

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Politik: Zwei Edubreakouts

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



III.6

Politik

Zwei Edubreakouts – Wer löst das Wahlkampf-drama und wer rettet die Demokratie?

Rieke Heinz-Herkenhoff



© RAABE 2021

© Daniel Ernst/Adobe stock

Eine spannende Rahmenhandlung und knifflige Fragen rund um politische Themen wie „Gewaltenteilung“, „Parteien“ oder „Werbestrategien“. Die Schülerinnen und Schüler wiederholen und festigen ihr Wissen anhand von zwei Edubreakouts: „Das Wahlkampf-drama“ und „Rettet die Demokratie!“. Dabei arbeiten sie im Team, wenden ihr fachliches Wissen an, üben sich im kritischen Denken und sind kreativ.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	6–8
Dauer:	je Edubreakout 2 Schulstunden
Kompetenzen:	Anwendung von fachlichem Wissen, Teamfähigkeit, Organisationsfähigkeit, Problemlösefähigkeit
Thematische Bereiche:	Gamification, Wiederholung und Festigung von fachlichen Inhalten: Nachhaltigkeit, Taschengeld, Werbestrategien, Familie, Armutsdefinition, Statistiken auswerten, Grundgesetz, politische Ebenen, Sozialversicherungen, Gewaltenteilung, Aspekte des politischen Systems der BRD, Parteien, Aufgaben der Medien, Rechtsstaat



Fachliche Hinweise

Warum wir das Thema behandeln

Edubreakouts erfreuen sich im schulischen Kontext immer größerer Beliebtheit. Ziel ist es, als Team im Kontext einer konkreten Rahmenhandlung verschiedene Aufgaben zu bearbeiten, um am Ende das Rätsel zu lösen. Edubreakouts eröffnen auch bei vermeintlich langweiligen Themen einen spielerischen Zugang und bringen ein hohes Motivationspotenzial mit sich. Zudem ist die Methode flexibel für viele Lerngruppen und fast alle Inhalte anwendbar. Beim Lösungsprozess werden persönliche, soziale, fachliche und methodische Kompetenzen angesprochen, wodurch ein multidimensionaler Kompetenzerwerb angeregt wird. Denn die Lernenden können das Rätsel nur lösen, wenn sie Wissen anwenden, zusammenarbeiten und Inhalte kombinieren.

Edubreakouts

Die Edubreakouts sind im Bereich der Gamification zu verorten. Unter Gamification versteht man die Übertragung von spieltypischen Elementen und Vorgängen in spielfremde Kontexte.¹

Die Gamification von Lerninhalten im Kontext Schule muss gut durchdacht sein und sollte die spielerische und fachliche Seite in einem ausgewogenen Verhältnis kombinieren. Ziel der Edubreakouts in dieser Unterrichtseinheit ist es, Wissen zu wiederholen bzw. zu festigen. So ist ein Einsatz zu Beginn eines neuen oder am Ende eines vergangenen Schuljahres denkbar. „Durch Spaß und Neugier können Schülerinnen und Schüler vermeintlich langweilige und komplexe Themen besser kennenlernen.“²

Didaktisch-methodisches Konzept

Struktur und Aufbau

In den hier dargestellten Edubreakouts wurde bewusst auf digitale Elemente (außer das optionale Rahmenvideo) verzichtet, damit sie unabhängig von technischen und örtlichen Voraussetzungen umgesetzt werden können. Dies ermöglicht auch einen Einsatz im Freien. Natürlich können die Inhalte durch weitere digitale Elemente ergänzt werden.

Die beiden Edubreakouts sind als Streifzug durch die Schuljahresthemen zu verstehen. Das erste Edubreakout eignet sich für die Klassen 6 und 7, das zweite für die Klassen 7 und 8.

Digitale Alternativen

Grundsätzlich lassen sich die Edubreakouts im Distanzlernen oder auch in einer Videokonferenz mit mehreren Breakout-Rooms umsetzen. Dabei ist zu beachten, dass allen Lernenden die Materialien vorliegen. Auch die Sprinteraufgaben können per QR-Code zur Verfügung gestellt werden.

¹ Vgl.: Wesseloh, Henmrik; Schumann, Matthias (2019): Einsatz von Gamification zum Fördern intrinsischer Motivation. Aktueller Stand der Forschung und Herleitung eines Forschungsmodells. In: Arbeitsbericht Nr. 3/2019. Matthias Schumann (Hrsg.). Professur für Anwendungssysteme und E-Business Georg-August-Universität Göttingen, S. 11 ff.

² Bildung.digital. Themenportal für Schulen (Hrsg.) (2020): Gamification im Unterricht – Teil 2: Beispiele für die Schule. <https://www.bildung.digital/artikel/gamification-im-unterricht-teil-2-beispiele-fuer-die-schule> (zuletzt abgerufen am 27.07.2021).

Differenzierung

An einigen Stellen werden Hilfen für leistungsschwächere Schülerinnen und Schüler gegeben, zum Beispiel in M 13. Zudem können Sie je nach Leistungsstand der Klasse mehr Hilfestellung bitten: zwei Joker pro Gruppe verteilen oder die Tabelle in M 22 mehr befüllen.



