



Antrag zur Vorlage bei der Schulleitung

Titel:	Digitalisierung im Politikunterricht: "game inquiry-based learning" am Beispiel der Quiz-App „Clarify“
Nr.:	KH.923.FK45
Kontakt:	uniplus Kurshotline E-Mail: kurshotline@lehrerbildung.uni-hannover.de
Dauer:	Tagesveranstaltung
Anfang:	05.06.2019 , 10:00 Uhr
Ende:	05.06.2019 , 15:00 Uhr
Anmeldeschluss:	Keine Angabe
max. Teiln.:	25
min. Teiln.:	5
Kosten:	kostenlos
Adressaten	Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte. Die Fortbildung steht für Pädagoginnen und Pädagogen aller Unterrichtsfächer offen.
Beschreibung	Diese Veranstaltung wird auf einen späteren Termin verschoben!

Das Unterrichtsthema "Europäische Union" erscheint Schülerinnen und Schülern häufig sehr komplex und fern von ihrer individuellen Lebenswelt, was die Vermittlung des Gegenstands vor Herausforderungen stellt. Diese Auffassung könnte auch das mangelnde Interesse vieler Jugendliche am Thema EU erklären.

Dieser Praxisworkshop beschäftigt sich mit der Frage, wie Schülerinnen

und Schülern das Thema EU nähergebracht und ihre Lernmotivation geweckt werden kann. Am Beispiel der App „Clarify“ wird gezeigt, wie das Prinzip des „game inquiry-based learning“ (spielbasiertes-forschendes Lernen) das Themenfeld der Europäischen Union didaktisch befruchten kann. Dazu wird ein Lernmodul vorgestellt, das den Schülerinnen und Schülern nicht nur einen Zuwachs an EU-bezogenem Urteils- und Handlungswissen ermöglicht, sondern aus dem sich auch Fragen generieren lassen, die von den Lernenden in eine Quiz-App eingespeist werden.

Neben diesen selbstkonzipierten Fragen können die Schülerinnen und Schüler auf einen bereits angelegten Fragenpool zurückgreifen und kompetitiv gegen ihre MitschülerInnen und auch gegen ExpertInnen aus der politischen Praxis antreten. Somit wird das Wissen nicht nur gefestigt, sondern durch den spielerischen Charakter auch eine hohe Lernmotivation erreicht.

Im Plenum der Workshopgruppe wird ein zweiter Termin festgelegt, welcher einige Wochen später online stattfindet, um etwa die Praxiserprobung zu reflektieren.

Bitte bringen Sie ein internetfähiges Endgerät (Laptop, Tablet oder Handy) mit!

Die Fortbildung wird geleitet von Theresa Bechtel (Projektmitarbeiterin) und Christoph Wolf (Projektkoordinator) vom Institut für Didaktik der Demokratie an der Leibniz Universität Hannover.

Die Teilnahme an der Fortbildung ist kostenlos. Die anfallenden Reisekosten können ggf. aus den Schulbudgets erstattet werden.

Zielsetzung Ziel der Weiterbildung ist es, dass die Lehrkräfte das forschende und spielbasierte Lernen kennenlernen. Die Lernwege werden durch Ausprobieren der App und durch Absolvierung der Lernmodule selbst erprobt und (kritisch) reflektiert.

Ort [Leibniz Uni, Lernraum des IDD, Hannover](#)

Schulform Berufliches Gymnasium, Berufsschule, Gymnasium, Integrierte Gesamtschule

Veranstalter Kompetenzzentrum Universität Hannover - Lehrerfortbildung

verantwortlich Susanne Elsner E-Mail: susanne.elsner@lehrerbildung.uni-hannover.de

Veranstaltungsteam Theresa Bechtel

Antrag gestellt von: _____

Genehmigung erteilt: _____