

SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Digitale Medien im Sachunterricht der Grundschule

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|-----|
| 1 Einleitung | 4 |
| Digitale Medien und Medienkompetenz in der Grundschule | 4 |
| Der Sachunterricht und seine Perspektiven unter dem Blickwinkel der Digitalität | 7 |
| 2 Die sozialwissenschaftliche Perspektive | 12 |
| Digitale Medien in der sozialwissenschaftlichen Perspektive – eine Einführung | 12 |
| Digitale Räume als Container für politische Planspiele | 15 |
| Abstimmungssysteme in der politischen Bildung | 18 |
| 3 Die naturwissenschaftliche Perspektive | 23 |
| Digitale Medien in der naturwissenschaftlichen Perspektive – eine Einführung | 23 |
| Experimentierfilme und Anleitungen mit dem Tablet | 26 |
| Animationen und Simulationen | 32 |
| Arbeit mit Tabellen und Diagrammen | 41 |
| 4 Die geographische Perspektive | 46 |
| Digitale Medien in der geographischen Perspektive – eine Einführung | 46 |
| Digitale Karten und Satellitenbilder | 49 |
| Digitale Schnitzeljagd mit der App Actionbound | 55 |
| 5 Die historische Perspektive | 61 |
| Digitale Medien in der historischen Perspektive – eine Einführung | 61 |
| Der Einsatz von Lehrfilmen in der historischen Perspektive des Sachunterrichts | 64 |
| Die Produktion von Lehrfilmen in der historischen Perspektive des Sachunterrichts | 68 |
| Apps im Geschichtsunterricht | 73 |
| 6 Die technische Perspektive | 79 |
| Digitale Medien in der technischen Perspektive – eine Einführung | 79 |
| Algorithmen und logisches Denken | 82 |
| Programmieren mit und ohne Informatiksystem | 87 |
| Digitale Technik bei der Video- und Audioerstellung | 94 |
| 7 Perspektivenübergreifende Sicht | 102 |
| Perspektivenübergreifende Medieneinsätze im Sachunterricht – eine Einführung | 102 |
| Mindmaps, Wikis, WebQuests & Co | 104 |
| LearningApps.org | 108 |
| Bücher erstellen im Sachunterricht | 114 |
| Ein Messinstrument zur App-Analyse | 120 |
| Einsatz interaktiver Lernumgebungen | 126 |
| Apps für Abstimmungen, Quizze, Lernstandserhebungen usw. | 133 |

1 Einleitung

Digitale Medien und Medienkompetenz in der Grundschule

Silke Schworm, Michael Haider

Veränderte Situation

Kinder wachsen mit digitalen Medien auf, wie z. B. die KIM-Studie [5] belegt. Die *Situation* in den Grundschulen hat sich verändert. Zu einem hohen Prozentsatz besitzen Grundschüler bereits digitale Endgeräte, spielen und kommunizieren ganz selbstverständlich damit. Auch angehende Lehrkräfte, Studierende des Lehramtes an Grundschulen, sind bereits „Digital Natives“ im Sinne von Prensky [11]. Der Mythos „Mit der nächsten Generation (LuL) wird alles anders“ [12] erfüllt sich allerdings nicht von selbst. Zunächst ist nicht einmal gesagt, ob die Generation aktueller Studierender als „Digital Natives“ kompetent bezüglich digitaler Medien ist. Allein die Tatsache, dass jemand etwas erlebt oder damit aufwächst, bedeutet noch nicht, dass er kompetent, selbstreflektiert und anwendungsbezogen seine Fähigkeiten und Fertigkeiten einsetzen kann.

Nichtsdestoweniger halten mit der Umsetzung des Digital-Pakts vermehrt mobile Endgeräte Einzug in die Klassenzimmer. Durch Krisen wie die Corona-Pandemie steigt der Stellenwert der Digitalisierung im Bildungssystem noch weiter an. Denn digitale Endgeräte bieten eine Reihe von Vorteilen: Sie benötigen wenig Stauraum, sind mit vergleichsweise geringen Anschaffungskosten verbunden und (häufig) schnell einsatzbereit [2]. Durch die Bedienungsähnlichkeiten von Tablets und Smartphones, die vielseitigen Einsatzmöglichkeiten und den haptischen Zugang haben Tablets eine niedrige Hemmschwelle. Die intuitive Bedienung und eine übersichtlich gestaltete Oberfläche überzeugen, da es weniger schriftsprachlicher Kenntnisse oder Vorerfahrungen bedarf [7]. Der Einsatz von Tablets kommt dem konstruktivistischen Lernverständnis insbesondere durch die höhere Interaktivität digitaler Anwendungen und die damit einhergehende Feedback-Möglichkeit entgegen [10].

Rahmenbedingungen

Organisatorische Rahmenbedingungen wie z. B. schnelles und stabiles WLAN erleichtern den Einsatz von Tablets und Apps erheblich oder sind sogar Voraussetzung. Persönliche Daten der Lernenden müssen dabei geschützt und Berechtigungen abgeklärt werden. Im Idealfall werden die Geräte extern gewartet (MDM-System), da die Wartung zeitintensiv ist. In offenen Unterrichtssituationen lassen sich bereits besprochene Unterrichtsinhalte oft und auch in Gruppen üben. Gerade lernschwachen Kindern sollte in diesen Gruppen ein Austausch und ko-konstruktives Lernen ermöglicht werden. Auf die Qualität der eingesetzten Apps kommt es an. Sie sollten anhand von an den Einsatzzweck angepassten Kriterienkatalogen geprüft werden.

Medienkompetenz bei Lernenden

Die Kultusministerkonferenz hat zum Erwerb von Medienkompetenz zwei Grundsatzpapiere verfasst: 2012 den KMK-Beschluss „Medienbildung in der Schule“ [8] und 2016 das Strategiepapier „Bildung in einer digitalen Welt“ [9]. Das für die Grundschule und den Sachunterricht passendere Papier ist das ältere. Hier wird Medienbildung als Lernen mit und über Medien beschrieben – ein Anknüpfungspunkt, der für den

Sachunterricht besonders zielführend ist (siehe folgendes Kapitel). Das Strategiepapier „Bildung in einer digitalen Welt“ stellt schließlich sechs Kompetenzbereiche für SuS in den Fokus:

- | | |
|--|---------------------------------|
| 1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren | 4. Schützen und sicher Agieren |
| 2. Kommunizieren und Kooperieren | 5. Problemlösen und Handeln |
| 3. Produzieren und Präsentieren | 6. Analysieren und Reflektieren |

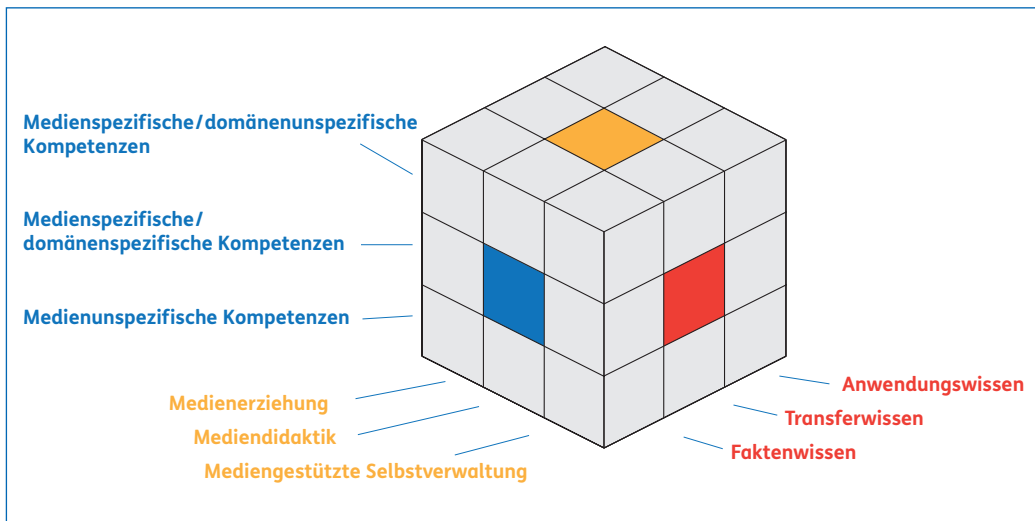
Medienkompetenz bei Lehrenden

Ziel von Lehrerbildung ist es, die *Professionalität von Lehrkräften* [1] stetig zu erhöhen. So muss Lehrerbildung auf Veränderungen in der Gesellschaft reagieren. Erhöht sich die Zahl digitaler Geräte im Alltag, muss dies auch zu erhöhter Medienkompetenz von Lehrenden führen. Fachdidaktische Komponenten beinhalten die Vorstellungen zum Lehren und Lernen mit Medien, aber auch die Vorstellungen der Kinder über Medien und die Gestaltung von Lernumgebungen mit Medien für Kinder. Neben pädagogisch-psychologischem Wissen erfordern Medien ein erhöhtes Organisationswissen: Wie gestalte ich die Technik? Wie organisiere ich die Technikversorgung? Welche Hardware und Software nutze ich? Wie baue ich Netzwerke?

