



Projekt

Begriffsfragen

Ernst: Wovon ich einen Begriff habe, das kann ich auch mit Worten ausdrücken.

Falk: Nicht immer; und oft wenigstens nicht so, daß andre durch die Worte vollkommen eben denselben Begriff bekommen, den ich dabei habe.

Gotthold Ephraim Lessing, 1778: Ernst und Falk.
Gespräche für Freimaurer. Erstes Gespräch

Definition

„Vorhaben, das im wesentlichen durch die Einmaligkeit der Bedingungen in ihrer Gesamtheit gekennzeichnet ist, wie z. B. Zielvorgabe, zeitliche, finanzielle, personelle und andere Begrenzungen; Abgrenzung gegenüber anderen Vorhaben; projektspezifische Organisation.“

(DIN 69901 des Deutschen Instituts
für Normung e.V.)



Modelle

Schmalor, Hannes (2021): **Die Förderung der Systemkompetenz durch den Einsatz von Modellen. Eine Interventionsstudie am Beispiel des Hochwassers.** Dortmund. readbox unipress. (= Geographiedidaktische Forschungen, 74).



Spiele

Pietsch, Stephan M.; Maximilian Stintzing und Ines Heyer (2020): **SpielRäume – Entdeckungs- und Erlebnisraum Landschaft**. In: *GW-Unterricht* 160(4), S. 37-49.

Spiel als soziale Form

- allein aus Freude an der Ausführung
- Sondersituation & Narrenfreiheit
- Rollenwechsel
- wird in der Regel in Gemeinschaft ausgeführt
- Ernsthaftigkeit
- Selbstwirksamkeit
- schnelles, unmittelbares Feedback

„Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.“ (Huizinga, 1938)

Kontext

- *DigitalPakt Schule* möchte unter anderem für den Aufbau digitaler Lerninfrastrukturen an allen rund 43.000 allgemein- bildenden und beruflichen Schulen in Deutschland sorgen
- Projekt *SpielRäume – Entdeckungs- und Erlebnisraum Landschaft* am Leibniz-Institut für Länderkunde in Leipzig (IfL)
- App Actionbound

Projektseite

PROJEKT-INFO

MITWIRKENDE

Ute Wardenga ↘, Stephan Pietsch ↘, Dirk Hänsgen ↘, Maximilian Stintzing (bis Sept. 2020), Robert Lämmchen ↘ (seit Okt. 2020)

KOOPERATION(EN)

Naturpark Barnim

SPIELRÄUME – ENTDECKUNGS- UND ERLEBNISRAUM LANDSCHAFT



© Leibniz-Institut für Länderkunde

Projektziele

I. Wie können raumbezogene, transdisziplinäre Inhalte an außerschulischen Lernorten spielerisch und digital vermittelt werden?

II. Welche Vorgehensweisen wurden hierfür im Projekt "SpielRäume" erarbeitet?

III. Inwiefern lassen sich diese **Methoden** und **Vorgehensweisen** auf andere Zielgruppen und Institutionen **übertragen**?

SpielRäume

- Naturpark Barnim
- Schiffshebewerk in Niederfinow
- Stadtgeschichte Leipzig



Oase der Metropole



Themenbereiche [Vergangenheit & Erinnerung](#) [Kultur & Soziales](#)

Stadtentwicklung spielend erleben - Mit der Dampflok durch den Leipziger Osten

Barnim



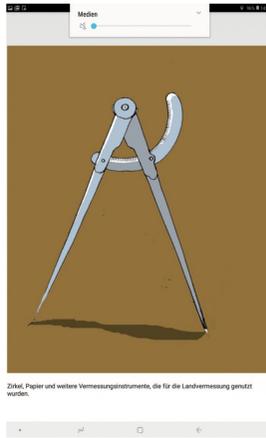
Ein typischer Tisch, der im 19. Jahrhundert den Kartographen als Zeichenfläche diente.

Abb. 8: Messtisch.
(Quelle: Projekt SpielRäume)



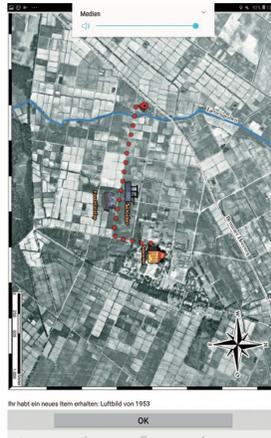
Das Schmettausche Kartenwerk wurde unter der Leitung des preussischen Offiziers und Kartographen Friedrich Wilhelm Carl Graf von Schmettau in den Jahren 1767 bis 1782 auf eigene Initiative erstellt. Die topografischen Landaufnahmen dazu wurden systematisch für das damalige preussische Staatsgebiet (ohne die West- sowie für Mecklenburg aufgenommen) und geordnet. Die Karten befinden sich heute im Besitz der Staatsbibliothek zu Berlin - Preussischer Kulturbesitz.

