

EIN MEDIEN- WETTBEWERB ZU MEER & KÜSTE

www.spielmalmeer.de

Unterrichtsplanung

Wie planen und organisieren wir ein Unterrichtsprojekt zum Wettbewerb? - Eine Anregung für Lehrkräfte

Nord- und Ostsee sind prägend für Schleswig-Holstein. Die beiden Meere stellen riesige, vielfältige Ökosysteme dar, die sehr stark durch unser menschliches Handeln beeinflusst werden. Wir genießen den Erholungsraum an den Küsten, betreiben Fischerei, befahren die Meere mit unzähligen Fracht- und Passagierschiffen, nutzen sie zur Energiegewinnung und vieles mehr. Die natürliche Vielfalt der Lebewesen und die Reproduktionsfähigkeit der Meere leiden zusehends darunter. Immer häufiger werden wir daher mit der Frage konfrontiert, ob unsere menschlichen Eingriffe noch tolerierbar sind oder ob wir mit der Nutzung der Meere inzwischen manche Grenzen der Belastbarkeit überschritten haben. Was ist zu tun, um den einzigartigen Lebensraum der Meere zu schützen? Und in welcher Weise können und dürfen wir die Ressourcen in Zukunft noch nutzen?

Das sind Fragen, mit denen sich nicht nur Wissenschaft und Politik auseinandersetzen, sondern die auch uns Bürgerinnen und Bürger in Schleswig-Holstein unmittelbar betreffen. Entscheidungen, die wir jetzt und in den nächsten Jahren fällen, werden deutliche Auswirkungen auf das Leben der nächsten Generation haben. Deshalb möchten wir Kinder und Jugendliche für diese Fragen sensibilisieren. Wir möchten sie zum Nachdenken über unseren Umgang mit dem Meer und den angrenzenden Küstenräumen anregen. Und wir möchten ihnen ermöglichen, selbst forschend tätig zu werden, um nach Antworten zu suchen. Hierfür haben sich fünf Kooperationspartner aus dem meereswissenschaftlichen, medialen und schulischen Bereich zusammengeschlossen und den Medienwettbewerb „Spiel mal Meer!“ auf den Weg gebracht, der Lehrkräften die Möglichkeit eröffnet, dass sich ihre Schülerinnen und Schüler forschend-entdeckend mit dem Meeres- und Küstenraum auseinandersetzen.

Die eigenen „Forschungsergebnisse“ sollen jedoch nicht nur in der Schule vorgestellt und diskutiert werden, sondern einer breiteren Öffentlichkeit – insbesondere anderen Schülerinnen und Schülern – medial zugänglich gemacht werden. Dazu dient eine vorgegebene Online-Spiel-Struktur. Die dort

eingestellten Medienbeiträge veranschaulichen die Auseinandersetzung der Kinder und Jugendlichen mit ihrem gewählten Projektthema und dokumentieren den Wettbewerbsbeitrag der jeweiligen Lerngruppen.

Den Wettbewerb in den Unterricht integrieren

Das Themenfeld Meer kann in der Schule in den verschiedensten Fächern behandelt werden. Dabei bieten sich nicht nur die naturwissenschaftlichen Fächer, sondern auch Geographie, Wirtschaft und Politik, Mathematik, Deutsch oder Kunst für eine aktive Auseinandersetzung an.

Der Wettbewerb „Spiel mal Meer!“ möchte Lehrkräfte darin unterstützen, den Unterricht Projektartig anzulegen, so dass Schülerinnen und Schüler in Gruppen möglichst selbstständig zu ausgewählten Fragen arbeiten können. Da derartige Unterrichtsprojekte über einen längeren Zeitraum verlaufen, brauchen sie eine deutliche organisatorische Strukturierung. Dafür möchten wir Ihnen im Folgenden einige Anregungen geben.

Wie in der Wissenschaft steht eine komplexe Forschungsfrage am Anfang des Unterrichtsprojektes. Die zur Wahl stehenden, eigens für den Wettbewerb entwickelten Forschungsfragen eignen sich, um sie in verschiedenen Schulfächern zum Unterrichtsgegenstand zu machen. Sehr gut geeignet sind natürlich auch Projekt- bzw. Vorhabenwochen, in denen die Lernenden fächerübergreifend arbeiten.