Um die Professionalität von Lehrkräften im Bereich der digitalen Bildung zu erhöhen, bedarf es eines *aufgabenspezifischen Modells*, das *Kernkompetenzen von Lehrkräften* beschreibt. Die Forschungsgruppe Lehrerbildung Digitaler Campus Bayern [6] erstellte hierzu ein Modell, das 19 Kernkompetenzen zum Unterrichten in einer digitalen Welt umfasst. Dieses besteht aus jeweils vier Bereichen zu *Medienwissen* (medienbezogene informatische Kenntnisse, medienbezogene pädagogisch-psychologische Kenntnisse, medienbezogene fachliche Kenntnisse, medienbezogene fachdidaktische Kenntnisse) und *Medienhandeln* (Planung und Entwicklung bzw. Weiterentwicklung, Realisierung von (Fach-)Unterricht, Evaluation von Effekten der Nutzung digitaler Medien, Reflexion, Artikulation und Anschlusskommunikation (Sharing)).

In Ansätzen digitaler Bildung wird häufig nur argumentiert, dass digitale Bildung jetzt wichtig sei und wie diese aussieht (z. B. [2], [3]). Dass diese Art von Bildungsvermittlung Teil der Professionalisierung von LuL ist, wird oft ausgeblendet. Es geht nicht darum, digitale Bildung als zeitgeistlich gefragt umzusetzen, sondern Bereiche ausfindig zu machen, die die Professionalisierung von Lehrkräften unterstützen können. Eine Schwierigkeit ergibt sich daraus, dass die Kernkompetenzen, wie sie z. B. bei der Autorengruppe Lehrerbildung Digitaler Campus genannt werden, nicht hinreichend operationalisiert und für Lehrkräfte aller Fächer und aller Bereiche von der Vorschule bis zum Ende der Sekundarstufe II gemessen werden können. Die Altersstufen und Fächergruppen sind hierfür zu unterschiedlich. Eine fächerunspezifische und altersunspezifische Operationalisierung ist gerade aus grundschulpädagogischer Sicht nicht zielführend.

Ein Modell, das dies näher versucht, ist der „Regensburger Medienkompetenzwürfel“. Dieser beschreibt verschiedene Teilkompetenzen auf drei mal drei Ebenen. So gehören zur *inhaltlichen Ebene* (gelb) die Medienerziehung, die Mediendidaktik und die mediengestützte Selbstverwaltung von Lehrkräften. Parallel müssen in diesen Bereichen auf der *Kompetenzebene* (blau) medienunspezifische Kompetenzen (wie z. B. das Lesen und Schreiben), medienspezifische und domänenunspezifische Kompetenzen (wie z. B. zur Arbeit mit interaktiven Tafeln oder allgemeinen Werkzeugapps an Tablets) und medienspezifische und domänenspezifische Kompetenzen (wie z. B. zur Arbeit mit speziellen Apps zum Einsatz in der historischen Perspektive des Sachunterrichts oder zur Messwerterfassung in der naturwissenschaftlichen Perspektive mittels Sensoren oder zur Programmierung von Robotiksystemen) erworben werden. Auf der *Ebene von Wissensarten* (rot) wird Fakten-, Transfer- und Anwendungswissen aufgebaut (siehe Abb. Seite 6).



Regensburger Medienkompetenzwürfel

Implikationen für den Unterricht

Für den Unterricht bedeutet dies, dass die Lehrkraft ein breites Fachwissen und Handlungsrepertoire zu medienerzieherischen und mediendidaktischen Fragestellungen im Kopf haben muss und über zahlreiche Kompetenzen verfügen muss, seien sie medienspezifisch oder -unspezifisch, domänenspezifisch oder -unspezifisch. Das Ihnen vorliegende Buch soll einen Beitrag dazu leisten, dies zu erreichen, indem es medienspezifische und für Sachunterricht domänenspezifische Vorschläge zur Arbeit mit digitalen Medien macht.

