
LITERATUR.DIGITAL@DAF.HU

Modultyp	Kreative Kommunikation
Zielgruppe	Schüler von 16 bis 19 Jahren
Niveaustufe	B2
AutorInnen	Boócz-Barna Katalin, Jaszenovics Sándor

A kiadvány az Educatio Kht. kompetenciafejlesztő oktatási program kerettanterve alapján készült.

A kiadvány a Nemzeti Fejlesztési Terv Humánerőforrás-fejlesztési Operatív Program 3.1.1. központi program (Pedagógusok és oktatási szakértők felkészítése a kompetencia alapú képzés és oktatás feladataira) keretében készült, a sulinoVA oktatási programcsomag részeként létrejött tanulói információhordozó. A kiadvány sikeres használatához szükséges a teljes oktatási programcsomag ismerete és használata.

A teljes programcsomag elérhető: www.educatio.hu címen.

Szakmai vezető: Kuti Zsuzsa

Szakmai bizottság: Enyedi Ágnes, dr. Majorosi Anna, dr. Morvai Edit

Idegen nyelvi lektor: dr. Zalán Péter

Szakértők: Magyar Ágnes, dr. Zalánné dr. Szablyár Anna

Alkotószerkesztő: Tarajossy Zsuzsa

Grafikai munka: Walton Promotion Kft.

Felelős szerkesztő: Burom Márton

©

Szerzők: Boócz Barna Katalin, Csörgő Barbara, Jaszenovics Sándor, Palotás Berta,
Szabó Zsuzsanna

Educatio Kht. 2008

1.1 LEHRERINFO – IST DAS LITERATUR? IST DAS DIGITAL?

Digitalität

1. Du schreibst eine SMS an deine Freundin / deinen Freund.
2. Du schreibst eine E-Mail.
3. Ein GPS-System führt dich zu einem bestimmten Ziel.
4. Du brennst eine CD.
5. Du liest das Buch „Da Vinci Code“.
6. Du fotografierst alte Gebäuden in deiner Stadt.
7. Du buchst einen Flug bei GERMANWINGS online.
8. Du schaltest das Licht in deinem Zimmer an.

Literatur

1. Du erblickst ein Graffiti an einem Zug.
2. Du schreibst einen Liebesbrief an deine Freundin / an deinen Freund.
3. Du interpretierst ein Gedicht.
4. Du bringst einen Trinkspruch auf einer Party aus.
5. Du schreibst einen Forumsbeitrag im Internet.
6. Du chattest im Internet und lernst jemanden kennen und dann speicherst du euren Dialog.
7. In der Deutschstunde schreibt ihr zusammen ein Gedicht.
8. Du liest Goethes „Faust“.

2.1 ARBEITSBLATT – IMPULSTEXTE ZUR INTERPRETATION

Gruppe 1

Der „ER-Haufen“ ist wesentlich größer als der „SIE-Haufen“. Dies kann sprachliche Gründe haben, aber es ist auch möglich, dass der Autor damit etwas anderes ausdrücken möchte ...

Gruppe 2

Die Performance unterstützt die Bedeutung einiger Wörter, denn ...

Gruppe 3

Das Ende des digitalen Werkes symbolisiert die dominierende Rolle der Männer/Frauen in unserer Gesellschaft, denn ...

Gruppe 4

Die SIE- bzw. ER-Wörter fallen nicht nur wegen der jeweiligen Silbe auf den jeweiligen Haufen. Viele SIE- bzw. ER-Wörter repräsentieren typisch männliche und weibliche Eigenschaften und Begriffe...

Fragenkatalog:

- **Warum ist der ER-Haufen größer als der SIE-Haufen? Was möchte der Autor damit ausdrücken?**
- **Welchen Zusammenhang erkennst du zwischen der Performance der Wörter und deren Bedeutung?**
- **Was symbolisiert das Ende des Werkes? Welche möglichen gesellschaftlichen Aussagen hat das Werk?**
- **Warum fallen gerade die bestimmten Wörter auf die beiden Haufen? Haben die Wörter etwas mit Klischees über Frauen und Männern zu tun?**

2.3 ARBEITSBLATT – ZUORDNUNGSAUFGABE

INSZENIERUNG	bedeutet, dass der Leser an der Konstruktion teilnimmt und auf gewisse Eigenschaften des Kunstwerkes reagieren kann. Dies ist meistens eine programmierte _____, eine Kommunikation zwischen Software und dem Menschen.
INTERMEDIALITÄT	Unter _____ wird die Verbindung von Text, Bild und Ton verstanden. Kunstwerken, die über dieses Merkmal verfügen, können Texte mit einer Musikschleife unterlegt werden, Bilder sich dekonstruieren, oder der Sound kann einen Gegentext zum Wort bilden.
INTERAKTIVITÄT	_____ steht für die Programmierung einer Performance. Das heißt, dass das Kunstwerk eine Art Performance der Wörter, Bilder und Sounds bildet. Diese Informationen sind dem Leser unsichtbar, werden auf der Programmierenebene beigefügt.