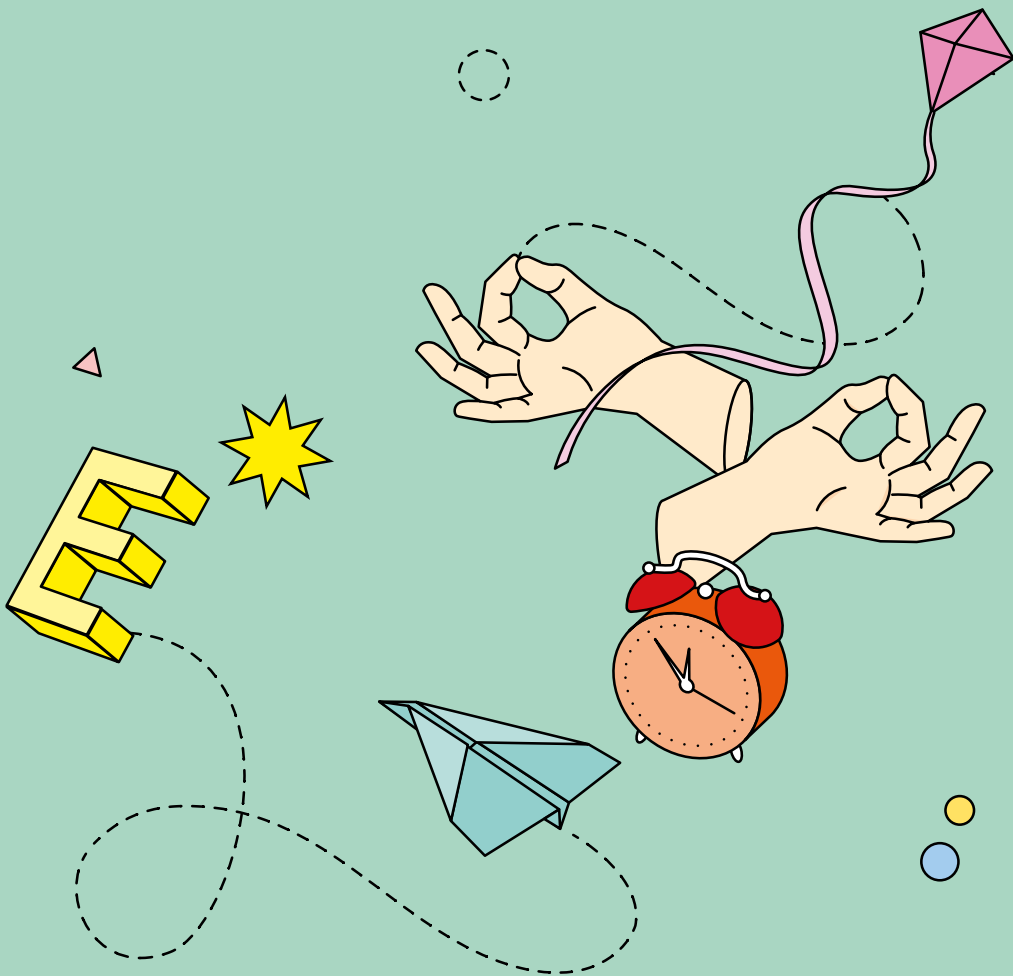


DIE BOX FÜR SPONTANE VERTRETUNGSSTUNDEN



IMPRESSUM

Herausgeber

HOPP FOUNDATION for Computer
Literacy & Informatics gGmbH
Institutstraße 15
69469 Weinheim
www.hopp-foundation.de

1. Auflage 2024, © HOPP FOUNDATION for
Computer Literacy & Informatics gGmbH,
Institutstraße 15, 69469 Weinheim.

Alle Rechte, auch die des Nachdrucks von
Auszügen, der fotomechanischen Wieder-
gabe und der Übersetzung, vorbehalten.
Bei Fragen, Anregungen und Feedback
freuen wir uns über eine E-Mail an
info@hopp-foundation.de



Die Vertretungsbox ist in partnerschaftlicher Zusammenarbeit mit Mindshift.One
und Raum Mannheim entstanden.

MINDSH/FT.ONE

RM Raum Mannheim
Büro für visuelle Kommunikation

DIE BOX FÜR SPONTANE VERTRETUNGSSTUNDEN

Neuer Schwung für Vertretungsstunden und viele weitere Gelegenheiten! Diese Box kann immer dann zum Einsatz kommen, wenn es darum geht, kurzfristig Unterricht zu vertreten. Die Übungen sind für Vertretungsstunden wie auch für den täglichen Unterricht geeignet, können auf Klassenfahrt und bei Projekttagen oder immer dann zurate gezogen werden, wenn ein wenig Inspiration benötigt wird.

Gemeinsam mit einem interdisziplinären Team bestehend aus Pädagoginnen und Pädagogen sowie Expertinnen und Experten aus den Bereichen Design Thinking und Design hat die Hopp Foundation diese Sammlung für die weiterführende Schule erstellt. Die Übungen sind so konzipiert, dass sie wenig Material erfordern und im Vorfeld der Stunde nicht viel vorbereitet werden muss. An manchen Stellen verweist ein QR-Code auf Material, das nicht in der Box enthalten, sondern auf unserer Website hinterlegt ist.

Diese Kategorien gibt es

Die Aktivitäten wurden mit Blick auf die jeweiligen Ziele und Anwendungsbereiche in sieben Kategorien eingeteilt, die farblich gekennzeichnet sind.

- analytisch:** logisches Denken, rechnerische Aufgaben
- zukunftsorientiert:** Nachhaltigkeit, Budget, Verkaufsstrategie
- methodisch:** Argumentation, agiles Denken, Feedback
- kreativ:** kreative Gestaltung, kreatives Denken
- medial:** Gestaltung, Präsentation, Recherche
- sozial:** Zusammenarbeit, Wertschätzung, Empathie
- sprachlich:** konstruktive Diskussion, Präsentation

So sind die Karten aufgebaut

Beschreibung: Ein kleiner Teaser-Text fasst kurz zusammen, um was für eine Übung es sich handelt.

Kategorie: Eine Übung ist immer einer Kategorie zugeordnet, die durch die Kartenfarbe gekennzeichnet ist. Dabei handelt es sich stets um einen Schwerpunkt. Viele Aktivitäten haben zusätzlich noch Überschneidungspunkte mit anderen Kategorien.

Klassenstufe: Die Angabe zur Klassenstufe ist als Empfehlung zu sehen. Die Lehrkraft kann entscheiden, ob die Karte sich für die Klasse eignet oder nicht.

Vorbereitungszeit: Diese Angabe bezieht sich auf die Zeit, die sich die Lehrkraft vor Unterrichtsbeginn nehmen sollte, damit die Übung durchgeführt werden kann (z. B. Material zusammensuchen, Vorlagen kopieren, Klassenraum vorbereiten etc.).

Dauer: Bei der Zeitangabe handelt es sich um eine Schätzung. Bei großen Klassen kann sich die Dauer verlängern. Die Erweiterungsoptionen sind in die Zeitangabe nicht miteingerechnet.

Benötigt wird: Diese Angabe bezieht sich auf Zusatzmaterial, das nicht in der Box enthalten ist, jedoch für die Aktivität zur Verfügung gestellt werden muss (z. B. Kopien, Bastelmaterial, technische Geräte).

Betreuungsgrad: Ein Richtwert für die Lehrkraft, wie intensiv sie die Klasse bei der Übung unterstützen muss. Insgesamt gibt es drei Stufen:

niedrig: Die Schülerinnen und Schüler können eigenständig arbeiten.

mittel: Die Lehrkraft unterstützt punktuell.
hoch: Die Lehrkraft ist stark in die Aktivität eingebunden.

Voraussetzung: Diese Angabe ist nur dann zu finden, wenn Vorwissen benötigt wird oder spezielle Voraussetzungen erfüllt sein müssen, um eine Übung durchzuführen.

Die Klasse wird es lieben, weil: Hier wird eine kleine Motivation formuliert, indem herausgestellt wird, was an dieser Übung attraktiv und ihr Gewinn für die Klasse sein könnte.

Lerneffekt: Eine Kernaussage aus Sicht der Schülerinnen und Schüler darüber, was sie aus der Aktivität in ihren Alltag mitnehmen können. Der Satz kann zu Beginn der Einheit an die Tafel geschrieben oder projiziert werden.

Übrigens ...

Allein aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung der Sprachformen männlich, weiblich und divers verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.

Die digitalen Vertretungskarten sind ebenfalls auf der Website unter „Unterrichtsmaterialien zum Download“ zu finden.

www.hopp-foundation.de

Viel Spaß beim Ausprobieren!

Wer liegt richtig?

Hellseherische Fähigkeiten sind bei diesem Spiel gar nicht mal nötig, denn auch mit Logik kann man sich hier einen Wettbewerbsvorteil verschaffen. Die Schülerinnen und Schüler sollen die Summen voraussagen, die sich beim Werfen von zwei Würfeln ergeben.



Kategorie
analytisch

Klassenstufe
Unter- bis Oberstufe

Vorbereitungszeit
keine

Dauer
20 bis 45 Minuten

Benötigt werden
zwei Würfel, Ergebnistabelle,
zwei verschiedenfarbige Stifte

Betreuungsgrad
mittel bis hoch

Die Klasse wird es lieben
Weil es bei diesem Spiel möglich ist,
dem Glück auf die Sprünge zu helfen.

Lerneffekt
„Ich verstehe das Prinzip der Wahr-
scheinlichkeit.“

So geht es

1. Zu Beginn zeichnen die Schülerinnen und Schüler jeweils ihre eigene Tabelle wie unten abgebildet. Die Spalten stehen für die prognostizierte Würfelsumme, die Zeilen für die Runden. Das Ende der Zeilen bilden zwei Felder, in denen festgehalten werden kann, ob die Summe richtig oder falsch vorausgesagt wurde.

2. Jede Runde beginnt damit, dass alle für sich überlegen, welche Summe beim Würfeln mit zwei Würfeln herauskommen könnte und notieren sich die eigene Prognose, indem sie ein Kreuz in das passende Feld eintragen.

3. Nun würfelt eine ausgewählte Person und gibt das Ergebnis bekannt. Es folgt die nächste Runde. Die Ergebnisse werden in der Tabelle notiert, dafür können die passenden Felder mit einem andersfarbigen Stift angekreuzt werden. Um anschließend auf die Logik der Wahrscheinlichkeit verweisen zu können, ist es ratsam, mindestens zehn Runden zu spielen. Die Person, die am häufigsten die richtige Summe getippt hat, gewinnt.

4. Anschließend kann die Klasse zunächst gemeinsam überlegen, warum manche Summen häufiger vorgekommen sind als andere. Dann kann die Lehrkraft auf das Prinzip der Wahrscheinlichkeit eingehen und erklären, warum manche Summen wahrscheinlicher sind als andere.

Erklärung

Um die Augensummen 2 und 12 zu erreichen, gibt es jeweils nur *eine* Kombination (1+1 bzw. 6+6).

Die Summen 3 und 11 sind jeweils durch *zwei* mögliche Kombinationen (1+2 und 2+1 bzw. 5+6 und 6+5) erreichbar.

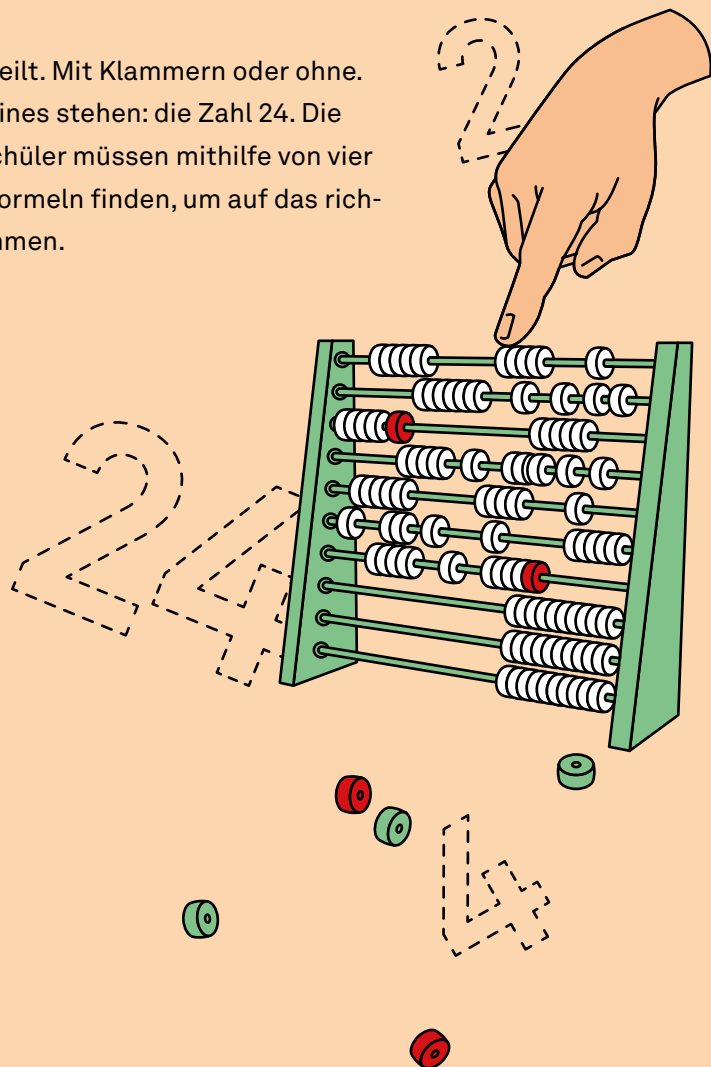
Analog hierzu sind es jeweils *drei* bei den Summen 4 und 10, *vier* bei 5 und 9, *fünf* bei 6 und 8 sowie *sechs* bei der Augensumme 7.

Insgesamt gibt es 36 Kombinationsmöglichkeiten. So ergeben sich die Wahrscheinlichkeiten 1/36 (bei Augensumme 2 und 12), 2/36 (bei 3 und 11), 3/36 (bei 4 und 10), 4/36 (bei 5 und 9), 5/36 (bei 6 und 8) und 6/36 (bei 7). Die Augensumme 7 ist also am wahrscheinlichsten.

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	richtig	falsch
Runde 1													
Runde 2													
Runde 3													
Runde 4													
...													

Finde die 24

Plus, minus, mal, geteilt. Mit Klammern oder ohne. Am Ende muss nur eines stehen: die Zahl 24. Die Schülerinnen und Schüler müssen mithilfe von vier zugelosten Zahlen Formeln finden, um auf das richtige Ergebnis zu kommen.



Kategorie
analytisch

Klassenstufe
Mittelstufe

Vorbereitungszeit
keine

Dauer
45 Minuten

Benötigt werden
Papier und Stift, ein Taschenrechner

Betreuungsgrad
mittel

Die Klasse wird es lieben
Weil viele Wege zum Ziel führen.

Lerneffekt
„Ich kann selbst eine Formel bilden, um eine Aufgabe zu lösen.“

So geht es

1. Die Schülerinnen und Schüler bekommen durch Auslosen vier Zahlen von 1 bis 9 zugeteilt. Die Aufgabe ist es nun, mit den vier Grundrechenarten und den vier Zahlen auf die Zahl 24 zu kommen.

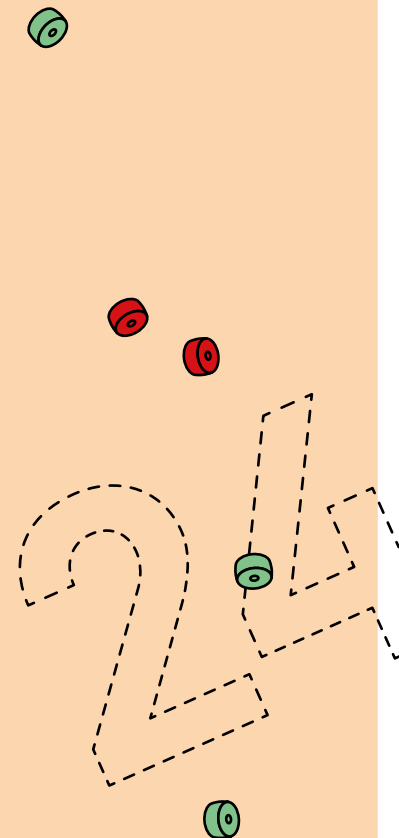
Dafür gelten folgende Regeln:

- Alle Zahlen müssen und dürfen nur einmal vorkommen.
- Erlaubt ist neben den Grundrechenarten das Rechnen mit Klammern.
- Nicht erlaubt ist es, zwei oder drei Ziffern zu einer mehrstelligen Zahl zu verbinden. Zum Beispiel darf mit den Zahlen 1, 2, 3 nicht die Formel $21 + 3 = 24$ gebildet werden, denn zwischen 2 und 1 wurde keine Grundrechenart angewendet.

Mögliche Lösungswege

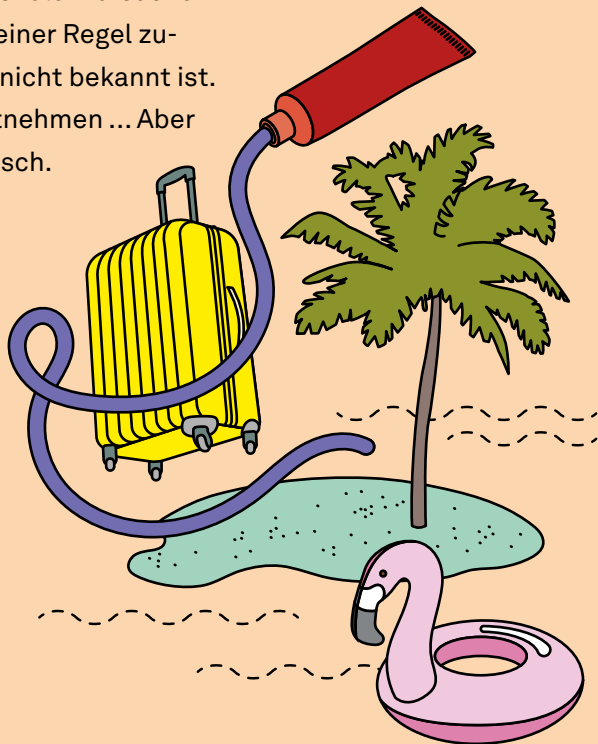
- 1, 2, 3, 6: $(2 + 3 - 1) \times 6 = 24$
- 4, 6, 7, 9: $6 \times (7 + 9) : 4 = 24$
- 2, 5, 8, 9: $2 + 5 + 8 + 9 = (8 \times 9) : (5 - 2) = 24$
- 2, 4, 8, 9: $8 \times (9 - 4 - 2) = 24$
- 4, 5, 7, 8: $4 + 5 + 7 + 8 = 24$
- 3, 6, 7, 9: $3 \times 7 + (9 - 6) = 24$
- 2, 6, 7, 8: $(2 - 6 + 7) \times 8 = 24$
- 3, 6, 8, 9: $(8 \times 9) : (6 - 3) = 24$
- 4, 6, 8, 9: $4 \times 6 \times (9 - 8) = 24$
- 3, 4, 6, 8: $3 \times 4 \times (8 - 6) = 24$
- 1, 5, 6, 9: $1 \times 6 \times (9 - 5) = 24$
- 2, 3, 4, 7: $(2 - 3 + 7) \times 4 = 24$
- 1, 2, 7, 8: $1 + 7 + 2 \times 8 = 24$
- 1, 6, 7, 8: keine Lösung!
- 3, 4, 6, 7: keine Lösung!

2. Am Ende dürfen Freiwillige ihre Lösungen an die Tafel schreiben und alle überprüfen, ob das Ergebnis stimmt.



Ab auf die Insel

Ein Inselurlaub steht an und das bedeutet: Koffer packen. Die Schülerinnen und Schüler versuchen Packlisten zu erraten, die nach einer Regel zusammengestellt sind, die ihnen nicht bekannt ist. Merkwürdig, was manche so mitnehmen ... Aber am Ende ist doch alles ganz logisch.



Kategorie
analytisch

Klassenstufe
Unter- und Mittelstufe

Vorbereitungszeit
keine

Dauer
20 bis 45 Minuten

Benötigt wird
kein Material

Betreuungsgrad
mittel

Die Klasse wird es lieben

Weil hier Showtalent und Spürsinn einen großen Rätselspaß ergeben.

Lerneffekt

„Ich erkenne ein verborgenes Muster.“

So geht es

1. Wolkenloser Himmel, tropische Temperaturen. Im Schatten einer Palme alle vier von sich strecken, aus einer Kokosnuss schlürfen, während der Blick sich in den Weiten des blauen Ozeans verliert ... Das Inselparadies ist in greifbarer Nähe. Aber bevor es losgehen kann, heißt es Koffer packen.

Die Schülerinnen und Schüler können zur Einstimmung mit eben dieser oder einer ähnlichen Szene mental an einen Traumstrand entführt werden. Dann erhalten sie folgende Aufgabe: Sie sollen die Gegenstände herausfinden, die auf einer Packliste stehen, welche die Lehrkraft oder eine andere moderierende Person „freundlicherweise“ vorbereitet hat. Dann geht es ans Raten. Die Schülerinnen und Schüler dürfen nacheinander ihren Vorschlag abgeben und bekommen unmittelbar eine Rückmeldung, ob sie ihren Gegenstand mitnehmen dürfen oder nicht.

2. Warum darf Luis seine Taschenlampe mitnehmen, aber Vivi ihre Solarleuchte nicht? Die Packliste ist nach einer bestimmten Regel zusammengesetzt, die nur die moderierende Person kennt. So dürfen zum Beispiel nur Dinge mitgenommen werden, deren Bezeichnung mit einem bestimmten Buchstaben anfängt oder einen solchen enthält (z. B. ein „T“). Möglich sind auch doppeldeutige Ausdrücke wie Ball oder Maus. Ebenso kann es um Gegenstände gehen, mit denen man sich sportlich betätigen kann. Oder etwa um Flüssigkeiten, metallene Gegenstände etc.

3. Die Schülerinnen und Schüler müssen erraten, welches Schema hinter der Liste steckt. Die Raterunde dauert so lange, bis möglichst viele die Regel verstanden haben. Wird sie von einer Person entdeckt, darf sie diese den Mitspielenden nicht verraten.

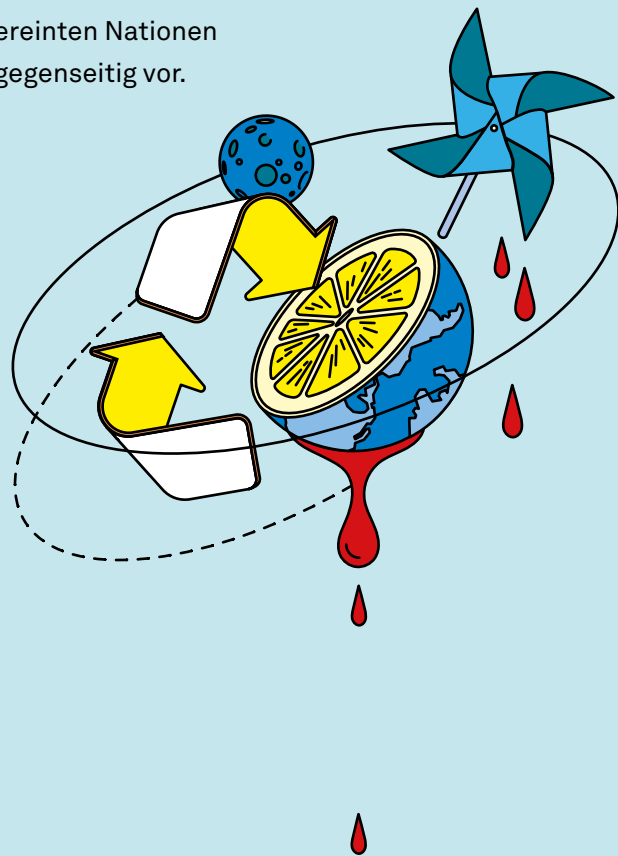
4. In der nächsten Runde übernimmt eine Schülerin oder ein Schüler die Moderation und überlegt sich eine neue Regel. Die anderen haben erneut die Chance, sie zu erraten.

Hinweis: Das Spiel kann nach einem gemeinsamen Probedurchlauf auch in mehreren Kleingruppen gespielt werden (maximal zehn Personen).

Tipp! Die Aktivität wird zur Gaudi, wenn die moderierende Person ein wenig Showtalent einbringt. Antworten, die falsch sind, können geheimnisvoll kommentiert werden, falsche Fährten dürfen gelegt werden. Die „Entscheidung“, ob etwas mitgenommen werden darf oder nicht, lässt sich etwa mit einem Kratzen am Kinn oder einer kunstvollen Pause hinauszögern, was für noch mehr Rätselspaß sorgt. Wenn eine Person aus der Gruppe die Regel schon verstanden hat, kann sie auch verschwörerisch in das Spiel einbezogen werden. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt!

17 Ziele für alle

Wie können Menschen auf der ganzen Welt friedlich und nachhaltig zusammenleben? Die Schülerinnen und Schüler lernen die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung der Vereinten Nationen kennen und stellen sich diese gegenseitig vor.



Kategorie
zukunftsorientiert

Klassenstufe
Mittel- und Oberstufe

Vorbereitungszeit
keine

Dauer
60 bis 90 Minuten

Benötigt werden
Pappe, Stifte, alte Magazine oder Zeitungen (wenn vorhanden), Kleber für die Gestaltung von Plakaten, Internetzugang, Tablets oder Laptops

Betreuungsgrad
hoch

Die Klasse wird es lieben
Weil wir unsere Erde gemeinsam schützen können – there is no planet B.

Lerneffekt
„Ich lerne die Nachhaltigkeitsziele kennen und verstehe, dass konkrete Maßnahmen zu ihrer Realisierung beitragen können.“

So geht es

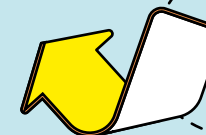
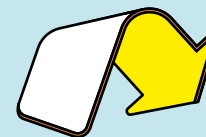
1. Die Schülerinnen und Schüler bilden kleine Gruppen (bis zu vier Personen). Dann sucht sich jede Gruppe eine Zahl zwischen eins und 17 aus. Dadurch wird den Gruppen eines der Nachhaltigkeitsziele zugeteilt (siehe rechts).
2. Nun haben alle etwa 30 Minuten Zeit, um zu recherchieren. Dafür kann beispielsweise die offizielle Website der Vereinten Nationen genutzt werden. Die Ergebnisse können auf einem Plakat gesammelt oder in den Gruppen mündlich besprochen werden.
3. Anschließend stellen sich die Gruppen ihre Ergebnisse gegenseitig vor.

Erweiterung
Die Schülerinnen und Schüler entwickeln eine Idee, wie sie in ihrem Lebensumfeld einen konkreten Beitrag leisten können für die Erreichung des Ziels, z. B. an der Schule, in ihrem Sportverein oder bei sich zu Hause.