Abb. 9: Schmettausches Kartenwerk. (Quelle: Verändert nach „Schmettausches Kartenwerk“, Blatt Nr. 64: Bernau. Staatsbibliothek-Berlin/preussischer Kulturbesitz, dl-delby-2-0)



Zirkel, Papier und weitere Vermessungsinstrumente, die für die Landmessung genutzt wurden.

Abb. 10: Messinstrument.
(Quelle: Projekt SpielRäume)



Ihr habt ein neues Item erhalten: Luftbild von 1953

Abb. 11: Luftbild von 1953.
(Quelle: Verändert nach: Geoportal Berlin [Luftbilder 1953], dl-delby-2-0)



Bäuerin: Danach wurde ja viel verändert, so dass wir heute in dieser einzigartigen halboffenen Weidelandchaft agieren können. Fast alles so grün und die Weiden sind erhalten den besonderen Charakter der Landschaft. Schaut doch mal, wie sich der Höhenverlauf in den Jahren zwischen 1953 und 2009 verändert hat.

Abb. 12: Bäuerin erklärt Wandel.
(Quelle: Projekt SpielRäume)



Ihr habt ein neues Item erhalten: Luftbild von 2009

Abb. 13: Luftbild von 2009.
(Quelle: Verändert nach: GeoBasis-DE/LGB, dl.delby-2-0)

Evaluationsergebnisse Barnim

- 5 Klassen (5., 7. und 8. Stufe)

Motivationsbremsend waren

- 41% Weg zu lang (Reduktion von 5,5km auf 4,5km)
- zu viel Text in der App

Barnim

Fragenkomplex 2: Was hat dich besonders motiviert das Spiel zu spielen?
(mehrere Antworten möglich)

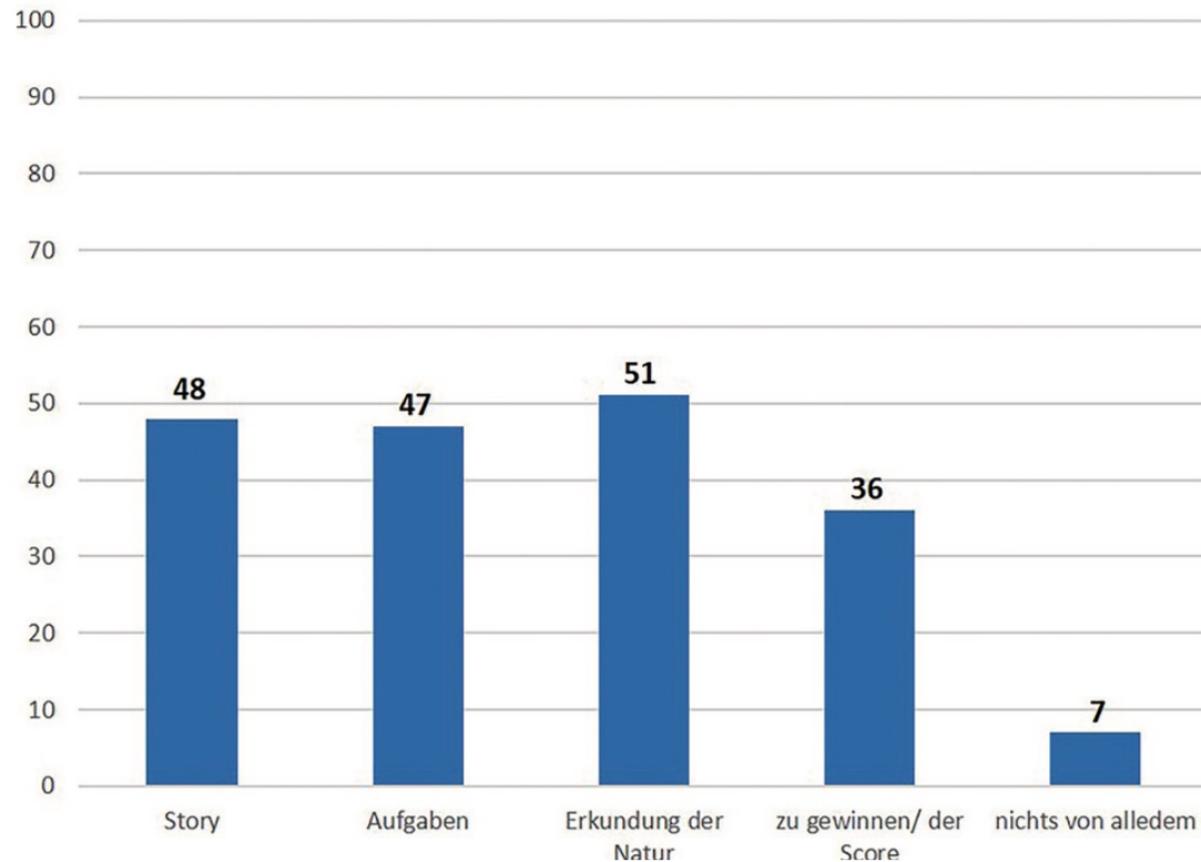


Abb. 14: Motivation. (Quelle: Projektteam SpielRäume)

