

## Handreichung für Lehrkräfte

Allgemeine Informationen zur Exkursion und dem Spiel  
zum Schiffshebewerk in Niederfinow

## **Kurzbeschreibung des Projekts „SpielRäume – Entdeckungs- und Erlebnisraum Landschaft“**

In Kooperation mit dem Naturpark Barnim entwickeln wir am Leibniz-Institut für Länderkunde App-basierte Spielformate, die Lehrkräfte dabei unterstützen sollen, geographisches Wissen vor Ort an Schülerinnen und Schüler zu vermitteln. Ziel des vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) geförderten Projekts ist die Erarbeitung eines Ergänzungsangebots für den außerschulischen, fächerübergreifenden Unterricht mit besonderem Bezug zum Fach Geographie.

## **Das Schiffshebewerk Niederfinow – Entwicklung eines digitalen Spielformats zum Lernort**

Das von uns konzipierte Exkursionsspiel zum Schiffshebewerk in Niederfinow verdeutlicht die Bedeutung der Binnenschifffahrt im lokalen, regionalen, nationalen und globalen Maßstab. Anhand konkreter Ortsbezüge wird zudem der menschliche Einfluss auf den Klimawandel thematisiert. Hierbei werden exemplarisch Bezüge zu Lieferketten und Mobilität hergestellt oder der eigene Handlungsbezug reflektiert. Damit ist es möglich sowohl Themenkomplexe der Doppeljahrgangsstufe 9 und 10 spielerisch zu erschließen und einen Bezug zu BNE (Bildung für nachhaltige Entwicklung) herzustellen als auch einen Lernort digital und vor Ort zu erkunden.

### **Ziele des Tablet-basierten Spielformats zum Schiffshebewerk in Niederfinow:**

- geographische Kompetenzen in der Auseinandersetzung mit einem außerschulischen Lernort stärken
- das Interesse für (regional-)geographische Fragestellungen anregen
- Förderung des Medieneinsatzes in Unterrichtskontexten
- Aktivierung von Schülerinnen und Schülern durch den gezielten Einsatz von Spielelementen (Story zum Klimawandel, Aufgaben, Charaktere, Punktesammlsystem)
- Sensibilisierung für die Komplexität von Mensch-Umwelt-Beziehungen der Bildung für nachhaltige Entwicklung und Reflexion des eigenen Handelns

## Unser Anliegen

Das Projekt SpielRäume befindet sich derzeit in der Abschlussphase. Seit dem Jahr 2018 entwickeln und evaluieren wir digitale Exkursionsspiele aus wissenschaftlicher Perspektive. Unser Ziel ist es, bis zum Ende der Projektlaufzeit (Ende Oktober 2022) das Spielformat zum Schiffshebewerk sowohl mit Lehrkräften als auch Schülerinnen und Schülern zu testen. Die dabei gewonnen Erkenntnisse dienen der Weiterentwicklung der Methode und darüber hinaus als Datengrundlage für die fachinterne Diskussion. Des Weiteren möchten wir mit diesem Angebot den Dialog über den Evaluierungsgegenstand – ein digitales Spielformat zu einem spezifischen Lernort – fördern. Für die Optimierung der Methode und des Spielformats benötigen wir Ihr Feedback.

## Unser Angebot an Sie

Wir bieten Ihnen **zwei Möglichkeiten** zur Beteiligung, von denen Sie **eine oder beide wählen** können:<sup>1</sup>

- a) In der Woche vom **25.-29.04.2022** können **Sie als Expert\*innen** an der Evaluierung des Spielformats teilnehmen.<sup>2</sup> Hierbei bieten wir Ihnen einen Input zu der Methode der spielerischen, digitalen Wissensvermittlung und geben Ihnen die Möglichkeit das Spiel selbstständig zu testen. In der anschließenden Reflexionsphase möchten wir Sie bitten, uns Ihre Einschätzungen zu der Methode der digitalen spielerischen Wissensvermittlung vor Ort sowie dem Exkursionsspiel als solches darzulegen. Mit Abschluss der Veranstaltung erhalten Sie vom Leibniz-Institut für Länderkunde (IfL) eine schriftliche Bestätigung über die Teilnahme am Workshop mit dem Thema „(Digitale) Spielerische Wissensvermittlung an außerschulischen Lernorten“.
- b) Im Zeitraum vom **22.06.-06.07.2022** können Sie **mit Ihren Schulklassen** das Spielformat im Rahmen einer Exkursion testen. Ziel ist es, den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit zu geben, die Methode eigenständig (in Teams) zu erproben und damit den außerschulischen Lernort zu erkunden. Dabei wird Sie unser Projektteam begleiten. Im Nachgang möchten wir Ihre Einschätzungen als Expert\*innen (kurzes Interview) und die Einschätzungen Ihrer Schüler\*innen (kurzer quantitativer Fragebogen) abfragen, um Methode und Spiel auf Basis Ihrer Bewertung optimieren zu können.

---

<sup>1</sup> Bei beiden Varianten ist das Projektteam vor Ort, stellt die Geräte (Tablets) mit den Spielen zur Verfügung und unterstützt Sie im Falle der Schüler\*innentests (b) bei der Durchführung der spielerischen, digitalen Exkursion.