Die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung – Sustainable Development Goals (SDGs)

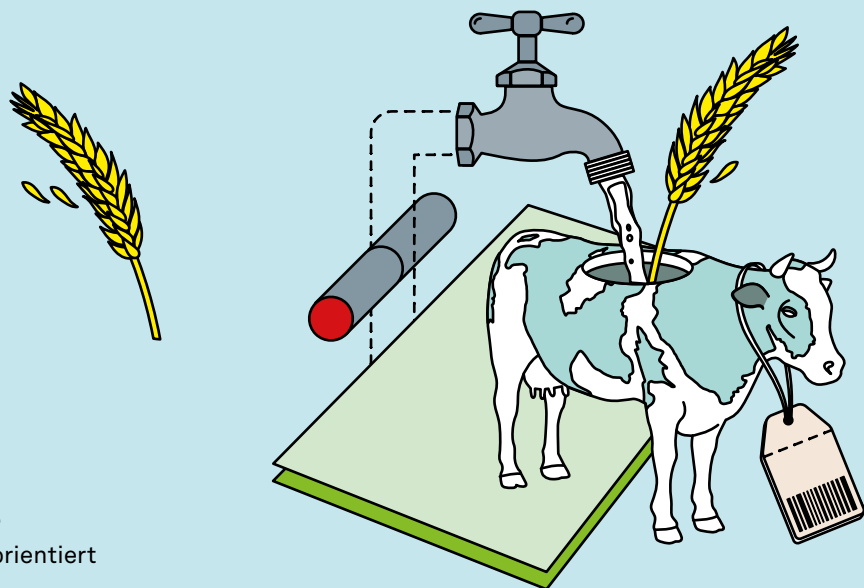
1. Keine Armut
2. Kein Hunger
3. Gesundheit und Wohlergehen
4. Hochwertige Bildung
5. Geschlechtergleichheit
6. Sauberes Wasser und Sanitäreinrichtungen
7. Bezahlbare und saubere Energie
8. Menschenwürdige Arbeit und Wirtschaftswachstum
9. Industrie, Innovation und Infrastruktur
10. Weniger Ungleichheiten
11. Nachhaltige Städte und Gemeinden
12. Nachhaltige/r Konsum und Produktion
13. Maßnahmen zum Klimaschutz
14. Leben unter Wasser
15. Leben an Land
16. Frieden, Gerechtigkeit und starke Institutionen
17. Partnerschaften zur Erreichung der Ziele

Website der Vereinten Nationen unter unric.org



Wie wird das gemacht?

Alltagsgegenstände und Produkte stehen hier auf dem Prüfstand. Die Schülerinnen und Schüler recherchieren, wie nachhaltig etwas ist und erkennen relevante Zusammenhänge, die die Ökobilanz beeinflussen.



Kategorie
zukunftsorientiert

Klassenstufe
Mittel- und Oberstufe

Vorbereitungszeit
keine

Dauer
90 bis 120 Minuten

Benötigt werden
Papier oder ein Präsentationstool,
Internetzugang, Tablets oder Laptops

Betreuungsgrad
mittel bis hoch

Die Klasse wird es lieben

Weil hier deutlich wird, dass die Milch nicht aus der Flasche kommt und die Frage nach der Herkunft von Dingen immer wichtiger wird.

Lerneffekt

„Ich kann Dinge bewusster und nachhaltiger konsumieren, wenn ich weiß, wie sie hergestellt werden.“

So geht es

1. Die Schülerinnen und Schüler suchen sich in kleinen Gruppen (bis zu vier Personen) ein Produkt aus, welches sie täglich benutzen oder konsumieren, z. B. Handy, Jeans, Kosmetikprodukte, Lebensmittel wie Avocado, Käse, Steak oder Mandeln.

2. Sie recherchieren Lieferketten, Produktionsweisen, Herkunftsorte und versuchen herauszufinden, wie viele Ressourcen verbraucht wurden, bis das jeweilige Produkt von ihnen genutzt werden kann.

3. Die Ergebnisse können auf einem Poster oder digital gesammelt werden. Für die Vorbereitung und das Plakat haben die Gruppen 45 Minuten Zeit.

4. Zwei Gruppen präsentieren sich gegenseitig, was sie herausgefunden haben. Alternativ können die Ergebnisse wie im Museum ausgestellt werden und alle sichten gemeinsam die Plakate, indem sie wie bei einer Führung durch den Klassenraum laufen. An jeder Station erklären Personen aus der jeweiligen Gruppe innerhalb von zwei Minuten ihre Darstellung der Ergebnisse.

Tip! Den Schülerinnen und Schülern können Fragen zur Orientierung mit auf den Weg gegeben werden: Wie viel Liter Wasser werden bei der Produktion verbraucht? Wie lange dauert die Herstellung? Wo wird etwas hergestellt? Wie viel CO₂ wird freigesetzt? Welche Bodenschätze werden benötigt? Handelt es sich um einen Kreislauf oder verläuft die Produktion linear?

Erweiterung

Neben der Ökobilanz können auch soziale Faktoren wie Produktionsbedingungen und Arbeitslöhne recherchiert werden. Dabei ist es auch möglich, dass sich die Gruppen über verschiedene Bio-, Verbraucherschutz- und Fair-Trade-Siegel informieren und gegenseitig aufklären.



Das müsst Ihr haben!

Verkaufstalente gesucht! Die Schülerinnen und Schüler versuchen sich gegenseitig Alltagsprodukte so schmackhaft zu machen, dass sie sich diese abkaufen würden.



Kategorie
zukunftsorientiert

Klassenstufe
Unter- bis Oberstufe

Vorbereitungszeit
keine

Dauer
45 bis 90 Minuten

Benötigt wird
kein Material

Betreuungsgrad
hoch

Die Klasse wird es lieben
Weil alltäglich genutzte Dinge in neuem Licht erscheinen.

Lerneffekt
„Ich kann andere von einem Produkt überzeugen.“

So geht es

1. Die Schülerinnen und Schüler finden sich in kleinen Gruppen (drei bis vier Personen) zusammen. Sie bekommen die Aufgabe, sich einen Gegenstand aus ihrer Umgebung auszusuchen und innerhalb von kurzer Zeit eine Verkaufsstrategie zu planen. Sie haben 15 bis 20 Minuten Zeit, sich ihre Argumentation zu überlegen.

2. Die drei Ws können den Schülerinnen und Schülern bei der Vorbereitung helfen:

Was: Welches Produkt möchtet Ihr vorstellen?

Warum: Warum sollte man Euer Produkt unbedingt kaufen? Welche Argumente sprechen dafür? Was sind die Vorteile, die mit der Nutzung des Produkts verbunden sind?

Wettbewerb: Wie hebt Ihr Euch von der Konkurrenz ab? Was ist Euer Alleinstellungsmerkmal? Worin zeichnet sich Euer Produkt aus?

3. Nach der Präsentation entscheiden die Mitglieder der anderen Gruppen, ob sie das Produkt kaufen würden.

4. Wenn die Verkaufspräsentationen abgeschlossen sind, kann gemeinsam reflektiert werden: Was ist besonders im Gedächtnis geblieben? In welchem Fall möchte ich ein Produkt kaufen und was hält mich ab? Wann habe ich etwas gekauft, das mir jemand empfohlen hat, und wieso?

Erweiterung

Ergänzend zur Aktivität kann eine kleine Diskussionsrunde über das Thema Werbung sowie Influencer und Influencerinnen im Internet angeschlossen werden: Ist Werbung sinnvoll oder nervig? Welche Kampagnen oder TV-Spots mag ich? Gibt es eine Person, die im Internet für Produkte wirbt, die einen positiven oder negativen Einfluss auf mich hat? Warum muss Werbung gekennzeichnet sein?

Mensch oder Maschine?

Was kann Künstliche Intelligenz (KI)? In dieser Stunde setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit dem Thema KI auseinander, bekommen erste grundsätzliche Informationen und schreiben Texte, die mit maschinengenerierten Beispielen verglichen werden.

Kategorie
zukunftsorientiert

Klassenstufe
Mittel- und Oberstufe

Vorbereitungszeit
keine

Dauer
90 Minuten

Benötigt werden
Laptops oder Tablets, Textverarbeitungsprogramm

Betreuungsgrad
mittel bis hoch

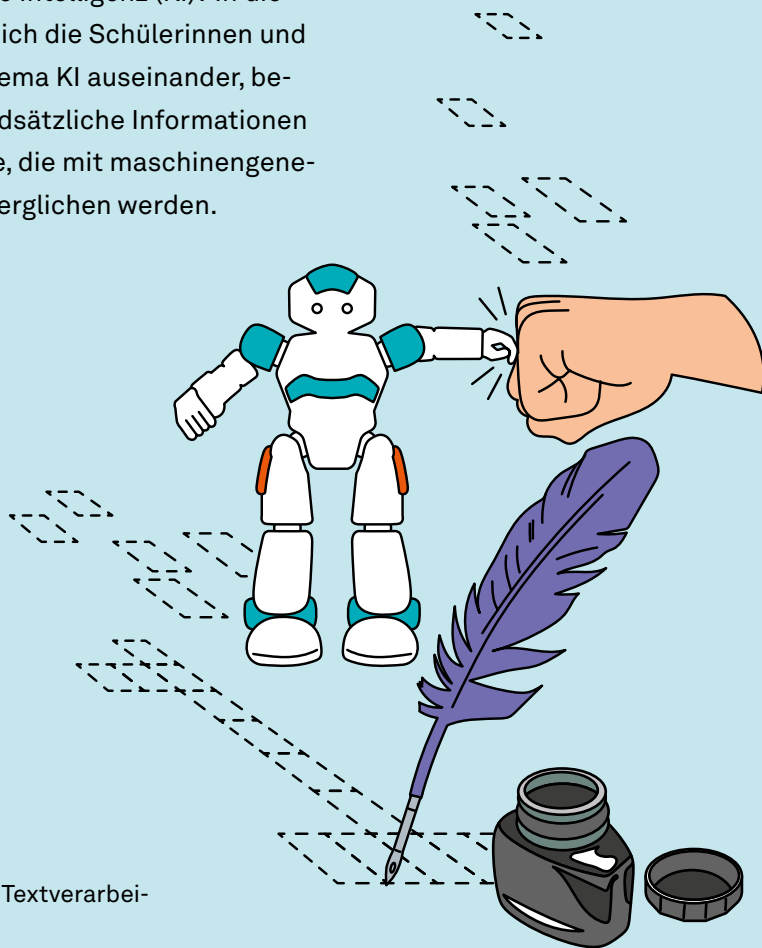
Voraussetzung
Die Lehrkraft benötigt einen Zugang zu einer textbasierten Künstlichen Intelligenz. Für die Durchführung der Übung sind erste KI-Kenntnisse notwendig.

Die Klasse wird es lieben

Weil hier getestet werden kann, ob Mensch und Maschine noch zu unterscheiden sind.

Lerneffekt

„Ich lerne Texte kennen, die eine KI generiert hat, und erkenne mögliche Unterschiede zu eigenen Texten.“



So geht es

1. Die Stunde beginnt mit einer kleinen Einführung zum Thema Künstliche Intelligenz. Eine Definition, die auf der Website des amerikanischen Software-Unternehmens IBM zu finden ist, lautet beispielsweise: „Künstliche Intelligenz nutzt Computer und Maschinen, um die Problemlösungs- und Entscheidungsfähigkeiten des menschlichen Verstandes nachzuahmen.“

Danach kann mit der Klasse in einer kurzen Gesprächsrunde der Wissensstand abgeglichen werden: Welche textbasierte KI kennt Ihr? Für welche Anwendungsfälle ist KI heute schon nutzbar? Habt Ihr schon Erfahrung damit?

2. Die Schülerinnen und Schüler finden sich in Gruppen zusammen (drei bis vier Personen). Jede Gruppe sucht sich aus den Beispielen rechts eine Aufgabe aus oder überlegt sich eine eigene und teilt der Lehrkraft mit, für welche Aufgabe sie sich entschieden hat. Am besten wählt jede Gruppe ein anderes Thema. Die Aufgabe soll nicht handschriftlich gelöst werden, sondern mithilfe eines Textverarbeitungsprogramms, es ist sinnvoll, die Wortanzahl vorzugeben. Gerne dürfen schnelle Gruppen auch mehrere Lösungen pro Aufgabe verfassen. Für die Bearbeitung haben alle 25 Minuten Zeit. Die Lehrkraft lässt währenddessen die Aufgaben von einer textbasierten KI erledigen.

3. Die Gruppen schicken die Texte an die Lehrkraft. Die nennt nun die jeweilige Aufgabe und liest anschließend die dazu verfassten Texte vor. Die Schülerinnen und Schüler stimmen ab, welcher Beitrag von der KI und welcher von den anderen Gruppen geschrieben wurde. Bei der eigenen Aufgabe darf die Gruppe, die sie bearbeitet hat, nicht mitraten! Am Ende wird gemeinsam reflektiert: Waren die Ergebnisse überraschend? Wovon habe ich meine Entscheidung bei der Zuordnung abhängig gemacht? Gab es eindeutige Hinweise?

Aufgaben zur Auswahl

Plane das nächste Schulfest. – Schreibe einen Text aus der Sicht von Mozart bzw. Elvis bei seinem ersten Konzert. – Schreibe ein Lied mit den Wörtern Mut, Du, Weg, Fenster, manchmal, Sturm. – Schreibe einen Text aus der Sicht von Neil Armstrong bei der Mondlandung. – Schreibe ein Gedicht zum Thema Hund, Stubenfliege, Alter, Aliens etc.

Erweiterung

Die Schülerinnen und Schüler beschäftigen sich mit dem aktuellen Diskurs und sammeln Zitate zum Thema: Wie wird über Künstliche Intelligenz diskutiert? Welche Argumente haben Befürwortende und warum stehen manche Menschen dem Einsatz skeptisch gegenüber? Was sagen Personen, die zu KI forschen oder sie entwickelt haben?

Auf der nachhaltigen Spur

Wohnen und Energie, Konsum und Freizeit, Verkehr und Mobilität sowie Ernährung. Aus diesen Faktoren setzt sich der ökologische Fußabdruck zusammen. In dieser Übung lernen die Schülerinnen und Schüler diesen Indikator kennen und werden für das Thema Nachhaltigkeit sensibilisiert.



Kategorie
zukunftsorientiert

Klassenstufe
Mittelstufe

Vorbereitungszeit
keine

Dauer
45 bis 60 Minuten

Benötigt werden
Internetzugang, Tablets oder Laptops

Betreuungsgrad
mittel bis hoch

Die Klasse wird es lieben

Weil hier ganz konkrete Tipps gesammelt werden, wie der eigene Konsum bewusster und nachhaltiger gestaltet werden kann.

Lerneffekt

„Ich lerne das Konzept des ökologischen Fußabdrucks kennen und setzte mich kritisch mit meinem Verhalten auseinander.“

So geht es

1. Die Lehrkraft beginnt mit einigen Fakten zum ökologischen Fußabdruck. Optional kann sie vorab die Schülerinnen und Schüler fragen, was sie bereits über das Thema wissen.

Der ökologische Fußabdruck ...

ist ein komplexer Nachhaltigkeitsindikator, der beschreibt, wie viel Fläche ein Mensch benötigt, um seinen Bedarf an Ressourcen zu decken. Im Jahr 2022 hätte die Weltbevölkerung 1,75 Erden gebraucht, um ihren aktuellen Lebensstil aufrechtzuerhalten. Deutschland hätte sogar drei Erden benötigt, die USA 5,1. Folgende vier Bereiche sind für die Berechnung des ökologischen Fußabdrucks wichtig: Wohnen und Energie, Konsum und Freizeit, Ernährung sowie Verkehr und Mobilität.

2. Die Schülerinnen und Schüler bilden Paare. Sie führen ein Brainstorming zu einem Worst-Case-Szenario durch: Was bedeutet es, wenn wir unseren ökologischen Fußabdruck immer weiter vergrößern? Wie sieht eine Welt aus, in der Ressourcen bedenkenlos verwendet werden (z. B. durch häufige Flugreisen, Konsumieren großer Mengen Fleischprodukte, Beheizen unbewohnter Räume etc.). Dabei können die genannten vier Faktoren dazu dienen, die eigenen Ideen zu strukturieren. Hierfür stehen zehn Minuten zur Verfügung.

3. Die Paare schließen sich zu Vierer-Gruppen zusammen. Sie stellen sich ihre Ergeb-

nisse kurz vor. Dann überlegen sie etwa 15 Minuten gemeinsam: Wie können wir sicherstellen, dass genau diese Sachen nicht passieren? Welche Strategien können wir als Individuum, Familie oder Staat entwickeln, um Ressourcen zu schonen und nachhaltig zu leben? Im Anschluss können freiwillige Gruppen ihre Ergebnisse vorstellen und die Lehrkraft kann mit der Klasse die folgende Checkliste teilen.

Checkliste ökologischer Fußabdruck

- Auf regionale und saisonale Lebensmittel zurückgreifen
- Weniger tierische Produkte konsumieren
- Second-Hand-Produkte einkaufen
- Abfall richtig trennen
- Sich mit ÖPNV und Fahrrad fortbewegen
- Selbst gekochtes Essen bevorzugen
- Zertifizierte ökologische Produkte kaufen
- Kleidung/Geräte leihen oder tauschen
- Weniger online bestellen
- Einweg-Produkte vermeiden
- Upcycling betreiben, Kaputtes reparieren
- Plastikfrei einkaufen

4. Am Ende der Stunde findet eine kurze Reflexion statt: Was war Dein persönlicher Aha-Moment? Wie nachhaltig leben wir momentan? Können wir erste kleine Schritte für einen nachhaltigeren Alltag umsetzen?

Rund um die Welt

Wie heißt die Hauptstadt von Kirgisistan?
Was ist die größte Religion in Indien? Welches politische System herrscht in Österreich? Wie gut kennen wir uns auf dem Globus aus? Diese Recherche schickt die Schülerinnen und Schüler einmal rund um die Welt.



Kategorie
zukunftsorientiert

Klassenstufe
Mittel- und Oberstufe

Vorbereitungszeit
keine

Dauer
45 bis 60 Minuten

Benötigt werden
Internetzugang, Tablets oder Laptops, Buntstifte, Kopiervorlage innen

Betreuungsgrad
hoch

Die Klasse wird es lieben
Weil hier Recherche und Rätselvergnügen zusammenkommen und die ein oder andere nützliche Info lauert. Wer weiß, wohin die nächste Reise geht ...

Lerneffekt
„Ich lerne Fakten über Länder auf der ganzen Welt und sehe sie im Vergleich.“

So geht es

1. Die Klasse wird in Gruppen (drei bis fünf Personen) eingeteilt. Jede Gruppe bekommt ein Land zugelost, dafür können die Ländervorschläge in der Spalte rechts genutzt werden.

2. Die Teams erhalten den Vordruck aus der Innenseite und haben 20 Minuten Zeit, um die Informationen zu recherchieren und einzutragen.

3. Nun sollen verschiedene Aufgaben auf Basis der Recherche gelöst werden. Dazu gibt die Lehrkraft zu jeder Frage des Vordrucks einen Auftrag. In jeder Runde übernimmt eine andere Person pro Team den aktiven Part. Die Aufgaben könnten z. B. wie folgt lauten:

– Das Klassenzimmer ist eine Weltkarte (z. B. Tafelseite ist Norden, Fensterseite Osten, Wandseite Süden und Türseite Westen). Die Schülerinnen und Schüler sollen auf dieser „Karte“ die geografische Position ihres Landes einnehmen. Haben sich alle positioniert, wird aufgelöst und jede Person sagt, welches Land sie repräsentiert.

– Wie heißt die Hauptstadt? Die Schülerinnen und Schüler sollen eine alphabetische Reihe entsprechend den Anfangsbuchstaben ihrer Hauptstadt bilden.

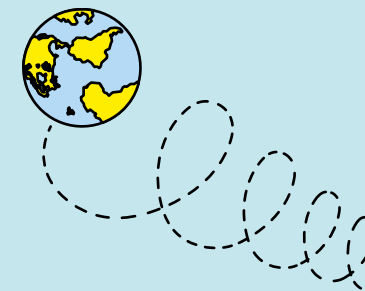
– Christentum, Islam, Buddhismus, Hinduismus oder sonstiges? Die Schülerinnen und Schüler sollen sich in Gruppen zusammenfinden, entsprechend den dominierenden Religionen des jeweiligen Landes.

– Wie groß sind die einzelnen Länder im Vergleich? Die Schülerinnen und Schüler sollen sich in einer Reihe sortieren – von klein nach groß.

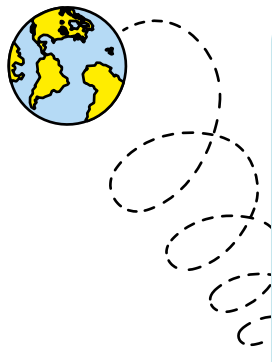
Vorschläge für Länder

Kolumbien, Myanmar, Lettland, Dänemark, Eritrea, Indonesien, Marokko, Jemen, Kanada, Madagaskar, Usbekistan, Neuseeland, Grönland, Südafrika, Estland, Costa Rica, Südkorea, Vietnam, Deutschland, USA

4. Am Ende reflektieren alle gemeinsam: Was hat Euch überrascht? Was habt Ihr Neues gelernt? Gab es Länder, die Ihr noch nicht kanntet? In welches Land möchtet Ihr reisen? Was nehmt Ihr mit?



Rund um die Welt



Land



Malt die
Flagge aus!

Wie heißt die Hauptstadt?

Auf welchem Kontinent liegt Euer Land?

In welcher Klimazone liegt Euer Land?

Wie viele Menschen leben aktuell in Eurem Land?

Wie groß ist Euer Land (geografische Fläche)?

Welche ist die größte Religion?

Welches politische System hat Euer Land?

Wie hoch ist der CO₂-Ausstoß pro Kopf (aktuelle Zahlen)?

Finanzen im Blick

Miete, Essen, Urlaub – manche Rechnungen müssen bezahlt werden, andere Dinge möchten wir uns gerne leisten. Mit Hilfe dieser Aufgabe bekommen Schülerinnen und Schüler Einblick in alltägliche Kostenstrukturen und erstellen Budgets für fiktive Personen.



Kategorie
zukunftsorientiert

Klassenstufe
Mittel- und Oberstufe

Vorbereitungszeit
keine

Dauer
90 Minuten

Benötigt werden
Tabellenkalkulationsprogramm
oder Taschenrechner, Papier und Stift

Betreuungsgrad
mittel

Die Klasse wird es lieben

Weil hier deutlich wird, dass Geldausgeben ganz viel mit individuellen Lebenssituationen zu tun hat.

Lerneffekt

„Ich verstehe, dass es wichtig ist, einen Überblick über Finanzen zu haben.“

So geht es

1. Die Schülerinnen und Schüler finden sich in kleinen Gruppen (maximal vier Personen) zusammen. Sie sollen eine Liste anlegen, in der fixe und variable Kosten aufgeschlüsselt werden. Dafür können sie ein Tabellenkalkulationsprogramm oder Papier und Taschenrechner nutzen. Die Lehrkraft kann zu Beginn den Unterschied zwischen fixen und variablen Kosten besprechen und Beispiele nennen. Als Orientierung gilt: Fixe Kosten sind (monatliche) Ausgaben, die immer gleich hoch sind und feststehen, variable Kosten schwanken monatlich und können flexibler angepasst werden.

Beispiele für mögliche fixe Kosten

- manche Versicherungen (z. B. Krankenkasse, KFZ-Versicherung)
- Handyvertrag
- Miete
- Beitrag Fitnessstudio
- Abos (z. B. für Streaming-Dienste)
- Fahrkarte für ÖPNV

Liste für mögliche variable Kosten

- Lebensmittel
- Hobbys
- neue Kleidung
- Urlaub
- Theater, Kino, Konzert, Party

2. Die Lehrkraft lässt die Klasse entscheiden, ob alle für dieselbe Person eine Liste erstellen oder ob sie unterschiedliche Personen wählen. Anschließend wird den Gruppen ein kurzer Steckbrief zur Verfügung gestellt (siehe Innenseite). Mit diesen Infos soll ein monatliches Budget erarbeitet

werden. Dabei ist darauf zu achten, dass die Kosten geringer sind als die Einnahmen.

3. Falls alle denselben Fall bearbeitet haben: Die Gruppen tauschen ihre Listen, sichten die Ergebnisse der anderen Teams und besprechen miteinander ihre Finanzplanungen. Falls sie nicht denselben Fall erarbeitet haben, stellen sie sich gegenseitig ihre Ergebnisse vor.

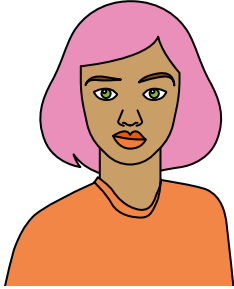
4. Am Ende kann gemeinsam reflektiert werden: Was war schwierig an der Übung? Gab es Kosten, die ich bislang noch nie bedacht habe? Was hat mich überrascht und warum?

Tip! Die Beispiel-Personen sollen als Inspiration dienen. Gerne dürfen sich die Schülerinnen und Schüler weitere Details überlegen, die für die finanzielle Situation ihrer Person relevant sein könnten, und auch eigene Ideen einfließen lassen. Ziel ist es, herauszufinden, was für ein Typ die Person ist und was sie benötigt, um ihr Leben zu finanzieren und sich ihren Alltag inklusive aller fixen und variablen Kosten leisten zu können. Alternativ können sich die Schülerinnen und Schüler eigene Fälle überlegen.

Erweiterung

Die Schülerinnen und Schüler können die Planung für ein ganzes Jahr vornehmen. Dabei können sie überlegen, wie sie besondere Ausgaben so planen, dass sie ins Jahresbudget passen und wann und wo gespart werden kann.

Personen



Fall 1: Lena (19 Jahre) studiert an der Uni Mannheim, gerade ist sie an ihrem Studienort in eine WG gezogen. Sie bekommt 400 Euro BAföG und arbeitet als Werkstudentin, dabei verdient sie 450 Euro im Monat. Davon möchte sie mindestens 150 Euro sparen.

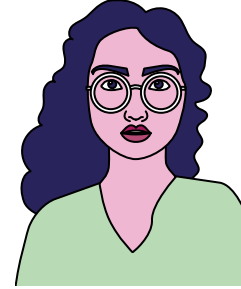
.....

.....

.....

.....

.....



Fall 3: Mara (25 Jahre) ist eben mit dem Studium fertig geworden und hat eine Stelle als Junior Social Media Managerin in einer Agentur gefunden. Sie wohnt im Herzen Magdeburgs und bezahlt 500 Euro Miete (warm). Sie verdient 2.500 Euro netto pro Monat.

.....

.....

.....

.....

.....



Fall 2: Ben (21 Jahre) macht eine Ausbildung als Einzelhandelskaufmann in Berlin (1. Lehrjahr). Er bekommt jeden Monat 700 Euro netto. Er lebt zu Hause und muss sich an Einkäufen und Miete beteiligen.

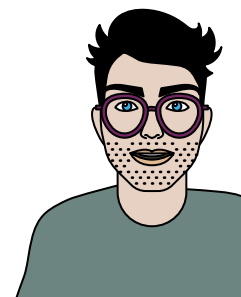
.....

.....

.....

.....

.....



Fall 4: Johannes (40 Jahre) ist verheiratet und hat eine kleine Tochter namens Gloria. Er ist privat krankenversichert, arbeitet selbstständig als Designer und verdient 4.000 Euro netto im Monat. Zusätzlich zu seinem Gehalt gehen monatlich 250 Euro Kindergeld auf das Familienkonto. Er wohnt mit Frau und Kind in einer Vierzimmerwohnung in einem Vorort von München. Er zahlt 2.000 Euro Miete pro Monat (warm) und besitzt ein Auto. Er legt Wert auf nachhaltige Lebensmittel.

.....

.....

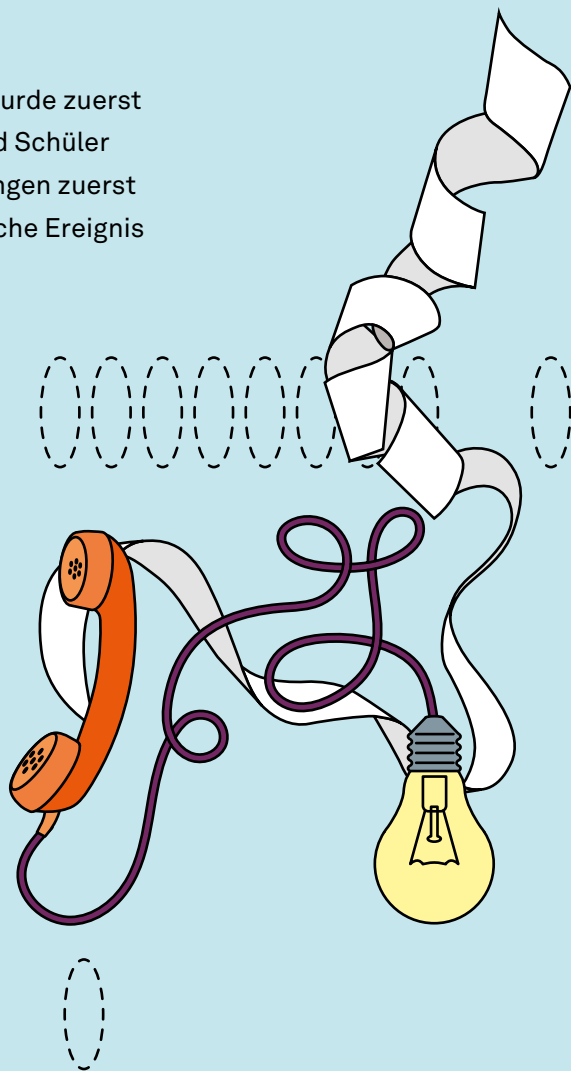
.....

