

Stephan Schuler (Hrsg.)

Annette Coen

Karl Walter Hoffmann

Gertrude Rohwer

Leon Vankan



Diercke

Mehr Denken lernen mit Geographie

Methoden 2

westermann

Inhalt

Einführung		
Kapitel 1 Domino		
Allgemeine Anleitung		
Beispiel 1 Urlaubsformen		
Beispiel 2 In verschiedenen Landschaftszonen		
Beispiel 3 Welterbestätten		
Hinweise zur Konstruktion eigener Aufgabenbeispiele		
Kapitel 2 Außenseiter mit Bildern und Karten		
Allgemeine Anleitung		
Beispiel 1 Tourismus hat viele Gesichter		
Beispiel 2 Landwirtschaft in Deutschland		
Beispiel 3 Porta Nigra – das „Schwarze Tor“ in verschiedenen Bildmedien		
Hinweise zur Konstruktion eigener Aufgabenbeispiele		
Kapitel 3 Das lebendige Profil		
Allgemeine Anleitung		
Beispiel 1 Tourismus und Landwirtschaft in Südwestdeutschland		
Beispiel 2 Föhneffekt im Nordwesten der USA		
Beispiel 3 Tourismus und Wasserkonflikte in Andalusien – „Jeder Tropfen zählt!“		
Hinweise zur Konstruktion eigener Aufgabenbeispiele		
Kapitel 4 Das Lebenslinien-Diagramm		
Allgemeine Anleitung		
Beispiel 1 Die Fischer von Aralsk		
Beispiel 2 Auf neuen Wegen ins Lötschental – Landschaftswandel durch Verkehrserschließung in den Alpen		
Beispiel 3 Dubai – Leben der Arbeitsmigranten in der Wüstenwunderstadt		
Hinweise zur Konstruktion eigener Aufgabenbeispiele		
Kapitel 5 Vorhersagen mit Filmen und Texten		
Allgemeine Anleitung		
Beispiel 1 Vorhersagen mit Film: Dünenbildung an der Nordsee		
Beispiel 2 Vorhersagen mit Film: „Brenda und Simon – Jugendliche in Uganda zwischen Liebe und Aids“		
Beispiel 3 Vorhersagen mit offenem Ende: Der Vesuv bricht aus		
Hinweise zur Konstruktion eigener Aufgabenbeispiele		
4 Kapitel 6 Fünf W-Fragen		121
Allgemeine Anleitung		122
7 Beispiel 1 „TUI baut altes Toskana-Dorf um“ –		
8 Fragen an eine Zeitungsschlagzeile		123
9 Beispiel 2 Das Roppenheim-Outlet – Fragen an ein Bild		127
14 Beispiel 3 Unsere Stadt mit ihren Vierteln –		
19 Fragen für eine Stadt(teil)erkundung		132
26 Hinweise zur Konstruktion eigener Aufgabenbeispiele		137
27 Kapitel 7 Tatsachen und Meinungen		138
28 Allgemeine Anleitung		139
30 Beispiel 1 Das Meer ist leer!?		140
39 Beispiel 2 Globale Erwärmung		145
Beispiel 3 Am Richardplatz in Rixdorf		152
43 Hinweise zur Konstruktion eigener Aufgabenbeispiele		157
48 Kapitel 8 Planen und entscheiden in Stufen		158
49 Allgemeine Anleitung		159
50 Beispiel 1 Familie Zimmermann zieht um –		
52 Wohnungssuche in Berlin		160
56 Beispiel 2 Wenn die Bagger fort sind –		
ein Braunkohlentagebau wird rekultiviert		169
61 Beispiel 3 Der Amelander Damm – eine Machbarkeitsstudie		180
69 Hinweise zur Konstruktion eigener Aufgabenbeispiele		186
70 Kapitel 9 Philosophieren mit Geographie		187
71 Allgemeine Anleitung		188
73 Beispiel 1 „Schnee bringt Brot, Regen bringt Not.“		192
Beispiel 2 Guerilla Gardening		197
80 Beispiel 3 Ein Teppich aus Sonnenblumenkernen		202
Hinweise zur Konstruktion eigener Aufgabenbeispiele		205
93 Theoretische Grundlagen und Anregungen für die metakognitive Reflexion		207

Impressum

© 2016 Bildungshaus Schulbuchverlage
 Westermann Schroedel Diesterweg
 Schöningh Winklers GmbH, Braunschweig
www.westermann.de

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlanges.