Unterrichtsplanung mit der Planungsuhr

Die Planungsuhr ist ein geeignetes Instrument für die Steuerung des Projektverlaufs. Rechts finden Sie eine an die Erfordernisse des Wettbewerbes „Spiel mal Meer!“ angepasste Planungsuhr. Es empfiehlt sich, die Planungsuhr im Klassenraum auszuhängen, um den jeweiligen Projektstand anzuzeigen. Dort können auch Zeiträume und Termine eingetragen werden (s. Anhang sowie als Präsentation (pp) auf www.spielmalmeer.de). Das selbstständige Forschen der Kinder und Jugendlichen wird durch den Wettbewerb gefördert. Eine gute Unterrichtsplanung ist dafür eine wichtige Voraussetzung und steht und fällt mit der inhaltlichen wie zeitlichen Planung. Deshalb sind die ersten Projektphasen von entscheidender Bedeutung. Die Zeit dafür sollte nicht zu knapp geplant werden.



Abb. 1: Planungsuhr „Spiel mal Meer!“

Den **Einstieg in das Thema** möglichst so wählen, dass das Interesse der Lernenden geweckt wird. Das ist zum Beispiel durch einen kurzen Film, Fotos oder mit einem Zeitungsartikel möglich. Der Wettbewerb selbst kann über zwei Video-Tutorials vorgestellt werden, die unter www.spielmalmeer.de verfügbar sind. Diese wurden mit Blick auf die junge Zielgruppe bewusst im YouTube-Stil gehalten und sprechen gezielt die Schülerinnen und Schüler an.

Das Unterrichtsgespräch in dieser Phase dient dazu, die Breite des Themenfeldes in den Blick zu nehmen und mit den Interessen und Fragen der Lernenden abzugleichen.

- 1) Aus einer großen Zahl von **Forschungsfragen** wählen die Schülerinnen und Schüler (ggf. in Absprache mit der Lehrkraft) je Arbeitsgruppe eine übergeordnete Forschungsfrage für ihr Unterrichtsprojekt. Eine Übersicht der Forschungsfragen finden Sie auf www.spielmalmeer.de. Je nach Fach können Sie als Lehrkraft natürlich vorab eine Vorauswahl treffen, denn die ausgewählten Forschungsfragen sollten im besten Fall für Ihren Unterricht relevant sein. Achten Sie möglichst auf eine Vereinbarkeit mit den aktuellen Fachanforderungen. Eine erste inhaltliche Orientierung für Sie und Ihre Lernenden liefern die Stichworte, die zu jeder Forschungsfrage eingeblendet werden.
- 2) Bei der **Planung der Forschung** sollten wichtige organisatorische Fragen geklärt werden:
 - Verständigen Sie sich mit allen Beteiligten über das Thema und die Aufgabenstellung. Die beiden Video-Tutorials, die „Spielregeln“ und die Teilnahmebedingungen auf www.spielmalmeer.de können dafür genutzt werden.
 - Vereinbaren Sie den Fertigstellungstermin und möglichst auch Zeiträume für die Zwischenschritte (und tragen Sie diese in die Planungsuhr für alle sichtbar ein).
 - Klären Sie ab, welche technischen Geräte für die mediale Bearbeitung den Gruppen zur Verfügung stehen (z.B. Handys, Tablets o.dgl.) und ob es außerschulische Arbeitsphasen geben wird und wer ggf. für anfallende Kosten (z.B. Anfahrt zu einem Interviewtermin) aufkommt.
- 3) Während der **Forschungsphase** lenken die folgenden vier Unterfragen die Forschungsarbeit:
 1. Worum geht es?
 2. Was hat das Thema mit uns zu tun?
 3. Was sagen Experten dazu?
 4. Was kann ich tun?

Diese vier Unterfragen sind geeignet, sich der jeweils übergeordneten Forschungsfrage zu nähern und sich dabei aktiv mit dem Thema auseinander zu setzen.

→ Ad 1: Zunächst muss die Breite und Tiefe des jeweiligen Themas erfasst werden. Worin besteht das zu klärende Problem?

→ Ad 2: Die Schülerinnen und Schüler sollen dazu angeregt werden, darüber nachzudenken, in welcher Weise sie selbst von der Problematik betroffen sind oder in Zukunft sein werden.

→ Ad 3: Manche Frage lässt sich durch eine schnelle Internetrecherche oberflächlich beantworten. Für ein gelungenes Projekt ist es jedoch wichtig, verschiedene Sichtweisen und Meinungen kennen zu lernen und sich damit aktiv auseinanderzusetzen. Das gelingt am besten, indem Experten – wie z.B. Fischer, Meereswissenschaftler oder Hobbyangler – direkt befragt

werden. Gegensätzliche Positionen werden auf diese Weise deutlich. Ökologische, soziale und ökonomische Wechselwirkungen können analysiert und verstanden werden.

