**Unterrichtskonzeption „*Fabelhafte Moral“***

1. Zusammenfassung

Fabeln sind fester Bestandteil im Deutschunterricht der Grundschule und Sekundarstufe 1. Sie stellen eine eigenständige literarische Gattung dar, die von Äsop bis in die heutige Zeit reicht. Ziel dieser Unterrichtseinheit ist es, den Aufbau sowie die Gattungsmerkmale dieser literarischen Gattung kennenzulernen. Besonderes Augenmerk gilt zudem der Fabelmoral. Am Beispiel der Fabel „Der Affe als Richter“ soll die Gerechtigkeitsannahme „Jeder bekommt das Gleiche“ überprüft und diskutiert werden. Am Ende der Unterrichtseinheit gilt es, eine eigene Fabel zu entwerfen oder eine bekannte Fabel kreativ zu gestalten (Rollenspiel, Hörspiel, Rap, etc.). Das Format der Umsetzung kann von den Schülerinnen und Schülern (SuS) frei gewählt werden. Die erforderlichen digitalen Werkzeuge /Apps sind auf den Tablets vorhanden.

Der Einsatz von Tablets bietet zudem die Möglichkeit, den Lernprozess von Förderschülern individuell und schüleradaptiv zu unterstützen. Die Differenzierungsmöglichkeiten adressieren insbesondere SuS mit unterschiedlichen Sprach- und Lesekompetenzen. So werden beispielsweise die Fabeltexte in verschiedenen Schwierigkeitsgraden sowie zusätzlich in einem audio-/visuellen Format auf den Tablets präsentiert.[[1]](#footnote-1)[[2]](#footnote-2)

1. Auf einen Blick

*Fach*: Deutschunterricht, 5./6. Klasse, für Inklusionsklassen/IGS-Klassen geeignet.

*Unterrichtsform*: Tablet-unterstützter Unterricht mit Differenzierungsangeboten.

*Zeit*: 4 Doppelstunden

*Kompetenzen*: Recherchieren, Analysieren, Beurteilen, Argumentieren, Perspektivübernahme, Problemlösen, kreatives Schreiben, mediale Umsetzung des Gelernten, Dokumentation und Präsentation der Lern- und Arbeitsergebnisse.

*Digitale Ausstattung*: 1 Tablet pro SuS-Dyade, Kopfhörer, Materialien/Apps s. Kap. 4.

*Einsatz der Tablets*: Recherchemedium, Kamera- und Audiofunktion, Monitoring- und Diagnosefunktion für die Lehrkraft per App „Classroom Manager“.

*Voraussetzungen*: Grundkenntnisse in der Bedienung von Tablets, Textverarbeitung und Recherche.

*Differenzierung*: eigenes Arbeitstempo, Komplexität und Umfang der Fabeltexte sind variabel, alle Fabeln sind zudem als Audio- bzw. Videoversion auf den Tablets vorhanden, unterschiedliche Internetrechercheschwerpunkte.

1. Unterrichtsablauf mit Verweis auf Materialien und Differenzierungsmöglichkeiten

Die Unterrichtseinheit (UE) besteht aus drei Sequenzen und ist auf ca. 4 Doppelstunden ausgelegt. Die jeweiligen Themen, Ziele, Materialien und Differenzierungsmöglichkeiten werden nachfolgend für die einzelnen Unterrichtsphasen erläutert. Die zugehörigen Materialien werden den SuS zu Beginn der jeweiligen Unterrichtssequenz vorgestellt und erklärt. Je nach vorhandenen Medienkompetenzen kann der UE eine 0. Stunde eingeplant werden, um den SuS die erforderlichen Kenntnisse in der Bedienung der Tablets zu vermitteln und sie im Umgang mit den Apps vertraut zu machen.

3.1 Unterrichtssequenzen im Überblick

***1. Unterrichtssequenz***

Lernaufgabe 1a: Struktur- und Gattungsmerkmale einer Fabel mittels Tablet recherchieren und notieren.

Ziel : Erstellung einer Mindmap, die alle wesentlichen Fabelmerkmale enthält.