Hinweis zu § 52a UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung gescannt und in ein Netzwerk eingestellt werden. Dies gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen. Für Verweise (Links) auf Internet-Adressen gilt folgender Haftungshinweis: Trotz sorgfältiger inhaltlicher Kontrolle wird die Haftung für die Inhalte der externen Seiten ausgeschlossen. Für den Inhalt dieser externen Seiten sind ausschließlich deren Betreiber verantwortlich. Sollten Sie daher auf kostenpflichtige, illegale oder anstößige Inhalte treffen, so bedauern wir dies ausdrücklich und bitten Sie, uns umgehend per E-Mail davon in Kenntnis zu setzen, damit beim Nachdruck der Verweis gelöscht wird.

Druck A¹/Jahr 2016
 Alle Drucke der Serie A sind im Unterricht parallel verwendbar

Redaktion: Irene Reitmeier
 Umschlaggestaltung: boje5 Grafik & Werbung, Eckard Schönke, Braunschweig
 Layout und Typographie: AndersARTig, Braunschweig; DAM, Braunschweig
 Druck und Bindung: westermann druck GmbH, Braunschweig

Einführung



Eine Schulklasse sieht sich einen Film an, der plötzlich gestoppt wird. In den Schülergruppen wird diskutiert: „Man sieht doch gleich, dass dieser Film in den USA spielt.“ „Nein, ich glaube, er spielt in Afrika, das sieht man schon an der Hautfarbe der Menschen und dem chaotischen Verkehr.“ „Aber hast du nicht die Hochhäuser im Hintergrund gesehen? Der Film spielt bestimmt in einem Armenviertel in den USA.“ „Du denkst also, in Afrika gibt es keine Hochhäuser? Das ist bestimmt eine afrikanische Großstadt, Johannesburg oder so. Dort gibt es auch diese roten Lehmstraßen – die gibt's in den USA nämlich nicht.“ „Hm, wenn der Film gleich weitergeht, werden wir ja sehen, wer richtig liegt.“

Die Schüler in diesem Beispiel haben die Aufgabe, vorherzusagen, wo dieser Film spielt. In weiteren Vorhersage-Fragen sollen sie Vermutungen zum Familien- und Alltagsleben der beiden Hauptpersonen des Films formulieren. Diese Vorgehensweise steigert nicht nur die Spannung vor dem Betrachten des Films und regt zu einem aktiven Zuschauen an. Um Vorhersagen treffen zu können, müssen die Schüler die Filmszenen auch genau beobachten, ihr Vorwissen aktivieren, Schlussfolgerungen ziehen und gut begründbare Hypothesen aufstellen. Dabei sprechen sie über ihre eigenen Vorstellungen und Deutungen beim Betrachten der Filmbilder und können diese am Ende der Stunde leichter reflektieren.

In diesem Beispiel spiegeln sich zentrale Anliegen von „Denken lernen mit Geographie“: Die Schüler setzen sich mit alltagsweltlichen geographischen Themen auseinander und

erhalten dabei herausfordernde Aufgabenstellungen, die sie zu einem selbstständigen und häufig auch zu einem selbstreflexiven Denken anregen.