Literatur

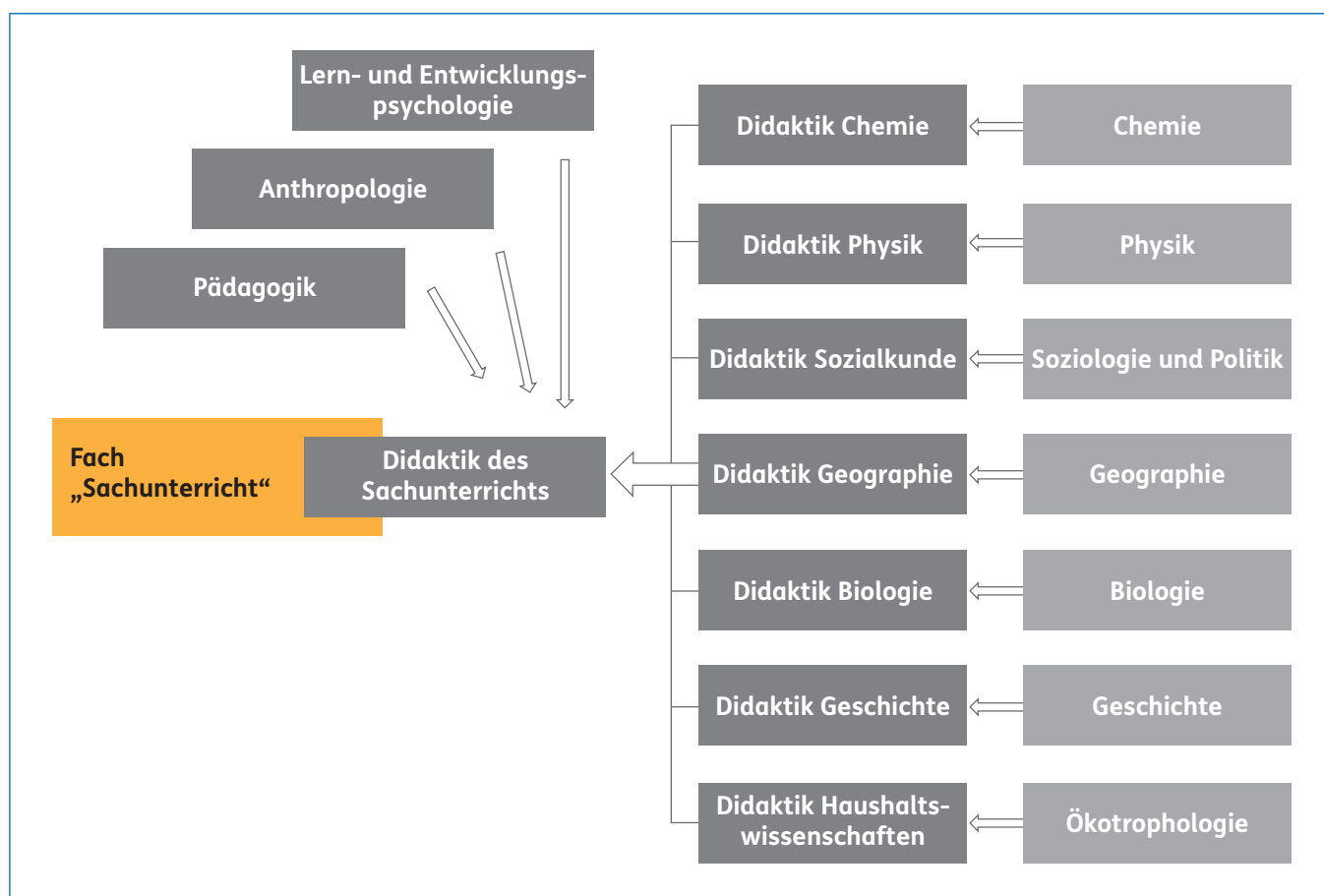
- [1] Baumert, J. & Kunter, M. (2006). Stichwort: Professionelle Kompetenz von Lehrkräften. *Zeitschrift für Erziehungswissenschaft*, 9 (4), S. 469–520.
- [2] Biebihäuser, K. (2015). DaF-Lernen mit Apps. *German as foreign language*, 2, S. 1–14.
- [3] Eichhorn, M., Müller, R. & Tillmann, A. (2017). Entwicklung eines Kompetenzrasters zur Erfassung der „Digitalen Kompetenz“ von Hochschullehrenden. In C. Igel (Hrsg.), *Bildungsräume. Proceedings der 25. Jahrestagung der Gesellschaft für Medien in der Wissenschaft (GMW)* (S. 209–219). Münster, New York: Waxmann.
- [4] Eichhorn, M. & Tillmann, A. (2018). Digitale Kompetenzen von Hochschullehrenden messen: Validierungsstudie eines Kompetenzrasters. In D. Krömker & U. Schröder (Hrsg.), *Lecture Notes in Informatics (LNI): P-284. DeLFI 2018 – Die 16. E-Learning Fachtagung Informatik* (S. 69–80). Bonn: Kölln Druck + Verlag GmbH.
- [5] Feierabend, S., Plankenhorn, T. & Rathgeb, T. (2016). *KIM-Studie 2016. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang*. Stuttgart.
- [6] Forschungsgruppe Lehrerbildung Digitaler Campus Bayern (C. Ascherl, M. Aufleger, A. Ballis, F. Fischer, U. Franke, V. Frederking, M. Haider, C. Hirner, L. von Kotzebue, A. Krommer, C. Kuhbandner, B. Neuhaus, Uta Hauck-Thum, R. Romeike, F. Schultz-Pernice, S. Schworm) (2017). Kernkompetenzen von Lehrkräften für das Unterrichten in einer digitalisierten Welt. *merz Medien + Erziehung Zeitschrift für Medienpädagogik*, 61(4), S. 65–74.
- [7] Kapferer, S., Lhotta, K. & Sperk, V. (2017). IKT-Unterricht in DaZ-Basisbildungskursen für Frauen und Mädchen. Ein Erfahrungsbericht. *Magazin Erwachsenenbildung.at*, 11(30), S. 1–7.
- [8] KMK (2012). *Medienbildung in der Schule. Beschluss der Kultusministerkonferenz*. Berlin: Eigendruck.
- [9] KMK (2016). *Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz*. Berlin: Eigendruck.
- [10] Krumm, H.-J., Ungeheuer, G. & Wiegand, H. E. (2010). *Deutsch als Fremd- und Zweitsprache: ein internationales Handbuch*. Berlin: De Gruyter Mouton.
- [11] Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 2: Do They Really Think Differently? *On the Horizon*, 9(6), p. 1–6.
- [12] Spannagel, C. (2015). 10 Irrtümer zum Einsatz digitaler Medien. Vortrag. Verfügbar unter: <https://www.youtube.com/watch?v=HsXP5280VtU>.

Der Sachunterricht und seine Perspektiven unter dem Blickwinkel der Digitalität

Saskia Knoth, Michael Haider

Sachunterricht als komplexes Fach

Die Bezugsdisziplinen des Sachunterrichts sind vielfältig. Neben der Lern- und Entwicklungspsychologie, der Pädagogik und der Anthropologie sind es vor allem die einzelnen Fachdisziplinen und deren Fachdidaktiken, die das Fach kompliziert wirken lassen (siehe Abb. unten).



Der Sachunterricht und seine Bezugsdisziplinen

Die direkte Bezugsdisziplin Didaktik des Sachunterrichts versucht nun, dieses Bezugschaos zu ordnen. Dabei hat sie als wissenschaftliche Disziplin noch kein hohes Alter vorzuweisen, obwohl das Schulfach Sachunterricht bereits sehr alt ist. Schon im 17. Jahrhundert gab es Ideen und Entwicklungen, Kindern die Welt zu erschließen. Mit der Bezeichnung „Sachunterricht“ wurde das Fach in der Bundesrepublik jedoch erst ab den 1960er-Jahren relevant. Der Name des Schulfachs änderte sich im Laufe der Zeit und in den verschiedenen Bundesländern unterschiedlich schnell. Mit der Namensänderung ging immer auch eine Änderung in der Ausrichtung einher. Ein Beispiel hierfür ist der Paradigmenwechsel vom ideologiefähigen „Heimatkundeunterricht“ hin zu einer Betonung der Sachlichkeit oder Wissenschaftlichkeit.

Der Sachunterricht gilt als vielperspektives Fach. Dies ist global betrachtet nicht selbstverständlich. In einigen Ländern wird der Sachunterricht in mindestens zwei Fächer (Naturwissenschaften und Gesellschaftswissenschaften) aufgespalten. Die Zusammenfassung der einzelnen Fächer zu einem einzi-

gen Fach bietet Vorteile. Gerade Kinder betrachten Vorgänge nicht unter biologischen oder physikalischen Aspekten, sondern eher phänomenorientiert. Phänomene jedoch halten sich nicht an Fächergrenzen [12]. Andererseits bedarf es einer guten Systematik, um das Fach in seiner vollen Breite nicht unübersichtlich werden zu lassen. Die Gesellschaft der Didaktik des Sachunterrichts (GDSU) entwickelte deswegen im Jahr 2001 ein Papier, um zur Selbstdefinition des Fachs beizutragen. Dieser „Perspektivrahmen Sachunterricht“ ist – im Gegensatz zu den Lehr- und Bildungsplänen der einzelnen Länder – kein verbindliches Dokument, beeinflusst aber die Arbeit bei der Lehr- und Bildungsplanentwicklung in den Bundesländern massiv. Als Rahmenpapier teilt er den Sachunterricht in fünf Perspektiven: die sozialwissenschaftliche, naturwissenschaftliche, geographische, historische und technische Perspektive [3].

Das vorliegende Buch verfolgt im Aufbau die Logik des Perspektivrahmens und ordnet die Medienbeispiele diesen Perspektiven zu. Die Beschreibung der Perspektiven, die zugehörigen Bildungsziele, Kompetenzerwartungen und methodischen sowie didaktischen Überlegungen zum Medieneinsatz werden in den jeweiligen Kapiteln als einführender Überblick gegeben.

Die Bedeutung von Medien im Sachunterricht

Der Einsatz der richtigen Medien am richtigen didaktischen Ort ist einer der zentralen Punkte der Unterrichtsplanung. Dabei sind Medien – in einem weiten Verständnis – alles von Sprache über Veranschaulichungen, Externalisierungen von Gedanken in Bildern, Modellen oder Gegenständen, originale und nachgebaute Phänomene, Experimente und Modelle usw. Eine passende Beschreibung für das Wort Medien kann hier „Mittler“ sein. Medien transportieren Sachverhalte, Meinungen, Erklärungen und Veranschaulichungen. Im Sachunterricht helfen sie Kindern bei einem der Hauptziele des Unterrichts: beim Erschließen der Welt.

