleitungen aktivieren, - erkennen, wie man adressatenorientiert anleitet, - den Zweck der sprachlichen Handlung und der Textsorte reflektieren.
Textsorte modellieren	Eine Spielanleitung analysieren: Stachelturm (Dikenli Kule)	Die Schülerinnen und Schüler können <ul style="list-style-type: none"> - die Merkmale einer Spielanleitung (Präzision, Genauigkeit, Strukturiertheit, Vollständigkeit) erarbeiten, - die sprachlichen Mittel (wie z.B. kausale und konditionale Konnektoren, Präsens, Temporaladverbien) untersuchen, - Aufbau und Struktur einer Spielanleitung untersuchen.
Gemeinsames Schreiben	Einen Abschnitt der Spielanleitung verfassen: Eckland (Köşeli Diyar) Peer-Feedback zu den verfassten Abschnitten	Die Schülerinnen und Schüler können <ul style="list-style-type: none"> - sich die Handlungsschritte des Spiels erarbeiten, - mündlich die Formulierungen beim Schreiben einer Spielanleitung ausprobieren, - kooperativ einen Abschnitt der Spielanleitung schreiben, - einen Abschnitt der Spielanleitung im Hinblick auf ihre inhaltlichen und sprachlichen Merkmale anhand einer Checkliste bewerten, - Feedback zu den Textprodukten anhand eines Feedbackbogens geben.
Selbstständiges Schreiben	Einen Abschnitt der Spielanleitung verfassen: Eckland (Köşeli Diyar) Peer-Feedback zu den verfassten Abschnitten	Die Schülerinnen und Schüler können <ul style="list-style-type: none"> - eigenständig einen Abschnitt der Spielanleitung schreiben, - einen Abschnitt der Spielanleitung im Hinblick auf ihre inhaltlichen und sprachlichen Merkmale anhand einer Checkliste bewerten, - Feedback zu den Textprodukten anhand eines Feedbackbogens geben.

Phase: Kontext- und Textsorte modellieren (Erste Doppelstunde)

Sequenzvorschlag:

(ca. 90 Minuten)

Stundenverlauf	Material	Kommunikations- und Sozialformen	Möglichkeiten zur Differenzierung
Einstieg (5 Minuten)		Plenum	
Hinführung (20 Minuten)	F 1. Spiel Stachelturm (Dikenli Kule) Tafel	Plenum	
Erarbeitung 1 durch AB 1. Seite 1-4 (20 Minuten)	AB 1. Seite 1-4	Gruppenarbeit	
Sicherung 1 (10 Minuten)		Plenum	
Erarbeitung 2 durch AB 2. & AB 3. (15 Minuten)	AB 2. Seite 1-5: Kartensatz AB 3.: Beobachtungsbogen Spiel Stachelturm (Dikenli Kule)	Gruppenarbeit	
Reflexion durch AB 4. (20 Minuten)	Tafel AB 4: Checkliste	Plenum	

Erläuterungen zu den Materialien

Einstieg: Der Einstieg dient der Aktivierung des Vorwissens der Schülerinnen und Schüler bezüglich der Textsorte Spielanleitung. Die Lehrkraft verweist auf die vorherigen Stunden („Ihr habt euch in den letzten Stunden intensiv mit Bauanleitungen beschäftigt. Dabei habt ihr erfahren, dass es verschiedene Typen von Texten gibt, die den Leser anleiten. Ihr habt ja das Spiel *Stachelturm (Dikenli Kule)* gebastelt und auch eine Anleitung dazu geschrieben.“) und leitet mit folgenden Fragen zum Stundenthema hin:

- Habt ihr das Spiel auch gespielt?
- Wenn ja, wie habt ihr gespielt?
- In welcher Reihenfolge habt ihr gespielt?
- Wie habt ihr die Reihenfolge festgelegt?
- Welchen Strohalm habt ihr gezogen?
- Durfte man einen beliebigen Strohalm ziehen?
- Aus welchem Abschnitt musste man einen Strohalm ziehen?
- Wie wurde die Siegerin oder der Sieger ermittelt?

Auf diese Weise werden die Schülerinnen und Schüler darauf aufmerksam gemacht, dass Spielanleitungen Regeln enthalten.

F 1.: Die Lehrkraft macht eine Überleitung zu den Spielregeln („Um das Spiel spielen zu können, benötigen wir Spielregeln.“) und zeigt eine Folie zum Spiel *Stachelturm (Dikenli Kule)* („Schaut euch die Folie zum Spiel *Stachelturm (Dikenli Kule)* an.“). Auf der Folie sind Sprechblasen abgebildet, in denen unvollständige Aussagen über die Spielregeln des Spiels *Stachelturm (Dikenli Kule)* stehen. Dabei stellt die Lehrkraft folgende Fragen:

- Worüber wird gesprochen?
- Was erfahren wir über den Spielablauf?
- Können wir anhand dieser Informationen das Spiel spielen?
- Welche Informationen fehlen in den Sprechblasen?
- Wann/Warum muss man eine Karte ziehen?
- Wann ist man an der Reihe?

Es wird reflektiert, welche Informationen in den Spielregeln fehlen, welche Funktion Spielregeln haben. Danach folgt die Überleitung zur Spielanleitung: „Wenn die Informationen zu einem Spiel nur unvollständig gegeben sind und ihr aber das Spiel trotzdem spielen möchtet, was würdet ihr tun?“ Mögliche Schülerantworten sind: „Ich schaue in die Spielanleitung. Ich frage die anderen Spieler nach den Regeln.“

Die Lehrkraft stellt ein Spielexemplar auf das Lehrerpult und liest die Spielanleitung zum Spiel *Stachelturm (Dikenli Kule)* vor. Sie stellt folgende Fragen und notiert die Schülerantworten an der Tafel:

- Welche Informationen findet man in der Einleitung einer Spielanleitung?
- Was gehört eurer Meinung nach in den Hauptteil?
- Was fehlt uns noch? Was muss am Ende einer Spielanleitung stehen?

Erläuterungen zu den Materialien

AB 1. Seite 1-4: Anhand des Modelltextes werden die inhaltlichen, sprachlichen und textuellen Merkmale einer schriftlichen Spielanleitung erarbeitet. Die textuellen Merkmale (Einleitung, Hauptteil und Schluss) sind visuell dargestellt. Durch die farbliche Einteilung der Struktur und die Angabe des Zwecks wird der Text für die Schülerinnen und Schüler verständlich.

Das Arbeitsblatt Seite 1-4 kann in Gruppenarbeit, in Einzelarbeit oder im Plenum bearbeitet werden. Dabei wird den Schülerinnen und Schülern zunächst der Einleitungs- und Schlussteil zur Verfügung gestellt (**AB 1. Seite 1**).

Die Fragen zum Modelltext dienen zum Aufbau eines Textverständnisses (**AB 1. Seite 2 & 4**). Anschließend wird der Hauptteil der Spielanleitung verteilt (**AB 1. Seite 3**). Der Hauptteil wird gelesen und die dazugehörigen Aufgaben werden in der Gruppe, alleine oder im Plenum bearbeitet (**AB 1. Seite 3 & 4**).

Die Lösungen können zur Sicherung im Plenum besprochen werden.

AB 2. Seite 1-5: Auf diesem Arbeitsblatt ist der Kartensatz zum Spiel *Stachelturm (Dikenli Kule)* zu finden. Der Kartensatz wird je Spielgruppe einmal verteilt. Bevor die Schülerinnen und Schüler das Spiel selbst spielen, schneiden sie den Kartensatz aus. Die Karten können auf Pappe geklebt werden oder laminiert werden, damit sie länger halten.

AB 3.: Angeleitet vom Modelltext spielen die Gruppen (1-2 Runden) das Spiel *Stachelturm (Dikenli Kule)*. Während des Spiels werden im Beobachtungsbogen festgehalten, welche Schwierigkeiten oder Unstimmigkeiten sich beim Spielen ergeben.

Reflexion: Die Rückmeldung der Schülerinnen und Schüler bezüglich des Spielverlaufs erfolgt anhand des Beobachtungsbogens und kann an der Tafel oder einem anderen geeigneten Medium festgehalten werden.

AB 4.: Die Checkliste wird an das Plenum verteilt. Die Lehrkraft stellt im Plenum die Checkliste mit inhaltlichen und sprachlichen Merkmalen einer Spielanleitung vor und bespricht diese mit den Schülerinnen und Schülern.

Phase: Gemeinsame Konstruktion

Sequenzvorschlag:

(ca. 90 Minuten)

Stundenverlauf	Material	Kommunikations- und Sozialformen	Möglichkeiten zur Differenzierung
Einstieg mit Folie (Wiederholung der letzten Stunde) (10 Minuten)	Spiel Eckland (Köşeli Diyar)	Plenum	
Erarbeitung (20 Minuten) durch AB 1. Seite 1-3	AB 1. Seite 1-3: Modelltext mit Bildern	Gruppenarbeit	
Erarbeitung 2 (35 Minuten) durch AB 2. Seite 1-5	AB 2. Seite 1-5: Arbeitsauftrag und neue Spielkarten, Material für das Spiel	Gruppenpuzzle	F 2. als Hilfekarte
Sicherung durch Checkliste (25 Minuten)	Checkliste	Plenum	

Erläuterungen zu den Materialien

Einstieg: Am Anfang der Stunde zeigt die Lehrkraft auf einer Folie die Karten zum Spiel *Stachelturn (Dikenli Kule)* und fragt Folgendes: „In der letzten Stunde hatten wir uns mit der Spielanleitung und ihren Merkmalen beschäftigt. erinnert euch, worauf man achten musste, als die Regeln der Spielkarten erklärt wurden?“

Somit wird das Vorwissen aus der letzten Stunde aktiviert.

AB 1. Seite 1-3: Anschließend werden die Schülerinnen und Schüler in Vierergruppen eingeteilt. In der Gruppenarbeitsphase werden folgende Materialien zum Spiel *Helden von Eckland (Köşeli Diyar'ın Kahramanları)* zur Verfügung gestellt:

- 1 selbstgebautes Spielbrett
- 1 Würfel
- je 8 Spielfiguren in blau, gelb, grün, rot
- 4 thematisch gleiche Regelkarten
- 1 Stapel mit Spielkarten, entsprechend der Regelkarten
- Bilderkarten
- Spielanleitung

Dabei ordnen die Schülerinnen und Schüler zunächst die Bilderkarten (**AB 1. Seite 3**) der Spielanleitung (**AB 1. Seite 1 & 2**) zu, danach überprüfen sie den Text auf Vollständigkeit und notieren fehlende Informationen. Anschließend werden die Ergebnisse in der Gruppe verglichen und besprochen.

F 1. Seite 1 & 2: Nach der Gruppenarbeitsphase wird die Folie zur Sicherung gezeigt. Offene Fragen werden besprochen.

AB 2. Seite 1-5: Auf der ersten Seite des Arbeitsblattes sollen die Schülerinnen und Schüler die neuen Regeln zu den jeweils ausgeteilten Regelkarten erklären. Auf der zweiten bis fünften Seite finden sich die neuen Regelkarten. Jede Gruppe erhält zuerst jeweils nur eine Seite (z.B. Gruppe 1: AB 2. Seite 2, Gruppe 2: AB 2. Seite 3, usw.). Es gibt vier unterschiedliche Regelkarten (ein Blitz, ein Fels, zwei Farben oder eine Flasche), die gleichmäßig auf die gebildeten Gruppen verteilt werden (**AB 2. Seite 2-5**). In einem Gruppenpuzzle bearbeiten die Schülerinnen und Schüler gemeinsam die vier Regelkarten. Das Gruppenpuzzle gliedert sich in zwei Phasen:

- Phase I (Expertengruppe): Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten gemeinsam Wissen bezüglich einer der vier neuen Regelkarten, das sie dann den Schülerinnen und Schülern, die in anderen Expertengruppen gearbeitet haben, vermitteln.
- Phase II (Austauschgruppe): Die Mitglieder der verschiedenen Expertengruppen kommen in der Austauschgruppe zusammen. Dabei muss in jeder Austauschgruppe mindestens ein Mitglied aus jeder Expertengruppe vertreten sein. So bilden sich nun Gruppen, in denen jedes Gruppenmitglied mindestens eine Regelkarte erarbeitet hat.

