

Vorläufige Meldetermin im Direktorat: **Freitag, den 01.12.2017**

Abiturjahrgang **2018 / 2020**

P-Seminar Langversion

Leitfach: **Geschichte**

Projekt: Geschichte (Er)leben – Lernspiele im Geschichtsunterricht in der Unterstufe

Lehrkraft: **Regine Faderl**



Begründung und Zielsetzung des Projekts (ggf. Bezug zum Fachprofil):

u. a. Beschreibung der Kompetenzen, die bei den Seminarmitgliedern erreicht werden sollen

Begründung:

In der Planungsphase befassen sich die Schülerinnen und Schüler mit den Inhalten des neuen Lehrplan-PLUS/Lehrplan für das neue G9 im Fach Geschichte in der Unterstufe. Auf diese Weise sollen zunächst thematische Inhalte für die Lernspiele ausgewählt werden, welche die Schüler_innen als geeignet/wichtig erachten. Dabei liegt der Fokus auf einer altersgemäßen, ansprechenden und v.a. kreativen Vermittlung der Lerninhalte (z.B. Rollenspiele, Brettspiele, Kartenspiele, Interaktive Spiele am PC...). Im Rahmen der Lehrplan-Vorgaben machen die Seminarteilnehmer_innen auf diese Weise historische Inhalte für ihre jüngeren Mitschüler_innen erlebbar, wobei der Spaßfaktor natürlich nicht zu kurz kommen darf... Am Ende hat jede Gruppe ein Lernspiel entwickelt, das anschließend in den Unterstufenklassen erprobt wird

Mögliche Zielsetzung:

- Kontakt zu und Zusammenarbeit mit Schulbuchverlagen und/oder Spielverlagen
- Erstellung von Lernspielen (jedweder Art! Der Kreativität der Seminarteilnehmer_innen sind hierbei keine Grenzen gesetzt)
- Planung, Erstellung und Erprobung von Lernspielen an einzelnen Schulklassen in der Unterstufe (LSG)
- intensivere Auseinandersetzung mit einzelnen historischen Themen
- Bewusstseinsbildung für die Bedeutung von Kernkompetenzen in Schule und Arbeitswelt

Angestrebte Kompetenzen:

- Sozialkompetenz: Team- und Kommunikationskompetenz, Empathie, Toleranz und Hilfsbereitschaft bei der Planung, Erstellung und Durchführung eines Lernspiels in der Gruppe
- Methodenkompetenz: Präsentationstechniken (ansprechendes Endprodukt!), Projektmanagement
- Medienkompetenz: Informationsrecherche; Nutzung von Medien zur Erstellung des Endprodukts
- Sachkompetenz: Erarbeitung sachlich korrekter und themenrelevanter Ergebnisse (Fach Geschichte)
- Selbst- und Sozialkompetenz: Verantwortung, Eigeninitiative, Flexibilität und Durchhaltevermögen von der Planung bis zur Erstellung des Endprodukts

Externe Partner:

- Schulbuchverlag(e) -> Kooperation, ggf. auch Sponsoring möglich
- Spielverlag(e) -> Kooperation, ggf. auch Sponsoring möglich
- Fachhochschule München: verschiedene Studiengänge im Bereich der Wirtschaftswissenschaften (z.B. Studiengang Betriebswirtschaft, Internationales Projektmanagement, Unternehmensführung), Design, Mediengestaltung
- ggf. auch LMU München: Studiengang Geschichte (Lehramt)

Unterschrift der Lehrkraft

Unterschrift der Schulleitung



1. Allgemeine Studien- und Berufsorientierung

Die Inhalte der Studien- und Berufsorientierung sollen insgesamt ca. ein halbes Jahr umfassen, müssen aber nicht ausschließlich in 11/1 behandelt werden, wenn z. B. erste Arbeiten für das Projekt bereits in 11/1 notwendig sind.

Halb-jahr	Monat	Tätigkeit der Schüler und der Lehrkraft	Formen der Leistungserhebungen
11/1	SEP	<ul style="list-style-type: none"> • Ziele und Inhalte eines P-Seminars: Gesamtüberblick • Gruppenbildung – Kennenlernen – Neigungen/Präferenzen beim Thema Lernspiele/historische Inhalte (ca. 4 Stunden) 	<ul style="list-style-type: none"> • keine
	OKT	<ul style="list-style-type: none"> • Projektmanagement: wie geht man ein Projekt an? Worauf kommt es in den einzelnen Phasen an? (Theorie – allgemeine Informationen) • Fachvortrag durch einen Mitarbeiter eines Spiele/Lehrbuchverlags 	<ul style="list-style-type: none"> • Kurzpräsentationen, Unterrichtsbeiträge
	NOV	<ul style="list-style-type: none"> • Planungsphase: Auswahl eines Inhaltes für ein Lernspiel -> Erarbeitung der historischen Hintergründe • Analyse der Projektvorgaben: Lehrplan-PLUS/Lehrplan neues G9 	<ul style="list-style-type: none"> • Unterrichtsbeiträge, evtl. Kurzarbeit zum Thema Projektmanagement
	DEZ	<ul style="list-style-type: none"> • Selbständiges Entwickeln erster Ideen für das Lernspiel • Aufstellung eines Kostenplans • Vorweisen erster Ergebnisse • Feed-Back durch die Seminarleitung 	<ul style="list-style-type: none"> • Vorlage eines Projektplans und ggf. eines Kostenplans
	JAN	<ul style="list-style-type: none"> • Überarbeitung des bisherigen Entwurfes und weitere Planung bzw. Erstellung des Lernspiels • Detaillierter Entwurf zur Funktionsweise/Ablauf des Lernspiels, den benötigten Materialien, anfallenden Kosten 	<ul style="list-style-type: none"> • regelmäßige Rückmeldung über den weiteren gruppeninternen Verlauf
	FEB	<ul style="list-style-type: none"> • Siehe JAN 	<ul style="list-style-type: none"> • keine