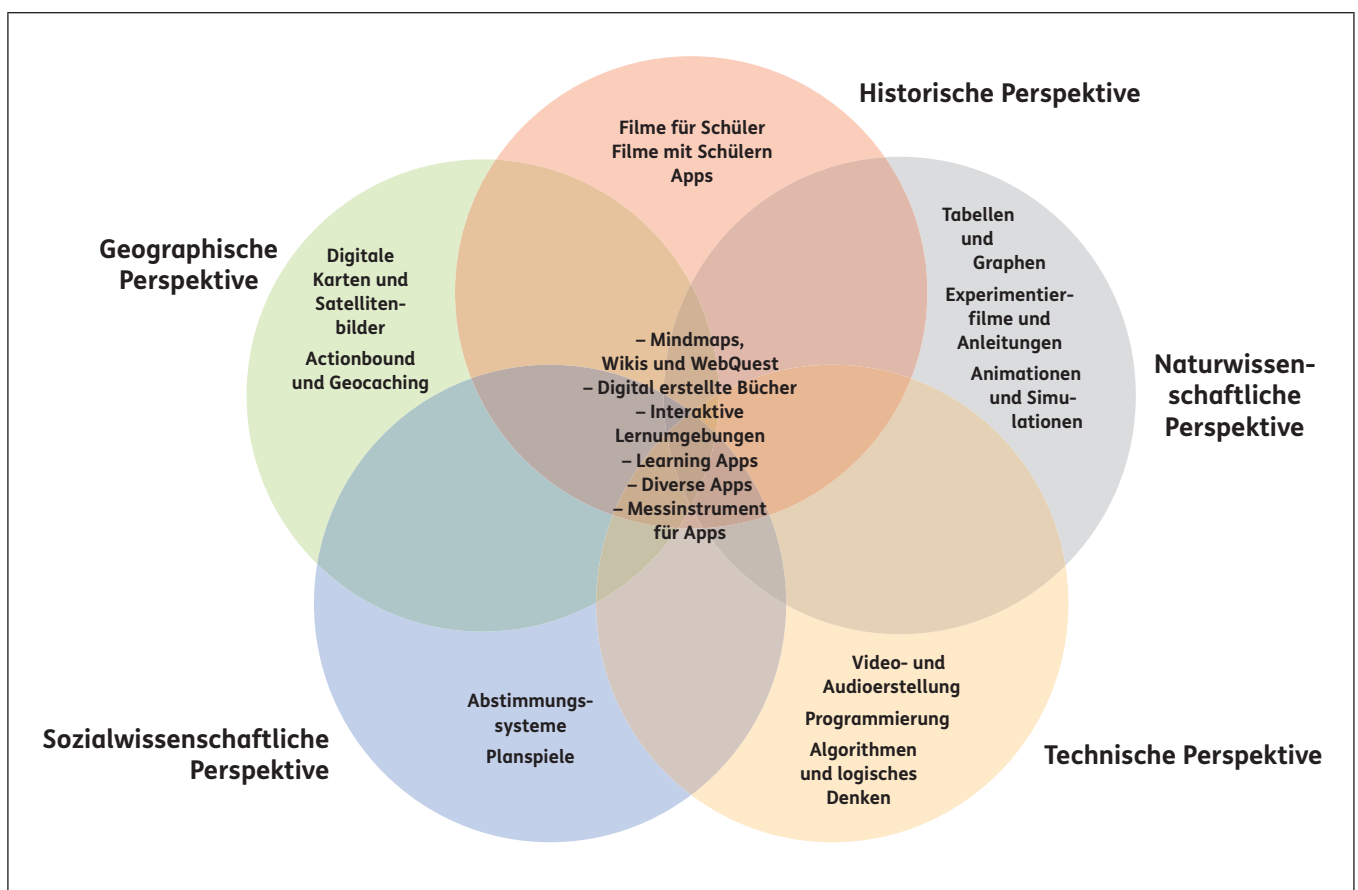
Veränderungen durch „digitale“ Medien

Digitale Medien (oft auch als „neue Medien“ bezeichnet) werden häufig mit einem virtuellen Leben oder virtuellem Status assoziiert. Hier finden sich Vorurteile von Scheinwelt, Realitätsverlust oder gar „digitaler Demenz“ [10]. Gleichzeitig geht mit diesen Medien eine Fülle von Informationen sowie eine leichtere Verfügbarkeit von Wissen (aber eben auch Fake News oder Halbwissen) einher. Ein Blick in die Mediengeschichte verdeutlicht allerdings, dass die Skepsis gegenüber neuen Medien immer eine Rolle spielte und auch ihre Berechtigung hat. Jedoch dürfen die Vorteile nicht übersehen werden. So bedeutet Digitalisierung für den Sachunterricht, dass

- Wissen jederzeit und schnell verfügbar ist,
- eigene Ideen schnell überprüft werden können,
- Messreihen und Experimente schnell ausgetauscht werden können,
- spezielle Sensoren (z. B. zum Messen von Lautstärke oder Geschwindigkeiten) bei Experimenten einfach und für alle zugänglich sind,
- Ergebnisse von Gruppenarbeiten spielend publiziert und ausgetauscht werden können,
- eingespartes Papier gegen die Herstellung von digitalen Endgeräten abgewogen werden muss,
- Abstimmungssysteme genutzt werden können,
- Interaktivität eine andere Dimension bekommt,
- Wissensspeicherung (Lexikon) keine Regalwände voller Bücher mehr einnimmt,
- die Lehrerrolle sich verändert,
- Medienkritik und -erziehung eine weitaus bedeutendere Rolle haben als bei analogen Medien.

Spektrum der Medien für den Sachunterricht

Das Spektrum der Medien im Sachunterricht umfasst einerseits analoge Medien wie Buch, Tafel, Anschauungsmaterial aus der realen Welt, Originalphänomene, Bilder und Zeichnungen, Visualisierungen, Experimente und Modelle, Präparate, Plakate, Folien, analoge Fotos und Filme, Ausstellungsstücke in Museen ... Andererseits ergeben sich durch digitale Möglichkeiten weitere Medien, die für den Sachunterricht genutzt werden können. Zu den digitalen Medien zählen Applikationen auf PC, Tablet oder Smartphone, interaktive Tafeln oder die Wand mit Beamer oder Infrarotbeamer mit Interaktionsmöglichkeiten, Informationssysteme, Datennetzstrukturen wie das World Wide Web sowie hausinterne Datennetze in Schulen, die mittels Lernmanagementsystemen (LMS, z. B. Mebis, Moodle, Ilias) nutzbar gemacht werden. In den einzelnen Perspektiven ergeben sich zum Teil unterschiedliche, zum Teil ähnliche oder sogar gemeinsame Möglichkeiten der Mediennutzung für den Unterricht (siehe Abb. unten), aber auch unterschiedliche Notwendigkeiten der Medienreflexion (Genauigkeitsbestimmungen, ethische und soziale Überlegungen, Machtstrukturen usw.).



Beispielhafter Einsatz digitaler Medien im Sachunterricht

Bedeutung von Lehr- und Lerntheorien für den Medieneinsatz im Sachunterricht

Unter Lernen kann man alle Aktivitäten verstehen, mit denen Subjekte ihr Wissen und Können verändern [2] [5]. Jedoch hat sich das Verständnis geändert, wie „Lernen“ erreicht werden kann. In einer der älteren Lerntheorien, dem *Behaviorismus*, wurde Lernen an einer äußerlich erkennbaren Verhaltensänderung festgestellt. Besonders Skinner prägte diese Theorie mit der Idee der operanten Konditionierung [11]. Bei so manchen Lernapps ist der Behaviorismus heute noch die zugrunde liegende Lehr-/Lerntheorie, da der

Lernende einen fremdgesteuerten Lernweg gehen muss [8]. Beginnend mit der kognitiven Wende wurde im *Kognitivismus* Lernen als „Verarbeitung von objektiv vorhandenen Fakten“ verstanden, wobei sich „komplexe mentale Modelle und Wissensstrukturen herausbilden“. Verhaltensänderungen werden als Folgeerscheinungen von internen Verarbeitungsprozessen gesehen [11]. Bei digital aufbereiteten Lernangeboten erkennt man den Kognitivismus an der Anpassung des Lernmaterials an Lernvoraussetzungen und -fortschritt des Lerner. Die Verantwortung für den Lernweg erfolgt abhängig vom Lernfortschritt entweder noch fremdgesteuert oder teilweise schon selbstgesteuert. Das Medium dient als „Präsentation von Wissen, Interaktivität und Adaptivität“ [8]. So sollen sich die Lernenden intensiv mit den Medien und deren Inhalten auseinandersetzen sowie Zusammenhänge und Prozesse kritisch reflektieren [11]. Das heutige Lehr- und Lernverständnis des *Konstruktivismus* wird in Medien durch Selbststeuerung und durch „Angebote für (gemeinsame) Aktivitäten der Konstruktion berücksichtigt“ [8]. Der Lehrende übernimmt für die Lernenden eine Moderatoren- bzw. Beraterfunktion. Jedoch besteht aufgrund der fehlenden Instruktion die Gefahr der Überforderung. Lehr- und Lerntheorien wie der *Pragmatismus* (betont das handlungs- und erfahrungsorientierte Lernen mit einem besonderen Blick auf Bedingungen, die das Lernen begünstigen) sowie der *Konnektivismus* (betont den sozialen Aspekt von Mediennutzung) sind aktuelle Entwicklungen, die verschiedene Sichtweisen auf das Lernen mit Medien werfen [11].