In der ersten Phase werden Vierergruppen gebildet. Jede Gruppe erhält jeweils eine Regelkarte, zu der sie eine Erklärung schreiben sollen (**AB 2. Seite 1**). Zunächst erproben sie ihre Regelkarte beim Spielen und überlegen gemeinsam, was sie bedeutet. Die Lehrkraft sollte in dieser Phase den Gruppen helfen, die Regeln der neuen Karten zu verstehen und spielerisch umzusetzen. Es wird so lange gespielt, bis zwei Schülerinnen und Schüler eine Karte gezogen und den Spielzug durchgeführt haben. Dabei tauschen sie sich mündlich aus, wie sie die Regel den anderen Gruppen erklären können. Auf diese Weise werden sie zum Experten ihrer Regelkarte.

Erläuterungen zu den Materialien

In der zweiten Phase setzen sich die Experten in neuen Vierergruppen zusammen. Dabei kann die Einteilung der Gruppen dadurch erfolgen, dass auf die Rückseite der Regelkarten jeweils eine Zahl geschrieben wird. Die Schülerinnen und Schüler erklären den anderen Gruppenmitgliedern die Regel ihrer Karte. Auf diese Weise lernen alle Gruppenmitglieder die neuen Karten und Regeln kennen. Danach verfassen sie gemeinsam den fehlenden Teil der Spielanleitung (**AB 2. Seite 1**).

Aufgabenstellung: Verfasst gemeinsam den fehlenden Teil der Spielanleitung. Erklärt die Regeln für die vier Spielkarten. Es ist wichtig, dass alle Schülerinnen und Schülern alle Regeln aufschreiben.

Checkliste: Die Gruppen lesen ihre Texte im Plenum vor. Die Rückmeldung zu den Textprodukten erfolgt in Form eines Gruppen-Feedbacks, bei dem es wechselseitige Rückmeldungen zwischen den Gruppen unter Rückgriff auf die Checkliste gibt (z.B. Gruppe A gibt Gruppe B ein Feedback, Gruppe B an Gruppe C).

F 2.: Am Ende der Unterrichtsstunde kann die Folie mit den Regeln als Sicherung gezeigt werden. Die Folie kann auch als Hilfekarte am Pult liegen, um Gruppen dabei zu unterstützen, die Regeln der neuen Karten zu formulieren.

Phase: Selbstständiges Schreiben (Dritte Doppelstunde)

Sequenzvorschlag:

(ca. 90 Minuten)

Stundenverlauf	Material	Kommunikations- und Sozialformen	Möglichkeiten zur Differenzierung
Einstieg mit AB 1. (10 Minuten)	AB 1.: Übung zum Formulieren von Bedingungssätzen	Einzelarbeit	
Erarbeitung 1 durch AB 2. und F 1. (10 Minuten)	Video AB 2.: Beobachtungsbogen F 1.: Folie mit neuen Karten	Plenum Gruppenarbeit	
Sicherung 1 durch F 1. (10 Minuten)	F 1.: Folie mit neuen Karten	Plenum	
Erarbeitung 2 durch AB 3. Seite 1&2 (20-25 Minuten)	AB 3. Seite 1&2: Textvorlage zum selbstständigen Schreiben	Einzelarbeit	AB 3. Seite 2
Reflexion durch AB 4. (20 Minuten)	AB 4.: Checkliste	Partnerarbeit	

Erläuterungen zu den Materialien

Einstieg: Am Anfang der Stunde verweist die Lehrkraft auf die letzte Stunde wie folgt: „In der letzten Stunde hatten wir uns mit dem Spiel beschäftigt. Den Regelteil habt ihr in Gruppen gemeinsam geschrieben. Heute beschäftigen wir uns mit den erweiterten Regeln dieses Spiels.“

AB 1.: Die sprachlichen Mittel (kausale und konditionale Konnektoren) zum Erklären werden wiederholt. Die Schülerinnen und Schüler verbinden die zusammenpassenden Satzteile und formulieren einen Kausal- oder Konditionalsatz.

AB 2. + Video: Die neuen Spielregeln werden mittels eines stummen Videoimpulses zweimal gezeigt (Zugang zum Video über das Zusatzmaterial Türkisch). Währenddessen füllen die Schülerinnen und Schüler den Beobachtungsbogen aus.

Danach wird die Klasse in Vierergruppen eingeteilt. In der Gruppenarbeitsphase findet ein mündliches Aushandeln bezüglich des Inhaltes und der sprachlichen Realisierung der neuen Spielregeln statt.

AB 3. Seite 1&2: Im Anschluss verfasst jeder eigenständig eine Erklärung zu den neuen Regeln und einem eigenen Tipp. Dabei kann die zweite Aufgabe als Binnendifferenzierung für die Schülerinnen und Schüler dienen, die früher fertig sind (**AB 3. Seite 2**).

Aufgabenstellung (AB 3. Seite 1): Die neuen Regeln sollen in die Spielanleitung aufgenommen werden. Verfasse den fehlenden Teil der Spielanleitung. Erkläre dazu die Regeln für die drei Spielkarten.

Aufgabenstellung (AB 3. Seite 2): Manchmal stehen am Ende einer Spielanleitung Tipps und Tricks. Schreibe deinen eigenen Tipp auf. Erkläre, warum dieser Tipp hilft, das Spiel zu gewinnen. Diese Aufgabe kann als Binnendifferenzierung eingesetzt werden, für Schülerinnen und Schüler, die mit der ersten Aufgabe schneller fertig sind, damit keine Unruhe während der Einzelarbeitsphase entsteht.

AB 4.: Nach der Schreibphase werden die Texte in Partnerarbeit ausgetauscht. Die Schülerinnen und Schüler geben anhand der Checkliste eine Rückmeldung zum Textprodukt der Sitznachbarin oder des Sitznachbars. Anschließend werden die Texte anhand des Peer-Feedbacks überarbeitet.

2.3. BEGRÜNDEN

2.3.1. Unterrichtsmaterial

Oyunları Mağazadan Satın Almak Yerine Evde Yapmak



Hülya ve Paul konuyla ilgili farklı görüşlere sahipler. Hülya ve Paul kendi görüşlerini nasıl gerekçelendiriyorlar?

Bu konuyla ilgili sizin görüşünüz ne? Görüşünüzü nasıl gerekçelendiriyorsunuz?



II. Kontext und Textsorte modellieren

Begründen AB 1. Seite 1

El Yapımı Oyunlarla İlgili Olumlu ve Olumsuz Gerekçeler

Paul ve Hülya, oyunların el yapımı olup olmaması konusunda tartışıyorlar. Görüşlerini farklı gerekçeler sunarak savunuyorlar. Sundukları gerekçeler aşağıdaki konuşma baloncuklarında yazılı.

Yönerge 1

Aşağıdaki tümcelerden hangilerini el yapımı oyunların yapılması için **lehte** bir gerekçe, hangilerini **aleyhte** bir gerekçe olarak sınıflandırırsınız? **Lehte** gerekçeleri **yeşil**, **aleyhte** gerekçeleri **kırmızı** renkle işaretleyiniz.

Oyun kurallarını kendimiz belirleyebiliriz.

Oyunların tasarımını kendimiz yapabiliriz.

Oyuna hemen başlanabilir.

Oyun için gerekli olan her şey hazır.

Oyunun yapımı için gerekli olan tüm malzemeleri bulup almak yorucu.

Profesyonel bir görünüme sahip değil.

Farklı versiyonlar ve ek kurallar düşünülüp oyuna dahil edilebilir.

Yaratıcı olmak mümkün.

Çok zaman alıyor.

Oyun kuralları eksiksiz ve net bir şekilde belirlenmiş.

El becerisi olanlar için uygun.

Daha pahalı.

Daha ucuz.



II. Kontext und Textsorte modellieren

Begründen AB 1. Seite 2

Yönerge 2

„Oyunlar el yapımı olmalı.“ görüşünü **destekleyen** veya bu görüşe **karşı** çıkan başka gerekçeler aklınıza geliyor mu? Aşağıdaki çizelgeye yazın.

„Oyunlar el yapımı olmalı.“ görüşünü destekleyen gerekçeler	„Oyunlar el yapımı olmalı.“ görüşüne karşı çıkan gerekçeler
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>

Yönerge 3

Oyunları kendin yapmayı tercih eder misin? Görüşünü gerekçelendirerek aşağıya yaz. Sonrasında sıra arkadaşınla görüşünü tartış.



II. Kontext und Textsorte modellieren

Begründen AB 2. Seite 1

Model Metin: Gerekçelendirmeli Metin Yazmak

Yönerge 1

Grubunuzla birlikte model metnin bölümlerini nasıl adlandırabileceğinizi düşünün.

El yapımı oyunlar mı, hazır satın alınan oyunlar mı tercih edilmeli?

Çoğu zaman oyunlar mağazadan hazır satın alınıyor, **oysa** el yapımı oyunları kolayca yapmak mümkün.

Oyunu hazır satın alırsan, hemen oyunu oynamaya başlayabilirsin. **Ayrıca** oyun kuralları eksiksiz ve net bir şekilde eline geçer. Oyunu oynamak için gereken bütün malzemeler elinde bulunur ve oyun profesyonel bir görünüme sahiptir. Bir oyunu el yapımı olarak hazırlamak çok zaman alır.

El yapımı oyunlarda kişinin yaratıcı olabileceği söylenebilir **de**, bütün malzemeleri bulup bir araya getirmek çok zahmetli olabilir. El yapımı oyunlarda oyunun tasarımını kişi kendisi yapabilir, **ama** hazır satın alınan oyunlarda her şey eksiksiz bir şekilde elde bulunmaktadır. El yapımı bir oyun her ne kadar eşi benzeri olmayan, özel bir oyun olsa da, pek profesyonel bir görünüme sahip değildir. El yapımı oyunun daha ucuza geleceği düşünülebilir, **ama** hazır satın alınan bir oyunla kıyaslandığında malzemeleri tek tek almak daha masraflı olabilir.

Ben oyunu kendim yapmaktansa hazır satın almaktan yanayım, çünkü hazır satın alınan oyunu hemen oynamaya başlayabilirim ve oyunu yapmakla zaman kaybetmem.



II. Kontext und Textsorte modellieren

Begründen AB 2. Seite 2

Model Metin: Gerekçelendirmeli Metin Yazmak

Yönerge 2

Grubunuzla birlikte model metnin bölümlerini nasıl adlandırabileceğinizi düşünün.

El Yapımı ya da Satın Alınan Oyunlar

Oyunlar çoğu zaman satın alınıyor, **oy**sa el yapımı olarak yapmak mümkün.

El yapımı bir oyun hazırlamak istediğimizde, oyunun tasarımını kendimiz yapabiliriz. **Ayrıca** oyun kurallarını kendimiz belirleyebiliriz ve farklı versiyonlar ve ek kurallar düşünüp oyuna dahil edebiliriz. Kendi yaptığımız oyunla tasarruf edebiliriz, **çünkü** malzemeleri tek tek alsak **bile** hazır satın alınan oyundan daha ucuza gelir.

Bütün malzemeleri bulup bir araya getirmenin zahmetli olabileceği söylene**bilse de**, yaratıcı **olabiliriz** ve beğendiğimiz malzemeleri kendi zevkimize göre seçebiliriz. Kurallar belirtilmiş olduğu için hazır satın alınan oyunlar belki daha kolay gelebilir. **Ancak** kendi belirlediğin kurallara göre oynaman mümkün değil. Birçok kişi için hazır satın alınan oyunlar her ne kadar daha profesyonel bir görünüme sahip olsa da, el yapımı oyun daha özeldir.

Ben oyunu hazır satın almaktansa kendim yapmaktan yanayım, çünkü el yapımı oyunun eşi benzeri yoktur ve çok özeldir.



II. Kontext und Textsorte modellieren

Begründen AB 2. Seite 3

AB 2. Seite 1&2'deki Model Metinlere Yönelik Sorular

Yönerge 3

Her iki model metne de bakın. Bu iki metin arasındaki farklılıklar nelerdir? Aşağıya yazın.