Halb-jahr	Monat	Tätigkeit der Schüler und der Lehrkraft	Formen der Leistungserhebungen
11/2	FEB	<ul style="list-style-type: none"> • Feed-Back Gespräch mit der Seminarleitung • endgültige Ausarbeitung des Lernspiels • Erstellung/Beschaffung aller dafür relevanten Materialien • Verfassen einer Spielanleitung, Formulierung der Lernziele und des Kompetenzerwerbs • erste praktische Erprobung des Lernspiels innerhalb der Gruppe • Überprüfung auf sachliche Korrektheit der historischen Inhalte sowie der Einhaltung der Lehrplangvorgaben (Kompetenzschulung) 	<ul style="list-style-type: none"> • Vorlage eines überarbeiteten und detaillierten Projektentwurfs, Auflistung der benötigten Materialien und Kosten
	MÄR	<ul style="list-style-type: none"> • siehe FEB 	<ul style="list-style-type: none"> • regelmäßige Berichterstattung über den Projektverlauf (Portfolio/Projekttagbuch)

Halb-jahr	Monat	Tätigkeit der Schüler und der Lehrkraft	Formen der Leistungserhebungen
	APR	<ul style="list-style-type: none"> • siehe FEB • abschließendes Gespräch mit der Seminarleitung • Erprobung aller Lernspiele im Seminar -> Feed-Back • Überarbeitung bzw. Ergänzung am Spiel 	<ul style="list-style-type: none"> • Abgabe des vorläufigen Spiels
	MAI JUN	<ul style="list-style-type: none"> • endgültige Fertigstellung des Spiels unter Berücksichtigung sämtlicher Anmerkungen • endgültige Abgabe des fertigen Spiels • Werbung für das Lernspiel in den einzelnen Unterstufenklassen 	<ul style="list-style-type: none"> • Abgabe des Endprodukts • ggf <i>Werbeflyer für das Lernspiel</i>
	JUL	<ul style="list-style-type: none"> • Erprobung des Lernspiels in einzelnen Unterstufenklassen • Selbstreflexion über das Projektergebnis 	<ul style="list-style-type: none"> • Bewertung des Endprodukts bzw. der praktischen Durchführung
12/1	SEPT	<ul style="list-style-type: none"> • Lebensentwürfe (ca. 4 Stunden), Schülerelbst einschätzung 	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentationen/Portfolio
	OKT	<ul style="list-style-type: none"> • Berufsbilder und Berufseignung • Analyse von Stellenausschreibungen, Bewerbungsschreiben, Bewerbungstraining (ca. 6 Stunden) 	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentationen, Rollenspiele, Unterrichtsbeiträge
	NOV	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentationstechniken • Selbständiges Erarbeiten von Informationen (Anforderungen und Entwicklungschancen) über Studiengänge und Berufsgruppen in 2er/3er Teams 	<ul style="list-style-type: none"> • [s. Oktober]
	DEZ	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentation und Auswertung der Ergebnisse im Plenum • Evtl. Besuch einer Vorlesung an der Uni/FH München im Bereich Projektmanagement/Mediendesign/... sollte dies nicht schon eigenständig geschehen sein 	<ul style="list-style-type: none"> • Gespräche mit der Lehrkraft zu den individuellen Präsentationen / Bewertungen der Einzelteile (Lebenslauf, Stellenanalyse, Vorstellung einer Ausbildungsrichtung etc.)
	JAN	<ul style="list-style-type: none"> • siehe Dezember 	<ul style="list-style-type: none"> • keine

Weitere Bemerkungen zum geplanten Verlauf des Seminars:

Die Reihenfolge innerhalb der Halbjahre und zwischen den Halbjahren kann variieren. Allerdings ist es sinnvoll, den gesamten BuS-Teil ins Halbjahr 12/1 zu schieben, damit in den ersten beiden Halbjahren genügend Zeit bleibt für die Erstellung der Lernspiele und diese am Ende des Schuljahres (Anfang Juli) noch in den Unterstufenklassen erproben zu können.