Differenzierungsangebot: Lehrkraft gibt geeignete Recherche-Links bzw. per QR-Code zu relevanten Internetseiten auf dem Tablet vor.

Lernaufgabe 1b: Strukturmerkmale von Fabeln in Fabelbeispielen identifizieren.

Ziel: Strukturmerkmale in Fabeln identifizieren, Mindmap vervollständigen.

Differenzierungsangebot: Auswahl von sieben Fabeln mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad; jede der Fabeln ist zusätzlich als Text- bzw. Video-/Audioversion auf den Tablets vorhanden.

***2. Unterrichtssequenz***

Lernaufgabe 2: Fabelmoral am Beispiel „Der Affe als Richter“ identifizieren, im Rollenspiel darstellen und anschließend im Plenum diskutieren.

Ziel: Die Intentionen, Wünsche, Notlagen der jeweiligen Fabelakteure zu erkennen und diese im Rollenspiel umsetzen. Sich mit der Fabelmoral kritisch auseinandersetzen (Beispiele aus dem Alltag), Urteils- und Argumentationsfähigkeit fördern.

Differenzierungsangebot: Der Fabeltext wird in drei Schwierigkeitsgraden (hinsichtlich der Textlänge, Komplexität, Textverständnis) auf dem Tablet präsentiert. Zusätzlich ist eine Audioversion vorhanden.

***3. Unterrichtssequenz***

Lernaufgabe: Fabeln kreativ gestalten

Ziel: Eine eigene Fabel entwerfen. Oder eine bekannte Fabel als Video, Rap, Hörspiel, etc. gestalten.

3.2 Unterrichtssequenzen im Detail

**1. Unterrichtssequenz**

Lernaufgabe: Struktur- und Gattungsmerkmale von Fabeln erarbeiten (1 Doppelstunde)

Ziel: Die charakteristischen Merkmale einer Fabel mittels Internetrecherche identifizieren und in einer Mindmap zusammenzutragen.

1. Unterrichtseröffnung (LK, 5 Minuten):

Zu Beginn des Unterrichts lesen die SuS die Fabel „Der Rabe und der Fuchs“ (s. Kap. 4.1). Die Lehrkraft erklärt, dass es sich bei Fabeln um eine eigenständige literarische Gattung handelt und knüpft damit an Vorwissen der SuS an, die ggf. Märchen, Sagen, Kurzgeschichten, bereits als literarische Gattungen kennengelernt haben. In diesem Zusammenhang werden bekannte Aspekte von Fabeln im Plenum gesammelt und von der Lehrkraft an die Tafel geschrieben.

Im Anschluss gibt die Lehrkraft den SuS einen Überblick über die Unterrichtseinheit: Zunächst sollt ihr herausfinden, wodurch sich Fabeln auszeichnen. Ein wesentliches Merkmal aller Fabeln ist die sogenannte Fabelmoral. Damit werden wir uns im Unterricht intensiver auseinandersetzen. Am Ende der Unterrichtseinheit sollt ihr eine eigene Fabel verfassen oder eine bekannte Fabel als Video, Hörspiel, Rap, Comic, etc. gestalten. Ggf. kann die Lehrkraft auch schon die entsprechenden Medienangebote (Tablet-Tools, Apps, etc.) vorstellen.

(II) Schülerarbeitsphase (Partnerarbeit, 30 Minuten)

Arbeitsauftrag: Fabeln sind eine eigenständige literarische Gattung. Was sind die Merkmale dieser Gattung? (Arbeitsauftrag auf Tafel notieren). Findet das per Internetrecherche heraus und macht euch Notizen. Das kann entweder auf Papier geschehen oder als Textdatei auf dem Tablet. Bitte kopiert die gefundenen Internet-Informationen nicht per „Copy-&-Paste“ in eure Dokumente, sondern formuliert in euren eigenen Worten. Verwendet für eure Recherche die Suchmaschinen und Startlinks, die auf dem Desktop installiert sind (Apps s. Kap. 4.3).

