

## Didaktisches Drehbuch zum Bound „Stürmische Diskussionen“<sup>1</sup>

### Ziele und Rahmenbedingungen



<b>Website:</b>	<a href="https://actionbound.com/bound/eine-digitale-lernaufgabe---stuermische-diskussion">https://actionbound.com/bound/eine-digitale-lernaufgabe---stuermische-diskussion</a>
<b>Zielgruppe:</b>	10. Klasse
<b>Zeit:</b>	90 Minuten
<b>Sozialform:</b>	Gruppenarbeit (empfohlene Gruppengröße: 3 Schüler:innen)
<b>Aktionsraum:</b>	Klassenzimmer

<b>Ziele</b>	Die Lernenden kennen verschiedene Vor- und Nachteile eines regionalen Fallbeispiels über die Entstehung eines Windparks und können die Komplexität des Raumnutzungskonflikts verstehen. Die Lernenden können die Entwicklung eines ländlichen Raumes unter dem Aspekt der Zukunftsfähigkeit beurteilen.
<b>Materialien/ Geräte</b>	Tablet mit der App «Actionbound» pro Gruppe, ein Tablet (oder Smartphone) für die Argumentationswippe pro Gruppe.
<b>Gamification-/ Storytelling-Idee</b>	Auf einem Schulblog werden kontroverse Beiträge über die Entstehung eines Windparks veröffentlicht, auf die die Rahmenfiguren Clara und Toni sachgerecht antworten möchten. Um sich weiter zu informieren, gehen sie auf eine Bürgerversammlung, auf der verschiedene Perspektiven zur Entstehung des Windparks deutlich werden.
<b>Einordnung in die Unterrichts- reihe</b>	Der Raumnutzungskonflikt zum Thema Windkraft lässt sich im «Teilsystem Gesellschaft» unter der «zukunftsfähigen Gestaltung von Räumen» einordnen.
<b>Vorbereitung und Nachbereitung</b>	<p>Die Lernenden benötigen kein Vorwissen zu Windkraftwerken oder den verschiedenen Perspektiven auf die Thematik. Sinnvoll ist es, wenn die Lernenden bereits in einem anderen Zusammenhang das Nachhaltigkeitsviereck kennengelernt haben, um Argumente den Nachhaltigkeitsdimensionen besser zuordnen zu können. Falls dies jedoch nicht der Fall ist, bietet die Infoecke Zusatzmaterial, auf welches die Lernenden im Laufe der Bearbeitung immer zurückgreifen können.</p> <p>Als Nachbereitung können die Inhalte der digitalen Lernaufgabe aufgegriffen werden und die Perspektiven der Akteur:innen diskutiert werden. Darüber hinaus lassen sich die Argumentationswippen der Gruppen vergleichen und die Positionierung der Argumente im Plenum reflektieren. Auch mit dem Basiskonzept "Nachhaltigkeitsviereck" kann im Nachgang der Lernaufgabe in anderen Kontexten weitergearbeitet werden.</p>

<sup>1</sup> Dieser Bound entstand im Rahmen der Masterarbeit von **Jule Mendel** unter der Betreuung von Prof. Dr. Stephan Schuler