Yönerge 4

Aşağıya her iki metinde de yer alan sözcükleri, sözcük gruplarını ve tümceleri **not edin**.

fakat

<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
-------------------------	-------------------------

El yapımı oyunlar mı, hazır satın alınan oyunlar mı?



II. Kontext und Textsorte modellieren

Begründen AB 2. Seite 4

Yönerge 5

Neden her iki metinde de bu sözcükler, sözcük grupları ve tümceler yer almakta?

Yönerge 6

Her iki metindeki gerekçeleri birbiriyle **karşılaştırın**. Dikkatinizi çeken bir şey var mı?



II. Kontext und Textsorte modellieren

Begründen AB 3.

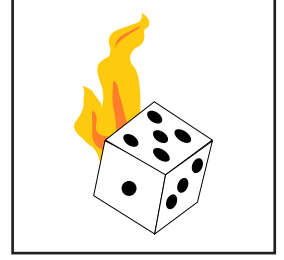
Gereçelendirmeli Metin Kontrol Listesi

İçeriksel özellikler		Evet	Hayır
Başlık	Metnin bir başlığı var mı?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Konu	Metnin konusu bildiriliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Olumlu gerekçeler	Kendi görüşünü destekleyen gerekçeler sunuluyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Kendi görüşü gerekçelendiriliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Olumsuz gerekçeler	Kendi görüşünü desteklemeyen gerekçeler sunuluyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Bu gerekçeler çürütülüyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sonuç	Sonuç bölümünde kendi görüşü açıklanıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Savunduğu görüşün en önemli gerekçesi belirtiliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dilsel özellikler		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Şimdiki zaman (yapılı <u>yor</u>) veya geniş zaman (yapılı <u>r</u>) kullanılıyor mu?		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nesnel bir şekilde gerekçelendiriliyor mu?		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kendi görüşünü açıkça belirten sözcükler kullanılıyor mu? (<i>benim düşünceme göre, ben olsam, bence, bana göre</i> gibi)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gerekçeler çürütülüyor mu? (<i>söylenebilir..., ama, fakat, rağmen</i> gibi)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kendi görüşü açıklanırken <i>bu yüzden, çünkü, -Diğl için</i> gibi bağlayıcılar kullanılıyor mu?		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

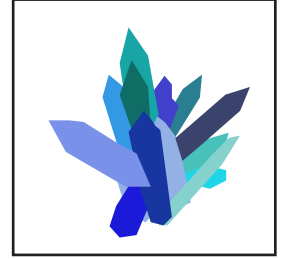
Yeni Oyun Kartları

Son derste yeni oyun kartlarını denediniz. Aşağıda yeni oyun kartlarının kurallarını görüyorsunuz.

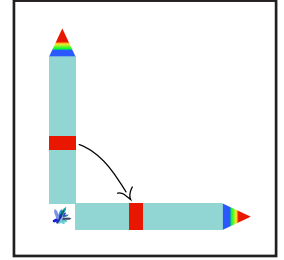
Bu kart çekildiğinde bir kez daha zar atılır.



Bu kart çekildiğinde oyun taşı doğrudan kristal alanına ilerletilir. Orada oyun taşına enerji yüklenir.



Bu kart çekildiğinde saat yönünde bulunan bir sonraki pembe alana atlanır. Sonrasında başka bir kart çekilmez.



Yeni kartları nasıl buldunuz?
Yeni kartların oyuna dahil edilmesiyle oyunda nasıl bir değişiklik oldu?



II. Gemeinsame Konstruktion

Begründen AB 1. Seite 1

Temel Versiyon mu Ek Versiyon mu?

Oyunun iki farklı versiyonunu oynadınız: Temel versiyon ve ek versiyon. Hangisini daha çok beğendiniz?

Yönerge 1

Aşağıda size yardımcı olabilecek gerekçeler yer almaktadır. Fakat bu gerekçelerin sıralaması karışıktır. Temel versiyona ait olan gerekçeleri **T**, ek versiyona ait olan gerekçeleri ise **E** olarak ayırıp işaretleyin.

Oyunu böyle oynamak daha kolay.

Bu versiyon daha zorlayıcı.

Oyun daha uzun sürer ve daha çok keyif verir.

Oyun daha kısa sürer.

Az sayıda oyun kartlarıyla oynamak daha rahat olur.

Kartların çeşitliliği oyuna daha çok heyecan katar.

Fazla düşünmeye gerek yok.

Ek kartlarla yeni stratejiler geliştirilebilir.

Çekilen birkaç iyi kart sayesinde geride kalan oyuncu, ileride olan oyuncularla arasındaki mesafeyi hızla kapatabilir.

Ek kartların olduğu oyun versiyonunda şansın iyi giderse oyunu çabucak kazanabilirsin.

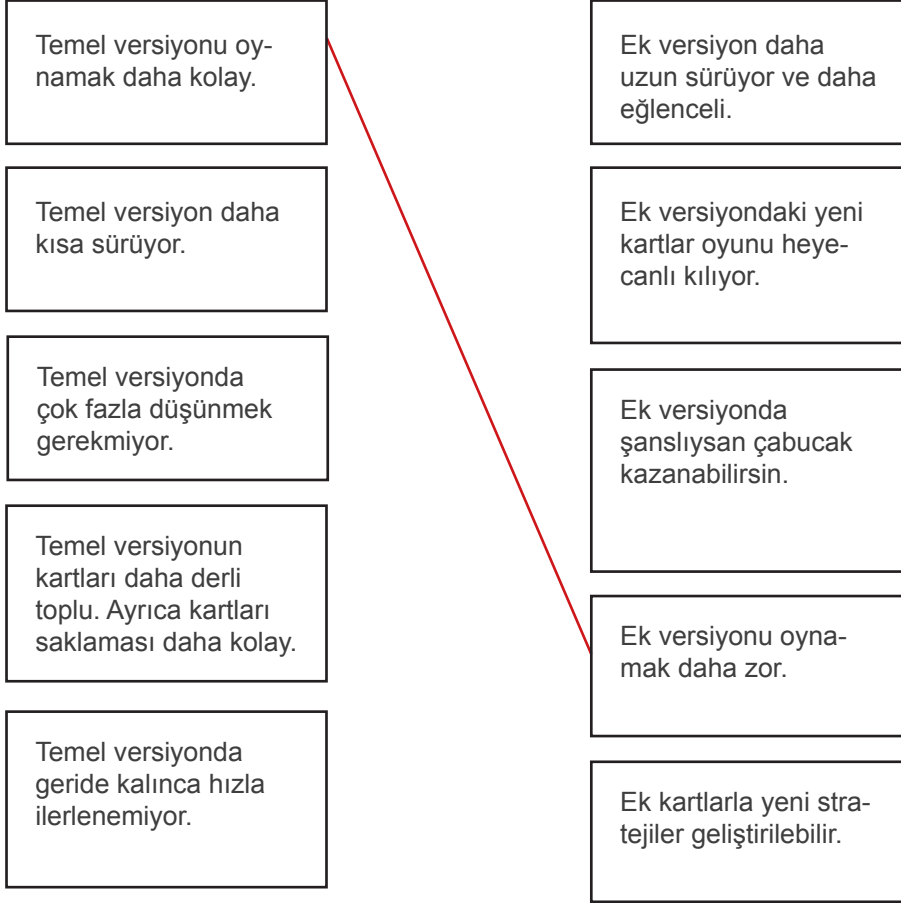


II. Gemeinsame Konstruktion

Begründen AB 1. Seite 3

Yönerge 4

Temel versiyonla ilgili gerekçeleri karşıt gerekçelerle **birleştirin**.



Yönerge 5

Birleştirilen gerekçeleri, örnekte olduğu gibi düşünüp tartarak yazın. Bunu yaparken aşağıdaki örnek sözcüklerden yararlanabilirsiniz.

Her ne kadar ek versiyonu oynamanın daha zor, temel versiyonu oynamanın daha kolay olduğu söylenebilir de,

Söylense de...

... rağmen

düşünülebilir

ama, fakat

... olabilir



II. Gemeinsame Konstruktion

Begründen AB 1. Seite 4

Grubunuzla yazacağınız metinde alttaki örnek ifadelerden yararlanabilirsiniz.

Metnin bölümleri	Örnek ifadeler
Başlık	<i>Temel versiyon Ek versiyon</i>
Konu	<i>ya ... ya da / veya</i>
Olumlu gerekçeler	<i>Temel versiyon / Ek versiyon oynandığında ..., sonra... ayrıca çok/az değişiklik fakat çünkü</i>
Karşıt gerekçeleri çürütmek	<i>...söylenebilir, fakat ancak böyle daha iyi ... gerekiyor, ama eğer... ... düşünülebilir ... olabilir, ... rağmen</i>
Sonuç tümcesi	<i>Biz bunun yerine ... , çünkü ...</i>



II. Gemeinsame Konstruktion

Begründen AB 1. Seite 5

Yönerge 6:

Seçtiğiniz oyun versiyonu için birlikte bir gerekçelendirmeli metin yazın. Aşağıdaki renkli taslak size bu konuda yardımcı olacaktır.

<hr/>	<i>Başlık</i>
<hr/> <hr/> <hr/>	<i>Konuyu belirtmek</i>
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<i>Olumlu gerekçeleri sunmak</i>
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<i>Karşıt gerekçeleri çürütmek</i>
<hr/> <hr/> <hr/>	<i>Senin için en geçerli olan gerekçeyle sonuç tümcesi yazmak</i>



II. Gemeinsame Konstruktion

Begründen AB 1. Seite 6

Gereçelendirmeli Metin Kontrol Listesi

Yönerge 7

Diğer grubun yazdığı gereçelendirmeli metni dikkatlice okuyun. Kontrol listesiyle, bu ölçütlerin gerçekleştirilip gerçekleştirilmediğini **kontrol edin**.

İçeriksel özellikler		Evet	Hayır
Başlık	Metnin bir başlığı var mı?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Konu	Metnin konusu bildiriliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Olumlu gereççeler	Kendi görüşünü destekleyen gereççeler sunuluyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Kendi görüşü gereççelendiriliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Olumsuz gereççeler	Kendi görüşünü desteklemeyen gereççeler sunuluyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Bu gereççeler çürütülüyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sonuç	Sonuç bölümünde kendi görüşü açıklanıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Savunduğu görüşün en önemli gereççesi belirtiliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dilsel özellikler			
	Şimdiki zaman (yapılı <u>y</u> or) veya geniş zaman (yapılı <u>r</u>) kullanılıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Nesnel bir şekilde gereççelendiriliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Kendi görüşünü açıkça belirten sözcükler kullanılıyor mu? (benim düşünceme göre, ben olsam, bence, bana göre gibi)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Gereççeler çürütülüyor mu? (söylenebilir..., ama, fakat, rağmen gibi)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Kendi görüşü açıklanırken bu yüzden, çünkü, -Diğl için gibi bağlayıcılar kullanılıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



II. Gemeinsame Konstruktion

Begründen AB 2. Seite 1

Gerekçelendirmeli Metin Yazmak

Okulunuzda Veggie-Günü yürürlüğe konulmak isteniyor. Bu, perşembe günleri okulunuzun kantininde veya büfesinde et ürünlerinin satılmayacağı anlamına geliyor.

Okulunda Veggie-Günü yürürlüğe konulsun mu?

Yönerge 1

Olumlu ve **olumsuz** gerekçeleri topla. Öğretmen masasında fikirler içeren bir kart bulunuyor. Gerektiğinde kullanabilirsin.

Olumlu gerekçeler (lehte)	Olumsuz gerekçeler (aleyhte)
<u>Çok fazla et tüketimi sağlıksız.</u>	<u>Et ürünleri önemli besin maddeleri içerir.</u>
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Senin görüşün ne? İşaretle:

Olumlu

Olumsuz

Daha sonra kendi görüşün için gerekçelendirmeli bir metin yazman gerekiyor. Altteki kutucukta örnek ifadeler bulabilirsiniz:

ya...ya da/veya
eğer..., o zaman...
..., ayrıca
Bundan dolayı ...
..., çünkü ...
... söylenebilir, ancak ...
Fakat ... daha iyi ..., eğer ...
Eğer ... , ... düşünülebilir.
... rağmen ... olabilir.
Bunun yerine ... isterdim, çünkü...