<sup>2</sup> Der Tag der Evaluierung innerhalb der Woche vom 25.-29.04.2021 wird noch bekanntgegeben und ist an die Ermöglichung des Workshops für die größtmögliche Anzahl an Teilnehmer\*innen geknüpft.

## Informationen zum Ablauf

- a) Der **Tagesablauf** für die **Expert\*innentests** wird wie folgt geplant:
- individuelle Anreise der Teilnehmenden<sup>3</sup>
  - Ankunft am Besucherzentrum des Schiffshebewerks in Niederfinow um 10:00 Uhr
  - 10:30-12:00 Uhr: Workshop zur digitalen, spielerischen Wissensvermittlung mit Inputvorträgen durch das Projektteam
  - 12:00-12:30 Uhr: Mittagspause
  - 12:30-14:30 Uhr: Eigenständiger Test des Spielformats
  - 14:30-15:00 Uhr: Kaffeepause
  - 15:00-16:30 Uhr: Reflexionsrunde (Gruppendiskussion und Einzelinterviews)
  - ab 16:30 Uhr: Abreise
- b) Ein **möglicher Tagesablauf für die Tests mit den Schulklassen** gestaltet sich wie folgt:
- Treffpunkt vor der Schule nach individueller Absprache (Berücksichtigung des Anfahrtswegs)
  - Busfahrt (Erklärungen, Belehrungen)
  - Ankunft am Besucherzentrum des Schiffshebewerks in Niederfinow um 10:00 Uhr
  - Vergabe der Tablets und Start der Exkursion (90-120min. Spielzeit; da der Start der Schüler\*innenteams versetzt erfolgen muss, sind hier weitere 30min. einzuplanen)
  - ab 12:00 Uhr bis ca. 13:30 Uhr Mittagspause (Imbissstände nach Wahl, Verpflegungskostenpauschale für Essen und Getränk inklusive)
  - im Anschluss kurzes, offenes Interview mit der Lehrkraft und Ausfüllen der Fragebögen durch die Schüler\*innen
  - ca. 14:00 Uhr Rückfahrt zur Schule

---

<sup>3</sup> Ggf. können wir Ihnen die entstehenden Fahrtkosten erstatten. Jedoch können wir Ihnen dies heute (Stand: November 2021) noch nicht zusichern und müssen die verfügbaren Mittel im Projekt prüfen lassen.

- **auf Wunsch** schicken wir Ihnen einen **Elternbrief** mit unserem Anliegen, der Exkursionsplanung, Belehrungen, Datenschutzhinweisen und einen Bestätigungsabschnitt, den die Schülerinnen und Schüler im Vorfeld unterschrieben mitbringen, sodass Sie nur den Antrag für die Exkursion in der Schule einreichen müssen

## Bisheriges Feedback

Durch gezielte, konstruktive Hinweise von Studierenden, Lehrkräften und Dozierenden konnten die bisherigen Optimierungsschleifen erfolgreich umgesetzt werden. Hier eine Auswahl zur Kritik am Spielformat „Schiffshebewerk Niederfinow“:

„Differenziertes Feedback zu den Lösungen, hilfreiche Tipps bei der Lösungseingabe, gutes Punktesystem“



„Auch wenn es bei mir schon ein paar Jahre her ist – als Schüler hätte ich diese Spiele als willkommene Abwechslung empfunden!“

„Das Spiel war an sich unterhaltsam und lehrreich gestaltet.“

Es vermittelt den Schüler und Schülerinnen auf eine angenehme und leicht verständliche Art und Weise die Wichtigkeit sowie die Bedeutung des Klimaschutzes. Die Regionalität der gekauften Produkte wird hervorgehoben etc. Das finde ich sehr gut!“

Daher steht im Fokus der Testläufe zum Tablet-basierten Exkursionsspiel neben der Wahrnehmung des Spiels durch die Lernenden Ihr Feedback als erfahrene Lehrperson. Worin sehen Sie Stärken, Schwächen und Optimierungspotentiale des Spiels? Gern würden wir Ihre Expertenmeinung in einem kurzen, offenen Gespräch am Tag der Exkursion in unsere Forschungsarbeit zur spielerischen Wissensvermittlung aufnehmen.

## Kontakt

Projektteam „SpielRäume - Entdeckungs- und Erlebnisraum Landschaft“:

[S. Pietsch@leibniz-ifl.de](mailto:S.Pietsch@leibniz-ifl.de) | Tel.: 0341 600 55-176

[R. Laemmchen@leibniz-ifl.de](mailto:R.Laemmchen@leibniz-ifl.de) | Tel.: 0341 600 55-258

[L. Schumann@leibniz-ifl.de](mailto:L.Schumann@leibniz-ifl.de)



<https://blog.leibniz-ifl.de/2021/03/spielend-lernen/>

(mit einem Video zur Projektübersicht)

„Digitale Exkursionsspiele als Lernräume?“

<https://blog.leibniz-ifl.de/2020/11/digitale-exkursionsspiele-als-lernraeume/>

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung