

Didaktisches Drehbuch zum Bound „Plastikmüll im Meer“¹

Ziele und Rahmenbedingungen



Website: <https://actionbound.com/bound/lernaufgabe-plastikmuell-im-meer>
Zielgruppe: 10. Klasse
Zeit: 2 x 90 Minuten
Sozialform: Gruppenarbeit (empfohlene Gruppengröße: 3 Schüler:innen)
Aktionsraum: Klassenzimmer

Ziele	Die Schüler:innen erarbeiten die lokalen und globalen Probleme der Abfallwirtschaft und die Konsequenzen des hohen Verpackungsmülls für die Umwelt am Beispiel des „Plastikmülls im Meer“. Die Schüler:innen lernen verschiedene Lösungsmöglichkeiten und eigene Handlungsmöglichkeiten in ihrem eigenen Alltag kennen, um dem vorgestellten Problem entgegenzuwirken.
Materialien/ Geräte	Ein Tablet mit der App «Actionbound» pro Gruppe, Korb mit verschiedenen Alltagsprodukten; Poster und Stifte
Gamification-/ Storytelling-Idee	Die Spielenden treffen im Urlaub auf Marco und Alicia und gehen mit ihnen an den Strand. Dort entdecken sie viel Müll, der von den Wellen angespült wurde. Dieser Problematik möchten sie auf den Grund gehen! Zum Glück treffen sie auf Felipe, der den Jugendlichen viel über das Thema erklären kann. Nachdem die Lernenden viel über die Problematik durch die Hilfe von Felipe gelernt haben, reisen sie zurück nach Deutschland und wollen von dort aus aktiv werden. In der Schule möchten sie ein Projekt ins Leben rufen und andere Schüler:innen auf das Problem aufmerksam machen. Durch das Sammeln von Punkten sollen die Spielenden zusätzlich motiviert.
Einordnung in die Unterrichtsreihe	Die Unterrichtsstunde kann in das «Teilsystem Natur- und Kulturräume» und die «Analyse ausgewählter Meeresräume» eingeordnet werden. Konkret lässt sich die Unterrichtsstunde in die «Gefährdungen des Meeres durch den Menschen am Beispiel der Verschmutzung durch Müll» im Bildungsplan verorten.
Vorbereitung und Nachbereitung	Die Schüler:innen benötigen kein konkretes Vorwissen zur Bearbeitung der digitalen Lernaufgabe. Nach der Lernaufgabe können die Schwerpunktthemen des Bounds aufgegriffen und gemeinsam diskutiert werden. Darüber hinaus lassen sich die Projektideen der Kleingruppen vorstellen und gemeinsam reflektieren. Diese Projektideen können in der eigenen Schule umgesetzt werden, damit die Lernenden aktiv gegen die Problematik vorgehen und eine geographische Handlungskompetenz entwickeln können. QR Code zum Starten des Bounds.

¹ Dieser Bound entstand im Rahmen des Seminars „Mobile Learning“ der PH Ludwigsburg im Sommersemester 2024 durch die Studierenden Sandrine Buck, Sydney Freisinger und Lara Gruber

Umsetzungsstruktur

Phase	Inhalt	Actionbound-Aufgabe	Materialien und Medien
Einstieg	<p>Einstieg über Lebensweltbezug:</p> <p>Zwei Rahmenfiguren (Alicia und Marco) sind mit ihren Eltern im Urlaub und gehen an den Strand. Dort entdecken sie, dass die Wellen viel Müll an den Strand anspülen. Diesem Problem möchten die beiden Jugendlichen gemeinsam mit den Lernenden nachgehen und herausfinden, wieso so viel Plastikmüll am Strand in Spanien liegt.</p>	Information	
	<p>Problematisierung des Themas:</p> <p>Damit auch die Lernenden das Problem erkennen können, haben die beiden Rahmenfiguren ein Bild vom Strand gemacht. Das Bild soll von den Lernenden zunächst beschrieben werden. Anschließend sollen sie erste Probleme formulieren, die sie vom Bild ableiten können. Zudem sollen die Lernenden basierend auf einem weiteren Bild drei Fragen formulieren, die sie sich zur Problematik stellen.</p>	Aufgabe: Audioaufnahme, Information	
Erarbeitung	<p>Erarbeitung des Themas:</p> <p><i>Schwerpunkt: Welcher Müll ist im Meer?</i></p> <p>Diese Frage möchten die Rahmenfiguren gemeinsam mit den Schüler:innen beantworten. Zufällig treffen sie am Strand auf Felipe, der für die Reinigung des Strandes verantwortlich ist. Er erklärt den Lernenden mehr über das Problem des Mülls am Strand. Mit den Informationen von Felipe beantworten die Lernenden anschließend diverse Aufgaben.</p>	Information, Quiz: Zahl schätzen, Quiz: Multiple Choice, Quiz: Liste sortieren, Aufgabe: Audioaufnahme	Korb mit verschiedenen Alltagsprodukten
	<p><i>Schwerpunkt: Wie gelangt Plastik in die Weltmeere?</i></p> <p>Um mehr über das Thema zu entdecken, treffen sich die Spielenden erneut mit den Rahmenfiguren und Felipe und spazieren am Strand entlang. Felipe erzählt den Lernenden mehr über das Problem und zeigt ihnen ein Video zum Thema. Danach lösen die Lernenden erneut verschiedene Aufgaben.</p>	Information, Quiz: Zahl schätzen, Quiz: Multiple Choice, Aufgabe: Texteingabe,	
	<p><i>Schwerpunkt: Wer trägt die Schuld für das Problem?</i></p> <p>Die beiden Rahmenfiguren diskutieren darüber, wer am Problem des Mülls im Meer die Schuld trägt. Die Lernenden müssen sich schließlich für die Akteur:innen entscheiden, die ihrer Meinung nach am meisten die Verantwortung für das Problem tragen. Diese Entscheidung begründen sie anschließend in einer Audioaufnahme. Abhängig von der Entscheidung der Lernenden erscheint eine spezifische Antwort der jeweiligen Akteur:innen (Switch), der seinen Standpunkt erklärt. Die Lernenden reagieren anschließend in einer Audioaufnahme auf die Gegenargumente.</p>	Umfrage, Aufgabe: Audioaufnahme, Switches	