Aşağıdaki baloncuklarda Veggie-Günüyle ilgili gerekçelendirme örnekleri görüyorsun. Bunlardan yararlanarak olumlu ve olumsuz gerekçeleri içeren bir çizelge hazırla.

Fazla et tüketimi sağlığa zararlıdır.

Öyleyse okula et ürünlerini kendim getiririm.

Eğer bir gün et yemezsem, diğer gün daha çok yerim.

Tüketimimiz için yetiştirilen hayvanlar kötü muamele görüyorlar.

Zorla beni ikna edemezsiniz.

Et tüketimi çevre için zararlıdır.

Çocuklar daha fazla sebze yemelidir.

Et ürünlerinde sağlığımı zarar veren katkı maddeleri kullanılıyor.

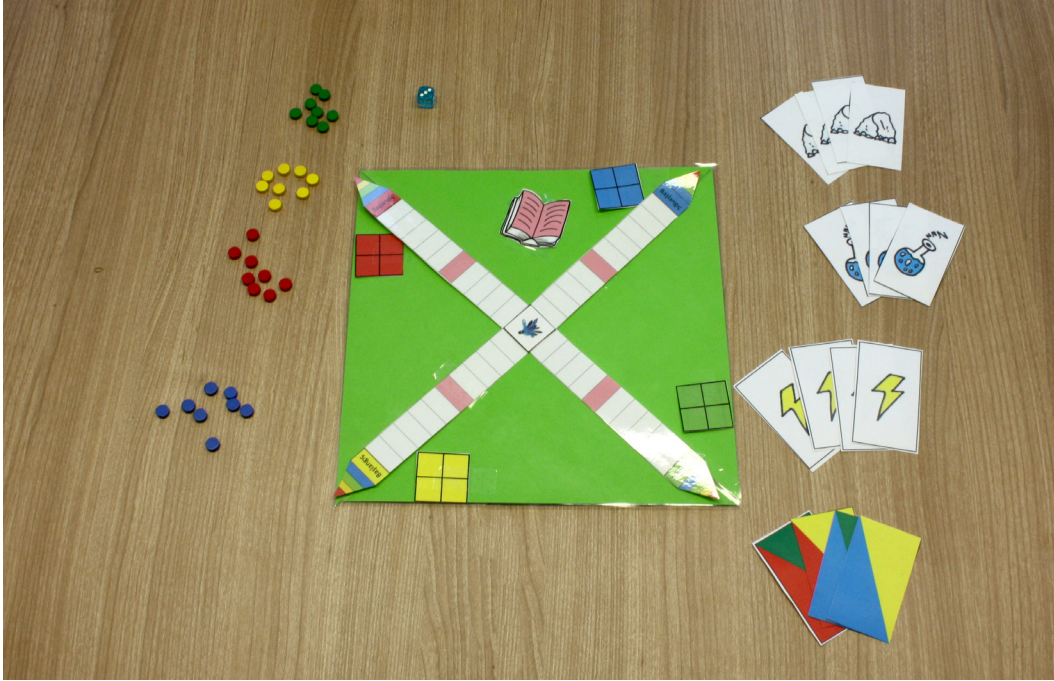
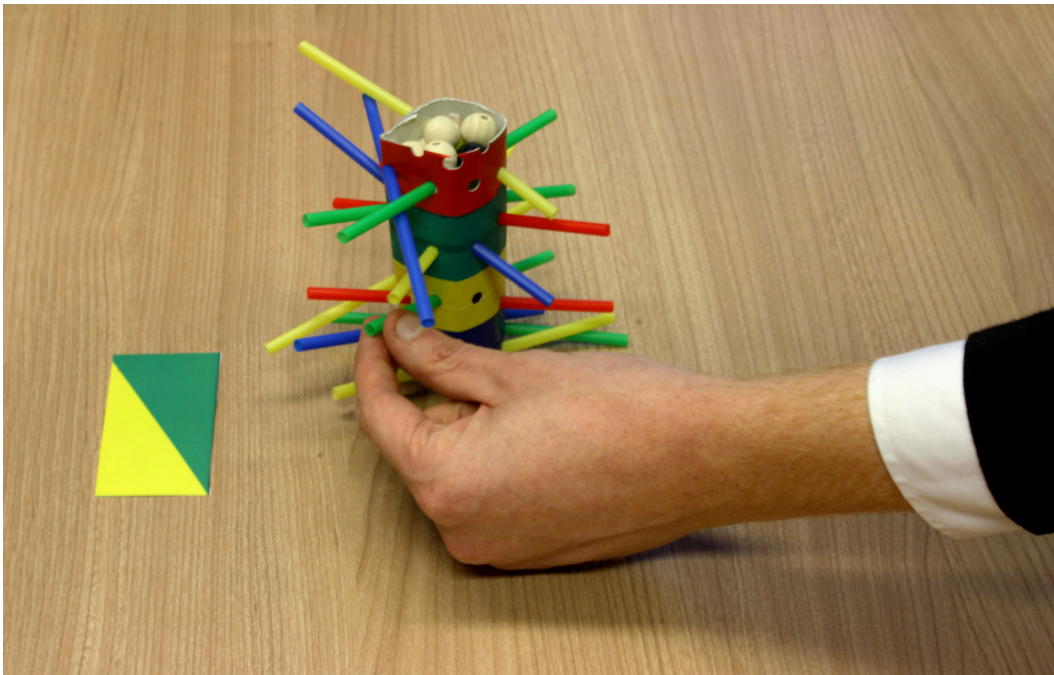
Vejetaryen yemekleri daha lezzetli.

Et ürünleri değerli besin maddeleri içerir.

Herkes istediğini yemekte özgür.

Hiç et yememektense organik et tercih edilmeli.

Toplu hayvancılığın sorumlusu ben değilim, et üreticileridir.

Köşeli Diyar:**Dikenli Kule:**

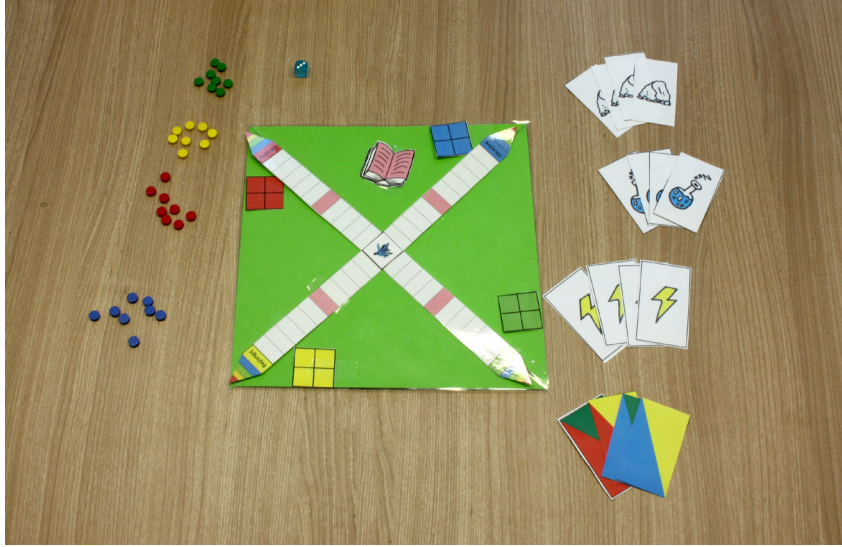


II. Selbstständiges Schreiben

Begründen AB 1. Seite 1

Köşeli Diyar oyununda neleri beğendin?

Son derslerin birinde Köşeli Diyar oyununu kendiniz hazırladınız ve oynadınız.



Yönerge 1

Oyunda **beğendiğin** ve **beğenmediğin** noktaları yaz.

Şunları beğendim:	Şunları beğenmedim:
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>

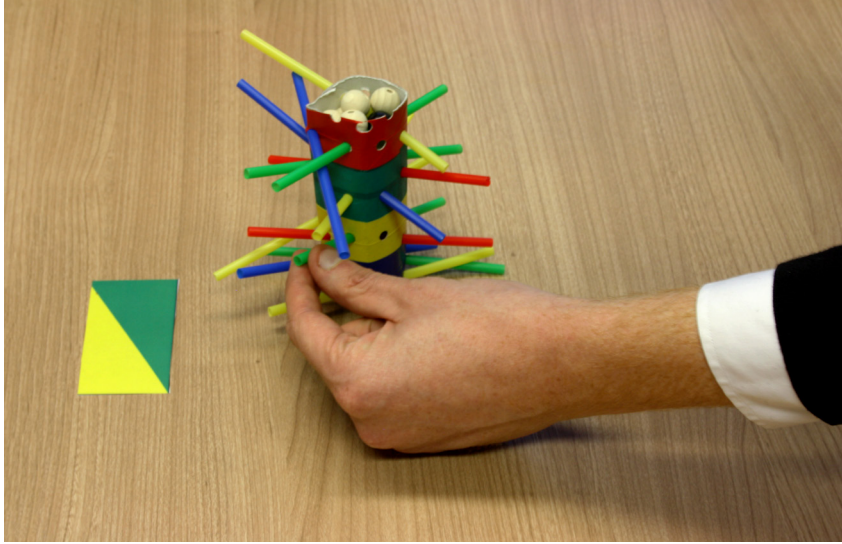


II. Selbststndiges Schreiben

Begründen AB 1. Seite 2

Dikenli Kule oyununda neleri beğendin?

Son derslerin birinde Dikenli Kule oyununu kendiniz hazırladınız ve oynadınız.



Yönerge 1

Oyunda **beğendiğin** ve **beğenmediğin** noktaları yaz.

Şunları beğendim:	Şunları beğenmedim:
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>



II. Selbstständiges Schreiben

Begründen AB 2.

Yönerge 1

Hangi oyunu daha çok beğendin: Dikenli Kule'yi mi, Köşeli Diyar'ı mı? Görüşünü **gerekçelendir**.

<hr/>	<i>Başlık</i>
<hr/> <hr/> <hr/>	<i>Konuyu belirtmek</i>
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<i>Olumlu gerekçeleri sunmak</i>
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<i>Karşıt gerekçeleri çürütmek</i>
<hr/> <hr/> <hr/>	<i>Senin için en geçerli olan gerekçeyle sonuç tümcesi yazmak</i>



II. Selbstständiges Schreiben

Begründen AB 3. Seite 1

Gereçelendirmeli Metin Kontrol listesi

Yönerge 1

Sıra arkadaşının yazdığı gereçelendirmeli metni dikkatlice **oku**. Kontrol listesiyle, bu ölçütlerin gerçekleştirilip gerçekleştirilmediğini **kontrol et**.

İçeriksel özellikler		Evet	Hayır
Başlık	Metnin bir başlığı var mı?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Konu	Metnin konusu bildiriliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Olumlu gereççeler	Kendi görüşünü destekleyen gereççeler sunuluyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Kendi görüşü gereççelendiriliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Olumsuz gereççeler	Kendi görüşünü desteklemeyen gereççeler sunuluyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Bu gereççeler çürütülüyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sonuç	Sonuç bölümünde kendi görüşü açıklanıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Savunduğu görüşün en önemli gereççesi belirtiliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dilsel özellikler			
	Şimdiki zaman (yapılı <u>y</u> or) veya geniş zaman (yapılı <u>r</u>) kullanılıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Nesnel bir şekilde gereççelendiriliyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Kendi görüşünü açıkça belirten sözcükler kullanılıyor mu? (benim düşünceme göre, ben olsam, bence, bana göre gibi)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Gereççeler çürütülüyor mu? (söylenebilir..., ama, fakat, rağmen gibi)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Kendi görüşü açıklanırken bu yüzden, çünkü, -Diğl için gibi bağlayıcılar kullanılıyor mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



II. Selbststndiges Schreiben

Begründen AB 3. Seite 2

Gereçelendirmeli Metne İlişkin Dönüt Formu

Yönerge 2

Kontrol listesini kullanarak sıra arkadaşına dönüt ver. Önce iyi yapılan şeyleri, sonra da daha iyi yapılabilecek şeyleri **yaz**.

Şunları iyi yaptın:

Şunları daha iyi yapabilirsin:



II. Selbstständiges Schreiben

Begründen AB 4. Seite 1

Yönerge 1

Metin 1 ve metin 2'yi **oku**. Ne dikkatini çekiyor?

Yönerge 2

Bölmeleri model metne eş bir şekilde renklerle **işaretle**. İki metnin de bölümlerini **adlandır**. İki metinde de yer alan benzer sözcüklerin, sözcük gruplarının ve tümcelerinin altını **çiz**.

Metin 1

İnternet Üzerinden Anketler

Şimdiye kadar, önemli siyasi seçimlerde sandıkların kurulduğu görülmekte, ancak aslında internet üzerinden de oylar kullanılarak seçimler yapılabilir.

Seçim sandığı yerine internet üzerinden oy kullanılabilir, seçimlere genç nüfus daha yoğun bir şekilde katılabilir. Ayrıca halk, herkesin devlet için sorumluluk taşıması gerektiğinin daha çok farkına varabilir. Ayrıca böylelikle halk doğrudan devlet yönetiminde yer alabilir.

Herkesin internet bağlantısının olmadığı söylenebilir, ancak bunun temini için devlet para yardımıyla bulunabilir. Halkın ağır siyasi konularda boğulabileceği düşünülebilir, fakat siyasi meselelerle daha fazla ilgilenmeleri gerekir.

Sandık başında oy kullanma yerine internet üzerinden oylama yapılmasının daha iyi olduğunu düşünüyorum, bu şekilde oylamaya daha fazla insanın katılması sağlanabilir.



II. Selbststndiges Schreiben

Begrnden AB 4. Seite 2

Metin 2

Okulumuzda Veggie-Günü

Veggie-Günü, yemekhanede, kafeteryada veya bafede et ürünlerinin satın alınmadığı bir gündür. Okulumuzda Veggie-Günü'nün yürürlüğe konulup konulmayacağı tartışılmaktadır.

Veggie-Günü yürürlüğe konduğunda, ne yemek istediğinize artık kendiniz karar veremeyeceksiniz. Öğrencileri zorla vegetarian beslenmeye ikna edemezsiniz. Ayrıca isteyen Veggie-Günü'nde de okula et getirebilir.

Toplu hayvancılıktan elde edilen etlerin çevre için kötü olduğu söylenebilir, ancak hiç et tüketmemek yerine organik et tüketilebilir. Öğrencilerin daha fazla sebze yemesi gerekse de, et de değerli besin maddeleri içerir.

Veggie-Günü'nün okulumuzda uygulanmasına karşıyım, çünkü bu şekilde öğrencilerin özgürlüklerinin kısıtlanacağını düşünüyorum.

2.3. BEGRÜNDEN

2.3.2. Didaktischer Kommentar und Lösungsvorschläge

Begründung „Vergleich von Spielevarianten“ (Block 3)

Sprachliche Handlung: Begründen

Sprechen und Zuhören	Schreiben
<ul style="list-style-type: none"> Schülerinnen und Schüler machen sich Gedanken darüber, wie man seine eigene Meinung begründet. Im Einstieg der Unterrichtsreihe diskutieren sie gemeinsam im Plenum anhand zwei unterschiedlicher Positionen und lernen so Pro und Kontra zu unterscheiden. Nach einer Erarbeitungsphase diskutieren Schülerinnen und Schüler mit einem Partner Pro und Kontra. Nach der Partnerarbeitsphase diskutieren Schülerinnen und Schüler im Plenum und lernen so, dass es zu Positionen unterschiedliche Meinungen geben kann, die gleichberechtigt diskutiert werden können. 	<ul style="list-style-type: none"> Schülerinnen und Schüler sammeln Pro- und Kontra-Argumente zu einer Position und bringen diese in eine medial und konzeptionell schriftliche Form.
Lesen – Umgang mit Texten und Medien	Reflexion über Sprache
<ul style="list-style-type: none"> Schülerinnen und Schüler lesen unterschiedliche Argumente und ordnen diese Pro und Kontra zu. Schülerinnen und Schüler lesen gemeinsam zwei Modelltexte und arbeiten die Struktur der Texte heraus. Schülerinnen und Schüler finden Gemeinsamkeiten und Unterschiede in den beiden Modelltexten. 	<ul style="list-style-type: none"> Schülerinnen und Schüler reflektieren darüber, wie sich Pro- und Kontra-Argumente sprachlich unterscheiden. Schülerinnen und Schüler reflektieren darüber, wie sich Pro- und Kontra-Begründungen auf Textebene unterscheiden.

Reihenverlaufsplan und -ziele

Argumentationstext „Begründung“ (Block 3) Sprachliche Handlung: Begründen		
Phase im Lehr-Lern-Zyklus	Thema	Kompetenzen
Kontext modellieren	Sachtextsorte: Begründung kennenlernen Positionen in Begründungen zum Thema diskutieren: „Die Vor- und Nachteile von gekauften bzw. gebastelten Spielen“	Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> - lernen die sprachliche Handlung des Begründens kennen - lernen, wie man Begründungen formuliert und wie diese aufgebaut sind - erkennen den Zweck der sprachlichen Handlung und der Textsorte
Textsorte modellieren	Modelltexte zum Begründen kennenlernen und untersuchen: Untersuchen und Vergleich von zwei Begründungen <i>Spiele selber basteln</i> und <i>Spiele lieber kaufen</i> . In den Texten werden zwei unterschiedliche Positionen eingenommen, die verglichen werden sollen. Eine Checkliste, deren Form schon aus den vorherigen Unterrichtseinheiten zu den sprachlichen Handlungen Beschreiben und Erklären bekannt ist, wird als Sicherung im Plenum besprochen.	Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> - lernen, dass es zu Themen immer unterschiedliche Standpunkte gibt - besprechen gemeinsam ihren Weg zum persönlichen Standpunkt - kennen bereits durch die beiden vorherigen Unterrichtseinheiten die Form von Modelltexten; deshalb sollen sie in dieser Unterrichtseinheit selbst die Strukturierung des Modelltextes zum Begründen herausarbeiten

Reihenverlaufsplan und -ziele

Argumentationstext „Begründung“ (Block 3) Sprachliche Handlung: Begründen		
Phase im Lehr-Lern-Zyklus	Thema	Kompetenzen
Gemeinsame Konstruktion	<p>Eine Begründung in der Gruppe schreiben: Zwei Spielevarianten werden verglichen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Scaffolds AB zum Sammeln der Begründungen - Peer-Feedback, welches anhand von Beobachtungsbögen strukturiert wird - AB zum Einüben von sprachlichen Merkmalen von Begründungen 	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> - nehmen eine eigene Position ein: Welche Variante des Spiels Eckland (Köşeli Diyar) gefällt ihnen besser? - schreiben in Kleingruppen eine Begründung - bewerten eine Begründung, die durch eine andere Gruppe verfasst wurde, im Hinblick auf ihre inhaltlichen, sprachlichen und textuellen Merkmale - geben Feedback zu den Textprodukten anhand eines Feedbackbogens - üben sprachliche Merkmale einer Begründung
Selbstständiges Schreiben	<p>Eine Begründung schreiben: Begründung zum Vergleich von zwei Spielen selbst schreiben Thema: Welches Spiel findet ihr besser, den Stachelturm (Dikenli Kule) oder das Spiel Eckland (Köşeli Diyar)?</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> - erarbeiten gemeinsam Argumente für und gegen die Spiele aus den vorherigen Stunden - schreiben eigenständig eine Begründung, welches Spiel sie besser finden - untersuchen und bewerten die Begründung ihrer Mitschüler anhand einer Checkliste und eines Feedbackbogens

Phase: Kontext- und Textsorte modellieren (Erste Doppelstunde)

Sequenzvorschlag:

(ca. 90 Minuten)

Stundenverlauf	Material	Kommunikations- und Sozialformen	Möglichkeiten zur Differenzierung
Einstieg mit F 1. (15 Minuten)	F 1.: Spiele selber basteln anstatt diese zu kaufen	Plenum	
Erarbeitung I durch AB 1. Seite 1&2 (15 Minuten)	AB 1. Seite 1&2: Pro und Kontra	Gruppenarbeit	
Sicherung 1 (10 Minuten)		Arbeit im Plenum	
Erarbeitung 2 durch AB 2. Seite 1-3 (10-20 Minuten)	AB 2. Seite 1&2: Modelltexte	Gruppenarbeit	
Sicherung 2 durch AB 3. (10 Minuten)	AB 3.: Checkliste F 2.	Arbeit im Plenum	
Erarbeitung 3 durch AB 2. Seite 3&4 Optionale Arbeitsphase. Kann auch bei der Sicherung der Gruppenarbeit im Plenum mitbesprochen werden, wenn die Zeit nicht ausreicht, oder als Hausaufgabe eingesetzt werden. (10 Minuten)	AB 2. Seite 3&4: Vergleich Modelltexte	Gruppenarbeit	
Vorbereitung auf die nächste Doppelstunde (20 Minuten)	Spiel Eckland (Köşeli Diyar) und neuer Kartensatz	Gruppenarbeit	

Erläuterungen zu den Materialien

F 1.: Die Lehrkraft zeigt die Folie auf einem geeigneten Medium.

Die Schülerinnen und Schüler machen sich Gedanken darüber, in welchen Situationen Begründungen vorkommen. Sie lernen Begründungen als eine sprachliche Form kennen, um eine eigene Meinung darzustellen. Als Anknüpfungspunkt wurden die beiden Unterrichtsblöcke zu Bau- und Spieleanleitungen gewählt.

AB 1. Seite 1&2: Die Gruppen erhalten das Arbeitsblatt mit Pro- und Kontra-Argumenten. Sie müssen gemeinsam die Argumente in Pro und Kontra einteilen. Zum Abschluss diskutieren die Schülerinnen und Schüler mit ihren Sitznachbarn.

Sicherung: Im Plenum reflektieren die Schülerinnen und Schüler gemeinsam die verschiedenen Positionen. Dabei kann die Lehrperson folgende Fragen stellen:

- Wer ist dafür / dagegen? → Schülerinnen und Schüler antworten mit Handzeichen
- Warum gibt es unterschiedliche Meinungen zu dem Thema?
- Welche Argumente haben euch überzeugt?
- Welche Gegenargumente würdet ihr entkräften?
- Wie würdet ihr eure eigene Position stützen?

Schülerinnen und Schüler besprechen gemeinsam ihren Weg zum persönlichen Standpunkt. In der Besprechung sollte deutlich werden, dass Argumente essentiell sind, um Positionen darzustellen und zu untermauern und dass es zu vielen Themen unterschiedliche Positionen gibt.

AB 2. Seite 1&2:

Die Gruppen erhalten zwei Modelltexte zum Begründen *Spiele selber basteln* und *Spiele lieber kaufen*. Sie sollen zu den einzelnen hervorgehobenen Abschnitten Oberpunkte finden. Die Gruppen markieren ihre Ergebnisse auf leeren Folien oder einem anderem geeigneten Medium.

Durch die beiden vorherigen Unterrichtseinheiten kennen die Schülerinnen und Schüler die Form von Modelltexten bereits. Deshalb sollen sie in dieser Unterrichtseinheit selbst über die Strukturierung des Modelltextes nachdenken.

Die Gruppen erhalten zwei unterschiedliche Modelltexte. Beide Modelltexte befassen sich mit Begründungen zum Thema *Spiele selbst basteln oder kaufen*. Ein Modelltext nimmt die Position ein *Spiele selbst basteln* und der andere Modelltext die Position *Spiele kaufen*. Die Modelltexte sind, wie in den Blöcken zu den sprachlichen Handlungen Beschreiben und Erklären, abschnittsweise farblich markiert. Falls die vorherigen Unterrichtseinheiten nicht thematisiert wurden, müssen die Schülerinnen und Schüler durch die Lehrperson in die Markierung eingeführt werden.

Die Aufgabe der Gruppen besteht darin, an den Rand der Modelltexte zu den jeweiligen Abschnitten Stichpunkte zu notieren. Der Arbeitsauftrag lautet: Überlegt gemeinsam, wie ihr die einzelnen Abschnitte im Modelltext benennen würdet.