## Umsetzungsstruktur

Phase	Inhalt	Actionbound-Aufgabe	Materialien und Medien
<b>Einstieg</b>	<p>Einstieg über Lebensweltbezug:</p> <p>Die beiden Hauptcharaktere Toni und Clara, die die Spielenden durch die Lernumgebung führen, verweisen auf den Schulblog, auf dem zwei neue Beiträge zur Entstehung eines Windparks erschienen sind. Die Spielenden beschreiben die beiden Beiträge zunächst und halten ihre Gedanken in einer Audioaufnahme fest.</p>	Information, Aufgabe: Audioaufnahme	Tablet 1 mit Actionbound
	<p>Problematisierung des Themas:</p> <p>Die Rahmenfiguren zeigen den Spielenden ein Plakat, welches in der Schule hängt. Auf dem Plakat wird für eine Bürgerversammlung geworben, auf der die Entstehung des Windparks diskutiert wird. Toni möchte gemeinsam mit Clara an der Versammlung teilnehmen, um mehr über das Thema zu erfahren. Nur so können sie sachgemäß und vielperspektivisch auf den Beitrag des Schulblogs antworten. Sie fragen die Spielenden vorab, welches Vorwissen sie über das Thema Windkraft bzw. Windkraftanlagen haben und ob sie bereits das Projekt «Windpark Waidachswald» kennen. Die Spielenden halten ihre Gedanken in einer Audioaufnahme fest. Darüber hinaus formulieren sie Fragen zum Projekt «Windpark Waidachswald» in einem Textfeld.</p>	Information, Aufgabe: Audioaufnahme, Aufgabe: Texteingabe, Quiz: Multiple Choice	Tablet 1 mit Actionbound
<b>Erarbeitung</b>	<p>Erarbeitung des Themas:</p> <p>Angekommen auf der Bürgerversammlung treffen die Spielenden auf weitere Rahmenfiguren (Bürgermeister der Stadt Adelsheim, Projektleiter des Windparks Waidachswald). Die beiden Akteure betonen, dass das Projekt im Sinne einer nachhaltigen Entwicklung umgesetzt werden soll. Hier wird das Nachhaltigkeitsviereck vorgestellt (Hinweis auf die Infoecke<sup>2</sup>). Im Laufe der Bearbeitung des Bounds werden die Spielenden verschiedene Sichtweisen zur Entstehung des Windparks vorgestellt, die von den Spielenden in verschiedene Dimensionen der Nachhaltigkeit zugeordnet werden können. Die Argumente sammeln die Spielenden auf einem weiteren Tablet, um sie im Laufe des Bounds auf der Argumentationswippe<sup>3</sup> zu positionieren.</p>	Quiz: Multiple Choice, Information, Verweis auf die Infoecke in Actionbound	Tablet 1 mit Actionbound, Tablet 2 mit der Argumentationswippe

<sup>2</sup> In der Infoecke ist phasenübergreifendes Zusatzmaterial hinterlegt, worauf die Schüler:innen jederzeit beim Bearbeiten der Lernaufgabe zurückgreifen können. So können individuelle Hilfestellungen abgerufen werden. In der Infoecke finden die Spielenden fachliche Informationen zum Windkraftwerk, das Nachhaltigkeitsviereck sowie eine Anleitung für die Entwicklung des Lernprodukts. Die Infoecke kann abgerufen werden, wenn die Spielenden auf die drei Striche oben rechts klicken, den Abschnitt pausieren und anschließend im Abschnittsmenü auf «Infoecke» klicken. Die eigentliche Lernaufgabe kann anschließend an der gleichen Stelle fortgeführt werden, wenn der entsprechende Abschnitt erneut angeklickt wird.

<sup>3</sup> Auf einer digitalen Argumentationswippe können Argumente für ein bestimmtes Thema gesammelt und positioniert werden. Dabei lassen sich verschiedene Stärken des Arguments durch die Positionierung beeinflussen (je weiter außen das Argument positioniert wird, desto stärker wird es gewichtet). Die digitale Argumentationswippe ändert ihren Richtungsausschlag interaktiv mit jedem Argument. Eine digitale Umsetzung finden Sie unter: <https://argumentationswippe.de/>