	<p><i>Schwerpunkt: Welche Folgen hat Plastik im Meer?</i></p> <p>Zunächst wird das Vorwissen der Lernenden zu den Folgen des Plastikmülls im Meer aktiviert, indem sie ihre ersten Ideen in einem Textfeld sammeln. Felipe erklärt den Lernenden in einem Video weitere Infos zu den Folgen des Plastikmülls. Marco und Alicia schreiben alle wichtigen Informationen auf einem Blatt mit – dieses Blatt wird aber nass, sodass einige Wörter verwischt sind. Den Lückentext sollen die Schüler:innen anschließend vervollständigen. Zudem äußern die Lernenden ihre persönliche Meinung zu den Folgen des Plastikmeers in den Weltmeeren in einer Audioaufnahme.</p>	Information, Quiz: Lücken- text, Aufgabe: Audioauf- nahme	
	<p><i>Schwerpunkt: Was kann gegen Plastikmüll im Meer getan werden?</i></p> <p>Marco und Alicia sind wieder zu Hause und möchten selbst aktiv werden, um die Situation zu ändern. Deswegen überlegen sie, was sie in Deutschland gegen den Plastikmüll im Meer unternehmen können. Gemeinsam mit den Rahmenfiguren sammeln die Spielenden zwei Vorschläge zur Lösung des Problems. Marco und Alicia zeigen den Lernenden ein Video, welches ebenfalls Lösungsansätze vermittelt. Mithilfe dieses erlernten Lösungsansatzes sortieren die Lernenden Produkte nach den «3 Rs».</p>	Information, Aufgabe: Texteingabe, Aufgabe: Bild von Kamera	
	<p>Erstellung eines Lernprodukts:</p> <p>Marco und Alicia haben in den Ferien viel über Plastikmüll im Meer gelernt. Die Spielenden begleiten die Rahmenfiguren nach den Ferien in die Schule, um dort ein Projekt gegen Plastik ins Leben zu rufen. Für die Umsetzung des Projekts sammeln die Lernenden zunächst Ideen in einem Textfeld. Auch Alicia und Marco haben Ideen für ein Projekt gesammelt, welche sie den Lernenden vorstellen. Die Spielenden entscheiden sich für eine Idee, die sie folglich umsetzen möchten. Der Schulleiter reagiert auf die Ideen der Lernenden (Switch) und bittet sie, ein Plakat zu erstellen, um andere Schüler:innen auf das Problem aufmerksam zu machen. Die Schüler:innen erstellen das Plakat (nicht nur in der App, sondern als reales Plakat) und laden es als Bild in der App hoch.</p>	Information, Aufgabe: Texteingabe, Umfrage, Auf- gabe: Bild von Kamera	Poster und Stifte
Ergebnis- sicher- ung und Reflexion	<p>Bewusstmachung des Lernzuwachs und Darstellung des Lerngewinns:</p> <p>Die Lernenden beantworten verschiedene Fragen zu der Unterrichtssequenz, um ihr Bewusstsein für das neue Wissen zu sensibilisieren. Darüber hinaus beantworten sie die eingangs gestellte Leitfrage der Unterrichtssequenz.</p> <p>Diese Phase könnte die Lehrkraft wieder mit einer Plenumsdiskussion begleiten.</p>	Information, Aufgabe: Texteingabe	(Plenum)

	<p>Metareflexion:</p> <p>Mithilfe einer Bewertungszielscheibe schätzen die Lernenden ihre individuelle Bearbeitung der Stunde ein. Dafür werden verschiedene Aussagen präsentiert, die von der Gruppe auf einer Skala von "zutreffend" bis "nicht zutreffend" eingeordnet werden.</p>	Information, Quiz: Zahl schätzen	
	<p>Transfer des Wissens:</p> <p>Das Wissen könnte durch die Durchführung eines Schulprojektes in das Alltagsleben der Schüler:innen transferiert werden. Dies ist zwar nicht direkt in die Lernaufgabe integriert, wird aber als mögliche Nachbereitung empfohlen.</p>		