Erläuterungen zu den Materialien

AB 3.: Im Plenum werden die Ergebnisse der Gruppen gesichert. Zuerst benennt die Klasse gemeinsam die einzelnen Abschnitte des Modelltextes. Die Lehrperson zeigt die Checkliste auf einem geeigneten Medium und teilt sie an die Klasse aus. Gemeinsam wird die Checkliste besprochen.

Diese Phase dient der Sicherung der Gruppenergebnisse, damit alle Schülerinnen und Schüler die gleichen Ergebnisse festhalten können. Die Besprechung der Checkliste soll die Struktur des Modelltextes und die sprachlichen Mittel, die in dem Text verwendet werden müssen, festigen.

Anhand der Modelltexte wird im Plenum gemeinsam ausgehandelt, wie die einzelnen Abschnitte des Modelltextes benannt werden können. Danach erhalten alle Schülerinnen und Schüler eine Checkliste, die gemeinsam im Plenum besprochen werden kann. Die Besprechung der Checkliste bietet Raum alle offenen Fragen zur inhaltlichen und sprachlichen Struktur einer Begründung zu klären. Je nach Lerngruppe kann dies mehr oder weniger Zeit in Anspruch nehmen, deshalb ist die nächste Unterrichtsphase (**AB 2. Seite 3&4**) optional.

AB 2. Seite 3&4 (optional, eignet sich auch als Hausaufgabe oder Übung in Freiarbeitsstunden): Die Gruppen sollen gemeinsam die Modelltexte vergleichen. Ziel ist es festzuhalten, dass beide Modelltexte strukturell gleich aufgebaut sind. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Begründung für oder gegen die Position verfasst wird. Die Argumente werden je nach Position bestätigt oder entkräftet.

Erläuterung zu den Aufgaben AB 2. Seite 3&4:

1. Aufgabe: Zuerst sollen beide Modelltexte verglichen werden. Das Ergebnis dieser Aufgabe ist es festzustellen, dass sich beide Texte im inhaltlichen und sprachlichen Aufbau nicht unterscheiden. Falls das Arbeitsblatt als Hausaufgabe eingesetzt wird, kann ein Hinweis auf die Checkliste (**AB 3.**) hilfreich sein. Anhand der Checkliste (**AB 3.**) kann festgestellt werden, dass alle Punkte der Checkliste in beiden Texten vorkommen.

2. Aufgabe: Durch den Vergleich von Wortgruppen und Sätzen, die in beiden Texten vorkommen, kann man feststellen, dass beide Texte sprachlich sehr ähnlich sind.

3. Aufgabe: Diese Aufgabe dient als Reflexionsaufgabe. Es kann festgestellt werden, dass es für den inhaltlichen und sprachlichen Aufbau einer Begründung keine Rolle spielt, welche Position eingenommen wird. Es wird deutlich, dass Begründungen inhaltlich und sprachlich wiederkehrende Muster beinhalten. Hier kann auf die Unterrichtsreihen zum Beschreiben und Erklären verwiesen werden.

4. Aufgabe: Anhand dieser Aufgabe wird deutlich, dass sich beide Texte in ihren Argumenten unterscheiden, jedoch inhaltlich und sprachlich das gleiche Gerüst aufweisen.

Spiel Eckland (Köşeli Diyar) und neuer Kartensatz: Schülerinnen und Schüler spielen das Spiel Eckland (Köşeli Diyar) aus dem letzten Block gemeinsam in Gruppen mit den neuen Karten. Diese Phase dient der Vorbereitung auf die nächste Stunde, da in der nächsten Stunde Begründungen dazu verfasst werden sollen, welche Variante des Spiels besser gefällt.

Gemeinsame Konstruktion (Zweite Doppelstunde)

Sprechen und Zuhören	Schreiben
Schülerinnen und Schüler diskutieren im Plenum zu den verschiedenen Varianten des Spiels (Basisvariante vs. Zusatzvariante).	Schülerinnen und Schüler schreiben in der Gruppe gemeinsam eine Begründung.
Lesen – Umgang mit Texten und Medien	Reflexion über Sprache
Schülerinnen und Schüler lesen die Texte, die von den anderen Schülerinnen und Schülern verfasst wurden.	Gruppen verbessern die Textvarianten, die von anderen Gruppen verfasst wurden.

Sequenzvorschlag:

(ca. 90 Minuten)

Stundenverlauf	Material	Kommunikations- und Sozialformen	Möglichkeiten zur Differenzierung
Einstieg mit F 1. und Wiederholung der letzten Stunde (10 Minuten)	F 1.: Neue Spielkarten	Plenum	
Diskussion mit F 1. (15 Minuten)	F 1.	Plenum	
Erarbeitung durch AB 1. Seite 1-5 (20 Minuten)	AB 1. Seite 1-5: Begründung gemeinsam schreiben	Gruppenarbeit	AB 1. Seite 1-4
Sicherung I durch AB 1. Seite 6 (15 Minuten)	AB 1. Seite 6: Checkliste Feedback Texte der anderen Gruppen	Gruppenarbeit	
Sicherung II (10 - 30 Minuten)		Plenum	AB 1. Seite 1-4
Übung durch AB 2. Seite 1&2 und F 3. optional, kann auch als Hausaufgabe eingesetzt werden (20 Minuten)	AB 2. Seite 1&2: Begründungen über Veggi-Day F 3.: Argumente „Veggi-Day“	Einzelarbeit	F 3.

Erläuterungen zu den Materialien

F 1.: Die Lehrkraft zeigt eine OHP-Folie, auf der neue Karten und die dazu passenden Spielregeln erläutert werden. Im Plenum wird gemeinsam diskutiert, wie sich der Spielverlauf durch den Einsatz der neuen Karten geändert hat. Werden die neuen Karten im Spiel Eckland (Köşeli Diyar) eingesetzt, handelt es sich um die Zusatzvariante des Spiels. Wird das Spiel ohne die neuen Karten gespielt, handelt es sich um die Basisvariante. Falls in der Klasse die Unterrichtseinheit zum Erklären durchgeführt wurde, kennen die Schülerinnen und Schüler die neuen Regeln und die beiden Varianten des Spiels schon. Zuerst werden die Schülerinnen und Schüler gebeten, ihre Position durch Handzeichen darzustellen:

- Wer von euch findet die Basisvariante besser?
- Wer von euch findet die Zusatzvariante besser?

Die Schülerinnen und Schüler diskutieren in der Klasse ihre Standpunkte. Die Lehrperson notiert die Argumente auf der Tafel oder mit Hilfe eines anderen geeigneten Mediums.

AB 1. Seite 1-5: Schülerinnen und Schüler schreiben in der Gruppe gemeinsam eine Begründung, warum ihnen die gewählte Spielvariante besser gefällt. Dabei soll der Text durch einen kommunikativen Aushandlungsprozess in der Gruppe entstehen.

Schülerinnen und Schüler bearbeiten das Arbeitsblatt, entscheiden gemeinsam welche Spielvariante ihnen besser gefällt (Basis- oder Zusatzvariante) und schreiben eine Begründung zum Thema „*Was gefällt dir besser, die Basis- oder die Zusatzvariante?*“ gemeinsam in der Gruppe.

Das Arbeitsblatt dient dazu, Begründungen in der Gruppe zu sammeln und dient als Grundlage für das gemeinsame Schreiben der Begründung. Je nach Vorwissen der Gruppen können die Aufgaben eins bis fünf eingesetzt werden, um den Schreibprozess zu unterstützen. Die Aufgaben eins bis fünf dienen zur Binnendifferenzierung.

Erläuterung zu den Aufgaben AB 1. Seite 1-5:

1. Aufgabe: In dieser Aufgabe werden Argumente vorgegeben, die den beiden Positionen Basis- und Zusatzvariante zugeordnet werden. Alternativ können die Gruppen die Argumente selbst sammeln oder Argumente können im Plenum besprochen werden.

2. Aufgabe: Im nächsten Schritt werden die gesammelten Argumente in einer Tabelle festgehalten. Die Tabelle kann auch eingesetzt werden, wenn die Argumente nicht durch Aufgabe eins vorgegeben werden.

3. Aufgabe: Dient dazu den Entscheidungsprozess für eine Position (Basis- oder Zusatzvariante) in der Gruppe zu erleichtern. Falls die Gruppen sich schwer tun eine Position zu wählen, kann auch durch Handzeichen in der Gruppe abgestimmt werden. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, dass die Lehrkraft den Gruppen die Positionen (Basis- oder Zusatzvariante) vorgibt, indem zum Beispiel verdeckt Karten gezogen werden.

4. Aufgabe: In dieser Aufgabe werden die Argumente abgewägt. Durch das Verbinden der Argumente können diese später im Text strukturiert verwendet werden. Falls die Schülerinnen und Schüler Aufgabe eins nicht bearbeiten und die Argumente selbst sammeln, können die selbst gesammelten Argumente entsprechend zugeordnet werden.

5. Aufgabe: Hier werden Satzanfänge als Scaffolds vorgegeben. Diese Aufgabe dient dazu, sprachliche Strukturen einzuüben und kann unabhängig von den anderen Aufgaben eingesetzt werden.

Hilfekasten mit Formulierungsvorschlägen: Der Hilfekasten, in dem zu jedem Teil einer Begründung sprachliche Bausteine vorgegeben werden, die farblich markiert sind, kann auch als Hilfekarte am Lehrerpult liegen oder vorab im Plenum besprochen werden.

6. Aufgabe: Dient zum gemeinsamen Schreiben der Begründung in der Gruppe. Es wird ein Textmuster vorgegeben, das im Sinne des Modelltextes gegliedert ist.

Erläuterungen zu den Materialien

F 2.: Diese Folie dient zur Sicherung und kann an verschiedenen Punkten eingesetzt werden. Die Folie kann auch dazu dienen, im Plenum Argumente zu sammeln.

AB 1. Seite 6: Die Gruppen geben ihre Texte an andere Gruppen weiter, diese Texte sollen dann mit Hilfe der Checkliste korrigiert werden.

Anhand der Checkliste werden die Begründungen von den anderen Gruppen korrigiert. Schülerinnen und Schüler kennen das Prinzip der Checklisten evtl. schon aus den anderen Teilen der Reihe. Die Checklisten orientieren sich im Aufbau am Modelltext.

Durch das Peer-Feedback wird der Aufbau von Begründungen vertieft. Die Checkliste kann auch eingesetzt werden, um in den Gruppen die eigenen Texte zu korrigieren.

AB 2. Seite 1&2: Abschließend können die Schülerinnen und Schüler ihr erworbenes Wissen in Einzelarbeit oder Gruppenarbeit anwenden. Je nach Zeit kann das Arbeitsblatt auch als Hausaufgaben eingesetzt werden. Aufgabe ist es eine Begründung zum Thema „Soll an deiner Schule ein Veggi-Day eingeführt werden?“ zu verfassen.

F 3.: Kann als Sicherung zu AB 2 oder als Hilfefkarte eingesetzt werden. Auf der Folie sind Argumente zum Thema „Veggi-Day“ (Veggi-Günü) zu finden.

Erläuterung zu den Aufgaben AB 2. Seite 1&2:

1. Aufgabe: Diese Aufgabe dient dazu, vorab Pro- und Kontra-Argumente für die Begründung zu sammeln. Als Hilfestellung kann **F 3.** genutzt werden. Die Argumente auf **F 3.** können auch vorab im Plenum besprochen werden. In einem Kasten finden sich Formulierungsvorschläge zum Schreiben der Begründung.

2. Aufgabe: Nun soll die Begründung in Einzelarbeit oder Gruppenarbeit verfasst werden.

Selbstständiges Schreiben (Dritte Doppelstunde)

Sprechen und Zuhören	Schreiben
Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten gemeinsam Argumente für und gegen die Spiele aus den vorherigen Stunden.	Schülerinnen und Schüler schreiben eigenständig eine Begründung, welches Spiel sie besser finden.
Lesen – Umgang mit Texten und Medien	Reflexion über Sprache
Schülerinnen und Schüler lesen die Texte ihrer Mitschüler.	Schülerinnen und Schüler untersuchen und bewerten die Begründung ihrer Mitschüler im Hinblick auf ihre Intention und Funktion. Die Schülerinnen und Schüler untersuchen und bewerten die Begründung ihrer Mitschüler im Hinblick auf ihre inhaltlichen und sprachlichen Merkmale.