Differenzierung: Schüler/innen, die mit der freien Recherche Schwierigkeiten haben oder die technisch mit der Bedienung des Tablets überfordert sind, können mit einer/m leistungsstarken Schüler/in zusammenarbeiten. Alternativ können sie auch mit einem eigenen Tablet arbeiten, auf dem ggf. ein direkter Link bzw. QR-Code zu einer geeigneten Internetseite installiert wurde.

Unterstützung durch Lehrkraft während der Arbeitsphase:

* Klären, worin geeignete Stichwörter bestehen
* Zwischenergebnisse in Form von Suchstrategien, Stichwörtern, Eignung bestimmter Internetseiten, Fremdwörter, etc. im Plenum erörtern und an die Tafel schreiben (nach ca. 10 Minuten Arbeitszeit).

(III) Ergebnissicherung (Plenum, 10 Minuten)

Die von den SuS recherchierten Ergebnisse werden im Plenum vorgestellt und von der LK in einer Mindmap auf der Tafel zusammengetragen. Eine SuS-Dyade beginnt - die anderen Gruppen ergänzen die Informationen, die noch fehlen. Am Ende sollen die SuS die vollständige Mindmap in ihr Arbeitsheft übertragen. Diese sollte folgende Fabelmerkmale beinhalten:

* Fabelaufbau (= drei Strukturmerkmale): Erzählteil, Dialog, Moral.
* Gattungsmerkmale: Tiere handeln wie Menschen, stereotypische Eigenschaften bestimmter Fabeltiere, spezifische Rollenübernahme der Akteure innerhalb des Fabelkonflikts.

(IV) Schülerarbeitsphase (Partnerarbeit, 30 Minuten)

Arbeitsauftrag: Auch wenn sich Fabeln hinsichtlich ihrer Geschichte und den Handlungen der Tiere unterscheiden, sind sie doch alle in gleicher Weise aufgebaut: in einen Erzählteil, Dialog und Fabelmoral – so, wie wir das gerade erarbeitet und in der Mindmap zusammengetragen haben.

Lest jetzt bitte ein oder zwei der auf den Tablets vorbereiteten Fabeln, identifiziert die drei Strukturmerkmale und markiert diese in den Fabeltexten mit unterschiedlichen Farben.

Differenzierung: Der auf den Tablets vorbereitete Fabel-Pool enthält sieben Texte (s. Kap. 4.1) aus verschiedenen Zeiten und Kulturen. Die Fabeln unterscheiden sich hinsichtlich des Textumfangs und der sprachlichen Komplexität. Jede Fabel ist zusätzlich als Audio-bzw. Videofassung vorhanden. Hier liegt es im Ermessen der Lehrkraft, welche SuS leichtere bzw. schwierigere Texte lesen sollen und inwieweit die Unterstützung durch die Audio- und Videodateien in Anspruch genommen werden soll.

*Weitere Option*: Die Fabeln „Grille und Maus“ (La Fontaine) sowie „Grille und Maulwurf“ (Janosch) bauen auf der gleichen Fabelgeschichte auf, unterscheiden sich aber hinsichtlich der Moral (Musik als legitime „Arbeit“ vs. „Vergnügen“). In dem Vergleich kann die Historizität und Kulturspezifität von Lehrsätzen/Moral in Fabeln erarbeitet werden.

(v) Ergebnissicherung (Plenum, 15 Minuten)

Die Strukturmerkmale (Fabelaufbau) werden exemplarisch anhand einiger Fabelbeispiele besprochen. Dabei soll auf Schwierigkeiten, die die SuS bei der Zuordnung der Merkmale hatten, eingegangen werden. Falls genug Zeit vorhanden ist, kann die Historizität von Moralvorstellungen anhand der Fabeln „Grille und Maus“ (La Fontaine) und „Grille und Maulwurf“ (Janosch), entsprechend der o.g. Option, erörtert werden.

**2. Unterrichtssequenz**

Lernaufgabe:Fabelmoral anhand einer Fabel herausarbeiten und diskutieren(1 Doppelstunde).