.....

.....

Was kam zuerst?

Telefon oder Glühlampe? Was wurde zuerst erfunden? Die Schülerinnen und Schüler überlegen sich, welche Erfindungen zuerst da waren oder welches historische Ereignis vor einem anderen lag.



Kategorie
zukunftsorientiert

Klassenstufe
Mittelstufe

Vorbereitungszeit
5 Minuten

Dauer
20 bis 45 Minuten

Benötigt werden
vorbereitete historische Ereignisse oder Vorlage aus dem Innenteil, Internetzugang für Recherche (Erweiterung)

Betreuungsgrad
mittel

Die Klasse wird es lieben

Weil hier erst gemeinsam spekuliert werden kann und am Ende alle etwas über die Welt lernen, in der wir leben.

Lerneffekt

„Ich erfahre Neues über historische Ereignisse und Erfindungen.“

So geht es

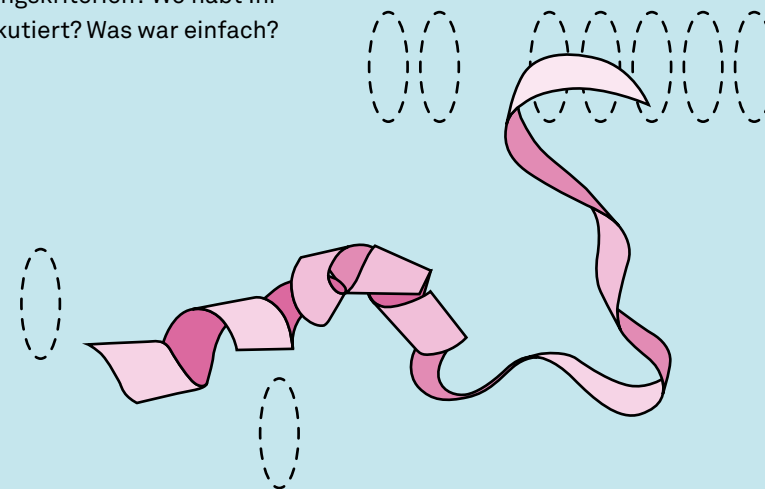
1. Die Lehrkraft gibt zwei verschiedene Erfindungen oder Ereignisse je Runde vor. Die Aufgabe der Schülerinnen und Schüler ist es, herauszufinden, was zuerst geschah oder existierte. Sie tauschen sich mit ihrer Nachbarin oder ihrem Nachbarn aus und überlegen, wie sie sich entscheiden. Dann einigen sie sich auf eine Antwort.

2. Die Lehrkraft gibt im Anschluss die Lösung bekannt und fragt in die Runde, wer richtig lag. Dafür können die Ereignisse aus dem Innenteil vorgelesen werden.

3. Am Ende kann gemeinsam reflektiert werden, wie die Schülerinnen und Schüler ihre Entscheidungen getroffen haben. Was waren Entscheidungskriterien? Wo habt Ihr am heftigsten diskutiert? Was war einfach?

Erweiterung

Die Schülerinnen und Schüler bleiben in ihrer Zweiergruppe und überlegen sich zwei Ereignisse oder Erfindungen. Sie können gerne eine kurze Recherche dazu durchführen. Freiwillige stellen es anschließend der Klasse vor und die anderen dürfen erneut erraten, was zuerst war.



Was kam zuerst ...

Historische Ereignisse, die die Welt veränderten, oder bahnbrechende Erfindungen – diese Dinge haben unsere Zivilisation geprägt. Aber wann war was?

der Computer oder die erste Batterie?

- Am 12. Mai 1941 stellte Konrad Zuse die „erste vollautomatische, frei programmierbare, programmgesteuerte Rechenanlage im Dualsystem“ vor. Der Z3 war somit der erste Universalrechner der Welt.
- Alessandro Volta gilt als Erfinder der ersten Batterie. Um das Jahr 1800 entwickelte er die sogenannte Voltsäule. Den ersten wiederaufladbaren Speicher für elektrische Energie baute 1803 Johann Wilhelm Ritter.

das erste Elektroauto oder das erste Auto mit Verbrennungsmotor?

- Das erste E-Auto wurde 1881 von Gustave Trouvé entwickelt. Es war ein Dreirad und fuhr maximal 12 km/h.
- 1886 erfand Carl Benz das moderne Automobil mit Verbrennungsmotor. 1888 fuhr Berta Benz mit ihren zwei Söhnen von Mannheim nach Pforzheim und bewies, wie gebrauchstüchtig das Automobil war.

die erste Kino-Vorstellung oder die erste Fotokamera?

- Die erste öffentliche Vorführung des Cinematographen, erfunden von Auguste und Louis Lumière, fand am 28. Dezember 1895 in Paris statt. Dies gilt als Geburtsstunde des Kinos.
- Joseph Nicéphore Niépce fertigte 1826 die erste Fotografie an mit einer selbst gebauten Kamera. Es handelt sich um eine Aufnahme aus Niépces Arbeitszimmer, die mehr als acht Stunden dauerte. Die Fotografie gibt es heute noch und befindet sich in der Universität von Texas.

die Gründung von YouTube oder Netflix?

- YouTube wurde 2005 von den ehemaligen PayPal-Mitarbeitern Chad Hurley, Steve Chen und Jawed Karim gegründet.
- 1997 wurde das Unternehmen Netflix von Marc Randolph und Reed Hastings gegründet. Zu Beginn war Netflix ein Online-DVD-Verleih.

der erste Flug mit einem Flugzeug oder der erste Fallschirmsprung?

- Der erste Flug fand am 17. Dezember 1903 statt und wurde von Orville Wright durchgeführt.
- Am 22. Oktober 1797 sprang André-Jacques Garnerin mit einem Fallschirm aus einem Heißluftballon.

die Gründung von Apple oder die ersten CDs?

- Am 1. April 1976 gründeten Steve Jobs und Steve Wozniak zusammen mit ihrem Freund Ronald Wayne das Unternehmen „Apple Computers Inc.“.
- 1982 erfolgte die erste Serienproduktion der CD (Compact Discs).

der Ausbruch des Ersten Weltkriegs oder die Entwicklung der allgemeinen Relativitätstheorie?

- Der Erste Weltkrieg begann am 28. Juli 1914 mit der Kriegserklärung Österreich-Ungarns an Serbien.
- 1915 formulierte Albert Einstein die allgemeine Relativitätstheorie.

die Verleihung des ersten Nobelpreises oder das erste kommerzielle MRT-Gerät?

- Der erste Nobelpreis wurde im Jahr 1901 verliehen. Unter den Preisträgern war z. B. auch Wilhelm Conrad Röntgen.
- Das weltweit erste kommerzielle MRT-Gerät wurde am Mallinckrodt Institute in St. Louis im Jahr 1983 in Betrieb genommen. Die Entwicklung der Magnetresonanztomografie dauerte mehrere Jahrzehnte, es gab zwei Nobelpreise in diesem Zusammenhang. 1952 erhielten Felix Bloch und Edward Mills Purcell den Nobelpreis für Physik für ihre Entdeckung der Kernspinresonanz (NMR), 2003 erhielten Peter Mansfield und Paul C. Lauterbur den Nobelpreis der Medizin für ihre Beiträge zur Entwicklung der Magnetresonanztomografie (MRT).

der erste Mann oder die erste Frau im Weltraum?

- Juri Gagarin, der sowjetische Kosmonaut (russische Bezeichnung für einen Weltraumfahrer), umrundete am 12. April 1961 als erster Mensch in einer Raumkapsel die Erde.
- Nur zwei Jahre später, am 16. Juni 1963, war Walentina Tereschkowa die erste Frau im All.

die Gründung von Microsoft oder die erste Version des Internets?

- Das erste Vorläuferkonzept des Internets, das als ARPANET bekannt ist, wurde im Jahr 1964 entwickelt, aber 1969 erst veröffentlicht. Es war ein experimentelles Netzwerk, das vom US-Verteidigungsministerium (DARPA) finanziert wurde, um Computerressourcen und Forschungsinformationen zwischen verschiedenen Universitäten und Forschungseinrichtungen zu teilen.
- 1975 wurde Microsoft von Bill Gates und Paul Allen in Albuquerque (New Mexico) gegründet.

der Buchdruck oder die 95 Thesen von Martin Luther?

- Der Buchdruck wurde um das Jahr 1440 in Europa von Johannes Gutenberg, einem deutschen Erfinder und Drucker erfunden.
- Am 31. Oktober 1517 veröffentlichte Martin Luther seine 95 Thesen. Dies war die Geburtsstunde der Reformation. Ohne den Buchdruck, durch den damals Informationen vervielfältigt wurden, hätte Luther seine Thesen nicht verbreiten können.

dass Pariser Frauen ohne Genehmigung Hosen tragen dürfen oder das Wahlrecht für Frauen in Deutschland?

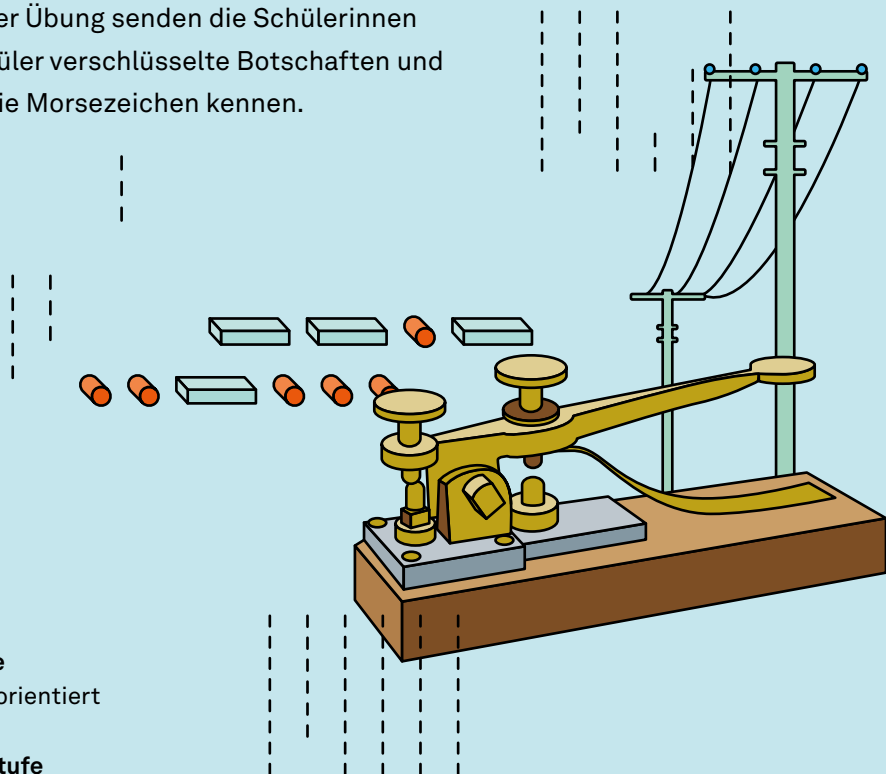
- Bis zum 31. Januar 2013 war es Frauen in Paris laut Gesetz verboten, Hosen zu tragen. Dieses Gesetz stammte aus dem Jahr 1799 (Französische Revolution). Frauen durften nur zum Reiten oder Radfahren Hosen tragen oder wenn sie eine Ausnahmegenehmigung hatten. Inoffiziell wurde es lange nicht mehr beachtet, während es sich weiterhin unbemerkt im Gesetzbuch gehalten hat.
- Am 30. November 1918 trat das neue Wahlgesetz in Deutschland in Kraft. Frauen durften nun wählen gehen und auch gewählt werden. Am 19. Januar 1919 durften Frauen ihr Wahlrecht wahrnehmen.

der Dreipunktgurt oder die Gründung des Autoherstellers Volvo

- Der Dreipunktgurt, auch Sicherheitsgurt genannt, heutzutage in jedem Auto zu finden, wurde 1958 von Nils Ivar Bohlin entwickelt.
- Die Firma Volvo wurde am 14. April 1927 in Göteborg (Schweden) gegründet. Nils Ivar Bohlin war ursprünglich Flugzeugingenieur bei Saab. Er war für Schleudersitze und deren Gurte zuständig. Volvo warb ihn ab, um einen Sicherheitsgurt für Autos zu entwickeln.

Schick mir einen Morsecode

SOS. Dreimal kurz, dreimal lang, dreimal kurz.
Das bekannteste Morsezeichen kennen viele.
Bei dieser Übung senden die Schülerinnen
und Schüler verschlüsselte Botschaften und
lernen die Morsezeichen kennen.



Kategorie
zukunftsorientiert

Klassenstufe
Mittel- und Oberstufe

Vorbereitungszeit
keine

Dauer
45 bis 60 Minuten

Benötigt werden
ein Beamer, Zettel und Stifte

Betreuungsgrad
mittel

Die Klasse wird es lieben

Weil hier wie bei einer Geheimsprache
Nachrichten in Zeichen umgewandelt
werden.

Lerneffekt

„Ich lerne das Morsealphabet kennen und
sende erste Nachrichten.“

So geht es

1. Die Stunde beginnt mit einer kleinen
Einführung zum Thema Morsen:

Am 4. September 1837 stellte der ameri-
kanische Maler und Erfinder Samuel F. B.
Morse (1791–1872) einen Apparat vor, mit
dem es möglich wurde, Nachrichten auch
über große Entfernungen hinweg zu über-
mitteln. Dieser sogenannte Morse-Apparat
konnte allerdings keine gesprochenen
Worte übertragen, sondern lediglich kurze
und lange elektrische Impulse.

Deshalb dachte sich Morse einen Code
aus kurzen und langen Signalen aus: den
Morsecode, auch Morsealphabet genannt.
Es ist ein Kommunikationssystem aus
Strichen und Punkten – den Morsezeichen.
Mit ihnen können Nachrichten codiert wer-
den, um sie zu versenden. Morsen wurde
ursprünglich entwickelt, um Informationen
über lange Entfernungen zu übertragen,
insbesondere mittels Funktelegrafie. So
fand es weite Verbreitung bei der Kom-
munikation auf See, im Militär und in der
Luftfahrt.

2. Jetzt zeigt die Lehrkraft das Morse-
alphabet, z. B. über den Beamer, und er-
klärt weiter:

Das internationale Morsealphabet be-
steht aus Buchstaben und Zahlen. Die
Punkte (für einen kurzen Ton) und Striche
(für einen langen Ton) ergeben zusammen
sogenannte Morsezeichen. Striche werden
auch *Dah* und Punkte *Dit* ausgesprochen.

3. Als kleine Aufwärmübung können zu-
nächst die verschlüsselten Wörter aus
dem Innenteil decodiert werden. Dazu
kann die Lehrkraft die Vorlage projizieren
oder Kopien anfertigen und diese ver-
teilen. Entweder rätselt die ganze Klasse
gemeinsam oder alle füllen den Bogen in
Stillarbeit aus. Dafür stehen fünf Minuten
zur Verfügung.

4. Die Schülerinnen und Schüler haben
nun die Möglichkeit, der Person rechts
von sich kurze Sätze als Morsecode mit
maximal zwölf Wörtern auf einen Zettel zu
schreiben. Sie sollten darauf achten, dass
nach jedem Wort ein Schrägstrich kommt
und zwischen den einzelnen Buchstaben
genügend Platz ist, damit die Nachricht
verständlich ist.

5. Danach wird die Nachricht weiterge-
geben und von der empfangenden Person
entschlüsselt. Das Entschlüsselte wird auf
einem neuen Blatt Papier aufgeschrieben
und nun der Person links gegeben. Optio-
nal können auch wieder verschlüsselte
Antworten enthalten sein.



Das Morsealphabet

A

Ä

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

Ö

P

Q

R

S

T

U

Ü

V

W

X

Y

Z

Decodiere als kleine Übung folgende Wörter:

Stoff zum Nachdenken

Egal ob trendy, sportlich oder schick, abgesehen von Geschmacksfragen, ist Kleidung auch für den größten Modemuffel ein Thema, mit dem es sich zu beschäftigen lohnt. Denn die Modeindustrie sorgt immer wieder wegen schlechter Ökobilanz und miserablen Arbeitsbedingungen für Kritik. Bei dieser Übung geht es dem (eigenen) Konsumverhalten an den Kragen.



Kategorie
zukunftsorientiert

Klassenstufe
Mittel- und Oberstufe

Vorbereitungszeit
5 Minuten

Dauer
60 bis 90 Minuten

Benötigt werden
Internetzugang, Laptops oder Tablets, Kopiervorlage innen

Betreuungsgrad
mittel bis hoch

Die Klasse wird es lieben
Weil wir bewusst entscheiden können, was wir am Körper tragen.

Lerneffekt
„Ich werde mir über den aufwendigen Herstellungsprozess von Kleidung bewusst.“

So geht es

1. Die Schülerinnen und Schüler füllen den Fragebogen im Innenteil aus. Er hilft ihnen dabei herauszufinden, was für ein Einkaufstyp sie sind. Dafür haben sie circa fünf Minuten Zeit. Anschließend tauschen sie sich in Zweiergruppen über die Ergebnisse aus.
2. Nachdem der Fragebogen in Einzelarbeit bearbeitet wurde, soll die Klasse etwa 15 Minuten lang zum Thema Modeindustrie recherchieren. Die Ergebnisse werden notiert. Dafür können sich die Schülerinnen und Schüler in Gruppen (vier bis fünf Personen) zusammenfinden und die folgenden Fragen untereinander aufteilen:

- Was versteht man unter Fast Fashion?
- Welche Marken oder Modeketten assoziiert man mit dem Begriff?
- Was sind die Folgen von Fast Fashion für Mensch und Umwelt?
- Was ist im Gegensatz dazu nachhaltige Mode? Wann kann eine Marke als nachhaltig bezeichnet werden?
- Findet Beispiele für nachhaltige Marken. Welche Siegel oder Zertifikate können beim Kauf nachhaltiger Mode hilfreich sein?

3. Danach werden die Ergebnisse kurz vorgetragen und mit der Klasse diskutiert.

Impulsfragen für die Diskussion

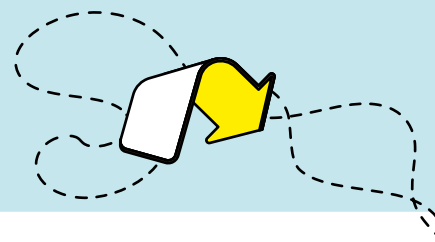
- Warum werden heutzutage mehr Modeartikel produziert?
- Gibt es Gründe, warum wir immer mehr Kleidung kaufen?
- Spielen Vertriebswege eine Rolle bei unserem Kaufverhalten?

Die Lehrkraft kann die Punkte aus der Innenseite in die Diskussion einbringen bzw. am Ende der Übung mit der Klasse teilen.

Erweiterungen

A) Was können wir tun? Die Schülerinnen und Schüler überlegen sich in einer gemeinsamen Brainstorming-Session, wie sie persönlich Fast Fashion vermeiden können und wie die Modeindustrie nachhaltiger werden kann.

B) Am Ende der Stunde erfolgt eine Selbstreflexion: Was habe ich gelernt? Was hat mich überrascht? In Bezug auf meinen Fragebogen: Was würde ich gerne ändern? Fallen mir konkrete Schritte ein, die mir dabei helfen, meinen Textilkonsum bewusster zu gestalten? Wenn ja, welche sind es?



Trends für wenig Geld? – Einige Fakten zur Diskussion

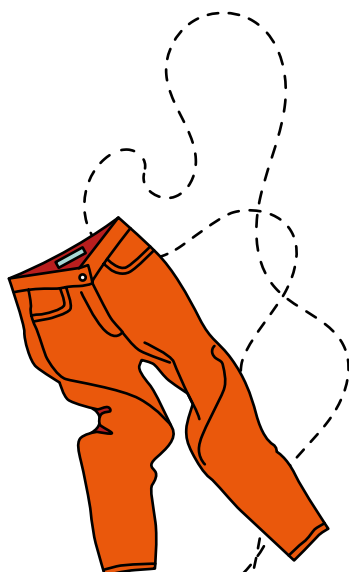
CO₂: Schätzungen zufolge verursacht die Modebranche 10 Prozent der weltweiten CO₂-Emissionen – mehr als die internationale Luftfahrt und Seeschifffahrt zusammen.

Umweltschädliche Materialien: Mikroplastik wie Polyester wird oft in der Modeindustrie genutzt.

Hoher Wasserverbrauch: Circa 25 Badewannen Wasser werden für die Produktion von einem Kilogramm Baumwolle benötigt.

Überproduktion: Fast-Fashion-Kleidung wird in riesigen Mengen und in meist nicht so guter Qualität produziert. Dadurch entsteht sehr viel Abfall. Dieser wird größtenteils verbrannt oder in Gewässern entsorgt.

Katastrophale Arbeitsbedingungen: Die Arbeitsbedingungen in der Fast-Fashion-Industrie sind oft geprägt von niedrigen Löhnen, langen Arbeitszeiten und mangelnder Arbeitssicherheit.



Lösung zu 9
weltweit: 8 kg
Deutschland: 12–15 kg
(Stand 2023)

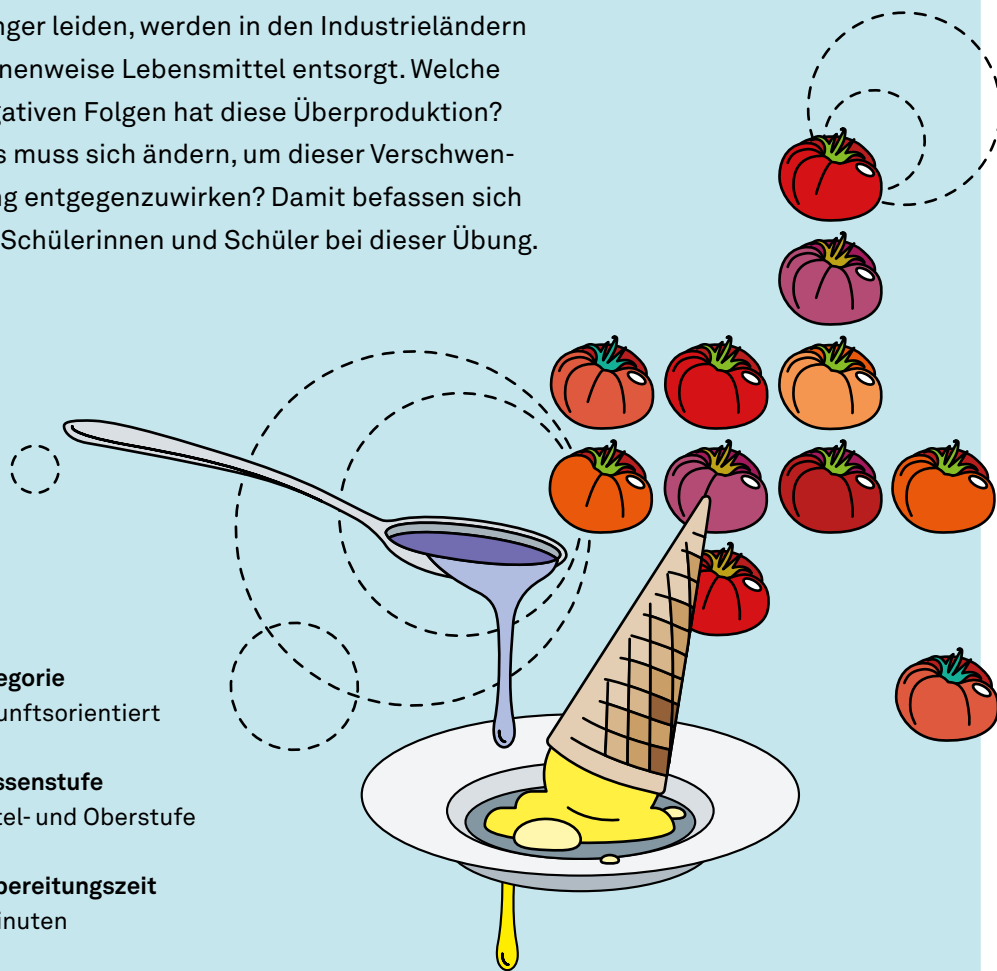
Einblick in meinen Kleiderschrank



- 1 Auf einer Skala von 1 bis 10 – wie wichtig ist Dir Mode?
- 2 Schätze grob – wie viele Kleidungsstücke besitzt Du?
- 3 Wo shoppst Du gerne? (Z. B. Einzelhandel, Online, Second-Hand etc.)
- 4 Wie oft kaufst Du Kleidung? (Z. B. einmal pro Monat, einmal im Jahr.)
- 5 Wie viel Geld gibst Du pro Monat ungefähr für Kleidung aus?
- 6 Was ist Deine Lieblingsmarke? Warum?
- 7 Was ist Dir beim Kauf von neuen Kleidungsstücken am Wichtigsten? (Z. B. Preis, Qualität, Marke, Trend etc.)
- 8 Zu welchem Anlass kaufst Du neue Kleidung?
- 9 Was glaubst Du, wie viel Kilogramm Kleidung kaufen Menschen pro Jahr im Durchschnitt? Weltweit? In Deutschland? Schreibe Deine Schätzung auf.
- 10 Weißt Du etwas über den Herstellungsprozess von Kleidung?
- 11 Besteht ein Zusammenhang zwischen Nachhaltigkeit/Klimawandel und Textilbranche?

Blick über den Tellerrand

Während in vielen Teilen der Welt Menschen Hunger leiden, werden in den Industrieländern tonnenweise Lebensmittel entsorgt. Welche negativen Folgen hat diese Überproduktion? Was muss sich ändern, um dieser Verschwendung entgegenzuwirken? Damit befassen sich die Schülerinnen und Schüler bei dieser Übung.



Kategorie
zukunftsorientiert

Klassenstufe
Mittel- und Oberstufe

Vorbereitungszeit
5 Minuten

Dauer
45 bis 60 Minuten

Benötigt werden
Internetzugang, Laptops oder Tablets, Kopiervorlage innen

Betreuungsgrad
hoch

Die Klasse wird es lieben

Weil wir alle etwas gegen Lebensmittelverschwendung tun können.

Lerneffekt

„Ich gehe wertschätzend mit Lebensmitteln um und bemühe mich, dass so wenig wie möglich im Müll landet.“

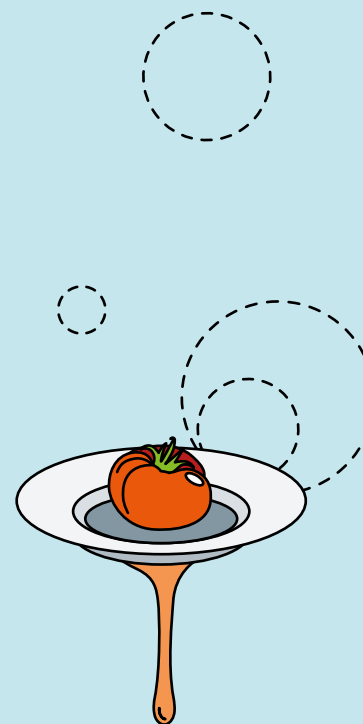
So geht es

1. Zum Einstieg sollen die Schülerinnen und Schüler einige Fragen zum Thema Lebensmittelverschwendung in Einzelarbeit bearbeiten (siehe Innenseite). Dafür haben sie circa fünf Minuten Zeit.

2. Im Anschluss können sich die Schülerinnen und Schüler in kleinen Gruppen organisieren (drei bis vier Personen). Sie machen sich zuerst ohne Internetrecherche Gedanken zu den Fragen in der rechten Spalte und tauschen sich dann in ihrer Gruppe aus. Anschließend können sie auch das Internet nutzen. Für Recherche und Notizen haben sie 25 Minuten Zeit.