Sachunterricht perspektivenbezogen und perspektivenübergreifend – wo bleiben die Medien?

Sachunterricht ist aufgrund der vielfältigen Fachbezüge das Fach, das für die Vermittlung von Bildung in einer digitalisierten Welt am ehesten geeignet ist [9]. Dabei gilt es, Phänomene und Artefakte der Digitalisierung aus der Erfahrung der Kinder heraus zu entwickeln, mit digitalen Medien in unterschiedlichen Situationen umzugehen, diese zielgerichtet einzusetzen und mit diesen die Umwelt selbstbestimmt zu gestalten [4]. Subjektive kindliche Zugangsweisen und Bewertungen sollen berücksichtigt werden [7]. Die AG Medien & Digitalisierung [1] in der Gesellschaft für Didaktik des Sachunterrichts beschreibt die Aufgabe der Medienbildung und der informatischen Bildung als vielperspektivisch und kontextbezogen, sprach- und begriffssensibel. Insbesondere digitale Medien haben im Sachunterricht zwei herausragende Stellungen: Zum einen dienen sie als Lernmittel, zum anderen als Lerngegenstand.

Lernen mit und über Medien

Für den Sachunterricht gibt es zwei verschiedene Denkrichtungen: Zum einen sind Medien ein Teil der *Lebenswelt der Kinder*. Da Sachunterricht die Aufgabe hat, Kinder beim Verstehen ihrer Welt zu unterstützen, müssen Kinder etwas über Medien als Teil dieser Lebenswelt lernen. Außerdem müssen ein kritisch reflektierter Umgang und grundlegende Funktionsweisen erlernt werden. So ist es z. B. sinnvoll zu wissen, wie Google-Einträge weiter nach vorne sortiert werden, wie eine Suchmaschine prinzipiell sucht, welcher Zusammenhang zwischen Medienmachern, ihrer Intention und den Medienergebnissen besteht usw. Chancen ergeben sich, wenn sich Kinder kritisch mit verschiedenen Medien, ihrer Vielfalt, ihren Funktionsweisen und den Einsatzmöglichkeiten auseinandersetzen sowie Wirkungen und Gefahren von Medien abschätzen lernen [4]. Für die Praxis bedeutet das, dass Medien bewusst ausgewählt werden, aber auch im Unterricht immer kritisch reflektiert werden müssen [6].

Zum anderen unterstützen Medien in Form von Büchern, Tafeln, Modellen, Experimenten, Karten, Tablets, Apps usw. den *Lernprozess* der SuS. Es findet also ein Lernen mit Medien statt. Für die Praxis bedeutet das, dass diese Medien, seien sie analog oder digital, gut aufbereitet und sorgfältig ausgewählt werden müssen.

Hinweise zur Benutzung des Buches

Das vorliegende Buch soll beim didaktischen und methodischen Aufbereiten verschiedener, für den Sachunterricht besonders geeigneter digitaler Medien helfen. Dabei ist der Aufbau der einzelnen Hauptkapitel ähnlich gehalten. In einem Überblickskapitel erfolgt nach einer kurzen Beschreibung der Perspektive, deren Bildungspotenzial, typischer Denk-, Arbeits- und Handlungsweisen sowie Kompetenzen eine Verortung der (digitalen) Medien in dieser Perspektive. Didaktische und methodische Überlegungen sollen eine Hilfe bei der Unterrichtsplanung sein. Am Ende der Einführung werden Beispiele in der jeweiligen Perspektive für den digitalen Medieneinsatz gezeigt. Einzelne dieser Beispiele werden schließlich in den Folgekapiteln erläutert.

In den Beispielkapiteln findet sich wiederum jeweils eine kurze Einführung. Es wird beschrieben, welcher Themenbereich behandelt wird und welche allgemeinen und mediendidaktischen Kompetenzen sich in der Perspektive besonders gut umsetzen lassen. Der Fokus liegt also auf beiden Denkrichtungen: perspektivische Inhalte mit Medien, aber auch Medienperspektiven durch Inhalte. Auch hier helfen wieder methodische, didaktische und organisatorische Hinweise. Wenn sich weiterführende Ideen anbieten, werden diese erläutert. Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte und SuS veranschaulichen die Überlegungen und sollen so ein Anreiz für den Unterricht sein, aber auch Anregungen für eigene Weiterentwicklungen und für den Transfer in den Alltag bieten.

Literatur

- [1] AG Medien & Digitalisierung der GDSU (2019). Sachunterricht und Digitalisierung. Positionspapier. Abrufstand: 29.10.2019
- [2] Gage, N. L. & Berliner, D.C. (1996). Pädagogische Psychologie (5. überarb. Aufl.). Weinheim: Psychologie Verlags Union.
- [3] Gesellschaft für Didaktik des Sachunterrichts (2013). Perspektivrahmen Sachunterricht (vollst. überarb. und erw. Ausg.). Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt.
- [4] Gervé, F. & Peschel, M. (2013). Medien im Sachunterricht. In E. Gläser & G. Schönknecht (Hrsg.), Sachunterricht in der Grundschule. Entwickeln-gestalten-reflektieren (S. 58–79). Frankfurt am Main: Arbeitskreis Grundschule – Der Grundschulverband, 139.
- [5] Gruber, H. (2008). Lernen und Wissenserwerb. In: Schneider, W. (Hrsg.), Handbuch der pädagogischen Psychologie. Handbuch der Psychologie (10) (S. 95–104). Göttingen: Hogrefe.
- [6] Irion, T. (2010). Interaktive Whiteboards: Was sollten Lehrkräfte wissen und können? Ansätze für Lehrerfortbildungen zur Förderung technischer und didaktischer Kompetenzen. Computer+Unterricht, 78, S. 16–20.
- [7] Irion, T. (2016). Digitale Medienbildung in der Grundschule. Primarstufenspezifische und medienpädagogische Anforderungen. In M. Peschel & T. Irion (Hrsg.), Neue Medien in der Grundschule 2.0. Grundlagen – Konzepte – Perspektiven (S. 16–32). Frankfurt a. M.: Grundschulverband.
- [8] Kerres, M. (2018). Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung digitaler Lernangebote (5. Aufl.). Berlin: De Gruyter Oldenbourg.
- [9] KMK (2016). Bildung in der digitalen Welt – Strategie der Kultusministerkonferenz. Berlin: Eigendruck.
- [10] Spitzer, M. (2012). Digitale Demenz: wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. München: Droemer.
- [11] Süß, D., Lampert, C. & Wijnen, C. W. (2010): Mediendidaktik. Lehren und Lernen mit Medien. In dies., Medienpädagogik. Ein Studienbuch zur Einführung. Wiesbaden: VS Verlag, S. 149–172.
- [12] Wiater, W. (1996). Phänomene halten sich nicht an Fächergrenzen: Didaktische Überlegungen zu mehrperspektivischen Lerninhalten. Pädagogische Welt, 50(3), S. 122–127.