Ziel: Am Beispiel der Fabel „Der Affe als Richter“ (anonymer Autor aus Afrika) sollen die Intentionen, Wünsche und Bedürfnisse der handelnden Figuren identifiziert und im Rahmen eines Rollenspiels dargestellt werden. Das anschließende Klassengespräch soll auf zwei Aspekte fokussieren:

- die Moral der Fabel zu explizieren.

- für das Problem der gerechten Nahrungsaufteilung sollen geeignete Lösungen entwickelt werden. Inwieweit Gerechtigkeit dabei immer auch Gleichheit bedeutet (z.B. „Jeder erhält das Gleiche“), soll an Alltagsbeispielen diskutiert werden.

(I) Schülerarbeitsphase (Einzelarbeit/Partnerarbeit, 15 Minuten)

Arbeitsauftrag: Lest die Fabel „Der Affe als Richter“ auf eurem Tablet.

Differenzierung: Die Fabel wird in drei unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden präsentiert, hinsichtlich (a) der Textlänge, (b) der Satzstruktur (nur Hauptsätze; Haupt- und Nebensätze) und (c) der Komplexität der verwendeten Wörter/Phrasen. Es wird zudem eine Audiofassung auf dem Tablet angeboten. Die Lehrkraft entscheidet, ob und von welchen SuS die Texte- bzw. die Audiodatei genutzt werden soll (Materialien s. Kap. 4.2).

(II) Schülerarbeitsphase (Gruppenarbeit à drei SuS, 40 Minuten)

Arbeitsauftrag: Bildet Dreiergruppen und spielt die Fabel gemeinsam als Rollenspiel nach. Jeder wählt sich einen der Fabelcharaktere aus (Hund, Fuchs, Affe). Überlegt, welche Bedürfnisse und Interessen euer Charakter in der Fabel hat und Argumente, mit denen ihr die anderen SuS von euren Absichten überzeugen könnt.

Im Anschluss können Gruppen ihr Rollenspiel im Plenum vortragen. Dies ist Grundlage für die nachfolgende Diskussion zur Fabelmoral und darin vorgestellten Gerechtigkeitsannahme.

(iii) Schülerarbeitsphase(Plenum, 45 Minuten)

Arbeitsauftrag: Beantwortet bitte folgende Fragen: Worin besteht der Konflikt zwischen Hund und Fuchs? Wieso geht die Geschichte für die beiden Streitenden so schlecht aus? Welche Rolle übernimmt der Affe in der Geschichte? Überlegt euch, wie man die Moral der Fabel auf den Punkt bringen kann, z. B. mit einem Sprichwort. Wie könnte man eine gerechte Aufteilung der Wurst und damit die Lösung des Konflikts erreichen?

Die SuS stellen fest:

* es gibt einen Konflikt zwischen Hund und Fuchs hinsichtlich der Nahrungsaufteilung, bei dem die unterschiedlichen Interessen der Kontrahenten (Gier/Neid) offen und transparent vorliegen. Um diesen Konflikt gerecht zu lösen, wird ein externer Richter herangezogen (Affe).
* dadurch entsteht ein weiterer, versteckter Konflikt: zwischen Hund und Fuchs auf der einen Seite und dem Affen auf der anderen Seite. Dieser Konflikt wird von Hund und Fuchs aber in der Fabel nicht erkannt, da die beiden die wahren Interessen des Affen nicht durchschauen. Der Affe nutzt die Schiedsrichterrolle zu seinen Gunsten, überlistet dabei die beiden anderen und geht letztendlich als Gewinner hervor.

Um die Diskussion anzuregen, kann die die Lehrkraft auf folgende Aspekte fokussieren:

* Der (selbsternannte) Richter, der normalerweise als Instanz für gerechtes Teilen gilt, ist in dieser Fabel nicht vertrauenswürdig, da er sich selbst bevorteilt, anstatt gerecht zu entscheiden.
* Wie könnten Hund und Fuchs ihr Problem lösen ohne den Affen hinzuziehen?
* Ist die Annahme „Jeder bekommt das Gleiche“ tatsächlich immer gerecht oder kann man das auch anders sehen? Sollten etwa die besonderen Bedürfnisse der jeweiligen Beteiligten berücksichtigt werden? Es könnte das eine Tier ja hungriger sein, weil es schon länger nichts zu fressen hatte. Viele Tiere sind auch unterschiedlich groß und brauchen daher unterschiedliche Mengen an Nahrung. Einer hatte die Wurst vielleicht zuerst entdeckt und daher besondere Rechte erworben (Eigentumsrechte).