Fragen zum Thema Lebensmittelverschwendung

- Wie viele Lebensmittel werden pro Jahr in Deutschland weggeworfen? Was zählt alles zu Lebensmitteln?
 - Welche Auswirkungen hat die Lebensmittelverschwendung auf die Umwelt?
 - Welche Initiativen oder Unternehmen gibt es, die sich gegen Lebensmittelverschwendung einsetzen? In Deutschland? Weltweit?
 - Was können Hersteller und Supermärkte gegen Lebensmittelverschwendung tun?
 - Was können die Verbrauchenden dagegen tun?
- 3.** Jeweils zwei Gruppen tauschen sich über ihre Ergebnisse aus.



Dein persönlicher Lebensmittel-Check

1 Gib eine Schätzung ab: Wie viel Kilogramm Lebensmittel werden in Deutschland pro Jahr weggeworfen?

2 Welche Lebensmittelgruppen (z. B. Backwaren, Gemüse, Obst) werden am meisten bzw. wenigsten entsorgt? Was denkst Du?

3 Was könnten Gründe sein, weshalb verwertbare Lebensmittel weggeworfen werden?

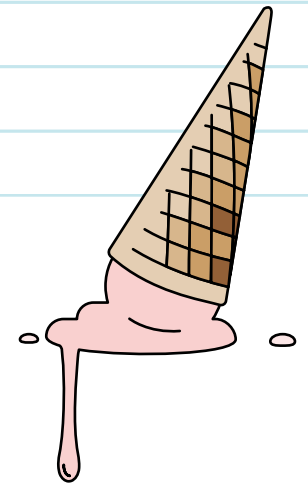
4 Welche Lebensmittel wirfst Du am häufigsten weg und warum?

5 Kennst Du Initiativen, die etwas gegen Lebensmittelverschwendung tun? Wenn ja, welche? Unterstützt Du bereits solche Initiativen? Wenn ja, welche?

6 Die Konservendose hat eine Delle, die Schale von der Zitrone hat ein paar Narben, das Gemüse ist krumm gewachsen ... Kaufst Du auch Lebensmittel, die nicht perfekt aussehen? Warum?

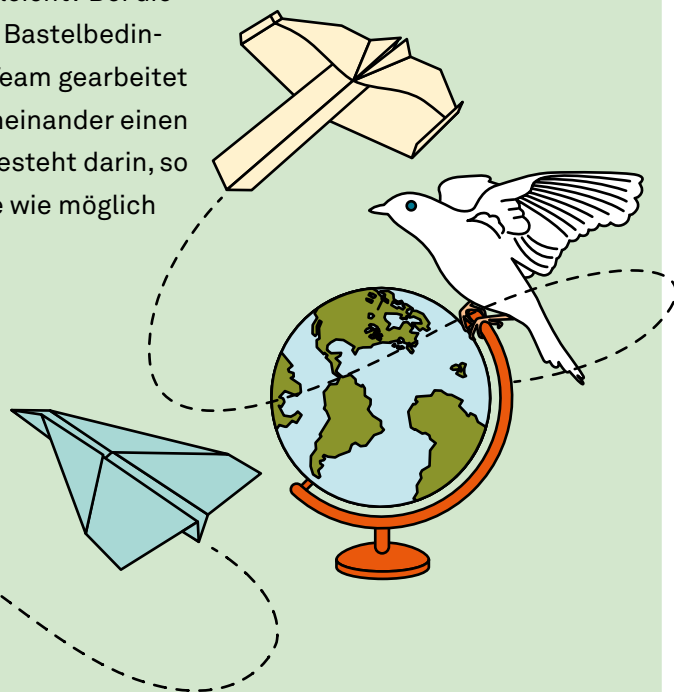
7 Wo kaufst Du Deine Lebensmittel? Worauf achtest Du beim Kauf? (Z. B. regional, saisonal, Verpackung, Menge.)

Lösung 1:
78 kg pro Kopf und Jahr
(Quelle: weltungerhilfe.de)



Jeder Knick zählt!

Papierflieger falten ist kinderleicht? Bei dieser Übung gelten verschärfte Bastelbedingungen, denn es darf nur im Team gearbeitet werden und alle müssen nacheinander einen Knick machen. Die Aufgabe besteht darin, so viele flugtaugliche Exemplare wie möglich unter Zeitdruck zu basteln.



Kategorie

methodisch

Klassenstufe

Mittel- und Oberstufe

Vorbereitungszeit

keine

Dauer

45 bis 60 Minuten

Benötigt wird

Papier zum Falten von Papierfliegern

Betreuungsgrad

mittel

Die Klasse wird es lieben

Weil Teamgeist und Tüftelei hier für wahre Höhenflüge sorgen können.

Lerneffekt

„Ich kann gemeinsam mit anderen bessere Lösungen finden, weil wir voneinander lernen.“

So geht es

1. Die Schülerinnen und Schüler werden in kleine Gruppen (fünf bis sechs Personen) eingeteilt. Sie bekommen Papier zum Falten und haben die Aufgabe, so viele funktionsfähige Papierflieger wie möglich zu basteln. Insgesamt gibt es drei Runden.

2. Die erste Runde beginnt damit, dass jedes Team in drei Minuten zunächst sein Vorgehen plant, allerdings ohne dabei zu reden. Dann werden in den nächsten drei Minuten die Papierflieger gefaltet. Dabei wird reihum gearbeitet, jede Person darf nur einen Knick machen.

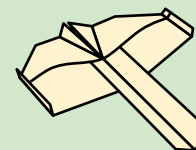
3. Anschließend haben die Teams die Möglichkeit, sich auszutauschen und ihre Leistungen zu reflektieren. Sie können sich nun überlegen, was sie ändern möchten, um besser zu werden. Dafür stehen wieder drei Minuten zur Verfügung.

4. Dann folgen mindestens zwei weitere Runden. Dabei dauert jede weitere Runde wieder neun Minuten und folgt dem gleichen Muster, indem sie aus den drei Phasen *Planen*, *Bauen*, *Reflektieren* besteht. *Planen*: Die Schülerinnen und Schüler besprechen konkret, wie sie beim Bauen

vorgehen wollen. *Bauen*: Sie falten Papierflieger. *Reflektieren*: Sie tauschen sich aus: Ist unsere Strategie optimal? Was könnten wir besser machen? Sollen wir etwas an unserem Vorgehen ändern? Die Ergebnisse der Runden können in einer Tabelle erfasst werden, um eine mögliche Verbesserung zu veranschaulichen. Die Gruppe, die am Ende die meisten funktionstüchtigen Flieger gefaltet hat, gewinnt.

Um zu testen, wie die Flieger im direkten Vergleich im Flugtauglichkeitstest abschneiden, kann jede Runde mit einer kleinen Flugshow abgeschlossen werden. Jede Gruppe wählt eines ihrer Exemplare aus, das gegen die Modelle der anderen antritt. Auch die Dauer und Weite der Testflüge können dokumentiert werden und die Ergebnisse im Wettbewerb um den Gruppensieg Berücksichtigung finden.

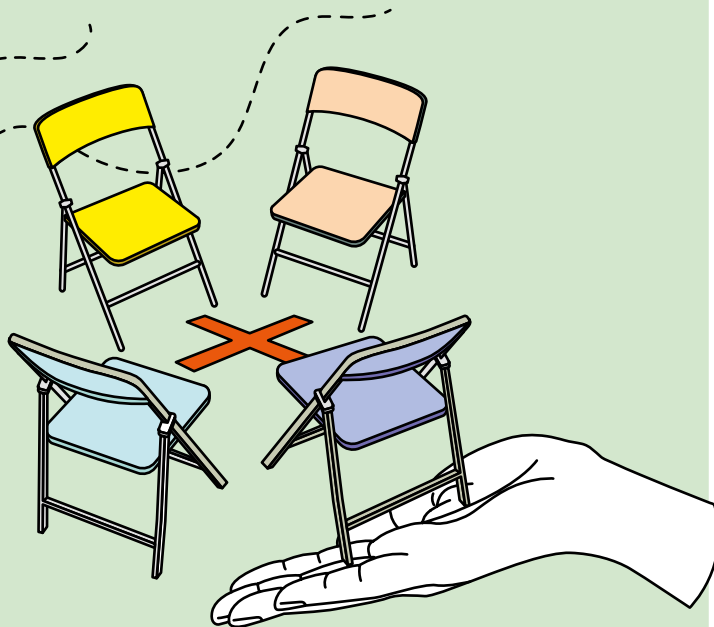
5. Am Ende wird das Gesamtergebnis besprochen: Hat sich die Arbeitsweise im Verlauf verändert? Konnte das Team in der letzten Runde mehr Flieger produzieren? Haben sich die Flieger auch bezüglich ihrer Optik und Leistungsfähigkeit verbessert? Was waren wichtige Schritte, Durchbrüche bei der Übung?



Auf den Punkt gebracht

Wie ist eine bestimmte Ausgangslage und wie kann sie verändert werden?

Die Schülerinnen und Schüler nutzen eine Methode, mit der eine Argumentation in vier Schritten stichhaltig formuliert werden kann.



Kategorie
methodisch

Klassenstufe
Unter- und Mittelstufe

Vorbereitungszeit
keine

Dauer
45 bis 90 Minuten

Benötigt werden
Papier, Stifte, evtl. Internetzugang,
ggf. Tablets zur Recherche

Betreuungsgrad
mittel bis hoch

Die Klasse wird es lieben

Weil diese Methode in Zukunft immer eingesetzt werden kann, wenn es darum geht, eine Argumentation zu entwickeln.

Lerneffekt

„Ich kann meine Argumentation so strukturieren, dass sie verständlich ist und überzeugt.“

So geht es

1. Die Schülerinnen und Schüler finden sich in kleinen Gruppen (drei bis vier Personen) zusammen. Die Lehrkraft gibt ein Thema vor. Es kann entweder ein allgemeines oder ein schulbezogenes Thema sein. Beispiele gibt es in der Spalte rechts.

2. Danach geht es an die Aufgabenstellung: Die Schülerinnen und Schüler sollen in ihrer Gruppe mithilfe von vier DIN-A4-Blättern eine Karte erstellen, die in die vier Abschnitte IST, SOLL, WARUM, APPELL eingeteilt ist.

3. Mithilfe folgender vier Fragen können die Schülerinnen und Schüler Informationen analysieren und strukturieren.

- Was ist der aktuelle Zustand? (IST)
- Wie soll der gewünschte Zustand sein? (SOLL)
- Weshalb ist der Soll-Zustand wünschenswert? (WARUM)
- Wie kommt man vom Ist- in den Soll-Zustand? (APPELL)

Zur Hintergrundrecherche nutzen die Gruppen gegebenenfalls das Internet. Es stehen 15 Minuten zur Verfügung.

4. Die Ergebnisse dienen einer offenen Diskussion mit der ganzen Klasse. Es ist auch möglich, dass sich die kleinen Gruppen untereinander über ihre Ergebnisse austauschen.

Mögliche Themen: Plastikverbrauch im Alltag, Schönheitsideale, öffentlicher Personennahverkehr, das Schulsystem, Unterschiede zwischen Arm und Reich, politische Mitbestimmung von Jugendlichen, Fleischkonsum, Kommentare in sozialen Medien.



Design Thinking im Schnelldurchlauf

Frage die, die es betrifft! Getreu diesem Motto wird hier ein Prozess durchlaufen, bei dem eine Aufgabenstellung so gelöst wird, dass sie genau auf die Bedürfnisse einer Nutzergruppe zugeschnitten ist. Bei dieser Übung sammeln die Schülerinnen und Schüler erste Erfahrungen mit der Design-Thinking-Methode.

Kategorie
methodisch

Klassenstufe
Mittel- und Oberstufe

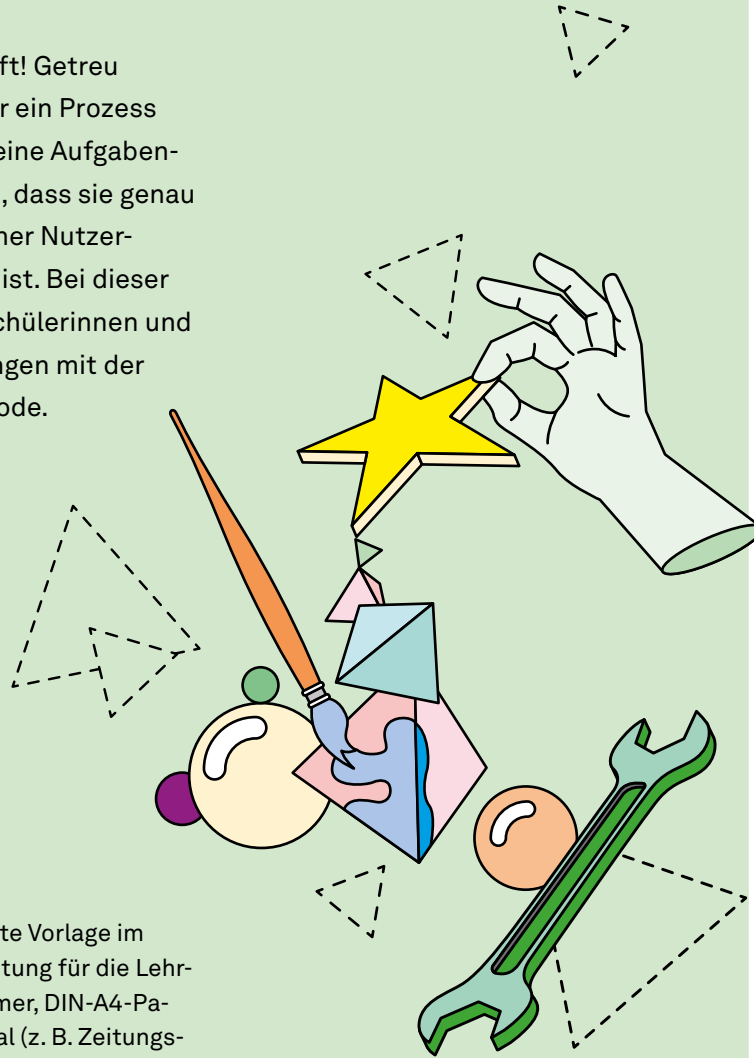
Vorbereitungszeit
20 Minuten

Dauer
90 Minuten

Benötigt werden
digitale oder ausgedruckte Vorlage im DIN-A3-Format und Anleitung für die Lehrkraft (siehe QR-Code), Timer, DIN-A4-Papier, Stifte, Bastelmaterial (z. B. Zeitungspapier, buntes Papier, Kleber, Scheren), Haftnotizzettel

Betreuungsgrad
hoch

Voraussetzung
Die Lehrkraft sollte Vorerfahrung mit Design Thinking haben.



Die Klasse wird es lieben

Weil hier etwas passgenau für eine Person entwickelt wird.

Lerneffekt

„Ich lerne eine innovative Methode kennen und wende sie bei einer konkreten Herausforderung an.“

So geht es

1. Als Vorbereitung werden Tische im Klassenzimmer zu Gruppenarbeitsplätzen zusammengestellt. Pro Arbeitsplatz gibt es einen Ausdruck der Vorlage und eine Auswahl an Bastelmaterialien.

2. Die Lehrkraft startet mit einer etwa dreiminütigen Einführung in die Übung und den Innovationsansatz *Design Thinking*.

Was ist Design Thinking? Design Thinking ist ein nutzerzentrierter Innovationsansatz. Die Methode hilft dabei, in interdisziplinären Teams mit einem systematischen Prozess neue Ideen zu einer konkreten Fragestellung hervorzubringen. In der Wirtschaft wird Design Thinking genutzt, um Innovationen zu entwickeln, bei denen es sich beispielsweise um neue Produktideen handeln kann oder darum, Prozesse neu zu denken.

Wie funktioniert Design Thinking und was ist das Ziel? Ziel der Übung ist es, die Design-Thinking-Methode im Schnelldurchlauf zu erleben und Lösungen für eine konkrete Fragestellung, Herausforderung oder zu einem bestimmten Thema zu finden. Vorab gibt es den Hinweis, dass die

Schülerinnen und Schüler für jede Runde eine Zeitvorgabe bekommen. Um die Vorgabe einzuhalten, wird entweder eine Uhr so aufgestellt, dass alle sie sehen können, oder ein bestimmtes Signal beendet jede Einheit.

Hinweis! Die ausführliche Übungsanleitung für die Lehrkraft sowie die Arbeitsvorlagen für die Schülerinnen und Schüler sind über den QR-Code abrufbar.

3. Durchlaufen des Design-Thinking-Prozesses. Die Schülerinnen und Schüler finden sich in Gruppen (drei bis fünf Personen) zusammen. Die Lehrkraft führt nun mithilfe der Übungsanleitung Schritt für Schritt durch die Stunde.

Jede Gruppe nutzt jeweils eine gemeinsame Arbeitsvorlage, diese wird nicht direkt beschriftet. Während der gesamten Übung arbeiten die Schülerinnen und Schüler auf Haftnotizzetteln. Dies hat den Vorteil, dass ähnliche Ideen bei Bedarf geclustert werden können und der Prozess möglichst flexibel bleibt. Zettel können auf die Vorlage aufgeklebt sowie bei Bedarf wieder gelöst oder umpositioniert werden.



– Arbeitsbogen
– Anleitung für die Lehrkraft

Feedback-Booster

Rückmeldungen können Menschen, Produktentwicklungen und Prozesse positiv beeinflussen. Vor allem wenn ein paar einfache Feedback-Regeln beachtet werden! Bei dieser Übung sollen die Schülerinnen und Schüler anhand von Beispielen aus dem eigenen Alltag Feedback geben.



Kategorie
methodisch

Klassenstufe
Unter- bis Oberstufe

Vorbereitungszeit
5 Minuten

Dauer
45 Minuten

Benötigt wird
Template

Betreuungsgrad
hoch

Die Klasse wird es lieben

Weil mithilfe einfacher Tipps Rückmeldungen konstruktiver und einfühlsamer werden können.

Lerneffekt

„Ich kann verständliches, wertschätzendes Feedback geben, welches mein Gegenüber motiviert und bestärkt.“

Kann kombiniert werden mit
Präsentationskaraoke

So geht es

1. Die Lehrkraft gibt zunächst eine kurze Einführung zum Thema Feedback. Dabei können die Grundsätze in der Spalte rechts weiterhelfen. Es kann auf die positiven Effekte von Feedback eingegangen werden: Feedback soll Menschen motivieren, Dinge zu verbessern bzw. darin bestärken, einen eingeschlagenen Weg fortzuführen. Grundsätzlich gilt, je wertschätzender, desto besser.

2. Nun stellt die Lehrkraft die beiden Methoden Burger-Feedback und Fünf-Finger-Feedback vor, die jederzeit genutzt werden können, wenn es darum geht, Rückmeldung zu einer Sache zu geben. Die Methoden sind im Innenteil erklärt. Das Muster kann der Klasse auch zur Verfügung gestellt oder projiziert werden.

3. Anschließend bilden die Schülerinnen und Schüler Paare. Sie suchen sich eine der beiden Methoden aus, um zu einem Erlebnis aus ihrem Alltag ein Feedback zu geben: Beispielsweise zum letzten Restaurant-Besuch an das Lokal-Team, zu der Busfahrt zur Schule an das Verkehrsunternehmen, zum zuletzt gesehenen Film an die Regie usw.



Tip! Die folgenden Grundsätze können der Klasse an die Hand gegeben werden, alternativ können auch Tipps gesammelt werden, die die Schülerinnen und Schüler selbst für sinnvoll erachten.

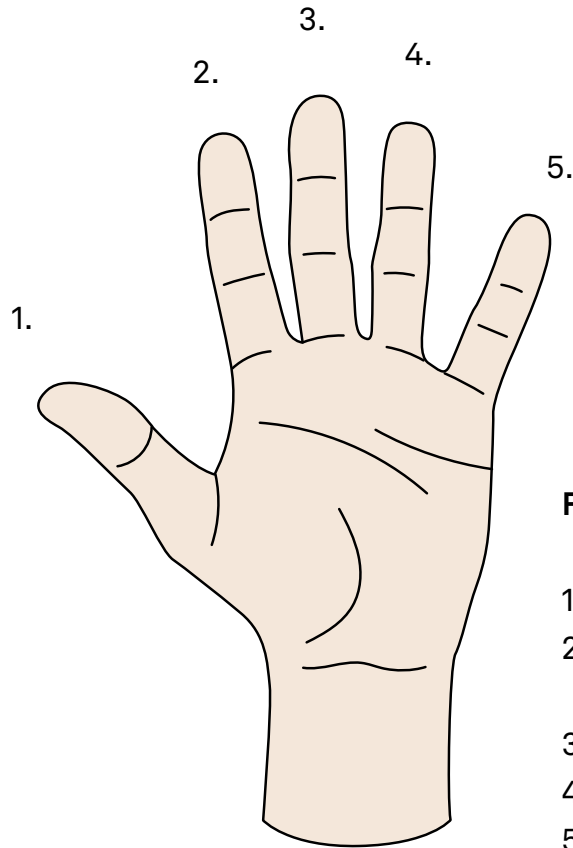
Sei einfühlsam! Überlege Dir, bevor Du Feedback gibst, immer auch, wie Du Dich an der Stelle Deines Gegenübers fühlen würdest. Mach Dir selbst klar und kommuniziere dies gerne auch, dass Du Deine individuelle Sichtweise schilderst und formuliere in Ich-Botschaften.

Lob und Kritik! Mal gibt es mehr Positives zu sagen und mal überwiegt sicher auch das Negative, versuche dennoch immer beides in Dein Feedback miteinzubeziehen.

Sei konkret! Versuche, Dich so auszudrücken, dass Dich Dein Gegenüber versteht. Das heißt: Verliere Dich nicht in Floskeln, vermeide persönliche Wertungen, pauschale Urteile und Interpretationen. Beziehe Dich stattdessen auf konkrete Ereignisse, Abläufe, Verhaltensweisen.

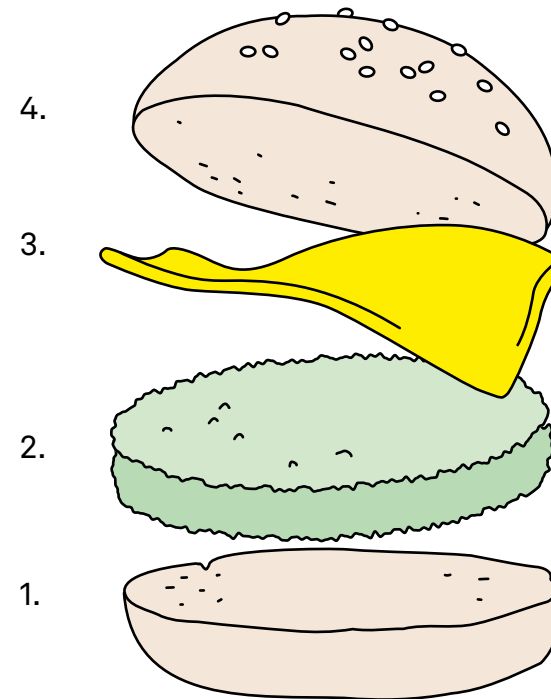
Reagiere zeitnah! Damit die andere Person von Deinem Feedback profitieren kann, ist es sinnvoll, zeitnah zu einem Ereignis Rückmeldung zu geben, sodass die Erinnerung noch nicht verblasst ist.

Feedback-Werkzeuge



Fünf-Finger-Feedback

1. Das war super
2. Das könnte besser gemacht werden
3. Das hat mir nicht gefallen
4. Das nehme ich mit
5. Das kam zu kurz



Feedback-Burger

1. Stärken benennen
2. Schwächen aufzeigen
3. Anregungen geben
4. Lob aussprechen

Mal' mal was!

Ein schnelles Ratespiel, das die Kreativität herausfordert und bei dem eine rasche Auffassungsgabe von Vorteil ist. Ein gezeichneter Begriff muss unter Zeitdruck erraten werden.



Kategorie
kreativ

Klassenstufe
Unter- und Mittelstufe

Vorbereitungszeit
0 bis 15 Minuten

Dauer
30 bis 45 Minuten

Benötigt werden
Plakate oder Tafel zum Zeichnen

Betreuungsgrad
hoch

Die Klasse wird es lieben

Weil hier die Kunst ganz im Auge der Betrachtenden liegt. Dabei können auch Malmuffel punkten.

Lerneffekt

„Ich sehe, was typisch ist für die Dinge und kann diese Erkenntnis nutzen, um mich mit anderen zu verständigen.“

So geht es

1. Die Schülerinnen und Schüler schreiben Begriffe auf, die sie sich ausgedacht haben. Die Zettel werden anschließend eingesammelt. Alternativ können die Zettel mit den Begriffen von der Lehrkraft vorbereitet werden. Inspiration gibt es unten in der Spalte.

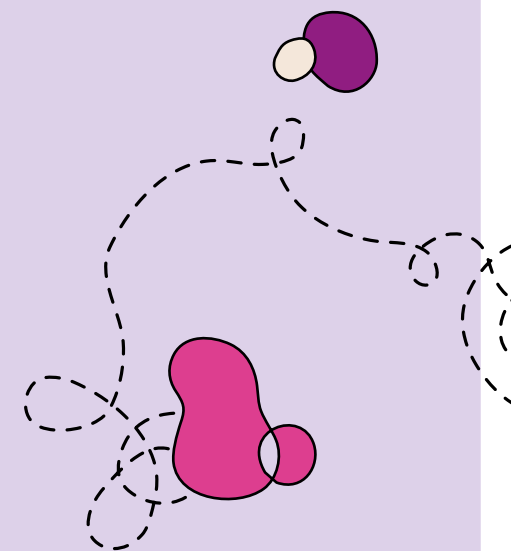
2. Die Zettel werden verdeckt gezogen. Wer an der Reihe ist, zeichnet den gezogenen Begriff an die Tafel oder auf ein Plakat. Der Rest der Klasse versucht, diesen zu erraten. Dafür gibt es etwa 90 Sekunden Zeit.

Entweder wird als ganze Klasse gespielt oder in kleineren Gruppen von circa zehn Personen.

Inspiration gefällig?

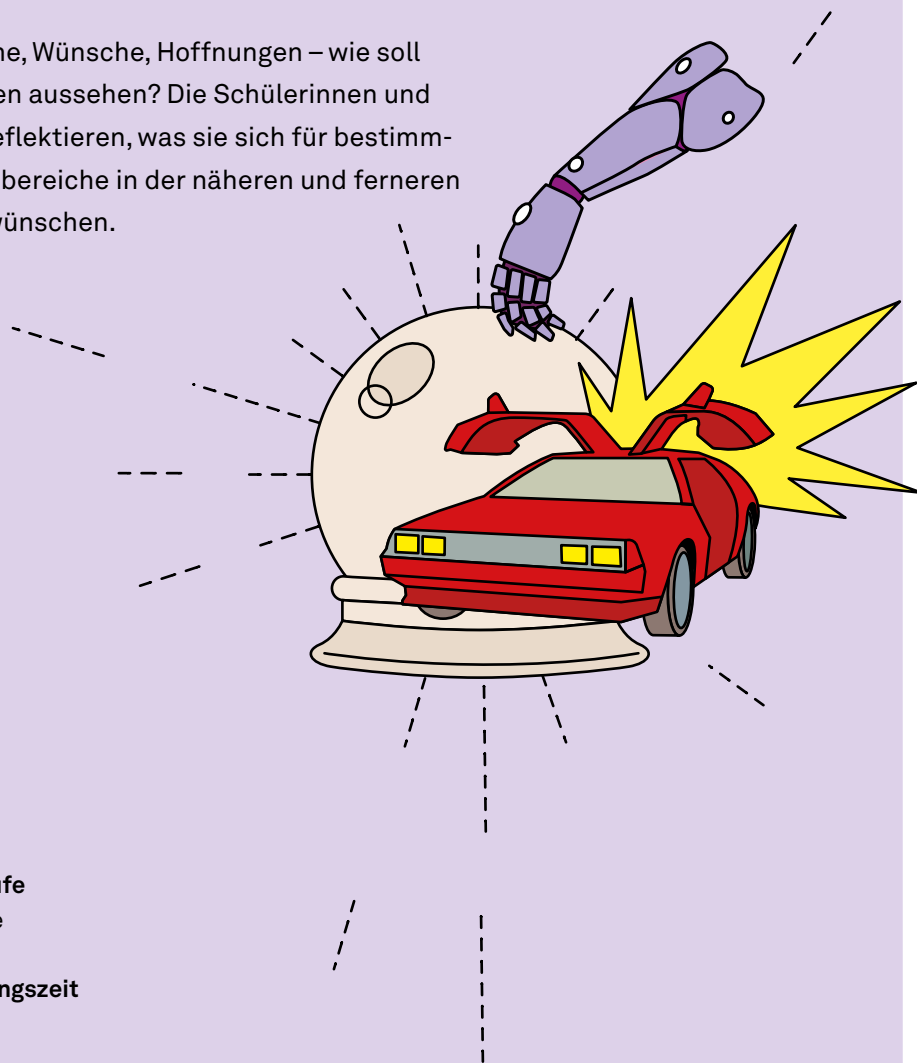
Hier sind mögliche Begriffe zum Zeichnen: Zahnpasta, Augenringe, Blumenvase, Flaschenöffner, Türklinke, Schubkarre, Kaffeetasse, Sternenhimmel, Regenwolke, Apfelbaum, Hundehütte, Ameisenhaufen, Dirigent, Fridays for Future, Sommerferien.