→ Ad 4: Mit der Frage „Was kann ich tun?“ möchten wir die Lernenden auffordern, sich eine eigene, begründete Meinung zu bilden, Stellung zu beziehen und über persönliche Konsequenzen und Handlungsoptionen nachzudenken.

Neben der inhaltlichen Auseinandersetzung muss auch die Frage nach der **medialen Gestaltung** der sechs Medienbeiträge für das Online-Spiel während der Projektarbeit immer mitbedacht werden. Die Schülerinnen und Schüler beantworten ihre übergeordnete Forschungsfrage, indem sie auf ihre vier oben genannten und zwei selbst entwickelte Unterfragen mittels medialer Kurzbeiträge Antwort geben. Dabei ist vorgegeben, dass sie ihre Medienbeiträge in den Kategorien Film, Audio und Freestyle umsetzen. Einige Beispiele für die mediale Umsetzung können der folgenden Tabelle entnommen werden:

| Video (h.264mp4, mov) | Audio (mp3) | Freestyle (jpg, png, gif) |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ◦ TV-Reportage ◦ Diskussion ◦ Expertengespräch ◦ Interview ◦ Animation: Stop Motion (z.B. Brickfilme), 2D (z.B. Legetrickfilm) ◦ Machinima ◦ Musikvideo ◦ PowToon ◦ ... | <ul style="list-style-type: none"> ◦ Radio-Reportage ◦ Diskussion ◦ Expertengespräch ◦ Interview ◦ O-Ton-Collage ◦ Geräusche-Rätsel ◦ Rap-Song o.ä. ◦ ... | <ul style="list-style-type: none"> ◦ Foto/ Screenshot von allem Möglichen z.B. Text, Comic, Fotostory, Zeitungsseite, Wiki-Eintrag, WhatsApp-Chat... |

Um die Unterfragen durch passende Medienformate beantworten zu können, stellen die Schülerinnen und Schüler zunächst folgende Überlegungen an:

- Wie können wir das Thema/ die Problematik für andere Schülerinnen und Schüler verständlich machen und veranschaulichen?
- Welche Akteure (Hafenmanager, Energieerzeuger, Naturschützer...) können wir vorstellen und/ oder befragen?
- Wie beantworten wir die vier vorgegebenen und die zwei selbst formulierten Fragen?
- Welche digitalen Formate nutzen wir, um unsere Inhalte Dritten zu vermitteln?

- 4) Das **Hochladen der Medienbeiträge** erfolgt nach Fertigstellung der Beiträge unter www.spielmalmeer.de. Dort laden die Schülerinnen und Schüler ihre selbstproduzierten sechs Medienbeiträge in eine vorbereitete Online-Spiel-Struktur hoch. Jeder Unterfrage wird ein Medienbeitrag zugeordnet.



Abb. 2: Online-Spiel-Struktur

So ergibt sich zu jeder Forschungsfrage eine Art Rätsel-Spiel. Dieses lädt die „Spieler“ dazu ein, sich spielend mit der Forschungsfrage zu befassen und die medialen Antworten auf die Unterfragen zu finden.

Die Online-Spiel-Struktur ist bewusst einfach gehalten, da für die Kinder und Jugendlichen nicht die Spielgestaltung im Vordergrund stehen soll, sondern die inhaltliche Auseinandersetzung mit der Forschungsfrage. Weiterhin soll dadurch auch erreicht werden, dass das Hochladen verschiedener Medienformate keine technische Hürde darstellt.

Die Online-Spiel-Struktur gibt sechs Kacheln (für jede Unterfrage eine) vor, die durch verschiedene digitale Medienkategorien (Video, Audio, Freestyle) gefüllt werden. Damit das Spiel möglichst attraktiv gestaltet wird, muss jeweils eine Video-, eine Audio- und eine Freestyle-Datei hochgeladen werden (s. Übersicht oben). Die Formate für die drei übrigen Kacheln können frei gewählt werden. Die Zeitbegrenzung für die einzelnen Video- und Audio-Beiträge (je Beitrag max. 90 Sek.) ist unbedingt zu beachten! Vor der Veröffentlichung sollte das Spiel in seiner Funktionsfähigkeit und auf die Wahrung der Urheberrechte getestet werden.