2 Die sozialwissenschaftliche Perspektive

Digitale Medien in der sozialwissenschaftlichen Perspektive – eine Einführung

Michael Haider, Saskia Knoth

Beschreibung der Perspektive

Zentrales Ziel der sozialwissenschaftlichen Perspektive ist es, den SuS Kompetenzen für das Zusammenleben in einer demokratischen Gesellschaft zu vermitteln. Die SuS sollen befähigt werden, die durch die Gesellschaft geprägte Alltagswelt zu verstehen und (sozial-)kompetent in ihr zu handeln. Dadurch sollen sie mündige Bürger werden. Als perspektivenbezogene Themenbereiche gelten *politische Ordnung*, *politische Entscheidungen*, *das Gemeinwohl*, *Kinder als aktive Konsumenten* und *Arbeit und Sozialisation* [1]. Inhalte und mögliche digitale Medien, die zur Umsetzung im Sachunterricht herangezogen werden können, werden in der folgenden Tabelle beschrieben:

| Themenbereich | Mögliche Inhalte | Mögliche digitale Medien |
|-------------------------------|--|---|
| politische Ordnung | Repräsentation, Demokratie, Staat, Rechtsstaat, Grundrechte | <ul style="list-style-type: none"> ■ Erklärvideos (Quelle: YouTube, mögliche Channels: Bundeszentrale für politische Bildung, Dein Spiegel, Kindernachrichten Logo) ■ App „Hanisauland“ der Bundeszentrale für politische Bildung (auch als Homepage verfügbar) |
| politische Entscheidungen | Macht, Öffentlichkeit, Wahlen, Parteien | <ul style="list-style-type: none"> ■ Erklärvideos ■ Abstimmungssysteme selbst ausprobieren ■ www.kuppelkucker.de (Kinderportal des deutschen Bundestags) |
| Gemeinwohl | Gerechtigkeit, Frieden, Nachhaltigkeit | <ul style="list-style-type: none"> ■ Planspiele ■ Homepage für Kinder und Jugendliche zum Thema Frieden (sowie weitere Themen) www.frieden-fragen.de |
| Kinder als aktive Konsumenten | Konsum, Güter, Geld, Haushalt, Wettbewerb, Nachfrage und Angebot, Preis und Qualität, Verbraucherinformationen | <ul style="list-style-type: none"> ■ Algorithmen der Angebote (siehe Angebote von klicksafe.de; sowie Angebote der einzelnen Bundesländer z. B. Medienführerschein Bayern) ■ App „WERTvoll“ |
| Arbeit | Erwerbsarbeit, Hausarbeit, ehrenamtliche Arbeit, Arbeitsplatz, Arbeitslosigkeit, Einkommen | <ul style="list-style-type: none"> ■ Begriffsklärung durch Lexikon von App „Hanisauland“; Verwendung von Kindersuchmaschinen wie fragfinn.de, blinde-kuh.de ■ Verwendung von quizlet, bitsboard usw. zur Begriffsfestigung ■ Verwendung von Erklärvideos |
| Sozialisation | Familie, Aufwachsen, Normen und Werte, Ungleichheit, Generation, Geschlecht, Migration | <ul style="list-style-type: none"> ■ Boardstories Onilo (z. B. „Bestimmt wird alles gut“) ■ Abstimmungssysteme (siehe Artikel <i>Abstimmungssysteme in der politischen Bildung</i> in Kapitel 2 dieses Buches) ■ Verhalten in sozialen Netzwerken (Prävention von Cybermobbing – Angebote von klicksafe.de usw.) |

Bildungspotenzial

Das zentrale Ziel der sozialwissenschaftlichen Perspektive, die Kompetenzen für das Zusammenleben in der Demokratie zu fördern, macht es erforderlich, personelle Ressourcen der SuS zu schulen, damit sie an der Demokratie teilhaben und vor allem mitwirken können [1]. Die SuS sollen lernen, inwiefern politische Entscheidungen wichtig für das Zusammenleben und Gemeinwohl sind, dass die Wirtschaft Alltags- und Luxusgüter im Austausch gegen Arbeit bzw. Geld bietet und dass es in unserer Gesellschaft Regeln gibt, die für alle gelten und in den Grundrechten festgehalten sind. Außerdem ist zu zeigen, dass wichtige Normen und Werte unsere Kultur prägen und somit Orientierung stiften und dass Konflikte im Rahmen des friedlichen Zusammenlebens geklärt werden müssen, damit die Gesellschaft weiterhin funktioniert.

Denk-, Arbeits- und Handlungsweisen

Die SuS sollen erkennen, wie wichtig es ist, an ausgewählten gesellschaftlichen Gruppen teilzuhaben, zwischen den unterschiedlichen Interessen und Bedürfnissen von Einzelnen oder Gruppen mit Argumenten zu verhandeln und politisch zu urteilen sowie ökonomische Entscheidungen zu begründen. Weitere Kompetenzen sind, kulturelle Deutungen und Werte zu tolerieren und gesellschaftsbezogene Handlungen zu planen und umzusetzen [1]. Daneben sollen übergreifend die Fähigkeiten zur Kommunikation, zum Handeln und Urteilen sowie zur demokratischen Teilhabe geschult werden. Nur mit angemessenen sprachlichen Fähigkeiten ist es möglich, entsprechend zu argumentieren und mit anderen zu diskutieren. Eine gute Klassengemeinschaft macht es beispielsweise möglich, Teilhabe und Mitwirkung zu schulen – Fähigkeiten, die auch einer demokratischen Gesellschaft später zugutekommen [1].

Verortung der (digitalen) Medien in der Perspektive

Im Bereich der sozialwissenschaftlichen Perspektive bietet es sich an, das *Bedienen und Anwenden digitaler Medien* anhand verschiedener Apps und Anwendungen zu fördern. Da viele Informationen von Tageszeitungen, Zeitschriften oder Wikis online geführt werden, liegt der Einsatz digitaler Medien auch hinsichtlich *Suchen und Verarbeiten von Informationen* nahe. Die SuS finden dort benötigte Informationen und können durch Anleitung zudem ihre Kompetenzen im *Analysieren, Reflektieren und Diskutieren über digitale Medien* verbessern. Gerade in der sozialwissenschaftlichen Perspektive lässt sich das *selbstregulierte und verantwortungsbewusste Handeln mit digitalen Medien* integrieren. Beim Schulen der Regeln in der Gesellschaft, der Kinderrechte usw. kann die Lehrkraft die Netiquette einbauen und somit den Grundstein für ein verantwortungsbewusstes Handeln auch im Netz legen.

Didaktische Überlegungen

Die SuS sollen am politischen Leben in ausgewählten gesellschaftlichen Gruppen (z. B. im Rahmen der Klassensprecherwahl oder beim Erstellen einer Schülerzeitung) partizipieren. Wahlen und Entscheidungen können mit digitalen Abstimmungsprogrammen simuliert und ausgewertet werden und Interessen auf simulierten Intranetseiten schulhausintern vertreten werden. Schülerzeitungen und Leserbriefe in E-Publikationen lassen sich im Intranet oder Internet (Achtung: Datenschutz beachten!) veröffentlichen. Zum Schreiben können digitale (kooperative und kollaborative) Medien genutzt werden. Argumente für Interessensbekundungen, ökonomische Entscheidungen und Fragen der Gerechtigkeit oder „politische Urteile“ (verschiedene Positionen, Diskussionen und Respekt gegenüber anderen) können die SuS online recherchieren. Mittels Filmen und Fotos lassen sich kulturelle Deutungen und Werthaltungen anbahnen; die SuS üben sich in Toleranz.

Beispiele für den digitalen Medieneinsatz

- Planspiele
- digitale Abstimmungssysteme
- Beschäftigung mit Fake News
- Arbeit an kollaborativen Werken (Google Docs, Etherpads des landesüblichen LMS (z. B. Mebis))
- Erklärvideos
- kritische Auseinandersetzung mit sozialen Netzwerken
- Internetführerschein
- interaktives Aufstellen von Regeln in kollaborativen Schreibtools wie Word 365, Pages oder Google Docs
- usw.