Tip! Abstrakt oder ganz konkret: Der Schwierigkeitsgrad kann erhöht werden, indem abstrakte Begriffe (Gefühle, Charaktereigenschaften, Talente) oder ganz konkrete Bezeichnungen (Vogelarten, berühmte Persönlichkeiten, Feiertage) gewählt werden. Die Kategorien sollten vorher angegeben werden.



Meine Zeitreise

Ziele, Pläne, Wünsche, Hoffnungen – wie soll mein Leben aussehen? Die Schülerinnen und Schüler reflektieren, was sie sich für bestimmte Lebensbereiche in der näheren und fernerer Zukunft wünschen.



Kategorie

kreativ

Klassenstufe

Mittelstufe

Vorbereitungszeit

keine

Dauer

30 bis 60 Minuten

Benötigt werden

Papier und Stift

Betreuungsgrad

mittel bis hoch

Die Klasse wird es lieben

Weil es kein Richtig oder Falsch gibt.

Lerneffekt

„Ich lerne mich und meine Wünsche besser kennen.“

So geht es

1. Es geht darum, dass sich die Schülerinnen und Schüler überlegen, welche Bedeutung bestimmte Themen für sie in fünf oder zehn Jahren haben werden. Dafür können entweder ganz persönliche Themen wie Familie, Freundschaft, Liebe, Ausbildung und Karriere beleuchtet werden oder solche allgemeinerer Art wie Sport, Mobilität, Ernährung, Schule, Reisen.

2. Die Schülerinnen und Schüler nutzen die Methode des Journaling. Ähnlich wie beim Tagebuchschreiben handelt es sich dabei um eine Selbstreflexion. Es geht darum, Gedanken zu strukturieren, neue Ideen und Perspektiven zu entwickeln und Emotionen zu verarbeiten. Dabei wird alles aufgeschrieben, was einem spontan in den Sinn kommt.

3. Die folgenden Leitfragen können als Ausgangspunkte und Orientierungshilfen vorgegeben werden: Wo sehe ich mich in Bezug auf das Thema in fünf oder zehn Jahren? Was wird sich im Vergleich zu heute verändert haben? Was wünsche ich mir? Was soll nicht passieren?

Tipp: Es ist sinnvoll, die ausgewählten Fragen nacheinander vorzulesen und das Journaling in kleinere Zeitabschnitte einzuteilen. Pro Frage stehen drei bis fünf Minuten für die schriftliche Beantwortung zur Verfügung. Es können weitere Fragen formuliert werden, die aufeinander aufbauen oder unabhängig voneinander sind.

4. Anschließend reflektieren alle gemeinsam mithilfe der folgenden Fragen ihr Journaling und teilen ihre Erfahrungen miteinander: Wie war die Aufgabe für mich? Ist es mir leichtgefallen oder schwer? Wie hat es sich angefühlt, in die Zukunft zu schauen?

Übrigens: Beim Journaling lautet die Devise: Stift und Papier schnappen und loslegen! Beim Schreiben kommen gerne Sachen zutage, die man nicht erwartet. Gerade das ist spannend und birgt neue Erkenntnisse. Diese Übung ist eine kleine Reise ins Innere. Alles, was aufgeschrieben wird, ist nur für die Schreibenden selbst bestimmt.

Zeichnen ist Gold

Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen. Getreu diesem Motto geht es hier darum, Redewendungen zu zeichnen, die erraten werden müssen. Hier haben alle die Chance zu punkten, denn am Ende findet auch ein blindes Huhn ein Korn.



Kategorie
kreativ

Klassenstufe
Unter- und Mittelstufe

Vorbereitungszeit
keine

Dauer
20 bis 45 Minuten

Benötigt werden
Stift und Papier

Betreuungsgrad
hoch

Die Klasse wird es lieben
Weil hier Bekanntes auf kreative Weise neu dargestellt werden kann.

Lerneffekt
„Ich nutze meine Kreativität, um mich auszudrücken.“

So geht es

1. Die Schülerinnen und Schüler schreiben Redewendungen auf, die ihnen in den Sinn kommen.

Die Zettel werden anschließend eingesammelt. Alternativ können die Zettel mit den Sprichwörtern auch im Vorfeld von der Lehrkraft vorbereitet werden. Inspiration gibt es in der Spalte rechts.

2. Nun wird verdeckt gezogen. Wer an der Reihe ist, zeichnet das Sprichwort an die Tafel oder auf ein Plakat. Der Rest der Klasse versucht, es in maximal 90 Sekunden zu erraten.

3. Die Übung kann mit der ganzen Klasse gemeinsam oder in Gruppen von circa zehn Personen durchgeführt werden.

Inspiration gefällig?

- Der Ton macht die Musik.
- Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm.
- Jemandem einen Bären aufbinden.
- Eine Hand wäscht die andere.
- Viele Köche verderben den Brei.
- Wer A sagt, muss auch B sagen.
- Wer anderen eine Grube gräbt, fällt selbst hinein.
- Es ist nicht alles Gold, was glänzt.
- Übung macht den Meister.
- Wer im Glashaus sitzt, sollte nicht mit Steinen werfen.
- Der frühe Vogel fängt den Wurm.
- Lügen haben kurze Beine.
- Wer zuletzt lacht, lacht am besten.
- Reden ist Silber, Schweigen ist Gold.
- Auch ein blindes Huhn findet mal ein Korn.
- Wenn dir das Leben Zitronen gibt, mach Limonade draus.
- Wenn zwei sich streiten, freut sich der Dritte.

Variante

Alternativ können auch Sprichwörter aus einer Fremdsprache gezeichnet werden.

Aufnahme läuft!

Podcasts hören oder Filme schauen – das ist ganz selbstverständlich in unserem Alltag. Aber warum nicht selbst einmal kreativ werden? Bei dieser Übung nehmen die Schülerinnen und Schüler einen eigenen Mini-Podcast auf oder drehen einen kleinen Film.



Kategorie
kreativ

Klassenstufe
Mittel- und Oberstufe

Vorbereitungszeit
keine

Dauer
90 Minuten

Benötigt werden
Handys oder Tablets

Betreuungsgrad
mittel

Die Klasse wird es lieben

Weil technisches Verständnis, Kreativität und die inhaltliche Auseinandersetzung mit einem Thema hier zusammenkommen.

Lerneffekt

„Ich kann mich mit Film- und Audioaufnahmen kreativ ausdrücken und wichtige Informationen prägnant darstellen.“

Kann kombiniert werden mit
Feedback-Booster

So geht es

1. Die Schülerinnen und Schüler finden sich in kleinen Gruppen (drei bis vier Personen) zusammen und einigen sich auf ein Thema, zu dem sie entweder einen Podcast aufnehmen oder ein Video drehen möchten. Der Inhalt darf entweder ganz frei gewählt werden oder die Lehrkraft gibt eine Richtung bzw. ein Thema vor. Vorschläge für mögliche Inhalte sind rechts unten zu finden.

2. Die Aufgabe der Gruppen ist es, einen Teaser zu drehen oder aufzunehmen, der ein größeres Thema ankündigt. Das Format dürfen sie sich selbst aussuchen. Der Podcast sollte circa fünf Minuten dauern, das Video bis zu drei Minuten.

3. Die Gruppen überlegen sich, welche Aspekte sie in ihrem Teaser thematisieren wollen und welche Grundaussagen nicht fehlen dürfen. Dabei ist es zum einen wichtig, neugierig auf das ausgedachte Projekt zu machen sowie emotional anzusprechen. Zum anderen soll der Teaser einen Eindruck vermitteln, worum es geht. Angesichts des Zeitlimits steht nicht die Vollständigkeit im Vordergrund, sondern der Teaser soll möglichst einprägsam sein. Zum Planen und Erstellen haben die Gruppen circa 30 Minuten Zeit. Dafür kann ihnen die kleine Checkliste (Spalte rechts) an die Hand gegeben werden.

Checkliste für Eure Aufnahmen

- **Inhalte:** Um was geht es?
- **Zielgruppe:** Wen möchtet Ihr erreichen? An wen richtet sich die Aufnahme?
- **Special Effect:** Womit könnt Ihr Eure Zielgruppe überraschen? Was fällt Euch ein, um emotional anzusprechen oder neugierig zu machen?
- **Aufgabenverteilung:** Wer formuliert Stichpunkte? Wer spricht? Wer ist für die Technik verantwortlich? Wer kümmert sich um Musik, Requisiten usw.?

4. Am Ende werden die Ergebnisse gemeinsam angeschaut und angehört.

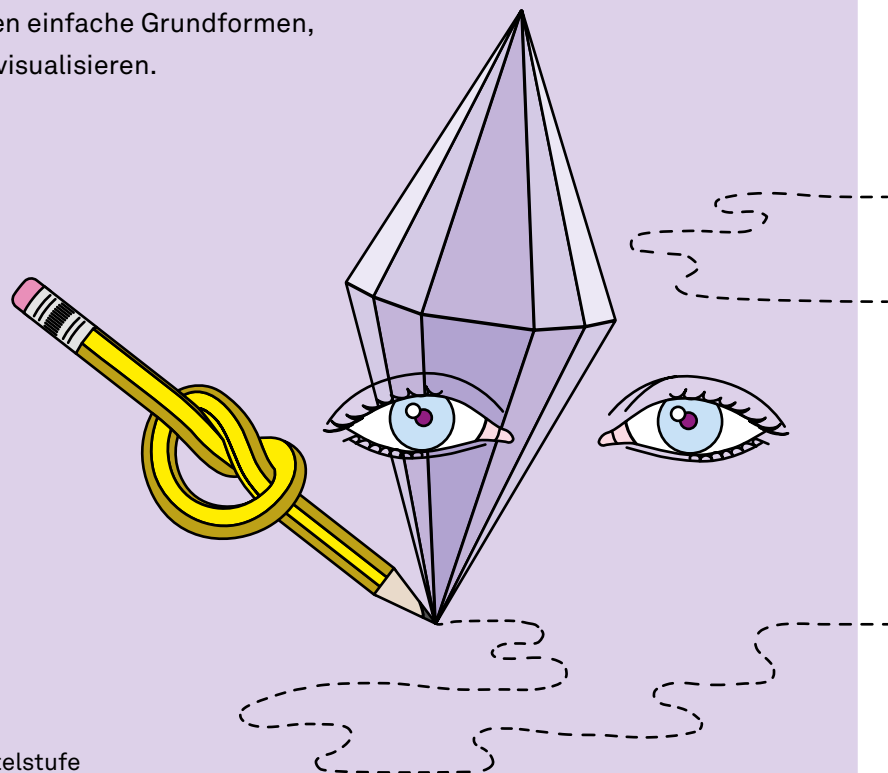
Inspiration gefällig? Für diese Projekte könnte ein Teaser werben: Doku über eine Interrail-Reise durch Europa, neuer wöchentlicher Podcast zu positiven Nachrichten, Podcast zu Lifehacks im Alltag, Film über eine Schülerband, Verbrauchersendung Lebensmittel-Check.

Erweiterung

Die Schülerinnen und Schüler können sich gegenseitig Feedback geben.

Lass ein Bild entstehen

Wenn wir Zusammenhänge oder Ideen visualisieren, dann werden sie für uns und andere klarer. Die Schülerinnen und Schüler nutzen einfache Grundformen, um etwas zu visualisieren.



Kategorie
kreativ

Klassenstufe
Unter- und Mittelstufe

Vorbereitungszeit
keine

Dauer
20 bis 45 Minuten

Benötigt werden
Stifte und Papier

Betreuungsgrad
mittel

Die Klasse wird es lieben

Weil diese Kreativ-Übung dabei helfen kann, komplexe Inhalte zu verstehen und sich besser an sie zu erinnern.

Lerneffekt

„Ich kann Ideen visualisieren, um sie mir so leichter anzueignen oder anderen verständlich zu machen.“

So geht es

1. Die Stunde beginnt mit einer kleinen Einführung zum Thema Visualisierung. Es können ein paar Beispiele wie Flyer, Plakate etc. gezeigt werden, bei denen eine Botschaft mithilfe einer Visualisierung verdeutlicht wird.

Wozu dienen Visualisierungen?

Sie helfen uns, komplexe Zusammenhänge zu verstehen, um uns Inhalte auch langfristiger besser merken zu können.

Wenn adressierte Personen eine Sprache nicht ausreichend gut sprechen, können Visualisierungen zum besseren und leichteren Verständnis beitragen.

Visualisierungen sprechen den Bereich im Gehirn, der für das Denken zuständig ist, direkt an – wir können also Erinnerungen und Wissen mit ihnen viel besser abrufen.

Es ist deshalb von Vorteil, komplexe Inhalte visuell darzustellen, um sie schneller zu verstehen. Beim Zeichnen werden mentale Wissensnetze gebildet.

Beim Visualisieren werden Bilder und Worte genutzt, und zwar so, dass die Worte durch die Bilder unterstützt werden.

Übrigens: Visualisierungen müssen keine Kunstwerke sein und sind nicht nur für künstlerisch begabte Menschen eine hilfreiche Methode.

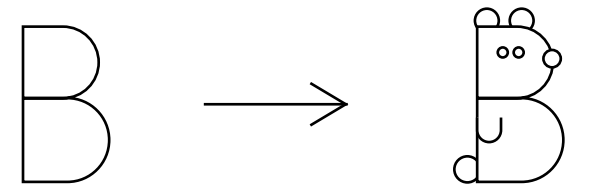
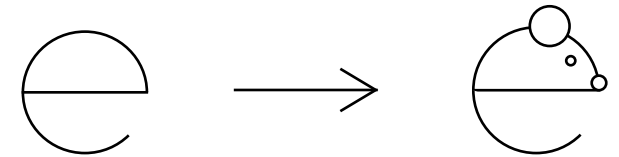
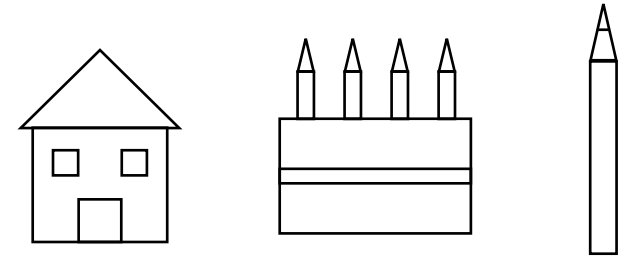
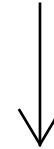
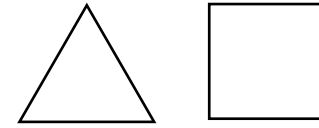
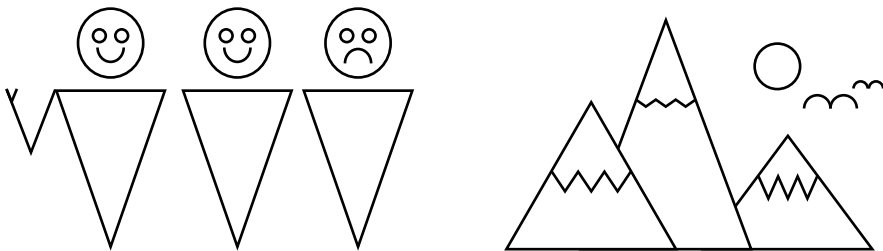
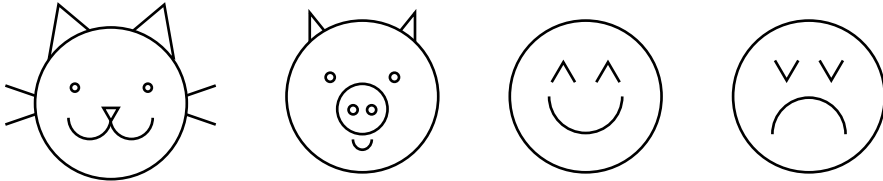
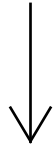
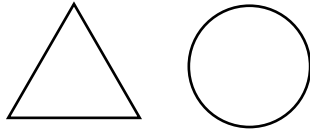
2. Die Schülerinnen und Schüler bekommen eine Auswahl an grafischen Elementen. Dafür kann die Vorlage auf der Innenseite verwendet werden. Als Erstes versuchen sie, diese Elemente nachzuzeichnen.

3. Die Aufgabe besteht im nächsten Schritt darin, eine Einladung, einen Flyer oder ein Informationsblatt zu gestalten, z. B. eine Einladung zum Geburtstag, einen Flyer für einen Tag der offenen Tür in der Schule, ein Plakat für ein Fußballturnier usw. Dabei soll die Visualisierung den Text gestalterisch unterstützen.

Tipp! Um das Visualisieren zu lernen, ist es wichtig, möglichst stilisiert zu zeichnen und auf Details zu verzichten bzw. besonders charakteristische Grundformen herauszuarbeiten. Ähnlich wie bei Symbolen im Straßenverkehr, die mit ganz einfachen Formen auskommen.

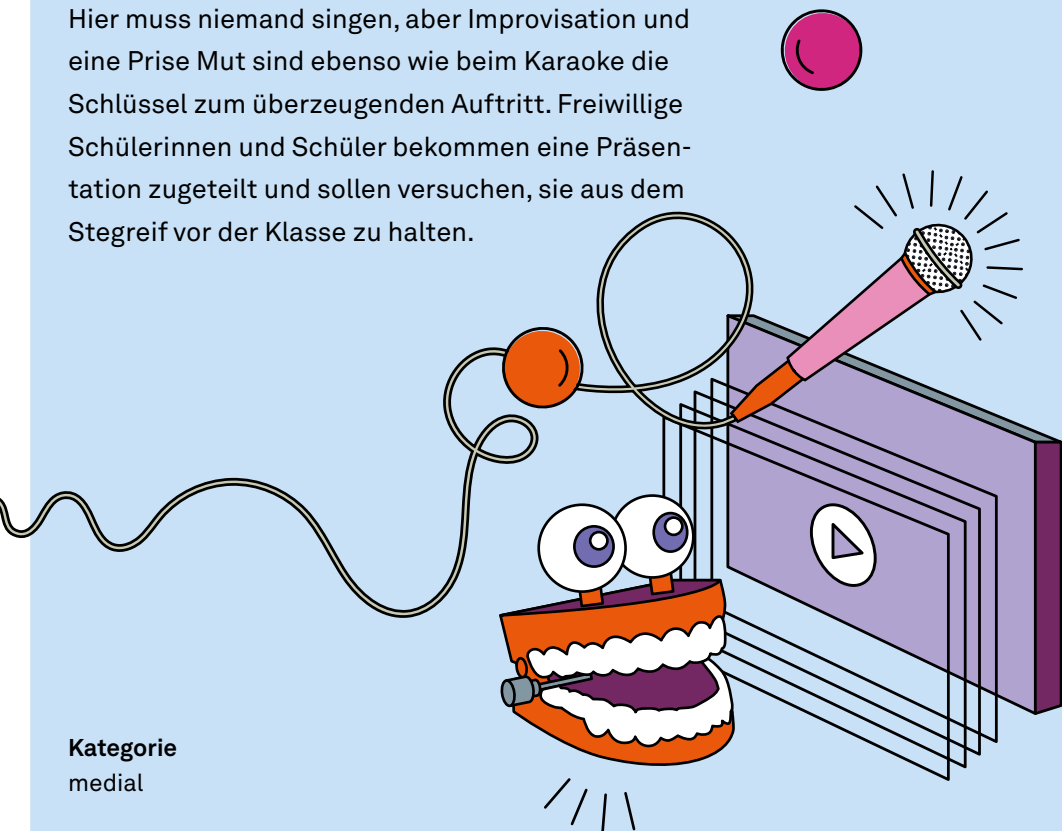
4. Am Ende der Stunde schauen sich alle gemeinsam die Ergebnisse an und geben einander Feedback. Dann kann reflektiert werden: Fiel es mir einfach oder schwer, Inhalte zu visualisieren? Wann ist eine Visualisierung besonders gelungen? Wie ist es für die Betrachtenden? Wird die Botschaft durch die Visualisierung klarer?

Lass ein Bild entstehen



Präsentationskaraoke

Hier muss niemand singen, aber Improvisation und eine Prise Mut sind ebenso wie beim Karaoke die Schlüssel zum überzeugenden Auftritt. Freiwillige Schülerinnen und Schüler bekommen eine Präsentation zugeteilt und sollen versuchen, sie aus dem Stegreif vor der Klasse zu halten.



Kategorie
medial

Klassenstufe
Mittel- und Oberstufe

Vorbereitungszeit
keine

Dauer
45 bis 90 Minuten

Benötigt werden
Internetzugang und Beamer

Betreuungsgrad
hoch

Die Klasse wird es lieben

Weil es nicht schlimm ist, bei der Präsentation ins Stocken zu geraten, sich zu verheddern oder Fehler zu machen, denn alle sind gleich unvorbereitet.

Lerneffekt

„Ich kann spontan auf Unvorhergesehenes reagieren.“

Kann kombiniert werden mit
Feedback-Booster

So geht es

1. Wie beim Karaoke-Singen gilt hier: Freiwillige vor. Wer sich traut, bekommt eine Präsentation (acht bis zehn Folien) zugeteilt, die spontan vor der Klasse gehalten werden soll. Das Thema und die Inhalte sind völlig unbekannt.
2. Die Präsentationen können über den abgebildeten QR-Code abgerufen werden.
3. Nun geht es direkt ohne Üben los. Die Inhalte sollen so souverän wie möglich vorgestellt werden. Dabei geht es darum, dass die fehlende Vorbereitung und potenzielle Wissenslücken der präsentierenden Person so wenig wie möglich auffallen.

Übrigens

Fehler machen ist vollkommen ok! Hier geht es nicht um Perfektion, sondern einfach darum, sich spielerisch in einer Situation ohne Vorbereitung zurechtzufinden.

Tip! Vorab können den Schülerinnen und Schülern Tipps für einen guten Vortrag an die Hand gegeben werden, wie z. B.:

- Spreche langsam und deutlich, nutze Pausen.
- Vermeide Füllwörter wie „ähm“, „halt“, „also“.
- Stelle Augenkontakt zu den Zuhörenden her.
- Lächle ab und zu – das entspannt Dich und freut Deine Mitschülerinnen und -schüler.



The place to be

Wo gibt es die beste Pizza, wo kann ich trendige Klamotten shoppen und welche Museen sind einen Besuch wert? Ohne Empfehlungen geht gar nichts. Die Schülerinnen und Schüler stellen sich Lieblingsorte vor und verraten sich Geheimtipps.



Kategorie
medial

Klassenstufe
Unter- und Mittelstufe

Vorbereitungszeit
keine

Dauer
60 bis 90 Minuten

Benötigt werden
Internetzugang, Tablets oder Laptops,
ein Präsentationstool

Betreuungsgrad
mittel

Die Klasse wird es lieben
Weil es nichts Besseres gibt als Tipps
aus erster Hand.

Lerneffekt
„Ich kann andere für etwas begeistern
und lerne unbekannte Orte kennen.“

So geht es

1. Die Schülerinnen und Schüler finden sich in kleinen Gruppen (drei bis vier Personen) zusammen. Ihre Aufgabe besteht nun darin, eine kurze Präsentation über ihren Heimatort oder einen anderen Ort ihrer Wahl, an dem sie schon einmal waren, vorzubereiten.

2. Zunächst einigen sich die Gruppenmitglieder auf eine Stadt, ein Dorf oder eine bestimmte Region und teilen die verschiedenen Aufgaben untereinander auf. Eine mögliche Arbeitsteilung lässt sich der To-do-Liste in der Spalte unten entnehmen und kann den Schülerinnen und Schülern als Orientierung dienen.

Vorgegeben sind verschiedene Kategorien, z. B. Kultur, Geschichte, Gastronomie, Shopping, berühmte Persönlichkeiten, die nach Lust und Laune noch ergänzt werden können. Für die Vorbereitung haben die Gruppen circa 30 Minuten Zeit.

3. Die Präsentation soll informationsreich und originell gestaltet sein. Es geht darum, sich gegenseitig für die Orte zu begeistern. Freiwillige Gruppen dürfen präsentieren. Dafür stehen jeweils fünf Minuten zur Verfügung.

Tipp! Diese kleine To-do-Liste kann bei der Erarbeitung der Präsentation helfen:

- Details recherchieren bzw. Infos überprüfen
- Bilder suchen
- Struktur überlegen
- Texte schreiben
- Folien erstellen

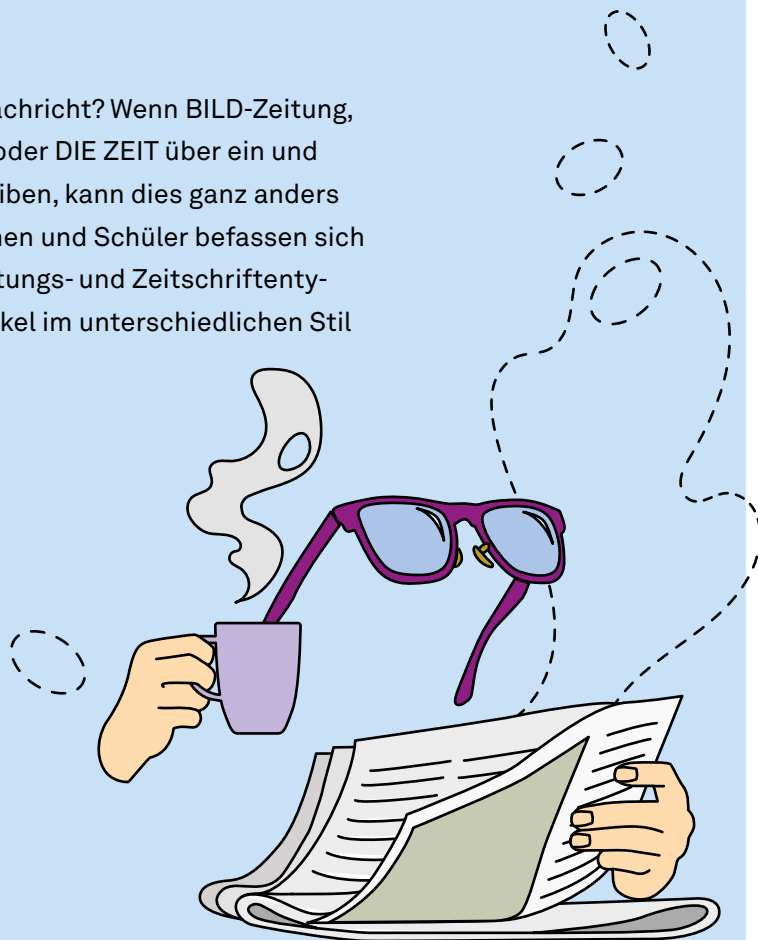
Erweiterung

Es können vorab verschiedene Zielgruppen (Kinder, Kulturinteressierte, bewegungseingeschränkte Menschen usw.) definiert werden. Die Aufgabe könnte auch so lauten, dass die Empfehlungen auf ein bestimmtes Medium zugeschnitten sein sollen, sodass sie z. B. auf einem Social-Media-Kanal oder in einem Reiseführer veröffentlicht werden könnten. Die Art und Weise der Präsentation richtet sich dann an den Bedürfnissen der verschiedenen Zielgruppen aus – es geht also darum, sich in diese hineinzusetzen.