In unserem ersten Band (Vankan u. a. 2007) mit dem unterrichtsmethodischen Ansatz „Denken lernen mit Geographie“ haben wir Ihnen bereits zehn Lernmethoden und Aufgabenbeispiele mit unterschiedlichem Komplexitätsniveau vorgestellt. Der vorliegende Band enthält neun neue Lernmethoden mit jeweils drei Aufgabenbeispielen und knüpft dabei an seinen sehr erfolgreichen Vorgänger an.

Der unterrichtsmethodische Ansatz

„Denken lernen mit Geographie“ hat das Ziel, die Denkfertigkeiten und kognitiven Kompetenzen der Schüler durch Aufgabentypen zu fördern, die motivierend, kognitiv aktivierend und problemorientiert sind und sich leicht im Geographieunterricht umsetzen lassen. Das Projekt „Denken lernen mit Geographie“ geht auf den Geographiedidaktiker David Leat zurück, der Mitte der 1990er-Jahre gemeinsam mit Geographielehrern an der University of Newcastle eine große Zahl solcher Lernmethoden entworfen und unter dem Titel „Thinking Through Geography“ publiziert hat (Leat 1998, Nichols/Kinninment 2001).

Im Unterschied zu rein fachinhaltlich orientierten Aufgabentypen spielt hier die metakognitive Reflexionsphase eine entscheidende Rolle. Nach der inhaltlichen Besprechung sollen sich die Schüler bewusst machen, wie sie beim Lösen

einer Aufgabe vorgegangen sind, welche Denkstrategien sie eingesetzt haben, wie eine optimale Lösungsstrategie aussehen könnte und in welchen anderen Zusammenhängen diese Strategien noch nützlich sein könnten.

„Denken lernen mit Geographie“ etabliert sich

Seit dem Erscheinen von Band 1 im Jahr 2007 gab es eine Vielzahl an Lehrerfortbildungen, in denen der unterrichtsmethodische Ansatz oder einzelne Methoden daraus vorgestellt wurden. Auch im Lehramtsstudium Geographie und in der zweiten Phase der Lehrerbildung hat sich „Denken lernen mit Geographie“ an vielen Hochschulstandorten und Seminaren inzwischen einen festen Platz erobert. In unterrichtspraktischen Zeitschriften und Materialiensammlungen wurde eine große Zahl an Aufgabenbeispielen publiziert, v. a. zu den Methoden „Mystery“, „Planen und entscheiden“, „Das lebendige Diagramm“, „Wo ist was möglich?“ (Lebendige Karte) und „Das Wertequadrat“. Eine laufend aktualisierte Übersicht über publizierte Aufgabenbeispiele finden Sie unter <http://www.ph-ludwigsburg.de/denken-lernen>.

Hinzu kommt der vielfache Einsatz von einfachen und für das Denkenlernen enorm effektiven Lernmethoden wie „Der Außenseiter“, „Tabu“, „Karten im Kopf“ oder „Bilder befragen“. Sie kommen zwar in manchen Schulbuchaufgaben, aber nur selten in unterrichtspraktischen Veröffentlichungen vor, weil für ihren Einsatz keine besonderen Materialien, sondern lediglich geschickt gewählte Begriffe bzw. eine Karte oder ein Bild nötig sind. Entsprechend leicht ist hier die Entwicklung eigener Aufgabenbeispiele.

Stärken des Ansatzes

Für den Erfolg mag es verschiedene Gründe geben, sicherlich spielen folgende Stärken von „Denken lernen mit Geographie“ eine große Rolle:

- Die Aufgaben wirken auf die Schüler zugleich motivierend und herausfordernd. Das hat zum einen damit zu tun, dass sie offen und im Sinne des problemlösenden Lernens gestaltet sind. D. h., es gibt in aller Regel mehr als nur eine richtige Lösung und auch der Lösungsweg ist nicht vorgegeben, sondern muss in der Kleingruppe selbst gefunden werden. Das ist spannender und motivierender als das Abarbeiten kleinschrittiger Aufgaben und das Suchen nach vorgefertigten Lösungen. Zum anderen werden abstrakte geographische Inhalte meist in möglichst authentischen, alltagsnahen Kontexten mit konkreten Personen präsentiert.
- Die Lernmethoden eignen sich hervorragend für die Binnendifferenzierung und sind sehr flexibel und universell in verschiedenen Altersgruppen einsetzbar. Jüngere oder leistungsschwächere Schüler werden ihre Lösung weniger differenziert begründen, aber alle können auf ihrem jeweiligen Niveau zu einer sinnvollen Lösung kommen. Manche Aufgaben lassen sich unverändert sowohl in Klasse 5 als auch in der Oberstufe einsetzen.

- Die Aufgabenformate sind relativ kompakt und reichen vom 10-minütigen Unterrichtsbaustein bis maximal zur Doppelstunde. Deshalb können sie leicht in den eigenen Unterricht eingebaut werden.
- Die Lernmethoden sind auf geographische Fachinhalte und -methoden abgestimmt und fördern somit spezifische geographische Denkfertigkeiten und fachmethodische Strategien. Viele lassen sich auch auf andere Fächer übertragen.
- Zudem wird jede Lernmethode im Buch durch drei unterschiedliche Aufgabenbeispiele mit fertigen Unterrichtsmaterialien konkretisiert. Dies erleichtert nicht nur die unmittelbare Einsetzbarkeit, sondern regt auch dazu an, selbst ähnliche, an den eigenen Unterricht angepasste Aufgabenbeispiele zu entwickeln.
- Die Lernmethoden bieten über die fertig ausgearbeiteten Aufgabenbeispiele einen einfachen Einstieg in das sozialkonstruktivistische Unterrichtskonzept des situierten Lernens. Dabei wird der Erwerb von neuem Wissen eng verknüpft mit der alltagsnahen Anwendung von Wissen. Es geht um den Umgang mit sicherem und unsicherem Wissen, um das selbstständige Nachdenken und Schlussfolgern, um das Deuten und Bewerten von (geographischen) Sachverhalten und Problemzusammenhängen. Kurz: Es werden Denkfertigkeiten trainiert, die den Schülern dabei helfen, auch in ihrem Alltagsleben geographisch zu denken und sich aktiv denkend mit ihrer komplexen Um-Welt auseinanderzusetzen. Das ist erkennbar relevant für die Schüler und entsprechend motivierend.

Einsatz im Unterricht: von Niveau 1 zu Niveau 4

Für die Art und Weise, wie Lehrer die Lernmethoden und Aufgabenbeispiele in ihrem Unterricht einsetzen, wurden in Band 1 vier Niveaustufen unterschieden, die auch für Band 2 gelten:

- Niveau 1: Einsatz von vorgefertigten Aufgabenbeispielen, um damit einen kognitiv aktivierenden, schülerorientierten und problemlösenden Geographieunterricht zu gestalten.
- Niveau 2: Entwicklung von eigenen Aufgabenbeispielen zu den einzelnen Lernmethoden, die an den eigenen Unterricht angepasst werden. Hier helfen die „Hinweise zur Konstruktion eigener Aufgabenbeispiele“ am Ende jeden Kapitels.
- Niveau 3: Durchführung einer metakognitiven Reflexion nach der Aufgabebearbeitung. Auf diesem Niveau werden nicht nur die Ergebnisse, das „Was?“, besprochen, sondern auch das „Wie?“, d. h. die Vorgehensweise beim Entwickeln der Lösung. Dabei werden verschiedene Lösungswege verglichen, um gemeinsam gute Denkstrategien, Problemlösungsstrategien oder fachmethodische Strategien zu entwickeln und ein Bewusstsein für das metakognitive Denkenlernen zu fördern. In jedem Lernmethodenkapitel und bei jedem Aufgabenbeispiel finden sich konkrete Hinweise dazu.