	<p>Zunächst wird die Perspektive des Bürgermeisters den Lernenden präsentiert, der Gründe und Vorteile der erneuerbaren Energie auflistet. Außerdem erhalten die Spielenden weitere Gründe und Vorteile durch einen Anruf von einem Mitarbeiter des Bürgermeisters. Der Anruf verdeutlicht außerdem die Vielfalt an Akteur:innen, die im Entwicklungsprozess der Windparks involviert sind.</p> <p>Darüber hinaus wird die Perspektive des Projektplaners dargestellt, der den Spielenden ebenfalls Informationen zum Windpark und zu Windrädern im Allgemeinen vermittelt. Folglich klärt der Projektplaner die Spielenden über Rahmenbedingungen und Richtlinien im Planungsprozess auf, zu denen Aufgaben bearbeitet werden. Hier wird besonders die Nachhaltigkeit innerhalb des Planungsprozesses betont, sowie die aktuellen Entwicklungen des Windkraftausbaus. Die beiden Perspektiven werden schließlich von den beiden Rahmenfiguren zusammengetragen und auf farbigen Zetteln entlang der Nachhaltigkeitsdimensionen geordnet. Diese Zuordnung wird von den Spielenden überprüft und in einer Audioaufnahme zusammengefasst.</p> <p>Kurz von Ende der Versammlung erscheint ein Vertreter der Bürgerinitiative «Schutzgemeinde Waidachswald», der seine Meinung mit den Teilnehmenden teilen möchten. Durch ihn und weiteren Demonstrierenden vor dem Gebäude werden die ökologischen Argumente verdeutlicht und das Spannungsfeld zwischen den Akteur:innen erkennbar.</p>	<p>Quiz: Lückentext, Quiz: Zahl schätzen, Information, Aufgabe: Audioaufnahme</p> <p>Quiz: Zahl schätzen, Information, Quiz: Multiple Choice, Aufgabe: Texteingabe, Quiz: Liste sortieren</p>	
	<p>Erstellung eines Lernprodukts:</p> <p>Um die verschiedenen Perspektiven darzustellen, ordnen die Spielenden die Argumente auf der Argumentationswippe an. Die Positionierungen der Kärtchen werden anschließend in einem Foto festgehalten und in Actionbound hochgeladen. Basierend auf den Argumenten der Wippe folgt eine Umfrage bei den Spielenden, in welcher sie für oder gegen eine Entstehung des Windparks abstimmen sollen. Nach der Umfrage erfolgt ein kurzer Transfer, indem Toni den Bau des Gymnasiums thematisiert, bei dem ähnliche konträre Argumente aufgeführt wurden. Die Rahmenfiguren betonen die Vielfalt der Meinungen zu diesem Projekt durch einen Vergleich unterschiedlicher Argumentationswippen. Die Spielenden erhalten die Argumentationswippe einer anderen Zuhörer:in der Bürgerversammlung und sollen Gemeinsamkeiten bzw. Unterschiede mit ihrer eigenen Argumentationswippe festhalten.</p>	<p>Aufgabe: Bild hochladen, Umfrage, Information, Aufgabe: Audioaufnahme</p>	<p>Tablet 1 mit Actionbound, Tablet 2 mit der Argumentationswippe</p>

<b>Ergebnis- sicherung und Re- flexion</b>	<p>Bewusstmachung des Lernzuwachs und Darstellung des Lerngewinns:</p> <p>Anschließend werden den Spielenden erste Lösungsansätze präsentiert, die sie ihrer Wichtigkeit nach sortieren und gegebenenfalls ergänzen sollen. Der Bürgermeister endet die Bürgerversammlung und verweist auf das nächste Treffen in drei Monaten.</p> <p>Nach der Bürgerversammlung möchten Toni und Clara auf die Beiträge des Schulblogs antworten. Die Spielenden formulieren einen Post als Reaktion auf die Beiträge. Auf dem Schulblog erscheinen weitere Beiträge zum Thema. Die Spielenden wählen einen Beitrag aus und bewerten diesen kritisch in einer Audioaufnahme, indem sie die gesammelten Informationen, ihre Meinung und das Nachhaltigkeitsviereck einbeziehen.</p>	<p>Aufgabe: Texteingabe, Information, Aufgabe: Audioaufnahme</p>	<p>Tablet 1 mit Actionbound, Tablet 2 mit der Argumentationswippe</p>
	<p>Metareflexion:</p> <p>Um ihr Vorgehen beim Lösen der Aufgaben zu reflektieren, erhalten die Spielenden Aussagen, die sie als zutreffend oder nichtzutreffend einordnen sollen.</p>	<p>Umfrage</p>	<p>Tablet 1 mit Actionbound</p>
	<p>Transfer des Wissens:</p> <p>Ein Transfer des Wissens erfolgte bereits im Rahmen der Erarbeitung, sodass dieser nicht erneut aufgegriffen wird. Im Plenum kann aber nach der Bearbeitung des Bounds der Transfer auf andere Projekte hergestellt werden.</p>		<p>(Plenum)</p>