Druckfrisch

Ist Nachricht gleich Nachricht? Wenn BILD-Zeitung, BUNTE, DER SPIEGEL oder DIE ZEIT über ein und dasselbe Thema schreiben, kann dies ganz anders klingen. Die Schülerinnen und Schüler befassen sich mit verschiedenen Zeitungs- und Zeitschriftentypen und verfassen Artikel im unterschiedlichen Stil dieser Medien.



Kategorie
medial

Klassenstufe
Unter- und Mittelstufe

Vorbereitungszeit
keine

Dauer
60 bis 90 Minuten

Benötigt werden
Papier, Stifte, Internetzugang, Tablets,
evtl. Printmagazine, Zeitungen

Betreuungsgrad
mittel bis hoch

Die Klasse wird es lieben

Weil hier der Klassenraum zur Redaktion wird und alle Schritte von der Recherche übers Verfassen bis zur Gestaltung eines Beitrages in Eigenregie stattfinden.

Lerneffekt

„Ich verstehe, dass Zeitungen und Zeitschriften unterschiedliche Schwerpunkte setzen und ich Gelesenes im Zusammenhang sehen muss.“

So geht es

1. Die Schülerinnen und Schüler finden sich in kleinen Gruppen (maximal fünf Personen) zusammen. Jede Gruppe kann sich einen Zeitungs- oder Zeitschriftentyp aussuchen. Dafür können die vorgeschlagenen Beispiele genutzt oder verschiedene dieser Typen im Vorfeld von den Schülerinnen und Schülern gesammelt werden. Es sollten nicht alle Gruppen den gleichen Zeitungstypen wählen, um am Ende die verschiedenen Stile vergleichen zu können.

Beispiele für Zeitungs- und Zeitschriftentypen: Nachrichtenmagazin (DER SPIEGEL, FOCUS, Stern), Boulevardzeitung (BILD-Zeitung, Hamburger Morgenpost), regionale Tageszeitung (Rhein-Neckar-Zeitung, Mannheimer Morgen), Illustrierte (Gala, BUNTE), Verbrauchermagazin (Öko-Test), Wochenzeitung (Die ZEIT, der Freitag).

2. Vorab schauen sich die Gruppen circa 15 Minuten ihre Zeitungen und Zeitschriften genau an und achten dabei auf die folgenden Punkte:

Stil: Gibt es Fremdwörter, komplexe Sätze oder wird eher auf kurze Sätze und einfache Sprache gesetzt? Wie sind die Überschriften getextet? Ist es emotional oder sachlich?

Bildsprache: Gibt es viele Bilder? Was zeigen sie?

Zielgruppe: Wer soll mit dem Beitrag angesprochen werden?

Quellen: Wer wird zitiert? (Expertinnen oder Experten, Privatpersonen, Zeuginnen und Zeugen, Forschungsstudien etc.)

Inhalte: Werden Hintergrundinfos zur jeweiligen Schlagzeile geliefert oder eine größere Story erzählt? Was nehme ich aus dem Beitrag mit?

3. Die Lehrkraft gibt den Schülerinnen und Schülern anschließend ein Thema vor, über das sie im Stil ihres untersuchten Zeitungs- oder Zeitschriftentypus einen Artikel schreiben sollen. Das Thema kann entweder frei bestimmt oder aus den Beispielen unten ausgewählt werden. Nun darf sich die Gruppe intern wie eine Redaktion organisieren. Es können verschiedene Rollen verteilt werden, z. B. Bildredaktion, Recherche, Text, Gestaltung.

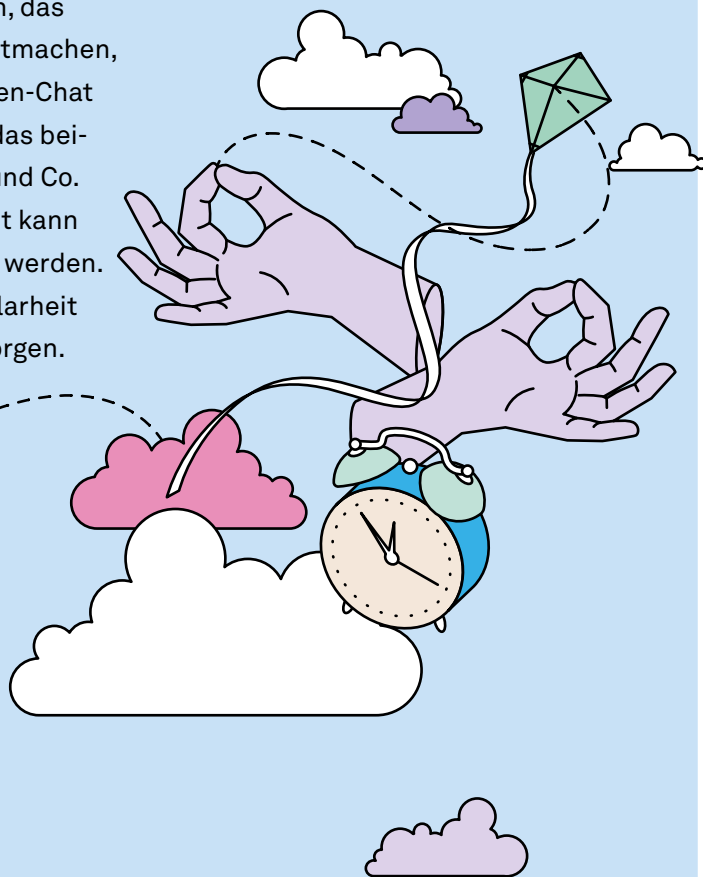
4. Dann recherchieren die Gruppen zum jeweiligen Thema, verfassen den Artikel und gestalten den Beitrag. Dafür haben sie jeweils 25 Minuten Zeit.

5. Am Ende der Stunde können Freiwillige ihre Ergebnisse der Klasse vorstellen.

Mögliche Themen: Delfin in Lübecker Bucht, Modetrends des Jahres, Abitur, neues Album von Harry Styles, Kinos müssen schließen, gestiegene Lebensmittelpreise, Veggieday in Kantinen, Waldbrände im Sommer, Frauen leben länger.

Digitale Achtsamkeit

Die App fürs Vokabellernen, das YouTube-Tutorial zum Sportmachen, die Verabredung im Gruppen-Chat planen und dann noch all das bei-läufige Scrollen auf Insta und Co. Beim Thema Bildschirmzeit kann einem schnell schwindelig werden. Die Übung soll für etwas Klarheit und mehr Wohlbefinden sorgen.



Kategorie
medial

Klassenstufe
Mittel- und Oberstufe

Vorbereitungszeit
keine

Dauer
20 bis 45 Minuten

Benötigt werden
Handys, Stifte, Papier, Kopiervorlage innen

Betreuungsgrad
mittel bis hoch

Die Klasse wird es lieben

Weil es zusammen leichter ist, der eigenen Zeiteinteilung mutig ins Auge zu blicken und sich eine Bildschirm-Kur zu verschreiben.

Lerneffekt

„Ich nutze die Stunden, die mir täglich zur Verfügung stehen, bewusst und plane auch bildschirmfreie Zeit ein.“

So geht es

1. Für die Übung wird ein Zeitstrahl mit 24 Strichen genutzt, dabei markiert jeder Strich eine Stunde. Die Lehrkraft kann den Vordruck verwenden und an die Klasse verteilen bzw. die Darstellung an die Wand projizieren.
2. Die Schülerinnen und Schüler überlegen sich nun, wie viel Zeit sie durchschnittlich an einem Wochentag mit Schlafen, Wegzeiten, Schule, Hausaufgaben, Freunden, Hobby, Essen etc. verbringen und notieren die Anzahl der Stunden. Diese tragen sie dann auf dem Zeitstrahl ein.
3. Anschließend sollen die Fragen beantwortet werden: Wie viel Zeit bleibt mir übrig? Was ist mir in meiner Freizeit wichtig? Es kann geschätzt werden: Wie viel Zeit verbringe ich digital und welche Apps benutze ich?
4. Als nächstes steht der Realitätscheck an. Dazu können die Einstellungen des Handys genutzt werden. Dort sind die tatsächlichen Bildschirmzeiten zu finden (z. B. bei Apple unter Bildschirmzeit und bei Samsung unter Digital Balance oder Wellbeing).
5. Geschätzte und tatsächliche Zeit der Handynutzung werden nun verglichen. Anschließend kann mithilfe der Leitfragen in der rechten Spalte reflektiert werden.

Leitfragen für die Reflexion

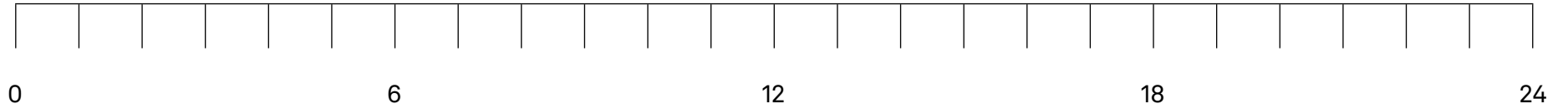
Wie habe ich die Aufgabe empfunden? Bin ich mit meinem Tagesablauf zufrieden? Was fehlt mir? Warum sind digitale Pausen sinnvoll? Wie kann ich meine digitale Zeit sinnvoller nutzen, sodass meine Prioritäten nicht zu kurz kommen?

Erweiterung

Als Abschluss der Stunde ist es möglich, der Klasse noch ein paar Tipps zu einem ausgewogenen Medienkonsum zu geben.

- Entspannen ohne Bildschirm! Mach Dein Schlafzimmer zur handyfreien Zone, besorge Dir einen separaten Wecker.
- Sei der Boss! Schalte Push-Nachrichten und Benachrichtigungstöne aus, die Dich tagsüber immer wieder ablenken, wenn Du eigentlich gerade mit anderen Dingen befasst bist.
- Stress Dich nicht! Du musst nicht sofort auf Nachrichten antworten oder sofort etwas liken, wenn es gepostet wird.
- Deine Zeit gehört Dir – genieße sie! Probiere doch ab und an mal, das Handy ganz auszuschalten oder zu Hause zu lassen. Mach Dir bewusst, dass Du damit Dir selbst Zeit schenkst und schaue mal, wie sich das anfühlt!
- Geh raus! Sorge für einen guten Ausgleich, indem Du regelmäßig Sport treibst, in die Natur gehst oder Dich mit Freundinnen und Freunden triffst – oder all das kombinierst!

Wie sieht Dein Tag aus?



Wie viel Zeit habe ich übrig?

Was ist mir in meiner Freizeit wichtig? Wo setze ich Prioritäten?

.....
.....
.....

Wie viel Zeit verbringe ich am Computer, Laptop und Tablet?

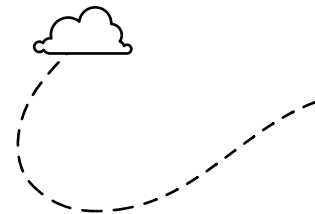
Wie viel Zeit verbringe ich am Handy?

Mit diesen Apps verbringe ich die meiste Zeit. Warum?

.....
.....
.....
.....

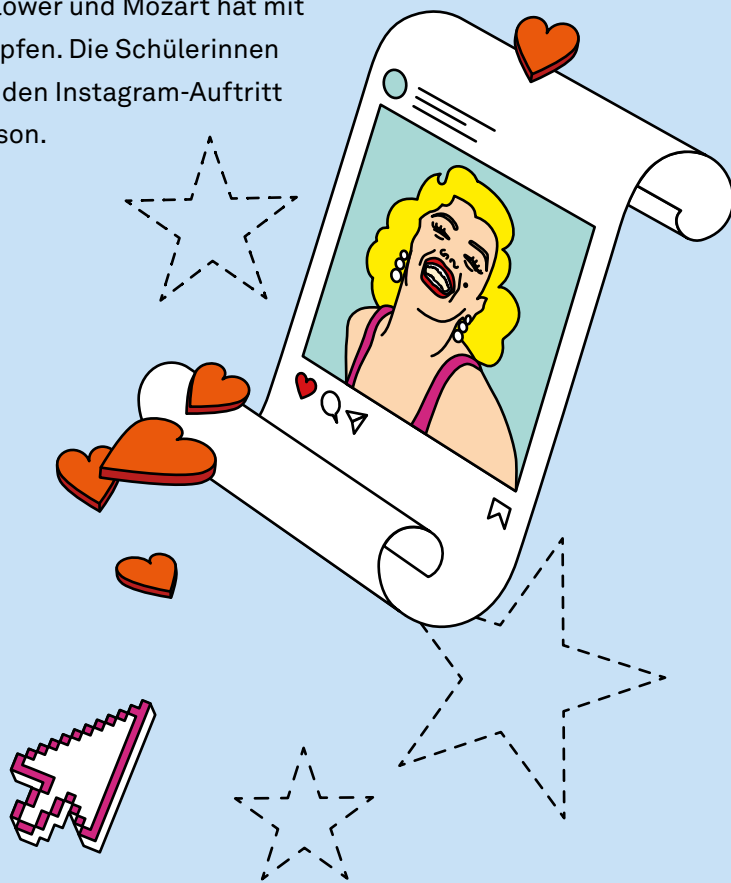
War das Ergebnis überraschend für mich? Wenn ja, warum?

.....
.....
.....
.....



Der Social-Media-Star

Shakespeare gefällt das. Marilyn Monroe feiert 50 Millionen Follower und Mozart hat mit einem Skandal zu kämpfen. Die Schülerinnen und Schüler gestalten den Instagram-Auftritt einer historischen Person.



Kategorie
medial

Klassenstufe
Unter- und Mittelstufe

Vorbereitungszeit
5 Minuten

Dauer
45 Minuten

Benötigt werden
digital: Instagram-Vorlage digital, Internetzugang, Beamer, Laptops oder Tablets
analog: Kopiervorlage innen, Stifte, Internetzugang zur Recherche

Betreuungsgrad
niedrig

Die Klasse wird es lieben
Weil Geschichte ganz ins Hier und Jetzt geholt und mit der eigenen Lebenswelt verknüpft wird.

Lerneffekt
„Ich lerne eine historische Figur besser kennen und baue Empathie auf.“

So geht es

1. Die Schülerinnen und Schüler haben die Aufgabe, einen fiktiven Instagram-Account für eine berühmte Person, die vor dem Zeitalter der Digitalisierung gelebt hat, zu erstellen. In der Spalte rechts gibt es einige Beispiele. Die Lehrkraft projiziert die Vorlage via Beamer und die Schülerinnen und Schüler skizzieren analog auf Papier einen Instagram-Feed.

2. Zunächst suchen sich alle eine historische Person aus, der sie auf Instagram gerne folgen würden. Um wichtige Ereignisse im Leben dieser Person sowie die Umstände ihrer Zeit in den Instagram-Auftritt einfließen zu lassen, recherchieren die Schülerinnen und Schüler hierzu im Internet. Sie haben dafür mindestens zehn Minuten Zeit. Steht mehr Zeit zur Verfügung, so können sie sich auch intensiver mit der Person beschäftigen. Wichtige Leitfragen können dabei sein: Wann ist die Person geboren? Wer waren ihre Zeitgenossen und Zeitgenossinnen? Ist etwas über die Familie, den Freundeskreis bekannt? Was waren zentrale Ereignisse im Leben oder besondere Leistungen und welche würden wohl gepostet werden? Welche Themen würden den Kanal dominieren?

3. Die Schülerinnen und Schüler geben eine kurze Beschreibung der Person und erstellen Inhalte, Texte und Bilder für Instagram Stories oder Posts. Dabei soll darauf geach-

tet werden, dass der Stil und die Auswahl der Inhalte zu der jeweiligen Person passen. Ziel ist es, sich in die Person und die Zeit, in der sie gelebt hat, hineinzusetzen. Ist die Person eher schüchtern oder mitteilhaftig? Zeigt sie ihren Alltag oder teilt sie nur ihre Arbeit? Dabei sollen außerdem die Besonderheiten von Social Media berücksichtigt werden, also z. B. andere Personen markieren, Emojis benutzen, Hashtags, Challenges etc.

4. Zum Abschluss können die Schülerinnen und Schüler sich ihre Accounts gegenseitig vorstellen und einander Feedback geben.

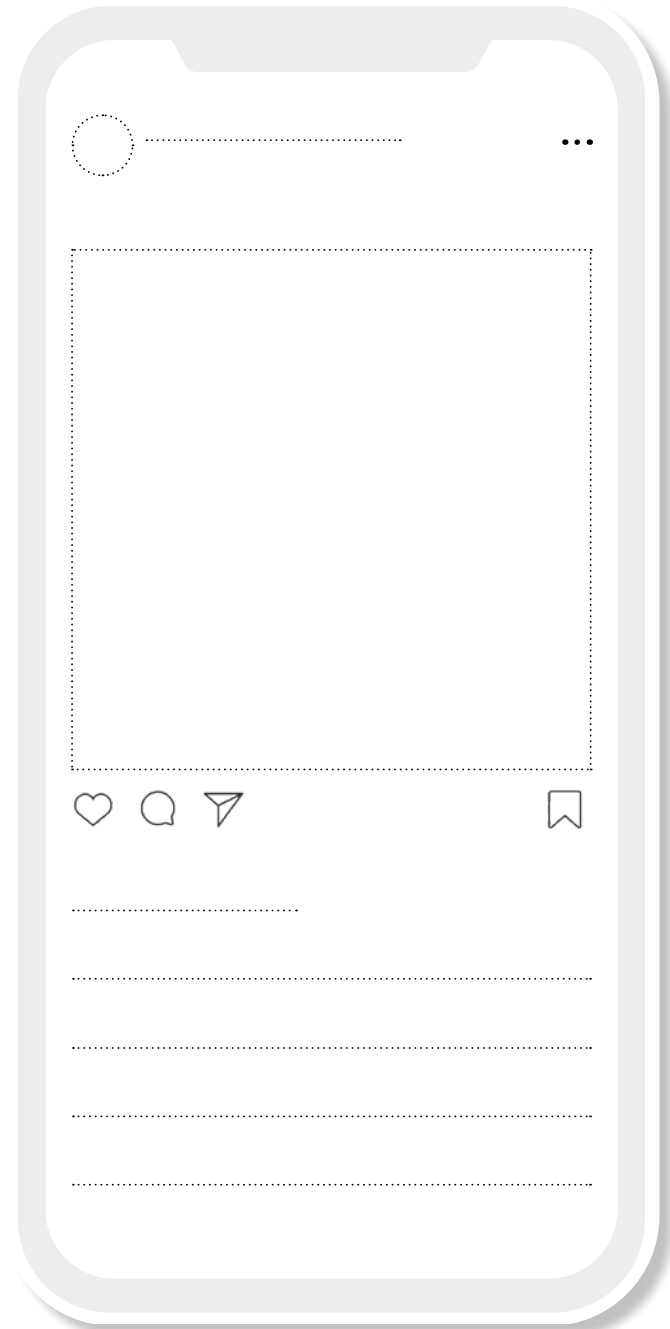
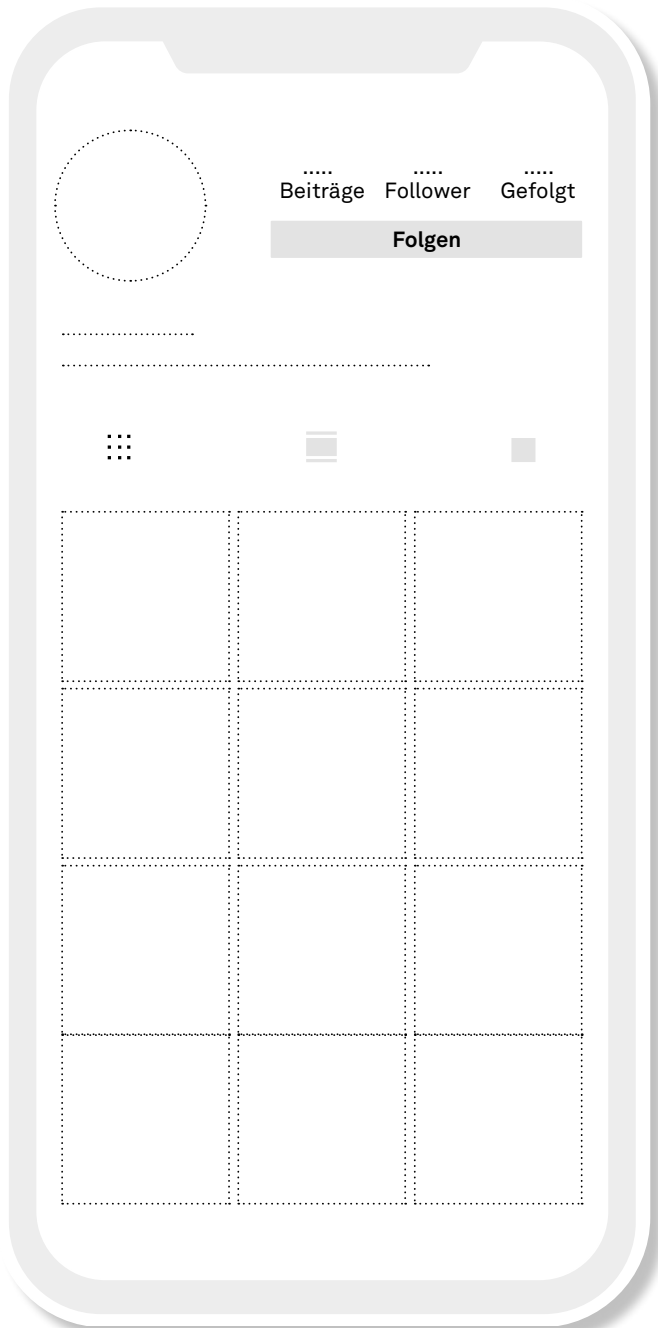
Inspiration gefällig?

Wie könnte der Instagram-Account von Kleopatra, Wolfgang Amadeus Mozart, William Shakespeare, Marie-Antoinette, Claude Monet, Ludwig van Beethoven, Marie Curie, Vincent van Gogh, Friedrich Schiller, Rosa Luxemburg, Marilyn Monroe, Simone de Beauvoir, Elvis Presley, John F. Kennedy, Mary Jackson, Nelson Mandela aussehen? Vielleicht bietet sich auch der Namensgeber oder die Namensgeberin der Schule an.

Erweiterung

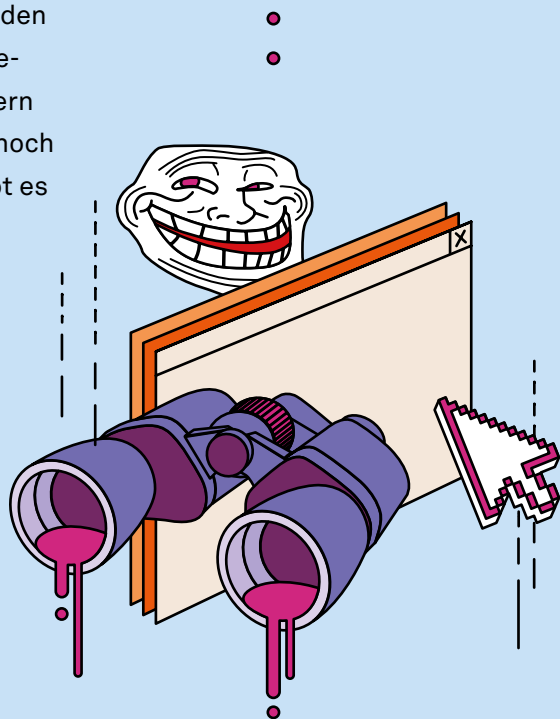
Und was sagt die Community? Die Schülerinnen und Schüler können die Übung noch weiterspinnen, indem sie sich Kommentare zu einzelnen Posts überlegen bzw. sich darüber Gedanken machen, wer mit wem im Austausch gestanden haben könnte.





Such-Profi

Wie kann ich gezielt Websites zu einem bestimmten Thema finden? Wie werden mir ausschließlich Definitionen angezeigt? Internet-Suchmaschinen liefern Antworten auf fast alle Fragen. Um noch erfolgreicher im Netz zu suchen, gibt es ein paar hilfreiche Tipps.



Kategorie

medial

Klassenstufe

Mittel- und Oberstufe

Vorbereitungszeit

10 Minuten

Dauer

45 Minuten

Benötigt werden

Internetzugang und Tablets

Betreuungsgrad

mittel

Die Klasse wird es lieben

Weil mithilfe einfacher Tipps spielerisch erlernt wird, wie man effektiver Internet-Suchmaschinen nutzt.

Lerneffekt

„Ich kann treffsicher Recherche im Internet betreiben und finde gute Ergebnisse und seriöse Quellen.“

So geht es

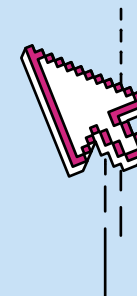
1. Die Stunde beginnt mit einer kleinen Einführung zum Thema Internet-Suchmaschinen. Vorab kann im Plenum darüber gesprochen werden, ob Schülerinnen und Schüler bereits spezielle Google-Tricks kennen. Dann gibt die Lehrkraft der Klasse die Such-Tipps aus der Innenseite der Karte an die Hand.

Achtung! Die Tipps funktionieren nur mit der Google-Suchmaschine, deshalb kann zu Beginn auch nochmals erwähnt werden, dass es grundsätzlich noch andere Suchmaschinen gibt. Gegebenenfalls kann dies auch zum Ende der Stunde noch einmal kritisch reflektiert werden (siehe Erweiterung).

2. Die Schülerinnen und Schüler bilden Paare und lösen gemeinsam verschiedene Such-Aufgaben. Die vorgeschlagenen Beispielaufgaben aus der Innenseite können dabei beliebig ergänzt oder abgeändert werden.

Erweiterung

Neben Google gibt es noch andere Suchmaschinen wie z. B. Safari, DuckDuckGo, Yahoo! oder Ecosia. Die Schülerinnen und Schüler können in Gruppen die verschiedenen Suchmaschinen testen und sie im Anschluss allen anderen vorstellen. Eine Gruppe kann außerdem recherchieren, welche Aspekte in Bezug auf die Nutzung der Google-Suchmaschine kritisch zu sehen sind.



Tipps zur Google-Suche

Innerhalb einer Website suchen

Wenn Du z. B. Informationen zu Tablets auf der Website der Hopp Foundation finden möchtest, gib bei Google ein: *Tablets site:www.hopp-foundation.de*

Adress-Suche

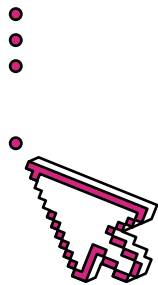
Lass Dir die URLs anzeigen, die ein bestimmtes Wort enthalten. Gib nach *inurl:* jeden beliebigen Suchbegriff ein, z. B. *inurl:Lerntipps*.

Rechnen mit Google

Gib einfach die Rechenaufgabe im Suchfeld ein und Google liefert das Ergebnis, z. B. die Aufgabe $(9-6)/3$.

Nach einer Datei suchen

Such direkt nach einer PDF-Datei, indem Du *filetype:pdf* hinter Dein Suchwort schreibst, z. B. *Klimawandel filetype:pdf*. Funktioniert auch für Excel (*filetype:xls*), MP3-Dateien (*filetype:mp3*) oder Worddokumente (*filetype:doc*).



Wörter in einer bestimmten Reihenfolge

Um nur Ergebnisse zu finden, die Wörter in einer bestimmten Reihenfolge enthalten, setze die Suchbegriffe in Anführungszeichen, z. B. *„Ich bin ein Berliner“*.

Definitionen

Willst Du schnell die Definition für ein Wort finden, schreibe *definiere:* vor Deinen Suchbegriff, z. B. *definiere: Rezipient*.