Sequenzvorschlag:

(ca. 90 Minuten)

Stundenverlauf	Material	Kommunikations- und Sozialformen	Möglichkeiten zur Differenzierung
Einstieg mit F 1. (10 Minuten)	Anknüpfung an die Unterrichtsreihe zum Beschreiben „Ihr habt in den letzten Stunden zwei Spiele gebastelt und gespielt. Welches Spiel hat euch besser gefallen und warum?“ F 1.: Eckland (Köşeli Diyar) und Stachelturm (Dikenli Kule)	Plenum	
Erarbeitung I mit AB 1. Seite 1&2 (15 Minuten)	AB 1. Seite 1&2: Argumente für Eckland (Köşeli Diyar) und Stachelturm (Dikenli Kule)	Einzelarbeit	
Sicherung I durch F2. Seite 1&2 (15 Minuten)	F 2. Seite 1&2: Argumente für Eckland (Köşeli Diyar) und Stachelturm (Dikenli Kule)	Plenum	
Erarbeitung II mit AB 2. (30 Minuten)	AB 2.: Eigenständiges Schreiben	Einzelarbeit	AB 4.
Reflexion mit AB 3. Seite 1&2 (20 Minuten)	AB 3. Seite 1&2: Checkliste und Feedbackbogen	Plenum	
Hausaufgabe durch AB 4. Seite 1&2	AB 4. Seite 1&2: Texte vergleichen	Einzelarbeit	

Erläuterungen zu den Materialien

F 1.: Das Vorwissen aus den Unterrichtseinheiten zum Beschreiben und Erklären soll aktiviert werden. Es sollen zwei Spiele verglichen werden, die die Schülerinnen und Schüler schon kennen. Erste Argumente für und gegen die Spiele werden genannt.

Anknüpfung an die Unterrichtseinheiten zum Beschreiben und Erklären. Auf der Folie werden die beiden Spiele Stachelturn (Dikenli Kule) und Eckland (Köşeli Diyar) gezeigt. Dabei können z.B. folgende Fragen gestellt werden: *„Ihr habt in den letzten Stunden zwei Spiele gebastelt und gespielt. Welches Spiel hat euch besser gefallen und warum?“*

Falls die Unterrichtseinheiten zum Beschreiben und Erklären nicht durchgeführt wurden, sollte eine zusätzliche Stunde investiert werden, in der sich die Klasse mit den Spielen Stachelturn (Dikenli Kule) und Eckland (Köşeli Diyar) vertraut macht. Alle Materialien zum Aufbau der Spiele finden sich in den Blöcken zum Beschreiben und Erklären.

AB 1. Seite 1&2: Den Schülerinnen und Schüler wird das Arbeitsblatt zum Stachelturn (Dikenli Kule) und zum Ecklandspiel (Köşeli Diyar) zugeteilt. Zur Vorbereitung auf das selbstständige Schreiben werden Argumente für und gegen die Spiele schriftlich fixiert.

F 2. Seite 1&2: Im Plenum wird sichergestellt, dass die Schülerinnen und Schüler genügend Argumente für und gegen beide Spiele gesammelt haben. Schülerinnen und Schüler tragen die notierten Punkte vor. Die Punkte werden auf der Folie festgehalten. Die Schülerinnen und Schüler notieren die zusätzlichen Punkte.

AB 2.: Jede Schülerin bzw. jeder Schüler verfasst mithilfe seiner Notizen eigenständig eine Begründung.

- Ihr habt jetzt die Argumente für und gegen beide Spiele gehört. Überlegt euch, welches Spiel euch besser gefällt. Jeder schreibt jetzt seine eigene Begründung. Ihr dürft eure Notizen dazu verwenden.
Der Text ist nach dem Muster des Modelltextes farblich markiert und mit Stichpunkten zu den einzelnen Textteilen versehen.

AB 3. Seite 1&2: Die Schülerinnen und Schüler geben ihre Texte an die Sitznachbarn weiter. Anhand einer Checkliste werden die Begründungen der anderen Schülerinnen und Schüler überprüft und ein Feedback zum Text gegeben.

Die Rückmeldung zu den Begründungen erfolgt unter Rückgriff auf die Checkliste und den Feedbackbogen. Die Begründungen sollen auf inhaltliche Vollständigkeit, Strukturiertheit und die angemessenen sprachlichen Mittel überprüft werden.

Alternativ können die Schülerinnen und Schüler ihre eigenen Texte korrigieren. Die Korrektur kann auch im Plenum gemeinsam besprochen werden.

Erläuterung zu den Aufgaben AB 3. Seite 1&2:

1. Aufgabe: Der Text wird mit Hilfe der Checkliste kontrolliert.

2. Aufgabe: Es wird notiert, was am Text gut gelungen ist und was verbessert werden kann.

Erläuterungen zu den Materialien

AB 4. Seite 1&2: Dieses Arbeitsblatt kann als Hausaufgabe zum Abschluss der Unterrichtsreihe eingesetzt werden. Es kann auch als Binnendifferenzierung dienen und von den Schülerinnen und Schülern bearbeitet werden, die mit **AB 2.** schnell fertig sind.

Zuerst sollen die Texte nach dem farblichen Muster markiert werden, welches schon aus den Modelltexten bekannt ist, außerdem sollen die einzelnen Abschnitte benannt werden. Im nächsten Schritt sollen Wörter, Wortgruppen und Sätze markiert werden, die in beiden Texten gleich oder ähnlich sind.

Das Arbeitsblatt dient dazu, die Reihe abzuschließen und zu verdeutlichen, dass der inhaltliche und sprachliche Aufbau von Begründungen wiederkehrend ist und Begründungen ein wiederkehrendes Textmuster aufweisen. Je nach Thema kann das Textmuster gefüllt werden.



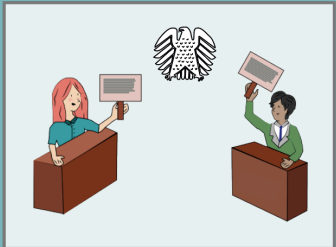
WEITERE HINWEISE UND ANGEBOTE

III. Angebote aus dem SchriFT-Projekt

Weitere Unterrichtsmaterialien zum textsortenbasierten Lehr-Lern-Zyklus

POLITIK/GL

Claudia Forkarth, Sabine Manzel

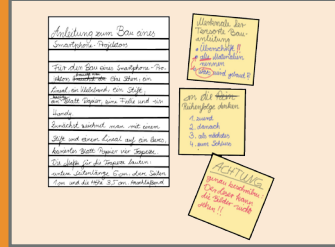


Materialien für ein textsortenbasiertes Schreiben im Politikunterricht

SchriFT UDE Bundesministerium für Bildung und Forschung

DEUTSCH

Sinan Akin, Nur Akkus, Christine Enzenbach & Christian Steck



Materialien für den textsortenbasierten Deutschunterricht

SchriFT UDE Bundesministerium für Bildung und Forschung

Zum Weiterlesen und Vertiefen

Allgemeine Empfehlungen

Beese, M., & Roll, H. (2015).

Textsorten im Fach – zur Förderung von Literalität im Sachfach in Schule und Lehrerbildung. In C. Benholz, M. Frank, & E. Gürsoy (Hrsg.), Deutsch als Zweitsprache in allen Fächern – Konzepte für Lehrerbildung und Unterricht. Beiträge zu Sprachbildung und Mehrsprachigkeit aus dem Modellprojekt ProDaZ (S. 51 – 72). Stuttgart: Filibach bei Klett.

Gürsoy, E., & Roll, H. (2018).

Schreiben und Mehrschriflichkeit – zur funktionalen und koordinierten Förderung einer mehrsprachigen Literalität. In W. Griefhaber, S. Schmöler-Eibinger, H. Roll & K. Schramm (Hrsg.), Schreiben in der Zweitsprache Deutsch. Ein Handbuch (S. 350 – 364). Berlin/ Bosten: de Gruyter Mouton.

Roll, H., Bernhardt, M., Enzenbach, C., Fischer, H. E., Gürsoy, E., Krabbe, H., Lang, M., Manzel, S. & Uluçam-Wegmann, I. (Hrsg.) (2019).

Schreiben im Fachunterricht der Sekundarstufe I unter Einbeziehung des Türkischen. Empirische Befunde aus den Fächern Geschichte, Physik, Technik, Politik, Deutsch und Türkisch. Reihe Mehrsprachigkeit, Bd. 48. Münster: Waxmann.

Roll, H., Bernhardt, M., Enzenbach, C., Fischer, H. E., Gürsoy, E., Krabbe, H., Lang, M., Manzel, S. & Uluçam-Wegmann, I. (Hrsg.) (2022).

Schreibförderung im Fachunterricht der Sekundarstufe I – Interventionsstudien zu Textsorten in den Fächern Geschichte, Physik, Technik, Politik, Deutsch und Türkisch. Reihe Mehrsprachigkeit, Bd. 52. Münster: Waxmann.

Empfehlungen für das Fach Politik

Luft, C., Nagel, F. & Manzel, S. (2017).

Gewaltenteilung, oder: „Alle Macht in einer Hand?“ Schaubilder im sprachsensiblen Politikunterricht. CIVES-Forum.

Luft, C., Manzel, S. & Nagel, F. (2015).

Scaffolding als Unterstützungssystem im sprachsensiblen Fachunterricht. Ansätze einer textsortenorientierten Sprachbildung im Politikunterricht. CIVES!Forum.

Manzel, S. & Forkarth, C. (2020).

Sprachbildung und Politisches Urteilen durch den textsortenbasierten Lehr-Lern-Zyklus anleiten: Ideen für die Unterrichtspraxis. POLIS, 24 (3), 21 – 24.

Manzel, S. & Nagel, F. (2019).

Politik/Gesellschaftslehre, Sekundarstufe I: Textsortenbasierte Schreibförderung im sozialwissenschaftlichen Unterricht. In K. Peuschel & A. Burkard (Hrsg.), Sprachliche Bildung und Deutsch als Zweitsprache in den geistes- und gesellschaftswissenschaftlichen Fächern (S. 153 – 160). Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag.

Manzel, S. & Nagel, F. (2017).

„Links unten steht der Bundespräsident“ – sprachliche und fachliche Herausforderungen politischer Schaubilder mit ersten Ergebnissen aus dem BMBF-Projekt SchriFT. In S. Manzel, & C. Schelle (Hrsg.), Empirische Forschung zur Politischen Bildung (S. 19 – 29). Wiesbaden: Springer Verlag.

Für die Fächer Deutsch und Türkisch

Akın, S. & Uluçam-Wegmann, I. (2022).

Koordinierte Förderung textsortenbasierter Schreibfähigkeiten deutsch-türkisch mehrsprachiger Schülerinnen und Schüler in der Sekundarstufe I Eine Interventionsstudie im Türkischunterricht. In Roll, H., Bernhardt, M., Enzenbach, C., Fischer, H. E., Forkarth, C., Gürsoy, E., Krabbe, H., Lang, M., Manzel, S. & I. Uluçam-Wegmann (Hrsg.), Schreibförderung im Fachunterricht der Sekundarstufe I – Interventionsstudien zu Textsorten in den Fächern Geschichte, Physik, Technik, Politik, Deutsch und Türkisch (S. 161 – 223). Reihe Mehrsprachigkeit, Bd. 52. Münster: Waxmann.

Akkus, N. & Kaulvers, J. (2019).

„In das Plastikbechern Kreis ausschneiden“ – Instruktionstexte auf Deutsch und Türkisch. In B. Ahrenholz, S. Jeuk, B. Lütke, J. Peatsch & H. Roll (Hrsg.), Fachunterricht, Sprachbildung und Sprachkompetenzen (S. 237 – 258). Berlin/Boston: de Gruyter Mouton.

Roll, H., Gürsoy, E. & Boubakri, C. (2016).

Mehrsprachige Literalität fördern. Ein Ansatz zur Koordinierung von Deutschunterricht und herkunftssprachlichem Türkischunterricht am Beispiel von Sachtexten. Der Deutschunterricht (6), 57 – 67.

Uluçam-Wegmann, I. (2018).