Literatur

- [1] Gesellschaft für Didaktik des Sachunterrichts (2013). Perspektivrahmen Sachunterricht (vollst. überarb. und erw. Ausg.). Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt.

Digitale Räume als Container¹ für politische Planspiele

Christian Gößinger, Katharina Asen-Molz

Theoretische Einführung: Worum geht es?

Unter Planspielen werden generell handlungsorientierte Materialien zusammengefasst, die Situationen aus politischem, wirtschaftlichem und/oder sozialem Geschehen abbilden und die Teilnehmenden in eine möglichst aktive Rolle als Planer, Verhandlungsführer und Entscheidungsträger bringen sollen. Diese Szenarien können sowohl in realen und alltäglichen Handlungssträngen dargestellt werden als auch fiktional oder utopisch sein. Wichtig ist vor allem, Erfahrung und Verständnis von komplexen Zusammenhängen und unterschiedlichsten Interessenlagen zu ermöglichen. Diese Strukturen müssen die Beteiligten wahrnehmen, ordnen und verarbeiten. Am Ende werden Entscheidungen ausformuliert und im Diskurs erörtert, die gegeneinander abzuwiegen sind.

Für die Grundschule gelten Planspiele als Offline-Versionen mit lokalpolitischem Handlungsrahmen wie Bürgerversammlung, Versammlung einer Interessengemeinschaft, Schulforum usw. als gut durchführbar (siehe z. B. die Ergebnisse der Studie „Braucht Feldhausen einen neuen Spielplatz?“ [2]; ausgezeichnet mit dem Planspielpreis 2015). Die Materialmenge (Texte, Vorlagen, Bildmaterial usw.) ist hier noch gut zu bewältigen. Sobald die Komplexität des Handlungsrahmens zunimmt, stoßen diese Formen (s. u.) an ihre Grenzen. Hier bieten Online-Versionen einen möglichen Ausweg.

Welche Kompetenzen lassen sich erreichen?

Planspiele können die SuS dabei unterstützen, auf der Grundlage einer wertorientierten und das Gemeinwohl berücksichtigenden Haltung zukünftig handlungs- und urteilsfähig zu sein [1]. Hier lassen sich bereits in der Grundschule Handlungsräume einführen, in denen sie Haltungen aufbauen und deren Auswirkungen sie ausprobieren können. Für alle Themen, die über die bereits eingeübten unmittelbaren Mitbestimmungs- und Partizipationsmöglichkeiten der Kinder im Klassenzimmer und im Schulalltag hinausgehen, kann die politische Bildung auf Fallbeispiele zurückgreifen oder diese Themen in (digitale) Planspiele einbauen. So lassen sich Handlungs- und Anwendungsübungen ermöglichen. Ziele können sein, Mündigkeit auszubilden, Wissen zu erweitern oder die Akzeptanz von vielfältigen Meinungen und Einstellungen zu fördern. Dabei lassen sich kommunikative und strategische Fähigkeiten ausbauen, die es den jungen Menschen später ermöglichen, als Bürger gesellschaftlich zu partizipieren [5].

Didaktische Überlegungen

Sollen alltagsnahe und anregende Materialien bearbeitet werden, ist das eine Herausforderung. Die Textfülle nimmt zu, je komplexer und damit realistischer das Setting wird. Damit verliert das Fallbeispiel für manche SuS an Attraktivität oder es wird unverständlich. Hier können Planspiele in digitaler Form die Lösung sein.

¹ Container wird hier in Anlehnung an Schubert (2016) als Begriff für einen Raum verwendet, der Wirkungsgefüge natürlicher und menschengemachter Faktoren (in der Geographie) fasst.

Methodische Überlegungen

Computer(lern)spiele können SuS beim Erwerb partizipativ-demokratischer Kompetenzen unterstützen, indem sie Selbsttätigkeit und Aktivität fördern. Ferner lassen sich Zusammenhänge systemisch betrachten und kognitive, affektive und psychomotorische Effekte beim Umgang mit den Programmen integrieren. Regeln und die Aufgaben der Spieler (Briefing) gehören zum Einstieg jedes Planspiels. Der Vorteil ist bei einem intuitiv gestalteten Spiel, dass die Lernenden sich schrittweise an die komplexeren Aufgabenstellungen durch kleine Animationen annähern können. In der eigentlichen Spielphase, die meist rundenbasiert ist, wirkt sich die Interaktion des Rollenspielers mit den Spielinhalten und eventuell auch mit seinen Mitspielern auf den Fortgang des Spiels aus. Diese Abläufe lassen sich durch Reflexions- und Bewertungsphasen unterbrechen, sofern diese sinnvoll oder notwendig sind.

Anschließend soll das Spielgeschehen in angemessener und ausreichender Zeit besprochen und reflektiert werden (Debriefing). Es wird geklärt, was im Spiel passiert ist und was die Spieler empfunden haben (Spielanalyse). Ebenfalls wird der Spielverlauf rekapituliert und die Ergebnisse werden kritisch hinterfragt (Spielreflexion). In einem Transfer gehen die Lerner den Fragen nach, wie Spielgeschehen und Realität zusammenhängen und welche Aspekte als besonders realistisch oder unrealistisch empfunden wurden. Abschließend wird versucht, den Lerneffekt zu definieren und die Entscheidungen und Lösungen für den Alltag anwendbar zu machen. Was haben die Kinder dabei gelernt? Lassen sich vielleicht zukünftige Handlungsziele formulieren?

Die Lehrkraft gibt keine Bewertung ab, sondern setzt die nötigen Impulse und unterstützt die SuS dabei, ihr Handeln und dessen Wirkungen zunehmend selbsttätig und selbstverantwortlich zu reflektieren.

Weiterführende Ideen

Einen Überblick über politische, ökonomische oder Planspiele zum Themenbereich Bildung für nachhaltige Entwicklung bietet die Seite der Bundeszentrale für politische Bildungsarbeit (bpb) unter: <https://www.bpb.de/lernen/formate/planspiele/65585/planspiel-datenbank> (11.05.2020).

Weiterhin bietet z.B. die Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW mit dem Projekt des pädagogischen Ratgebers für Computer- und Konsolenspiele einen umfangreichen Service zum Thema Spielbewertung und -empfehlung. Als Suchbegriff geben Sie „Simulation“ ein, um auf Spiele hingewiesen zu werden, die dem Themenbereich der politischen Bildung zuzurechnen sind. Zu finden unter: <https://www.spieleratgeber-nrw.de> (11.05.2020).

Literatur

- [1] Gesellschaft für Didaktik des Sachunterrichts (2013). *Perspektivrahmen Sachunterricht* (vollst. überarb. und erw. Ausg.). Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt.
- [2] Hofmann, V. (2015): Vortrag im Rahmen der Verleihung des Deutschen Planspielpreises. (PDF verfügbar unter https://zms.dhbw-stuttgart.de/fileadmin/Redaktion/Planspielforum/Praesentationen_2015/DPP2015_Praesentation_Hofmann.pdf).
- [3] Kriz, W. C. & Nöbauer, B. (2008). *Teamkompetenz: Konzepte, Trainingsmethoden, Praxis; mit einer Materialsammlung zu Teamübungen, Planspielen und Reflexionstechniken*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- [4] Mathis, C. & Duncker, L. (2017). Perspektivenwechsel als didaktische Kategorie – Zur Qualität von Lehrwerken für den Sachunterricht. In H. Giest, A. Hartinger & S. Tänzer (Hrsg.), *Vielperspektivität im Sachunterricht* (S. 66–73). Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- [5] Pohl, K. (2015). Politisch Handeln: Ziel und Inhalt der politischen Bildung? Verfügbar unter <http://www.bpb.de/gesellschaft/bildung/politische-bildung/193189/politisch-handeln>.
- [6] SAGSAGA (Swiss Austrian German Simulation and Gaming Association) (o. D.). Lernen mit Planspielen. Verfügbar unter <http://www.sagsaga.org/index.php>.
- [7] Schubert, J. C. (2016): Raumkonzepte im Kontext geographischen Lernens im Sachunterricht. In M. Adamina, M. Hemmer & J. C. Schubert (Hrsg.), *Die geographische Perspektive konkret. Begleitband 3 zum Perspektivrahmen Sachunterricht* (S. 143–146). Bad Heilbrunn: Klinkhardt.