Begriffe ausschließen

Willst Du Lerntipps angezeigt bekommen, jedoch nicht zum Vokabellernen, google z. B. *Lerntipps -Vokabeln*.

Platzhalter

Du kannst die Wörter, an die Du Dich nicht mehr erinnerst, durch einen Platzhalter (mit dem Stern-Symbol) ersetzen. Wenn es z. B. um die besten, beliebtesten oder meist heruntergeladenen Apps zum Lernen ging, google einfach: *Die * Lern-Apps*.

Ähnliche Websites aufspüren

Coolen Blog gefunden? Mit dem Wort *related:* und dem Blognamen kannst Du ähnliche Websites aufspüren. So kannst Du die Inhalte verschiedener Seiten vergleichen, z. B. *related: Tablets für den Unterricht*.

Artikel mit gewissen Keywords

Lass Dir Artikel bzw. Websites anzeigen, die gewisse Wörter im Titel enthalten, z. B. *intitle:Klimawandel*.

Aufgaben

1. Lass Dir eine Definition vom Klimawandel anzeigen.

→ Lösungsweg: *Definitionen*

2. Suche nach einem Blogpost, der inhaltlich dem folgenden gleicht: <https://www.hopp-foundation.de/schule/unterstuetzung/design-thinking/>

→ Lösungsweg: *Ähnliche Websites aufspüren*

3. Löse die folgende Rechenaufgabe mit Google: $(17-22+9)/2$.

→ Lösungsweg: *Rechnen mit Google*

4. Suche nach Webseiten mit Informationen zum Klimawandel, die nicht das Wort „fake“ enthalten.

→ Lösungsweg: *Begriffe ausschließen*

5. Suche nach Websites, die über gesunde Ernährung schreiben.

→ Lösungsweg: *Adress-Suche*

6. Suche nach Webseiten, welche Henry Fords Aussage zitieren: „Wenn ich die Leute gefragt hätte, was sie wollen, hätten sie gesagt: schnellere Pferde.“

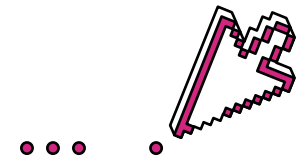
→ Lösungsweg: *Wörter in einer bestimmten Reihenfolge*

7. Suche nach einer PDF-Ausarbeitung, die den Klimawandel zum Inhalt hat.

→ Lösungsweg: *Nach einer Datei suchen*

8. Finde fünf Unterseiten mit dem Wort „Design Thinking“ auf www.hopp-foundation.de.

→ Lösungsweg: *Innerhalb einer Website suchen*



Wahr oder falsch?

Gerade wenn es um wichtige Entscheidungen geht oder wir uns über eine Sache eine eigene Meinung bilden möchten, sind wir auf Nachrichten und wissenschaftliche Fakten angewiesen. Aber leider sind diese nicht immer korrekt. Bei dieser Übung setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit dem Thema Fake News auseinander.

Kategorie
medial

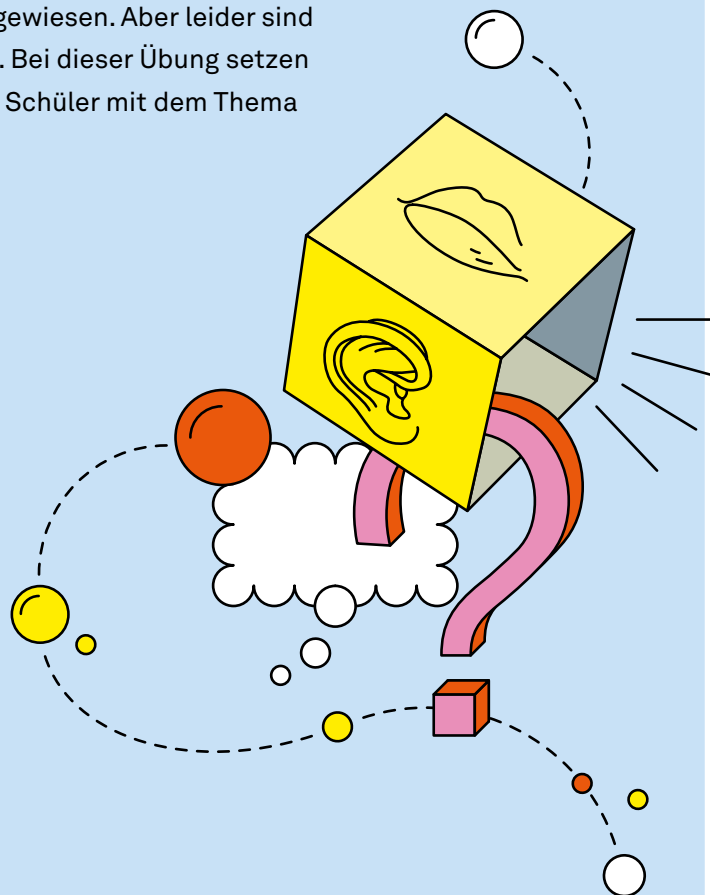
Klassenstufe
Mittel- und Oberstufe

Vorbereitungszeit
keine

Dauer
45 bis 60 Minuten

Benötigt werden
Internetzugang, Laptops oder Tablets, Beamer

Betreuungsgrad
hoch



Die Klasse wird es lieben

Weil Nachrichten allgegenwärtig sind und jeden Tag entschieden werden muss, was wahr und was falsch ist.

Lerneffekt

„Ich prüfe meine Quellen und hinterfrage Aussagen kritisch.“

So geht es

1. Die Stunde beginnt mit einer Einführung zum Thema Fake News. Nachdem mit den Schülerinnen und Schülern gesammelt wurde, was schon über das Thema bekannt ist, definiert die Lehrkraft den Begriff und ordnet ihn ein.

Spickzettel – Was sind Fake News?

Fake News sind absichtlich veröffentlichte Falschinformationen. Die Behauptungen stimmen nicht mit wissenschaftlich belegbaren oder öffentlich überprüfbaren Tatsachen überein. Meist geht es darum, dass sich falsche Behauptungen möglichst schnell viral über das Internet und soziale Medien verbreiten, um die Öffentlichkeit zu täuschen und zu manipulieren. Fake News sind häufig politisch motiviert, um gewisse Ziele zu erreichen (z. B. Anstieg der Wählerstimmen für eine Partei). Teilweise wird der Begriff selbst instrumentalisiert, um unbequeme Aussagen und Berichte von Kritikerinnen und Kritikern abzuwehren. Die Popularisierung des Begriffs begann in den USA während des Präsidentschaftswahlkampfes im Jahr 2016. Damals wurde der Ausdruck *Fake News* von einigen politischen Akteuren, einschließlich des damaligen Präsidentschaftskandidaten Donald Trump häufig verwendet, um Berichte und Medien, die ihn kritisierten oder negativ darstellten, in Verruf zu bringen.

2. Nun stellt die Lehrkraft sieben Tipps vor, um Fake News in Artikeln zu entlarven (siehe Innenseite). Die Tipps können projiziert werden, sodass sie während der Übung jederzeit nachgelesen werden können.

3. Die Schülerinnen und Schüler bilden kleine Gruppen (drei bis vier Personen) und erhalten jeweils zwei Schlagzeilen. Eine davon ist frei erfunden oder zumindest nicht ganz wahr, die andere ist eine wahre Nachricht.

Die Aufgabe der Schülerinnen und Schüler lautet, für jede Schlagzeile Begründungen und Fakten zu finden, die diese bewahrenheiten oder widerlegen. Dafür haben sie 15 Minuten Zeit. Sie sollen die Schlagzeile dafür aber nicht eins zu eins im Wortlaut mit einer Suchmaschine suchen.

4. Dann präsentieren die Teams ihre Schlagzeilen und Begründungen. Es stehen 20 Minuten zur Verfügung. Nach jeder Teampräsentation löst die Lehrkraft die Aufgabe auf.

5. Am Ende der Übung kann gemeinsam reflektiert werden: Was hat mich überrascht? Was kann ich für die Zukunft mitnehmen? Habe ich mich bereits mit Fake News auseinandergesetzt? Wo sind mir Fake News begegnet? Gibt es Grenzfälle zwischen wahr und falsch?

Erweiterung

Zum Abschluss der Übung kann auf Websites von Faktenprüfern, wie etwa [correctiv](#) für den deutschsprachigen Raum, verwiesen werden. Diese Seiten wurden initiiert, um Fehlinformationen zu bekämpfen und Menschen dabei zu unterstützen, zwischen vertrauenswürdigen Quellen und Fake News zu unterscheiden.

7 Tipps, um Fake News zu entlarven

1. Prüfe die Überschriften.

Sind sie sehr emotional oder über die Maßen reißerisch und sollen in erster Linie schockieren?

2. Wer hat es geschrieben?

Ist der Verfasser oder die Verfasserin namentlich genannt?

3. Nutze die Suchmaschine.

Mache den Faktencheck und suche verdächtige Schlagwörter aus dem jeweiligen Text.

4. Vertrauenswürdige URL?

Fake-News-Quellen nutzen gerne bekannte URLs und wandeln diese ab.

5. Impressum vorhanden?

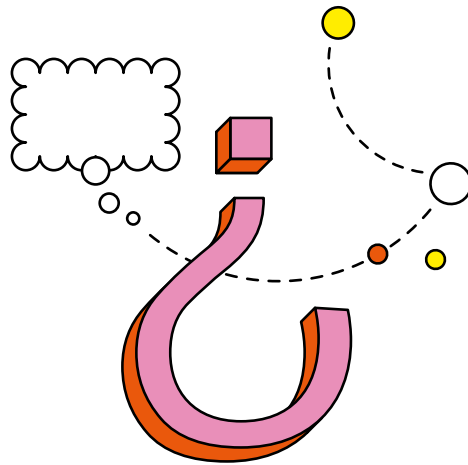
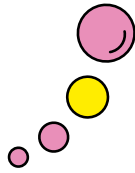
In Deutschland ist ein Impressum Pflicht, dieses sollte Kontaktdaten enthalten.

6. Kontrolliere die Bilder.

Sind es wirklich echte Fotos? Nutze zum Beispiel die Rückwärtssuche mit Google Bildersuche.

7. Prüfe die Quellen.

Gibt es Querverweise, die Zahlen, Daten, Fakten belegen?



Lösungen

1. a) falsch, b) wahr
2. a) wahr, b) falsch
3. a) falsch, b) wahr
4. a) wahr, b) falsch
5. a) falsch, b) wahr
6. a) falsch, b) wahr
7. a) falsch, b) wahr
8. a) falsch, b) wahr

Wahr oder falsch?

1

a) World Economic Forum sagt, dass Mode bis 2030 abgeschafft wird: „Alle Menschen werden eine Uniform tragen“

b) Müllberge aus Fast Fashion: Afrikas Second-Hand-Albtraum

2

a) Hausarrest für Katzen: Ausgehverbot für den Vogelschutz

b) Papst als Influencer? Franziskus' Jacke geht viral

3

a) Fleischverbot: Özdemir macht sein Ministerium vegetarisch

b) „Veggie Day“: Grüne wollen fleischlosen Tag in Kantinen

4

a) Weltrekord: 100-Jähriger läuft Marathon

b) Mainzer Klimakleber: Muss seine Hand wirklich amputiert werden?

5

a) Löwe bei Berlin entlaufen: PETA fordert Verbot von Wildtierhaltung

b) Mannheim: Flusspferde tummelten sich am Rhein

6

a) Klimawandel: Windparks verursachen Trockenheit

b) Erstes Steak aus dem 3D-Drucker ist da!

7

a) ZDF entlarvt die eigene Klimahysterie: „Vor 2000 Jahren lag die Durchschnittstemperatur etwa um 2 Grad höher als heute“

b) Klimawandel: Auf der Erde war es meist eher heiß als kalt

8

a) Marine Le Pen: „Ich werde Frankreich vor der neuen Weltordnung retten. Macron wird verhaftet werden.“

b) Angst vor Weltuntergang? Apokalypse-Institut Heidelberg eröffnet

Perfect Match!

Hier findet jeder Topf seinen Deckel. Die Schülerinnen und Schüler helfen sich zunächst gegenseitig dabei, einen Begriff auf ihrem Rücken zu erraten. Anschließend machen sie sich auf die Suche nach einer Person, deren Begriff mit dem eigenen ein Wortpaar bildet.



Kategorie

sozial

Klassenstufe

Unter- und Mittelstufe

Vorbereitungszeit

keine

Dauer

20 bis 45 Minuten

Benötigt werden

Stifte, Papier und Tesafilm oder Post-its

Betreuungsgrad

mittel

Die Klasse wird es lieben

Weil hier der Spaß von „Wer bin ich?“ mit der Chance, andere besser kennenzulernen, verbunden wird.

Lerneffekt

„Ich lerne meine Mitschülerinnen und Mitschüler besser kennen.“

So geht es

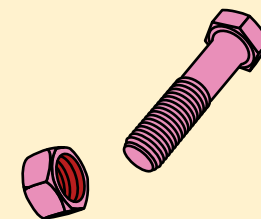
1. Die Schülerinnen und Schüler überlegen sich Wortpaare und schreiben die einzelnen Begriffe auf verschiedene Zettel, z. B. *Topf* auf den einen und *Deckel* auf einen anderen. Es werden so viele zusammengehörige Begriffe eingesammelt, dass alle einen ziehen können. Die noch übrigen Zettelpaare können für eine weitere Spielrunde zurückgehalten werden.

2. Jede Person zieht einen Zettel und befestigt diesen auf dem Rücken eines Mitschülers oder einer Mitschülerin, ohne den Begriff zu verraten oder den Zettel vorher zu zeigen.

3. Nun laufen alle im Raum herum, suchen sich einen Gesprächspartner oder eine -partnerin: Jede Person darf drei geschlossene Ja/Nein-Fragen stellen, um herauszufinden, was auf dem eigenen Rücken steht. Wurde der Begriff nicht erraten, darf sie sich einen neuen Partner oder eine neue Partnerin aussuchen. Ist diese erste Aufgabe gelöst, geht es auf die Suche nach dem passenden Partner-Begriff.

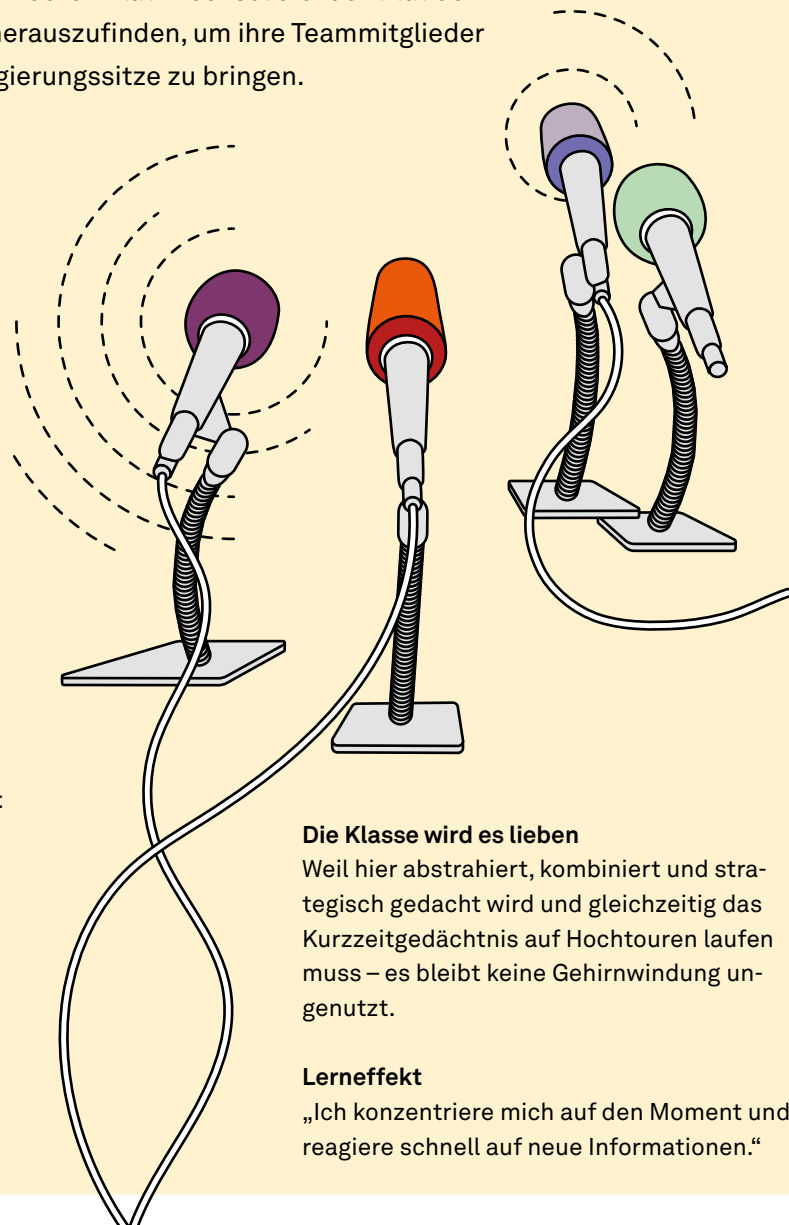
4. Wenn sich die Paare gefunden haben, tauschen sie sich in einem Gespräch aus und versuchen drei Gemeinsamkeiten über sich herauszufinden. Das können Charaktereigenschaften, Hobbies, Lieblingsgerichte, Urlaubsziele, Helden der Kindheit etc. sein.

Tip! Vielleicht gelingt es, das Gespräch an dem eigenen Wortpaar auszurichten, dann ist es nicht zwingend, Gemeinsamkeiten zu finden, vielmehr können auch Sichtweisen ausgetauscht werden. Beispielsweise *Topf und Deckel*: Kochst Du gerne und wenn ja, was? Glaubst Du daran, dass es für jeden eine bessere Hälfte gibt, oder ist das eine veraltete Sichtweise? Ist es Dir wichtig, immer den passenden Deckel zu einem Topf zu verwenden oder bist Du eher für Improvisation?



Auf die Plätze!

Eine Regierung muss gebildet werden und es sind vier Plätze zu besetzen. Aber wie genau läuft die Sitzvergabe? Bei dieser Übung treten zwei Teams gegeneinander an und versuchen durch Platzwechsel die Identität der Mitspielenden herauszufinden, um ihre Teammitglieder dann auf die Regierungssitze zu bringen.



Kategorie
sozial

Klassenstufe
Mittelstufe

Vorbereitungszeit
keine

Dauer
20 bis 30 Minuten

Benötigt werden
Zettel und Stift

Betreuungsgrad
mittel

Die Klasse wird es lieben

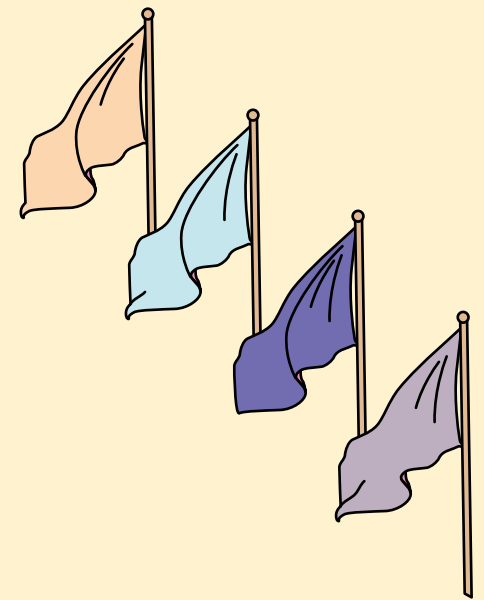
Weil hier abstrahiert, kombiniert und strategisch gedacht wird und gleichzeitig das Kurzzeitgedächtnis auf Hochtouren laufen muss – es bleibt keine Gehirnwindung ungenutzt.

Lerneffekt

„Ich konzentriere mich auf den Moment und reagiere schnell auf neue Informationen.“

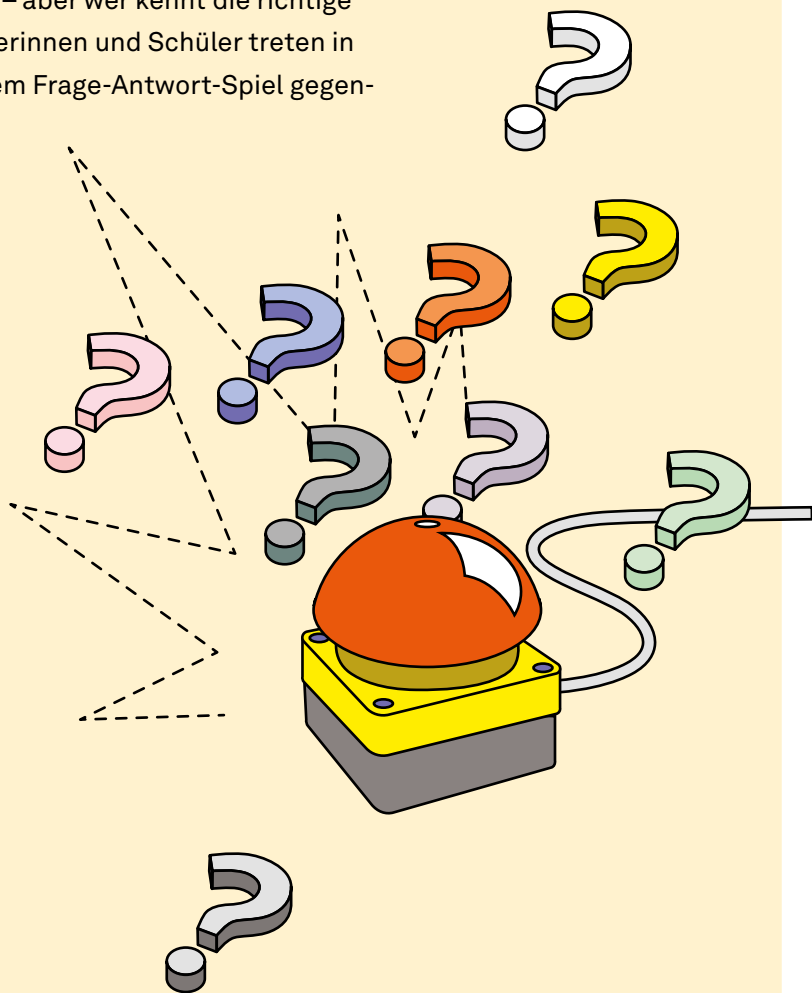
So geht es

1. Zunächst gibt es einen kleinen Aufbau: Im Klassenraum werden die Stühle in einem Halbkreis aufgestellt, vor diesem werden vier weitere Stühle platziert. Achtung! Es muss im Halbkreis einen Stuhl mehr als Mitspielende geben.
2. Alle schreiben ihren Namen auf einen Zettel und anschließend zieht jede Schülerin und jeder Schüler einen Namen. Dieser ist nun für die kommende Übung der eigene neue Name. Falls sich jemand selbst zieht, wird noch einmal gezogen und der eigene Name wandert zurück in den Lostopf.
3. Dann wird die Klasse in zwei Teams aufgeteilt (A und B). Im Stuhlkreis sitzen die Schülerinnen und Schüler im Wechsel A-B-A-B. Ein Stuhl muss leer bleiben. Auf den vier Regierungsplätzen sitzen ebenfalls Teammitglieder im gleichen Wechsel A-B-A-B, sodass hier alle Plätze belegt sind.
4. Das Ziel jedes Teams ist es, die Regierung vollständig zu besetzen.
5. Die Person im halben Stuhlkreis, die neben sich einen leeren Stuhl hat, ruft einen Namen auf. Die Person, die diesen Namen gezogen hat, muss aufstehen und sich neben sie setzen. Dann fährt die Person, die nun neben einem leeren Stuhl sitzt, fort und ruft ihrerseits einen Namen usw. Die Kunst besteht also darin, zunächst die „neuen“ Namen herauszufinden und sich diese gut zu merken, um die Mitglieder des gegnerischen oder auch des eigenen Teams strategisch zu sich zu rufen.
6. Gewonnen hat am Ende das Team, dessen Mitglieder als erstes alle auf den Regierungssitzen Platz genommen haben.



Wisst Ihr das?

Fragen über Fragen – aber wer kennt die richtige Antwort? Die Schülerinnen und Schüler treten in zwei Teams bei einem Frage-Antwort-Spiel gegeneinander an.



Kategorie
sozial

Klassenstufe
Mittelstufe

Vorbereitungszeit
keine

Dauer
45 Minuten

Benötigt wird
kein Material

Betreuungsgrad
mittel

Die Klasse wird es lieben
Weil hier Teamarbeit und Wissen miteinander verknüpft werden.

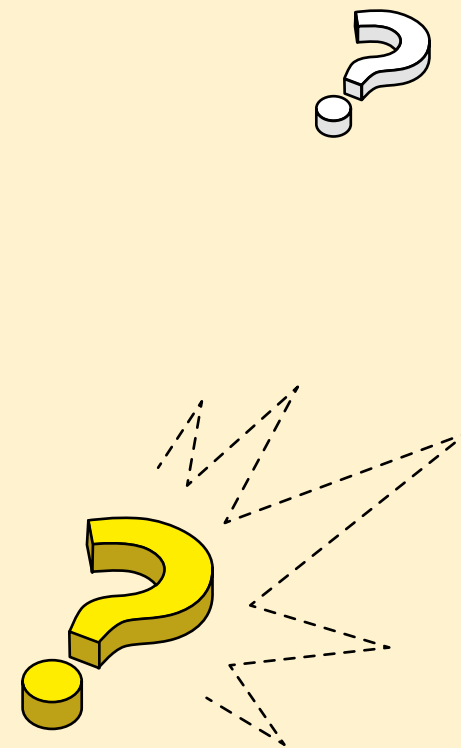
Lerneffekt
„Ich kann mit meinem Wissen punkten.“

So geht es

1. Die Klasse wird in zwei Teams (A und B) eingeteilt, von denen sich jedes überlegt, welche Fragen es dem anderen Team stellen will. Es können Fragen zum Schulstoff oder aus frei ausgewählten Bereichen sein. Die Lehrkraft darf in jedes Team zwei Fragen mit einbringen. Für die Vorbereitung stehen 20 Minuten zur Verfügung.

2. Dann geht es los. Die Teams stellen sich im Wechsel ihre Fragen. Wenn beispielsweise Team A beginnt und Team B eine Frage richtig beantwortet, bekommt dieses einen Punkt. Kann Team B die Frage nicht beantworten, darf es entscheiden, ob Team A wohl die Antwort auf die eigene Frage kennt und es auffordern, diese zu beantworten. Hat das Team geblufft und kann die Frage nicht beantworten, kann Team B dennoch den Punkt gewinnen, andernfalls geht er an Team A. Geht Team B davon aus, dass Team A die Antwort kennt, fordert es Team A nicht zur Beantwortung der Frage auf. In diesem Falle bleibt die Frage erst einmal unbeantwortet und es gibt keinen Punkt.

3. Gewonnen hat das Team mit den meisten Punkten. Gespielt wird, bis alle Fragen beantwortet wurden.



Die Zeit läuft

Ein strenges Zeitlimit und eine selbst zusammengestellte Präsentation, die nur aus Bildern besteht, sind bei dieser Übung alles, was im Wesentlichen benötigt wird. Die Schülerinnen und Schüler präsentieren sich gegenseitig ein Thema ihrer Wahl.

Kategorie
sprachlich

Klassenstufe
Mittel- und Oberstufe

Vorbereitungszeit
keine

Dauer
45 bis 90 Minuten

Benötigt werden
ein Präsentationstool,
Internetzugang,
Laptops oder Tablets, Beamer

Betreuungsgrad
hoch

Die Klasse wird es lieben

Weil es hier noch weniger Text braucht als bei einem Instagram-Post, aber die Inhalte genauso frei bestimmt werden dürfen.