Barnim

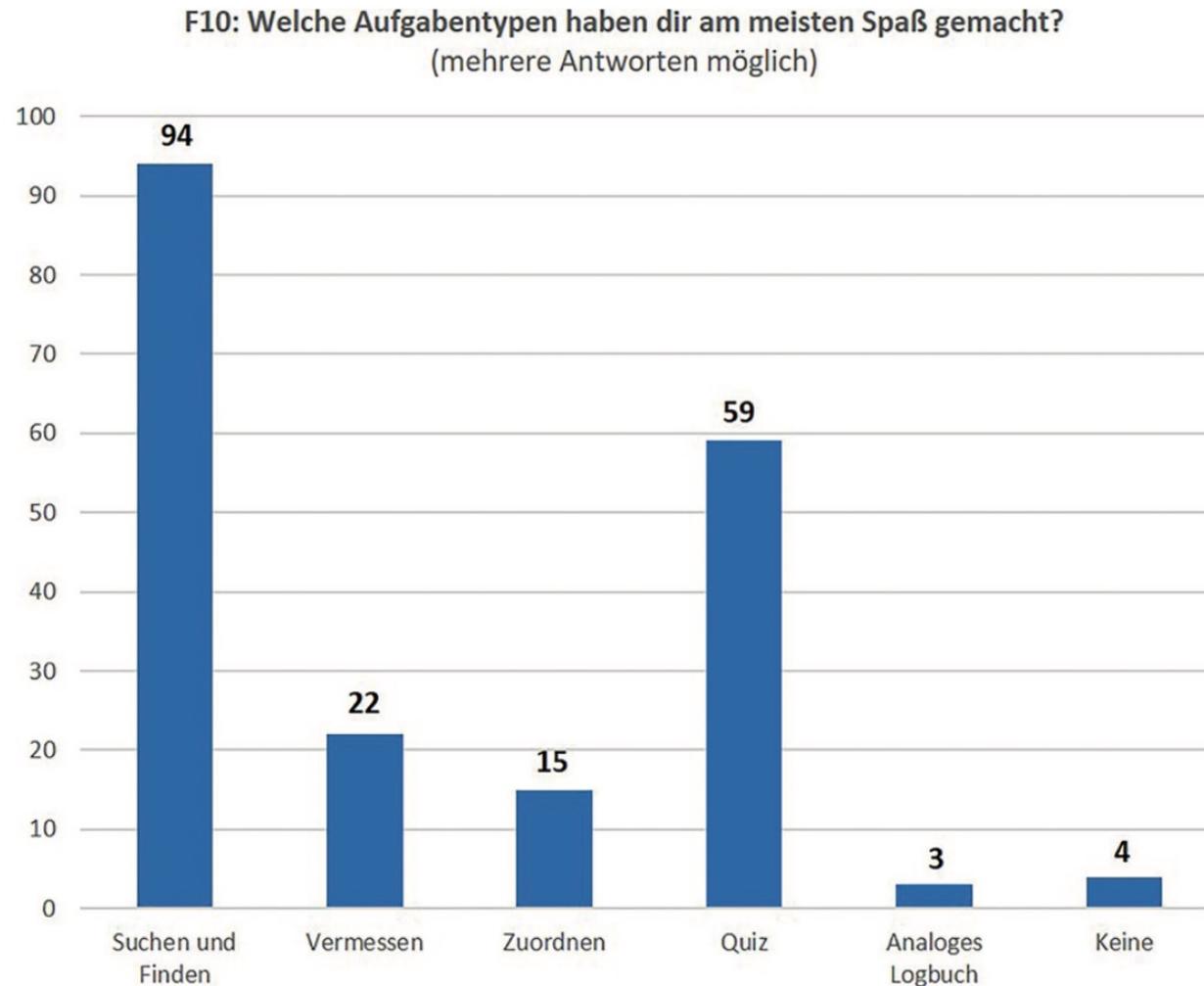


Abb. 15: Aufgabentypen und Spaßfaktor (Quelle: Projektteam SpielRäume)

SpielRäume

3.5 Play-Anywhere-Version



- A) Wie kann ein ‚realistischer‘ Bezug zum Ort – sowohl inhaltlich als auch graphisch – hergestellt werden?
- B) Wie können hierbei inhaltliche Zusammenhänge auf differenten Maßstabsebenen kombiniert und vermittelt werden?
- C) Wie kann es dennoch gelingen, differente Lösungswege der Aufgaben zu ermöglichen und aktive Pausen zu gestalten?

Zwischenergebnisse

2 Zwischenergebnisse Spielformat Hobrechtswalde I