Birinci ve İkinci Dilde Metin Türüne Özgü Yazma: Benzerlikler, Farklılıklar ve Etkileşimler. [Textsortenspezifisches Schreiben in der Erst- und Zweitsprache: Ähnlichkeiten, Unterschiede und wechselseitige Auswirkungen]. In Uzun, N. & Ü.B., Bozkurt (Hrsg.), Türkçenin Eğitimi ve Öğretiminde Kuramsal ve Uygulamalı Çalışmalar. [Theoretische und angewandte Studien zur Vermittlung der türkischen Sprache] (S. 37 – 75). Istanbul: Okan Üniversitesi Yayınevi.

Uluçam-Wegmann, I., Akın, S., Akkuş, N., Enzenbach, C., Gürsoy, E., Haller, P., Kaulvers, J., Roll, H. & Steck, C. (2019).

Schreiben und Mehrschriflichkeit – eine Analyse schriftsprachlicher Fähigkeiten im Deutschen und Türkischen in der Sekundarstufe I und Ansätze für eine koordinierte Förderung mehrsprachiger Literalität. In H. Roll, M. Bernhardt, C. Enzenbach, H. E. Fischer, E. Gürsoy, H. Krabbe, M. Lang, S. Manzel & I. Uluçam-Wegmann (Hrsg.), Schreiben im Fachunterricht der Sekundarstufe I unter Einbeziehung des Türkischen Empirische Befunde aus den Fächern Geschichte, Physik, Technik, Politik, Deutsch und Türkisch (S. 51 – 127). Münster: Waxmann.

Zum Weiterlesen und Vertiefen

Für das Fach Geschichte

Altun, T., Bernhardt, M., & Günther, K. (2017).

Sprache(n) der Geschichte. Kooperation des Modellprojekts ProDaZ mit der Geschichtsdidaktik des Historischen Instituts der Universität Duisburg-Essen. In M. Becker-Mrotzek, C. P. Rosenberg, C. Schroeder & A. Witte (Hrsg.), *Deutsch als Zweitsprache in der Lehrerbildung* (S. 131 – 141). Münster: Waxmann.

Bernhardt, M. & Sandkühler, T. (Hrsg.) (2020).

Sprache(n) des Geschichtsunterrichts – Sprachliche Vielfalt und Historisches Lernen. Beihefte zur Zeitschrift für Geschichtsdidaktik, Bd. 21. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

Husemann, C. (2020).

Fachspezifische Sprachhandlungen konkretisieren. Schüler*innentexte zum Beschreiben, Erklären und Begründen im Rahmen des Historischen Sachurteils. In T. Sandkühler & M. Bernhardt (Hrsg.), *Sprache(n) des Geschichtsunterrichts. Sprachliche Vielfalt und Historisches Lernen. Beihefte zur Zeitschrift für Geschichtsdidaktik*, Bd. 21 (S. 165 – 184). Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

Wickner, M.-C. (2021).

Bildungssprache und Fachsprache als Voraussetzung und Gegenstand historischer Lernprozesse in den nicht-gymnasialen Bildungsgängen. (Zum Druck angenommen.)

Wickner, M.-C. (2020).

Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm. Sprachsensibler Geschichtsunterricht fängt mit einer sprachsensiblen Geschichtslehrer*innenbildung an. In T. Sandkühler & M. Bernhardt (Hrsg.), *Sprache(n) des Geschichtsunterrichts. Sprachliche Vielfalt und Historisches Lernen. Beihefte zur Zeitschrift für Geschichtsdidaktik*, Bd. 21. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 59 – 75.

Wickner, M.-C. (2018).

So schließt sich der Kreis. Textsortenspezifische Schreibförderung im Geschichtsunterricht mit dem „Genre Cycle“. *Geschichte Lernen* 2018 (182), 38 – 45.

Empfehlungen für das Fach Technik

Çıklaşahin, A. & Lang, M. (2020).

Textsortenbasierte Sprachbildung im Technikunterricht. *Journal of Technical Education (JOTED)*, 8 (1), 33 – 55.

Lang, M. (2020).

Förderung textsortenspezifischer Schreibfähigkeiten im Technikunterricht der Sekundarstufe I. In Geißel, B. & T. Gschwendtner (Hrsg.), *Beiträge zur Technikdidaktik, Einblicke in aktuelle Forschungsarbeiten der Technikdidaktik*, Bd. 6 (S. 23 – 38). Berlin: Logos.

Lang, M. & Çıklaşahin, A. (2020).

Textsortenbasierte Sprachförderung im Technikunterricht der Sekundarstufe I. In *Forum Arbeitslehre*, Berlin: GATWU. (Zum Druck angenommen.)

Lang, M. (2016).

Förderung der fachspezifischen Schreibkompetenzen im Technikunterricht. In J. Menthe, D. Höttecke & T. Zabka (Hrsg.), *Befähigung zu gesellschaftlicher Teilhabe. Beiträge der fachdidaktischen Forschung* (S. 81 – 94). Münster: Waxmann.

Lang, M., & Schniederjan, M. (2015).

Förderung von Schreibkompetenz im Technikunterricht durch textsortenbasierte Interventionsinstrumente. In C. Juen-Kretschmer, K. Mayr-Keiler, G. Örley, & I. Plattner (Hrsg.), *Sprachsensibel Lehren und Lernen* (S. 151 – 155). Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt.

Schniederjan, M. & Lang, M. (2016).

Schreiben im Technikunterricht: Untersuchung zum textsortenbasierten Schreiben am Beispiel der Technischen Analyse. *Journal of Technical Education (JOTED)*, 2 (2), 41 – 63.

Empfehlungen für das Fach Physik

Boubakri, C., Krabbe, H. & Fischer, H. E. (2018).

Schreiben im Physikunterricht anhand der Textsorte Versuchsprotokoll – Eine empirische Studie zu den Einflussgrößen auf die Schreibfähigkeiten im Physikunterricht. In C. Maurer (Hrsg.), *Qualitätsvoller Chemie- und Physikunterricht – normative und empirische Dimensionen* Gesellschaft für Didaktik der Chemie und Physik Jahrestagung in Regensburg 2017, 258 – 261.

Boubakri, C., Beese, M., Krabbe, H., Fischer, H., & Roll, H. (2017).

Sprachsensibler Fachunterricht. In M. Becker-Mrotzek, & H.-J. Roth (Hrsg.), *Sprachliche Bildung – Grundlagen und Handlungsfelder*, Bd. 1 (S. 335 – 350). Münster/New York: Waxmann.

Krabbe, H., Timmerman, P. & Boubakri, C. (2019).

BESCHREIBEN, ERKLÄREN und BEGRÜNDEN im Physikunterricht. In C. Maurer (Hrsg.), *Naturwissenschaftliche Bildung als Grundlage für berufliche und gesellschaftliche Teilhabe* (S. 265 – 268). Universität Regensburg.

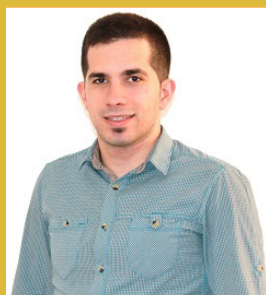
Timmerman, P. & Krabbe, H. (2020).

BESCHREIBEN, ERKLÄREN und BEGRÜNDEN im Versuchsprotokoll: Erste Ergebnisse des SchriFT-II-Projektes im Fach Physik – Einblicke in das Studiendesign und die Intervention. *PhyDid B*, 281 – 288.

Timmerman, P. & Krabbe, H. (2019).

SchriFT II: Messung der Sprach- und Fachkompetenz in Versuchsprotokollen. In C. Maurer (Hrsg.), *Naturwissenschaftliche Bildung als Grundlage für berufliche und gesellschaftliche Teilhabe* (S. 791 – 794). Universität Regensburg.

Die Autorinnen und Autoren



Sinan Akin

Sinan Akin studierte Germanistik, Turkistik und Deutsch als Zweitsprache / Interkulturelle Pädagogik auf Lehramt an der Universität Duisburg-Essen (UDE). Von 2014 bis 2020 war er als wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Turkistik an der UDE tätig. In der Lehre deckte er u.a. die Bereiche Mehrsprachigkeit, Textlinguistik und Vergleichende Linguistik ab. Seine Forschungsschwerpunkte sind die Konzeption von sprachsensiblen Lehr- und Lernmaterialien für den Herkunftssprachenunterricht Türkisch in Koordination mit dem Deutschunterricht, die Entwicklung eines profilanalytischen Diagnoseinstrumentes für das Türkische sowie die Koordination des Herkunftssprachenunterrichts Türkisch mit dem Regelunterricht.



Nur Akkuş

nur.akkus@web.de

Nur Akkuş studierte Turkologie & Zentralasienkunde und Ethnologie auf Magister an der Georg-August-Universität in Göttingen. Von Januar 2015 bis Dezember 2020 war sie als wissenschaftliche Mitarbeiterin im Projekt SchriFT im Bereich Turkistik tätig, in dem sie für die Erhebung und Auswertung der türkischen Sprachdaten zuständig war. Von 2019 bis 2020 war sie als wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Turkistik im Bereich Linguistik tätig. Ihre Forschungsschwerpunkte sind Mehrsprachigkeit, Sprachbewusstheit, Literalität im Migrationskontext sowie die Koordination des herkunftssprachlichen Türkischunterrichts mit dem Regelunterricht.

Die Autorinnen und Autoren



Işıl Uluçam-Wegmann (Prof. Dr.)

Universität Duisburg-Essen
Institut für Turkistik

isil.ulucam-wegmann@uni-due.de

Işıl Uluçam-Wegmann studierte Germanistik an der Universität Hacettepe in Ankara. Von 1994 bis 1997 war sie als Lektorin für Deutsch und Türkisch an der Universität Ankara tätig. Von 1997 bis 2020 arbeitete sie als Lehrkraft für besondere Aufgaben und als wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Turkistik an der Universität Duisburg-Essen. Im Jahre 2007 promovierte sie im Bereich Linguistik an der Universität Duisburg-Essen. Im Oktober 2020 wurde ihr der Titel außerplanmäßige Professorin verliehen. Zu den Schwerpunkten ihrer Forschungs- und Lehrtätigkeit gehören Linguistik des Türkischen, Textlinguistik, kontrastive Linguistik, Mehrsprachigkeit im Kontext der Migration und Übersetzung.

Materialien für ein textsortenbasiertes Schreiben im Türkischunterricht

Autorinnen:	Sinan Akin, Nur Akkuş, Işıl Uluçam-Wegmann	Herausgeber:	Das <i>SchriFT</i> -Projekt Universitätsstraße 12 45117 Essen Deutschland
Layout:	Jessica Weber		
E-Mail:	nur.akkus@web.de, isil.ulucam-wegmann@uni-due.de		
Internet:	https://www.uni-due.de/schrift/ https://www.uni-due.de/turkistik/isil_ulucam_neu.php DOI: 10.17185/duublico/74311		

Empfohlene Zitierung:

Akin, Sinan, Akkuş, Nur & Uluçam-Wegmann, Işıl (2022). Materialien für ein textsortenbasiertes Schreiben im Türkischunterricht. DuEPublico:
https://duepublico2.uni-due.de/receive/duepublico_mods_00074311

„Disclaimer“:

Dieser Beitrag enthält Hinweise auf und Verknüpfungen zu Websites und digitalen Dokumenten Dritter („externe Links“). Diese Dokumente und Websites unterliegen der Haftung der jeweiligen Herausgeber oder Betreiber. Der Herausgeber oder die Autorinnen und Autoren haben keinerlei Einfluss auf die aktuelle und zukünftige Gestaltung und auf die Inhalte der verknüpften Seiten. Das Setzen von externen Links bedeutet nicht, dass sich der Anbieter die hinter dem Verweis oder Link liegende Inhalte zu eigen macht. Eine ständige Kontrolle dieser externen Links ist für den Anbieter ohne konkrete Hinweise auf Rechtsverstöße nicht zumutbar. Bei Kenntnis von Rechtsverstößen werden jedoch derartige externe Links unverzüglich gelöscht. Die CC-Lizenz erstreckt sich nicht auf anders lizenzierte Inhalte Dritter, welche entsprechend gekennzeichnet sind.



Dieses Werk ist lizenziert unter einer
Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell –
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.