Lerneffekt

„Ich kann unter Zeitdruck eine Präsentation vorbereiten und halten.“

So geht es

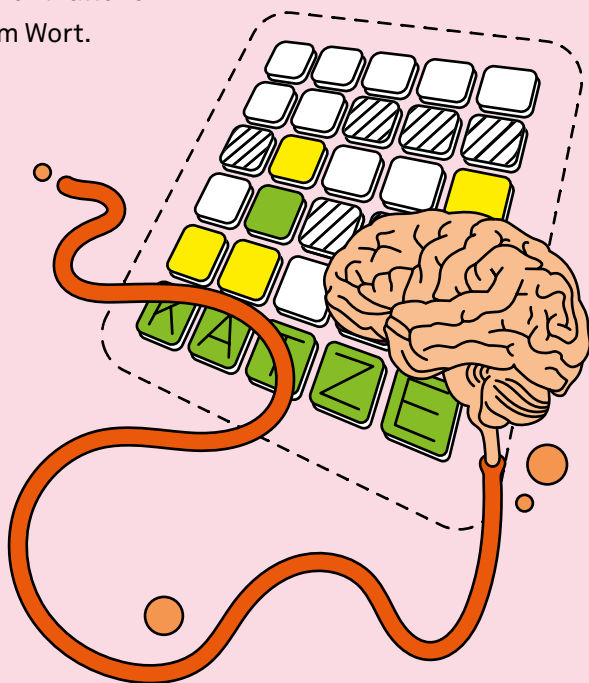
1. Die Schülerinnen und Schüler suchen sich ein Thema aus, mit dem sie gut vertraut sind und über das sie schon immer einmal ein Referat halten wollten.
2. Sie erstellen dazu eine Präsentation mithilfe von PowerPoint oder einem anderen Programm. Diese soll nur aus Bildern bestehen, anhand derer sich das Thema leicht erklären lässt. Zur Vorbereitung stehen 25 bis 30 Minuten zur Verfügung und es dürfen maximal 20 Folien verwendet werden.
3. Im Anschluss dürfen sich Freiwillige melden, die das Thema anhand der Bilder frei referieren möchten, oder es wir gelöst.
4. Jede Folie darf nur 20 Sekunden sichtbar sein und soll dann wechseln. Je nach Tool kann dies vorab im Präsentationsmodus automatisch eingestellt werden.

Inspiration gefällig?

Mögliche Themenfelder für die Präsentation: Serien, Filme, Computerspiele, Reiseziele, Hobbys, Tiere, Stars und Prominente aus den Bereichen Musik, Film, Youtube, Sport etc., Nachhaltigkeit und Artenschutz, Gesundheit, Familie und Freunde, Aktuelles, Ernährung.

Finde das Codewort!

Sechs Runden, fünf Buchstaben – ein Wort. Die Schülerinnen und Schüler haben sechs Versuche, um ein Codewort zu entschlüsseln. Nach jedem Versuch gibt es Hinweise zu den enthaltenen Buchstaben und ihrer Position im Wort.



Kategorie
sprachlich

Klassenstufe
Mittelstufe

Vorbereitungszeit
keine

Dauer
20 bis 45 Minuten

Benötigt werden
Papier und Stift oder eine Tafel

Betreuungsgrad
mittel bis hoch

Die Klasse wird es lieben

Weil hier das ABC eines guten Spiels befolgt wird: Es ist einfach, logisches Denken punktet, aber eine Portion Glück darf nicht fehlen.

Lerneffekt

„Ich kann durch das Ausschlussprinzip Lösungen finden.“

So geht es

1. Zu Beginn werden sechs Reihen mit je fünf Kästchen auf ein Blatt oder an die Tafel gezeichnet (siehe Illustration).

2. Die Lehrkraft oder eine ausgewählte Person (Person A) denkt sich ein Wort aus, das aus fünf Buchstaben besteht und hält es geheim. Es muss sich um ein Wort handeln, das es tatsächlich gibt und allen geläufig ist. Als kleine Hilfestellung kann die Wortart verraten werden.

3. Nun versucht die Klasse, das Codewort zu erraten, indem sie sich auf ein Wort mit passender Länge einigt, das von Person A in die Kästchen eingetragen wird.

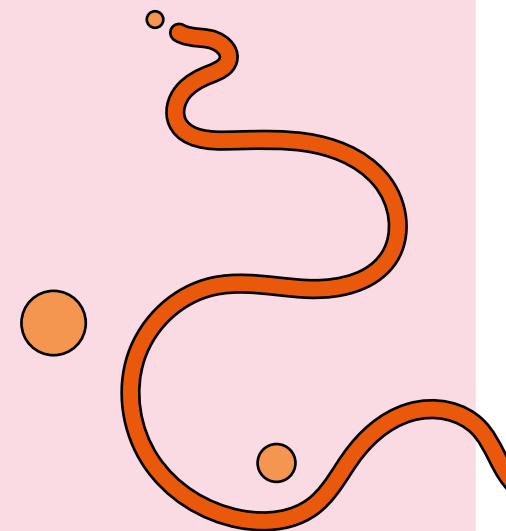
4. Dann markiert Person A dieses Wort nach folgendem Schema: Buchstaben, die das Codewort zwar enthält, die jedoch an der falschen Position stehen, werden gelb markiert. Buchstaben im vorgeschlagenen Wort, die nicht im Codewort vorkommen, werden gestrichen. Die Umlaute Ä, Ö, Ü zählen als einzelne Buchstaben und werden nicht in AE, OE, UE umgewandelt.

5. So geht es mit weiteren Wortvorschlägen Reihe für Reihe weiter, bis das gesuchte Wort entweder erfolgreich entschlüsselt wurde oder aber die sechs Versuche aufgebraucht sind.

Inspiration gesucht?

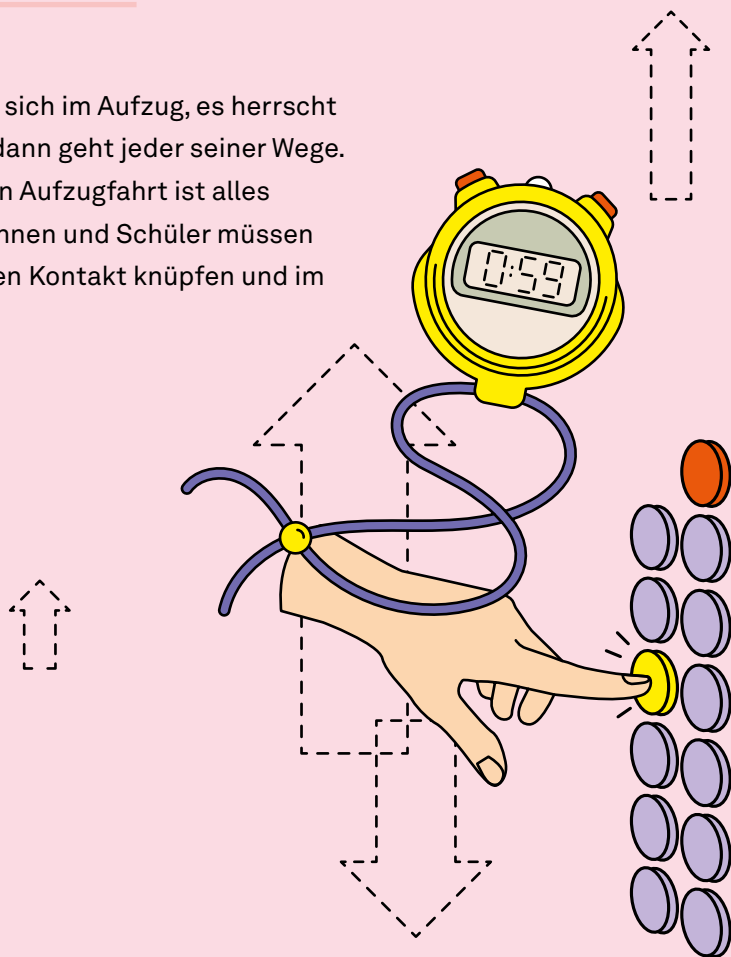
Diese Wörter könnten erraten werden: Harfe, Beton, Biene, Abend, Ärmel, Fuchs, Geist, Glück, Handy, Höhle, Hülle, Venus, eckig, braun, sanft, hexen, boxen, essen.

Tipp! Das Spiel kann nach einer Einführungsrunde im Plenum auch in kleinen Gruppen gespielt werden. Es ist auch möglich, ein Codewort aus einer Fremdsprache zu suchen.



Im Lift nach oben

Zwei Fremde treffen sich im Aufzug, es herrscht peinliche Stille und dann geht jeder seiner Wege. Bei dieser imaginären Aufzugfahrt ist alles anders! Die Schülerinnen und Schüler müssen in kürzester Zeit einen Kontakt knüpfen und im Gedächtnis bleiben.



Kategorie
sprachlich

Klassenstufe
Mittel- und Oberstufe

Vorbereitungszeit
keine

Dauer
45 bis 60 Minuten

Benötigt werden
Papier und Stift

Betreuungsgrad
hoch

Die Klasse wird es lieben
Weil hier jede Minute zählt.

Lerneffekt
„Ich kann andere in kürzester Zeit von mir oder einer Sache begeistern.“

Kann kombiniert werden mit
Feedback-Booster

So geht es

1. Die Schülerinnen und Schüler sollen sich folgendes Szenario vorstellen: Sie treffen in einem Aufzug auf eine fremde Person und haben die Chance, sich so zu präsentieren, dass sie ihrem Gegenüber positiv im Gedächtnis bleiben – idealerweise erzeugen sie sogar Neugier für ein intensiveres Kennenlernen. Alternativ können sie sich auch vorstellen, dass sie jemanden treffen, bei dem sie sich für einen Job bewerben möchten.

Die Lehrkraft kann für die Vorbereitung folgende Leitfragen zur Orientierung vorgeben: Wer bin ich? Was macht mich aus? Was sind meine Stärken? Warum macht es Spaß, mit mir Zeit zu verbringen wie auch zusammenzuarbeiten? Was ist überraschend an mir? Gibt es Anekdoten oder Beispiele, die das veranschaulichen? Für die Vorbereitung stehen fünf Minuten zur Verfügung.

2. Im nächsten Schritt betreten alle Schülerinnen und Schüler nacheinander den imaginären Aufzug und stellen sich vor. Die Lehrkraft stoppt die Zeit und beendet nach 60 Sekunden die Selbstpräsentation durch ein Signal.

3. Wenn sich alle aus der Klasse vorgestellt haben, kann gemeinsam reflektiert werden: Was ist besonders im Gedächtnis geblieben? Waren es eher Ausdrucksweisen? Gesten? Oder war es etwas Strukturelles, Inhaltliches? War die Minute ausreichend für die Selbstpräsentation?

Variante

Die Schülerinnen und Schüler können einen Elevator Pitch zu einem Produkt ihrer Wahl halten. Dazu kann die Lehrkraft vorab diesen Begriff einführen. Unter ihm wird eine Präsentation verstanden, die dazu dienen soll, Investoren oder Vorgesetzte – in jedem Fall Personen, die viel beschäftigt sind und nur wenig Zeit haben – von einer Geschäftsidee oder einem Produkt mit wenigen prägnanten Worten zu überzeugen.

Tipp! Einprägsamkeit sticht Vollständigkeit! Diese Übung bzw. ein Elevator Pitch hat nicht zum Ziel, alle wichtigen Fragen zu beantworten. Ziel ist es, einen ersten persönlichen Kontakt herzustellen, neugierig zu machen, Emotionen hervorzurufen und beim Gegenüber die Bereitschaft für ein ausführlicheres Gespräch zu wecken.

Übrigens: Für einen Elevator Pitch kann die AIDA-Formel als Orientierungshilfe dienen. AIDA ist ein Akronym aus den Anfangsbuchstaben von vier Schlagworten, die die wichtigsten Stufen für eine erfolgreiche Werbung bezeichnen.

Awareness: Aufmerksamkeit erzeugen

Interest: Interesse wecken

Desire: Verlangen auslösen

Action: zur Handlung auffordern

Noch nie gehört?

Jemand ist defätistisch, honett oder ein Hypochonder? Fremdwörter gibt es viele, aber was sie bedeuten, ist manchmal nur wenigen geläufig. Bei diesem Spiel geht es darum, Fremdwörter und deren Bedeutung zu erraten.



Kategorie
sprachlich

Klassenstufe
Unter- und Mittelstufe

Vorbereitungszeit
keine

Dauer
20 bis 45 Minuten

Benötigt werden
Zettel und Stift,
digitales oder analoges Wörterbuch

Betreuungsgrad
mittel

Die Klasse wird es lieben
Weil sie neue Wörter auf eine neue Art und Weise kennenlernt und auch das Herleiten der Begriffe Spaß macht.

Lerneffekt
„Ich lerne unbekannte Fremdwörter kennen.“

So geht es

1. Mithilfe eines Wörterbuchs sucht sich jede Schülerin und jeder Schüler in Stillarbeit ein Fremdwort aus. Es sollte möglichst schwierig und unbekannt sein. Zusätzlich zu seiner richtigen Definition werden noch zwei Definitionen von anderen Wörtern der gleichen Wortart ausgewählt. Alles wird auf einen Zettel notiert. Dafür stehen fünf bis zehn Minuten zur Verfügung. Alternativ können sich die Schülerinnen und Schüler auch in kleinen Gruppen (bis zu vier Personen) zusammenfinden. In diesem Fall einigt sich jede Gruppe auf ein Wort und achtet darauf, dass die anderen nichts hören.

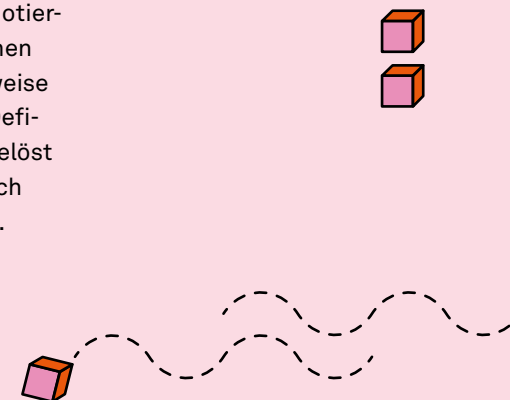
2. Dann beginnt das Raten. Es kann mit der ganzen Klasse gespielt werden oder die Gruppen treten gegeneinander an. Eine Schülerin oder ein Schüler liest das notierte Fremdwort mitsamt den Definitionen vor. Der Rest der Klasse beziehungsweise die anderen Gruppen raten, welche Definition die richtige ist. Dann wird aufgelöst und das nächste Fremdwort kann nach dem gleichen Prinzip erraten werden.

Beispiel „ranzionieren“

- a. Kriegsgefangene durch Loskauf oder Austausch befreien (richtig)
- b. Angespannt, aufmerksam spähend schauen (falsch)
- c. Ungehemmt schwatzen (falsch)

Variante

Alternativ können sich die Schülerinnen und Schüler selbst falsche Definitionen ausdenken. Dafür müssen sie nicht nur erfinderisch sein, sondern auch den Duden-Stil möglichst genau imitieren.



Mini-Märchen

Kurz und bündig. Zwischen „Es war einmal“ und „Wenn sie nicht gestorben sind“ liegen ganz schön viele Wörter. Die Mini-Märchen verzichten auf jeglichen Schnickschnack. Die Schülerinnen und Schüler schreiben kleine Geschichten, die nicht mehr als 25 Wörter lang sein dürfen und noch dazu unterhaltsam sind.



Kategorie
sprachlich

Klassenstufe
Unter- und Mittelstufe

Vorbereitungszeit
keine

Dauer
20 bis 45 Minuten

Benötigt werden
Stift und Papier

Betreuungsgrad
hoch

Die Klasse wird es lieben

Weil hier die Würze in der Kürze liegt und der Fantasie keine Grenzen gesetzt sind.

Lerneffekt

„Ich kann mit wenigen Worten eine ganze Geschichte erzählen.“

So geht es

1. Die Lehrkraft liest zwei bis drei Mini-Märchen vor (siehe Beispiele rechts). Die Klasse analysiert daraufhin die Struktur der Geschichten und sammelt die entscheidenden Merkmale. Wenn die Schülerinnen und Schüler nicht alle erkennen, können sie von der Lehrkraft ergänzt werden.

Merkmale

- Die Geschichten bestehen aus maximal fünf Sätzen.
- Die Sätze sind häufig elliptisch.
- Das Ende ist unerwartet.
- Die Geschichte ist abgeschlossen.
- Die Geschichte besteht aus maximal 25 Wörtern.

2. Die Schülerinnen und Schüler schreiben nun selbst Mini-Märchen nach dem oben genannten Muster.

3. Am Ende dürfen Freiwillige ihre Geschichte vorlesen.

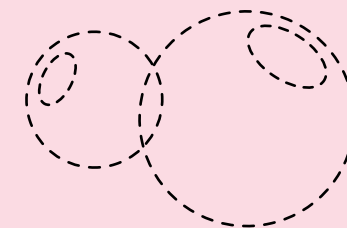
Einige Beispiele

Der Tisch ist für Sieben gedeckt. Es gibt nur kleine Portionen, aber es schmeckt. Nachdem sie von allem gekostet hat, legt sich Schneewittchen ins Bett.

Aschenputtel, Dornröschen und Rapunzel sind auf dem Ball. Sie tanzen mit Froschkönig, Elvis und Miss Piggy zu der Musik der Prinzen. Es ist schmutziger Donnerstag.

Alexander gibt eine Party zu seinem 40. Geburtstag. In all den Jahren konnte er nur neunmal an seinem Geburtstag feiern. Es ist der 29. Februar.

Das war ein langer Tag. So lang wie ein ganzes Leben. Zufrieden schloss sie die Augen. Die Eintagsfliege.



Songtexte unter der Lupe

Das Lied, das wir schon hundertmal gehört und achtlos mitgesungen haben, erscheint urplötzlich in neuem Licht: Was singen die da eigentlich? Hinter der Gute-Laune-Melodie verbirgt sich eine melancholische Botschaft, das Liebeslied ist eigentlich gar keines und ein anderer Song erzählt eine ganze Geschichte. Hier analysieren die Schülerinnen und Schüler Liedtexte.



Kategorie
sprachlich

Klassenstufe
Unter- bis Oberstufe

Vorbereitungszeit
keine

Dauer
20 bis 45 Minuten

Benötigt werden
Songtexte zum Analysieren, Laptop oder Tablet zum Musik abspielen, Streamingdienst oder Lied als Datei, Lautsprecher

Betreuungsgrad
gering

Die Klasse wird es lieben
Weil durch die Textanalyse klar wird, warum es in ihren Lieblingssongs wirklich geht.

Lerneffekt
„Ich verstehe die Botschaften hinter verschiedenen Liedtexten.“

So geht es

1. Die Lehrkraft spielt zu Beginn der Stunde ein Lied vor, das die Schülerinnen und Schüler aus ihrem Alltag kennen.

2. Nun haben alle drei Minuten Zeit, um in Einzelarbeit zu notieren, was aus ihrer Sicht die Hauptbotschaft des Liedes ist. Dann projiziert die Lehrkraft den Liedtext via Beamer an die Wand oder verteilt ihn ausgedruckt an die Klasse. Anschließend haben alle noch einmal zehn Minuten Zeit, den Text genauer zu analysieren. Dabei können, in Einzel- oder in Partnerarbeit, folgende Leitfragen beantwortet werden: Um was geht es in dem Lied? Welche Stimmung erzeugt der Text? Passt sie zur Melodie? Was könnte der Anlass für das Schreiben des Liedes gewesen sein? Gibt es etwas, das ich nicht verstehen kann oder wofür ich Hintergrundinfos bräuchte? Welche Begriffe oder Liedzeilen stechen besonders hervor?

3. Im Anschluss bespricht die Klasse gemeinsam den Text. Falls es bei einem Text nützliche Zusatzinfos gibt (z. B. Ost-West-Konflikt bei „99 Luftballons“), dann kann die Lehrkraft diese mit der Klasse besprechen. Die Stunde endet mit einer Reflexion: Hat sich meine Meinung über das Lied nun verändert, mag ich es nach der Textanalyse mehr oder weniger? Dann kann das Lied noch einmal abgespielt werden.

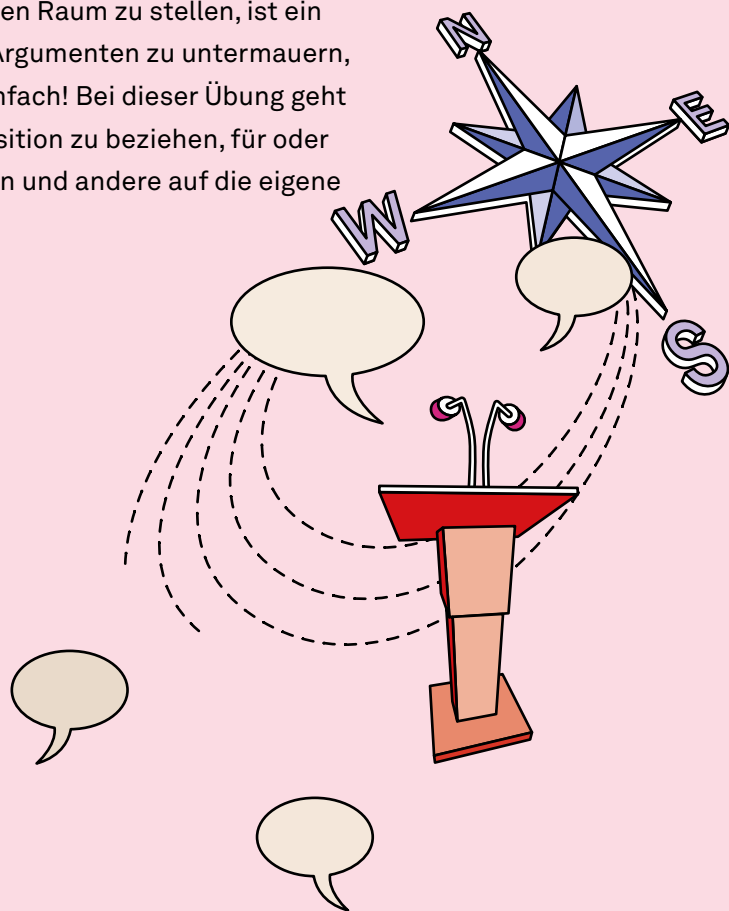
Tip! Es können auch englische oder französische Lieder ausgewählt werden.

Lieder für die Analyse

Haus am See – Peter Fox
99 Luftballons – Nena
Nur in meinem Kopf – Andreas Bourani
Horizont – Udo Lindenberg
Der Weg – Herbert Grönemeyer
Ein Teil – Cro
Alles aus Liebe – Die Toten Hosen
Stadt – Cassandra Steen feat. Adel Tawil
Astronaut – Sido feat. Andreas Bourani
Wolke 4 – Philipp Dittberner
Atemlos – Helene Fischer
Oma – Shindy
Ich mag's – Jeremias
Oft gefragt – AnnenMayKantereit
Die perfekte Welle – Juli
Laura – Prinz Pi
Nur noch kurz die Welt retten – Tim Bendzko
Au revoir – Mark Forster
Weck mich auf – Samy Deluxe
El Presidente – Marteria
Frei – Alli Neumann
Halb so viel – Lea
Alles helal – Elif

Pro oder Kontra?

Behauptungen in den Raum zu stellen, ist ein Leichtes – sie mit Argumenten zu untermauern, gar nicht mal so einfach! Bei dieser Übung geht es darum, klare Position zu beziehen, für oder gegen etwas zu sein und andere auf die eigene Seite zu ziehen.



Kategorie
sprachlich

Klassenstufe
Unter- bis Oberstufe

Vorbereitungszeit
keine

Dauer
60 bis 90 Minuten

Benötigt werden
Zettel, Stift, Internetzugang, Laptops oder Tablets

Betreuungsgrad
mittel bis hoch

Die Klasse wird es lieben

Weil Diskutieren gelernt sein will und eine gute Diskussionskultur unser Leben besser macht!

Lerneffekt

„Ich kann mit Argumenten andere von etwas überzeugen ... und bin bereit, meine Meinung zu ändern, wenn mich andere Positionen zu neuen Einsichten bringen.“

So geht es

1. Die Lehrkraft teilt die Klasse in zwei Gruppen ein: Gruppe A vertritt die Pro- und Gruppe B die Kontra-Seite.

2. Eine Aussage wird vorgegeben, die entweder verteidigt oder abgelehnt werden kann. Dafür kann die Klasse vorab eigene Aussagen sammeln oder die nebenstehenden Äußerungen nutzen.

3. Anschließend überlegt sich jede Gruppe eine Strategie, um die andere zu überzeugen. Sie sammelt Argumente, die ihre Position bekräftigen, und untermauert sie z. B. mit Daten und Fakten, persönlichen Erlebnissen, sucht Zitate von Fachleuten oder andere Expertisen zum Thema. Für die Vorbereitung stehen circa 20 Minuten zur Verfügung.

4. Hat sie ihre Strategie erarbeitet, wählt jede Gruppe unter ihren Mitgliedern bis maximal drei Personen aus, die in der Diskussionsrunde abwechselnd für ihre Seite argumentieren.

5. Gruppe A und Gruppe B stellen im Wechsel ihre Argumente vor. Insgesamt sollte die Dauer von maximal 15 Minuten nicht überschritten werden (für drei Runden zu einem Thema mit zwei Gruppen).

6. Die Schülerinnen und Schüler, die keine Argumente vortragen, hören aufmerksam zu, machen sich Notizen und haben die Möglichkeit, sich in einer Abschlussrunde einzubringen. Für diese Runde sollte ein Zeitlimit festgelegt werden, damit die Diskussion nicht ausufert.

7. Zum Ende der Stunde wird gemeinsam reflektiert: Wie war die Übung für mich? Wie war es, die eigene Meinung zu vertreten? Wie war es ggf., eine Meinung zu verteidigen, die spontan nicht meine war? Wann bin ich bereit dazu, die eigene Meinung zu überdenken oder gar zu ändern? Gab es einen solchen Moment?

Aussagen für Pro- und Kontra-Diskussionen

- Es ist gesünder, sich vegan zu ernähren.
- Wir sollten nur Produkte aus der unmittelbaren Umgebung konsumieren, um die Umwelt weniger zu belasten.
- Social Media macht die Menschen klüger.
- Social Media hat zwischenmenschliche Beziehungen verbessert.
- Drohnen sollten Paketboten ersetzen, damit Lieferungen effizienter werden.
- Der technische Fortschritt hat die Menschheit vorangebracht.
- Homeschooling und Homeoffice stehen Präsenzunterricht und Büroarbeit in nichts nach.
- Jeder Mensch sollte alle paar Jahre eine Fernreise unternehmen.
- Kreuzfahrten müssen verboten werden.
- Zoos sind nicht mehr zeitgemäß.

Tip! Für die Abschlussrunde ist es möglich, verschiedene Argumentationsrollen zu verteilen, um möglichst viele Perspektiven in die Diskussion miteinfließen zu lassen. Siehe Innenseite.

Schlüpf in die Rolle

Wer behält den Überblick? Wer bedenkt alles, was schiefgehen könnte, und wer sieht all die positiven Seiten? Mithilfe dieser Farbtypen können die Schülerinnen und Schüler in eine Rolle schlüpfen, die ihre Argumentationsweise beeinflusst. Es können sowohl ausgewählte als auch alle Rollen vergeben werden.

Ein Beispiel: „Zoos sind nicht mehr zeitgemäß.“

Analytisch: „Im Zoo wird das Weiterleben von seltenen Arten gesichert, andererseits leben Tiere nicht in ihrem natürlichen Umfeld und oftmals nicht unter optimalen Bedingungen.“

Emotional: „Meine Lieblingstiere sind Elefanten! Ohne Zoos könnte ich sie nie ohne eine lange Flugreise sehen.“

Kritisch: „Das Geld für den Unterhalt der Zoos sollte besser direkt in den Artenschutz freilebender Tiere investiert werden.“

Optimistisch: „Kinder und Erwachsene lernen die Tiere im Zoo kennen und lieben und setzen sich dann verstärkt für Arten- und Umweltschutz ein.“

Kreativ: „Zoos sollten zu multimedialen Bildungszentren und Erlebnisswelten werden. Tiere, die nicht gut in Gefangenschaft leben können, könnten mittels Virtual Reality zu den Besuchern gebracht werden.“

