

DIGITALE LERNREISEN ZU NORD- UND OSTSEE

Die Meere und Küsten sind dynamische Räume, in denen natürliche Prozesse des Wandels auf Nutzungsinteressen und -ansprüche des wirtschaftlichen, sozialen und kulturellen Bereichs treffen. Die sich daraus ergebenden komplexen Wechselwirkungen führen vielfach zu Belastungen der Ökosysteme. Ihr Zustand ist u.a. gekennzeichnet von Erwärmung, Versauerung, Überdüngung und Verschmutzung vielfältigster Art.

Mit dem Bildungsprojekt „Meer. Action. Bitte.“ möchte EUCC-D insbesondere junge Menschen im norddeutschen Raum an aktuelle Herausforderungen heranführen, mit denen Küstengemeinden heute konfrontiert sind. Die digitalen, multimedialen Lernreisen regen zur forschend-entdeckenden Auseinandersetzung mit Problemstellungen, Forschungsfragen und beispielhaften Lösungsansätzen aus Wissenschaft und Praxis an. Darüber hinaus verdeutlichen sie den Anteil des individuellen Handelns an aktuellen Herausforderungen und geben Anregungen für nachhaltigere Handlungsformen im persönlichen Wirkungsbereich.

Jede Lernreise besteht aus mehreren multimedialen Elementen (Forschungsauftrag, Quiz, Spiel, Kurzfilm etc.), die – angepasst an das jeweilige Lernziel und die Zielgruppe – nach methodisch-didaktischen Kriterien ausgewählt und aufbereitet wurden. Durch den Einsatz unterschiedlicher medialer Elemente können schwer greifbare Phänomene besser verdeutlicht und Einblicke in nicht frei zugängliche oder besonders schützenswerte Lebensräume gegeben werden.

Die Lernreisen sind online und/oder an ausgewählten Orten spielbar. Kostenloser Download unter www.kuestenschule.de/digitale-lernreisen

METHODIK

Basierend auf dem Konzept des „Deeper Learning“ umfassen die Lernreisen für Kinder und Jugendliche jeweils drei Lernphasen (siehe Seite 2).

ZIELE

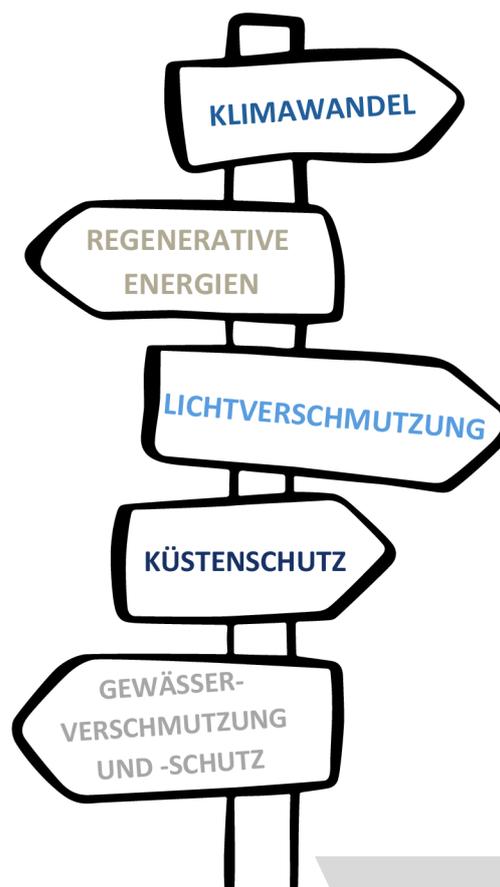
(Umwelt-)Wissen erweitern
Bewusstsein schaffen
Handlungsmuster reflektieren
Kompetenzen ausbauen
Handlungsoptionen entwickeln

ZIELGRUPPE

ab Klassenstufe 5

UMFANG

Das Baustein-Prinzip ermöglicht in jeder Lernphase eine individuelle Anpassung an die jeweilige Lerngruppe.



AUFBAU DER LERNREISEN

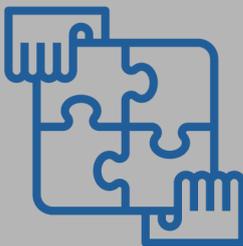
INSTRUKTION & ANEIGNUNG



Lernende eignen sich zentrale fachliche Begriffe und Basiswissen an

- **Einführung:** Einstimmen & Motivieren
- **Wissen aneignen:** Wesentliche Inhalte werden forschend-entdeckend aufbereitet und vermitteln Basiswissen zum jeweiligen Themenfeld. Die einzelnen Bausteine der Lernreise fordern Aufmerksamkeit, berücksichtigen aber zugleich das individuelle Lerntempo, indem unterschiedliche Lernwege angeboten werden.

KO-KONSTRUKTION & KREATION



Lernende wenden Wissen an und arbeiten problemlösend und kreativ

- **Wissen anwenden und vertiefen:** Die Lernende wenden ihr in der ersten Lernphase erworbenes Wissen an, indem sie gemeinsam etwas konstruieren und/oder kreieren. Zudem entdecken sie, was das Thema mit ihrem persönlichen Leben zu tun hat, reflektieren eigene Handlungsmuster und entwickeln nachhaltige Lösungsansätze auf der gesamtgesellschaftlichen und/oder individuellen Ebene.

AUTHENTISCHE LEISTUNG



Lernende präsentieren und reflektieren ihr Wissen und ihre Fähigkeiten

- **Fertigkeiten präsentieren:** Wissen, Erfahrungen und Fertigkeiten münden in die Entwicklung von Aktionen, mit denen die Lernenden die Menschen in ihrem Umfeld für die jeweilige Thematik sensibilisieren und zu nachhaltigeren Handlungsmustern motivieren.
- **Reflektion:** Die Lernenden reflektieren die Unterrichtseinheit/Lernreise und geben der anleitenden Lehrkraft Feedback.