Im Rollenspiel geht es darum, den Standpunkt des jeweiligen Fabelcharakters einzunehmen, sich also mit dessen Gedanken, Gefühlen und Bedürfnissen zu identifizieren, diese in Mimik und Gestik auszudrücken und die eigene Position argumentativ zu verteidigen. In der anschließenden Klassendiskussion gilt es, alternative Positionen zu erarbeiten und Perspektiven einzunehmen.

**3. Unterrichtssequenz**

Lernaufgabe:Eine eigene Fabel zu entwerfen oder eine bekannte Fabel kreativ umzusetzen (1-2 Doppelstunden)

Ziel: Das erlernte Wissen über die Gattungs- und Strukturmerkmale auf eine eigens verfassten Fabel oder eine bekannten Fabel anzuwenden und damit zu verfestigen. Anschließend sollen die Gruppen ihre Ergebnisse präsentieren. Die besten Ergebnisse können auf die Schulhomepage hochgeladen werden.

Differenzierung: Die SuS können das Format für die kreative Umsetzung der Fabel gemäß ihrer Interessen selbst bestimmen (Medienbearbeitung einer Fabel mit digitalen Tools als Video oder Audio; kreatives Schreiben, Schauspiel/Performanz, Zeichnen eines Comics, Rap, etc.).

(I) Schülerarbeitsphase (Gruppenarbeit, max. 90 Minuten)

Arbeitsauftrag: Ihr habt nun Gelegenheit, eine eigene Fabel zu schreiben oder eine Fabel, die ihr bereits kennt, als Video, Comic, Hörspiel, Rap, etc. zu gestalten. Denkt daran, die Gattungs- und Strukturmerkmale der Fabel zu beachten. Benutzt dazu eure Mindmap. Für die Umsetzung der Fabel könnt ihr die Kamera- und Audiofunktion sowie die Apps auf den Tablets verwenden.

Die LK sollte eine konkrete Zeitvorgabe zu machen, bis wann das Produkt fertiggestellt sein soll. Vermutlich reicht hierfür eine Doppelstunde nicht aus – die Fertigstellung kann daher auch als Hausaufgabe, in der freien Unterrichtszeit oder der nächsten Stunde erfolgen.

(II) Ergebnispräsentation (Plenum, max. 90 Minuten)

Hier sind unterschiedliche Formate möglich, von einer Präsentation vor der Klasse bis hin zur Ergebnisvorstellung in einzelnen Stationen.

Die anderen SuS können Feedback geben unter Verwendung der folgenden Kriterien:

* Verständlichkeit und Nachvollziehbarkeit der Handlung,
* Originalität der Umsetzung,
* Korrekte Umsetzung der Gattungs- und Strukturmerkmale.

1. Die Unterrichtskonzeption wurde in vier Parallelklassen der Jahrgangsstufe 6 an einer integrierten Gesamtschule von 4 Lehrkräften und 99 SuS erprobt. 38 SuS wiesen einen diagnostizierten Förderbedarf auf (darunter 11 SuS mit LRS, 14 SuS mit DAZ). Die SuS arbeiteten mit iPads. Die vorliegende Unterrichtskonzeption wurde auf Basis der empirischen Daten und Erfahrungen überarbeitet. [↑](#footnote-ref-1)
2. Die Unterrichteinheit entstand im Rahmen eines Kooperationsprojekts mit dem Lehrstuhl für Wirtschaftsethik und Wirtschaftspädagogik der Goethe Universität Frankfurt am Main. Das Projekt wurde von der Commerzbank-Stiftung gefördert. [↑](#footnote-ref-2)