Weiterführende Medien

- ▶ **bildung.digital. Themenportal für Schulen (Hrsg.) (2020): Gamification im Unterricht – Teil 2: Beispiele für die Schule.**
<https://www.bildung.digital/artikel/gamification-im-unterricht-teil-2-beispiele-fuer-die-schule>
Lehrende erhalten einen guten Überblick über den digitalen Einsatz von Spielen im Unterricht.
- ▶ <https://padlet.com/klassenkrepel/i5u1xe1mju6>
Ein differenziertes Padlet mit diversen Hinweisen zum Thema „Edubreakouts“.
- ▶ https://kms-b.de/2021/02/13/vier-unbekannte-hacks-zum-qr-code/?fbclid=IwAR1imxJq_PKI-5Cu1PGCuGD-uBl0k6L2O2zpMygE0yqSd8OljntGLf5eW27o
Hier erhalten Sie Tipps zur Arbeit mit QR-Codes.
- ▶ <https://www.netzwerk-digitale-bildung.de/wp-content/uploads/2020/12/5-Digitales-Breakout.pdf>
Hier finden Sie eine kurze und hilfreiche Zusammenfassung zum Erstellen und Durchführen von Edubreakouts im Unterricht.

(Alle Links zuletzt abgerufen am 20.09.2021)

Auf einen Blick

1./2. Stunde

Edubreakout 1: Das Wahlkampfdrama

M 1	Rahmenhandlung: Das Wahlkampfdrama
M 2	Hinweise zur Zusammenarbeit
M 3	Der Joker
M 4	Code
M 5	Rätsel 1 – Säulen der Nachhaltigkeit
M 6	Rätsel 2 – Taschengeldplaner
M 7	Rätsel 3 – Werbestrategien
M 8	Rätsel 4 – Was macht ein/e Bürgermeister/in?
M 9	Rätsel 5 – Wissensfrage
M 10	Rätsel 6 – Bevölkerung nach Lebensform
M 11	Rätsel 7 – Stammbaum
M 12	Lösungskarte: Das Wahlkampfdrama
M 13	Sprinter Aufgabe: Das Wahlkampfdrama

Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler lösen im Team Rätsel und erarbeiten sich das Lösungswort.

Benötigt: für jede Gruppe ein DIN-A4-Umschlag mit den Materialien (M 5–M 11) und der Lösungskarte; optional: ein kleiner Preis für die schnellste Gruppe



3./4. Stunde

Edubreakout 2: Rettet die Demokratie

M 14	Rahmenhandlung: Rettet die Demokratie!
M 15	Hinweise zur Zusammenarbeit
M 16	Der Joker
M 17	Rätsel 1 – Nachschlagen
M 18	Rätsel 2 – Sortieren
M 19	Rätsel 3 – Auswählen
M 20	Rätsel 4 – Oberbegriff finden
M 21	Rätsel 5 – Um welches Amt handelt es sich?
M 22	Rätsel 6 – Detektivarbeit
M 23	Rätsel 7 – Die Aufgaben der Medien
M 24	Rätsel 8 – Rechtliches
M 25	Lösungskarte: Rettet die Demokratie!
M 26	Sprinter Aufgabe: Rettet die Demokratie!

Kompetenzen: Die Lernenden lösen im Team Rätsel und erarbeiten sich das Lösungswort.

Benötigt: für jede Gruppe ein DIN-A4-Umschlag mit den Materialien (M 17–M 24), der Lösungskarte (M 25) und einem Grundgesetz; ein kleiner Umschlag für jede Gruppe für die ausgeschnittenen Teile aus M 18; optional: ein kleiner Preis für die schnellste Gruppe

Rahmenhandlung: Das Wahlkampfdrاما

M 1

Aufgabe

Lest die Rahmenhandlung oder schaut das Video an: <https://youtu.be/LplEbfK2FA8>.



Hilfe!

Ich arbeite im Wahlkampfteam der Bürgermeisterkandidatin Karola Meyer. Heute ist ein wichtiger Tag im Wahlkampf, sie hält gleich ihre letzte Rede vor der Wahl. Diese wird noch mal genutzt, um unsichere Wähler zu überzeugen. Meine Aufgabe war es, die Rede Korrektur zu lesen und auszudrucken. Damit kein anderer die Rede vorher lesen kann, habe ich das Dokument mit einem Passwort geschützt. Dieses Passwort fällt mir jetzt einfach nicht mehr ein. Ich bin total aufgeschmissen, bitte helft mir, das Passwort herauszufinden!



Bild: © Kathrin Ziegler/DigitalVision

Hinweise zur Zusammenarbeit

M 2

Tipps und Tricks

- Arbeitet als Team zusammen.
- Tauscht euch über eure Ergebnisse aus.
- Entscheidet gemeinsam, wann ihr den Joker einsetzt.



Bild: © jojotgdc/iStock/Getty Images Plus

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Politik: Zwei Edubreakouts

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