Material 1: Fahrplan für gelingende (digitale) Planspielarbeit

Folgende Phasen gehören zum Planspiel und die entsprechenden Grundfragen sind in den einzelnen Phasen zu klären. Ein **bloßes Spielen** erfüllt nicht die Erwartungen an ein Planspiel!

Vorab:

Ist das Medium für die Altersklasse freigegeben (USK gemäß Jugendschutzgesetz)?
Entstehen durch die Nutzung Kosten oder müssen Lizenzen erworben werden?

„Briefingphase“ – Einführung

In dieser Phase sollen die Teilnehmenden abgeholt und in das Planspiel eingeführt werden. Deshalb ist darauf zu achten, dass alles möglichst verständlich und nachvollziehbar erklärt wird bzw. Probleme geklärt werden.

Ist das Szenario für die Erfahrungsstufe der SuS geeignet?

- Wird eine Sprache bzw. werden Texte verwendet, die den Fähigkeiten der SuS entsprechen?
- Sind die Regeln altersgemäß formuliert?
- Werden die Regeln in geeigneter Weise visualisiert?
- Kann das Szenario auch stufenweise oder durch Tutorials Schritt für Schritt erarbeitet werden?
- Sind die Aufgaben klar formuliert und verständlich?

„Spielphase“ – im (virtuellen) Szenario gezielt (re-)agieren

- Kann rundenbasiert gearbeitet und pausiert werden (z. B. für Zwischenreflexionen oder für die Anwendung in kleineren Zeitfenstern)?
- Können Spielstände „eingefroren“ bzw. gespeichert werden?
- Findet eine transparente Anwendung der Regeln statt?
- Fokussiert das Spiel in ausreichender Weise auf den Lerngegenstand?

„Debriefing“ – Nachbesprechung

Dies ist die wichtigste Phase, die in einem ersten Schritt der Reflexion des Erlebten dient, dann den Vergleich mit der Lebenswelt thematisiert und in der zum Schluss zukünftige Konsequenzen für reale Situationen formuliert werden sollen. Folgende Fragen sind sinnvoll:

- Was hast du im Spiel gedacht?
- Wie hast du dich gefühlt?
- Was hast du gesagt/geschrieben?
- Wie haben deine Spielpartner darauf reagiert?
- Welche Gemeinsamkeiten zwischen dem Spiel und der Realwelt sind dir aufgefallen?
- Welche zentralen Unterschiede sind dir aufgefallen (nicht so sehr bezogen auf die Spielumgebung, sondern auf die – sowohl eingeschränkten, aber auch eventuell utopischen – Möglichkeiten des Handelns)?
- Welche weiteren Entscheidungsmöglichkeiten würdest du dir wünschen?
- Welche Ideen oder Anregungen aus dem Spiel kannst du dir in der Realwelt vorstellen?
- Wie könnten deine Entscheidungen im Spiel deine Entscheidungen in der Realwelt in Zukunft beeinflussen?
- Welche Lösungsversuche könnten wir in Zukunft auf unser Handeln übertragen?

(In Anlehnung an: SAGSAGA 2019 (<http://www.sagsaga.org/index.php/anwendung/lernen-mit-planspielen>) und Kriz & Nöbauer 2008, S. 119ff.)

Abstimmungssysteme in der politischen Bildung

Katharina Asen-Molz, Christian Gößinger

Theoretische Einführung: Worum geht es?

Politische Bildung in der Grundschule verfolgt das Ziel, die Kompetenzen der Kinder für ein Zusammenleben in der Demokratie zu fördern. Dieser grundlegende Bildungsanspruch ist einerseits generell im Schulleben und im Unterricht umzusetzen. Er ist andererseits konkret im Sachunterricht, unter der sozialwissenschaftlichen Perspektive, verortet: „Die Beschäftigung mit den Themen und Inhalten dieser Perspektive soll die personalen Ressourcen der Kinder stärken und entfalten, sodass sie ihre demokratischen Beteiligungsrechte wahrnehmen können“ ([4], S. 28). Diese Fähigkeit zur Partizipation umfasst mehr, als mitbestimmen zu können. Auch Problemlösekompetenzen, Entscheidungs- und Kommunikationsfähigkeit, Verantwortungsbewusstsein usw. sind dafür vonnöten. Denn Partizipation bedeutet, sich bei Entscheidungen, die das eigene Leben und die Gemeinschaft betreffen, einzubringen und daran mitzuwirken, indem gemeinsam an Lösungen von Problemen gearbeitet wird.

Kinder haben ein Recht auf Beteiligung und Mitgestaltung und sie wollen sich auch einmischen. Dafür ist es nötig, Räume für Teilhabe zu öffnen und Entscheidungen an die SuS abzugeben. Je häufiger sie Gelegenheiten erhalten, sich einzubringen und mitzubestimmen, umso besser können sich diese Kompetenzen entwickeln. Deshalb ist es wichtig, nicht nur an große, einmalige Projekte zu denken („Wir gestalten unseren Pausenhof neu“), sondern grundsätzlich eine Partizipationskultur und ein Klima der Mitbestimmung zu etablieren. Der zielgerichtete und regelmäßige Einsatz von Abstimmungen kann dafür förderlich sein.

Das reine Abstimmen an sich macht noch keine politische Bildung aus. Zum Demokratie-Lernen gehört beispielsweise auch, Entscheidungen zu akzeptieren, wenngleich man selbst anders abgestimmt hat. Entscheidungsfindung hat immer mit Abwägen und dem Finden von Kompromissen zu tun. Der gesamte Prozess ist entscheidend: das Sammeln der Argumente, alle (an)zuhören, alle ernst zu nehmen, verschiedene Perspektiven einzunehmen usw. Erst am Ende des Prozesses steht die Abstimmung bzw. Mitbestimmung. Die getroffene Entscheidung soll letztlich von allen Beteiligten mitgetragen werden (erfordert also auch, Beschlüsse zu akzeptieren, die nicht der persönlichen Präferenz entsprechen). Insbesondere Abstimmungen im engeren (politischen) Sinne müssen also immer durch Reflexionen und Betrachtungen auf der Metaebene gerahmt werden.

Welche Kompetenzen lassen sich erreichen?

Durch einen zielgerichteten und regelmäßigen Einsatz von Abstimmungen lassen sich zahlreiche Kompetenzen des Perspektivrahmens [4] fördern, z.B. perspektivenübergreifende Denk-, Arbeits- und Handlungsweisen wie das Reflektieren und bewertende Evaluieren. Darüber hinaus können Kommunikations-, Handlungs- und Urteilsfähigkeit, die für eine gelingende Teilhabe und Mitwirkung nötig sind, gefördert werden sowie eine demokratische Einstellung und die grundsätzliche Motivation zu Teilhabe und Mitwirkung. Bei den perspektivenbezogenen Kompetenzen der sozialwissenschaftlichen Perspektive sind vor allem das *Partizipieren an gemeinschaftlichen Gruppen* und das *Argumentieren* sowie das *Verhandeln zwischen Einzelnen oder zwischen Gruppen mit unterschiedlichen Interessen und Bedürfnissen* zu nennen. Auf allgemeiner Ebene wird die wesentliche Forderung des Perspektivrahmens erfüllt, den Kindeswillen zu berücksichtigen und zu stärken. Auch das bildungswirksame Moment des Sachunterrichts kommt hier besonders zum Tragen: Es geht nicht nur um die reine Aneignung von Wissen und Kompetenzen, sondern darum, dass die Kinder *tatsächlich* mitwirken und handeln können. Die Ermöglichung von Partizipationserfahrungen fördert zudem Selbstwirksamkeit, Selbstvertrauen, Selbstbewusstsein usw.

SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Digitale Medien im Sachunterricht der Grundschule

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