- 5) Die Ergebnisse der Forschungsprojekte sollten im Unterricht möglichst **präsentiert und ausgewertet** vorgestellt und diskutiert werden. Dafür können natürlich auch die selbstproduzierten Medienbeiträge genutzt werden. Bei Bedarf können die Medienbeiträge noch einmal optimiert werden, indem die Verbesserungsvorschläge aus dem Unterricht aufgenommen werden.
- 6) Die **Einreichung** des kompletten Spiels erfolgt zum Abschluss des Unterrichtsprojektes online mittels eines „Einreichen“-Buttons. Bitte vergewissern Sie sich, dass die Spiele vollständig und fristgerecht eingereicht werden. Ferner schicken Sie bitte – gerne auch im Klassensatz – die Einverständniserklärungen zur Teilnahme an das Wettbewerbs-Büro (s. Teilnahmebedingungen, S. 4).

Die Rolle der Lehrkraft und die Aufgaben der Lernenden

Je nach Alter und Leistungsvermögen der Lernenden übernehmen Sie als Lehrkraft mehr oder weniger steuernde Funktionen. Die teilnehmenden Schülergruppen müssen dabei die Regeln der Zusammenarbeit einhalten.

Die Beachtung der folgenden 7 Regeln erscheint dafür sinnvoll.

1. Überlegen Sie sich einen motivierenden Einstieg in das Thema, um den Wettbewerb und das damit verbundene Unterrichtsprojekt vorzustellen.
2. Verschaffen Sie sich zusammen mit Ihrer Lerngruppe Klarheit über die Zielsetzung des Wettbewerbs. Dazu gehört, dass sich alle Beteiligten mit den Vorgaben des Online-Spiels vertraut machen.
3. Formulieren Sie mit Ihrer Lerngruppe, welche Ziele für den Wettbewerb und im Unterricht erreicht werden sollen. Sammeln und notieren Sie Kriterien, an denen alle Beteiligten am Ende erkennen können, ob sie ihre Ziele erreicht haben. Dabei können Sie sich an den Bewertungskriterien des Wettbewerbes orientieren (s. Teilnahmebedingungen, S. 2).
4. Die Schülerinnen und Schüler bilden Wettbewerbsteam, die gut und gerne zusammenarbeiten können. Sie wählen eine für sie interessante Forschungsfrage aus und entwickeln Ideen, wie sie diese klären können.
5. Besprechen Sie mit ihren Lernenden die Phasen und die Dauer des Unterrichtsprojektes, so dass die einzelnen Gruppen einen Projektplan entwickeln können. Darin beschreiben sie ihr Vorgehen, nehmen Aufgabenverteilungen vor und vereinbaren Termine. Sie tauschen sich darüber aus, welche Materialien und digitalen Medien zur Verfügung stehen und genutzt werden sollen. Die Projektpläne sollten einsehbar sein und regelmäßig aktualisiert werden, so dass eine Beratung durch Sie als Lehrkraft möglich ist.
6. Gestalten Sie den Zeitplan möglichst realistisch. Jede Gruppe sollte ihre Termine in einem eigenen Terminkalender eintragen. Es ist sinnvoll, zeitliche Puffer einzuplanen. Eine Projektverlängerung ist nur in den seltensten Fällen dem Projektergebnis dienlich.
7. Übernehmen Sie als Lehrkraft steuernde und beratende Funktionen: So wenig wie möglich und so viel wie nötig! Die Lernenden sollen ihr eigenes Projekt realisieren können.



Spiel mal Meer!

Foto © Jörg Kittler

Kontakt

EUCC – Die Küsten Union Deutschland e.V. (EUCC-D)
Seestraße 15
18119 Rostock-Warnemünde

Anke Vorlauf
Referentin für Bildung, Medien und Öffentlichkeit
Projektleitung „Spiel mal Meer!“

Telefon: 0431/ 69 120 63
E-Mail: vorlauf@eucc-d.de

www.spielmalmeer.de
www.kuestenschule.de
www.eucc-d.de

... IST EIN KOOPERATIONSPROJEKT VON



Bürger Schule
Lokal Minderheiten
Ereignis Campus
Experimental Schule
OffenerKanal Region
SchleswigHolstein
Werkstatt Experimental
Service Ausbildung Lokal
Campus Werkstatt
Werkstatt Ereignis
Schule Sender
Campus
Schule



Institut für Qualitätsentwicklung
an Schulen Schleswig-Holstein

Nationalpark
Wattenmeer

SCHLESWIG-HOLSTEIN



Zukunftsschule.SH
HEUTE ETWAS FÜR MORGEN BEWEGEN



Planungsuhr fürs Klassenzimmer

