

Einführung zur Unterrichtseinheit

Der Inhalt dieser Unterrichtseinheit, welche aufgrund der benötigten Zeit eher als Projekttag angelegt ist, soll es sein, das Leben von Jägern bzw. Sammlern und Ackerbauern selbständig zu erleben. Als Grundlage dient das Computerspiel Minecraft. Dieses Sandboxgame, welches in einer Art Legosteintechnik aufgebaut ist, ermöglicht es eine frei zu begehbare Welt ohne Einschränkungen zu verändern und sich in ihr zu bewegen. Dazu stehen dem Spieler vielfältige Werkzeuge, Rohstoffe und Crafting-Rezepte sowie einen Multiplayer zur Verfügung. Mithilfe der Minecraft Education Edition ist es Universitäten, Schulen etc. seit 2016 möglich dieses Spiel vielfältig in alle Fächer einzubringen. Als Demoversion ist diese Edition kostenlos zu erhalten (oder \$5 pro Benutzer), jedoch benötigt man einen PC mit Windows 10, eine E-Mail Adresse der Einrichtung und zumindest der Lehrer einen kostenlosen Office 365 Education Account. Ein Gamemaster kann die Gruppen sowie die Welt mit dieser Edition komplett überwachen, neue Rohstoffe oder Tiere hinzufügen und die Gruppen leiten. Je nach Ausstattung der Schule können mehr oder weniger Schüler gleichzeitig zusammenspielen.

Zu Beginn des Projekttages sollten die Schüler in Gruppen eingeteilt werden die als Jäger und Sammler beginnen und sich dann zu Ackerbauern und Viehzüchtern weiterentwickeln. Dabei müssen die Gruppen verschiedene Aufgaben lösen, die sie gleichzeitig durch die verschiedenen Schritte leiten. Da es in Minecraft möglich ist Werkzeuge aus verschiedenen Rohmaterial zu bauen, Pflanzen anzubauen, Tiere zu zähmen und vermehren sowie Erze im Boden zu finden kann man das Leben bzw. die Entwicklung der Altsteinzeit und dem Neolithikum realistisch nachspielen.

In der abschließenden Besprechung können die Ergebnisse der einzelnen Gruppen zusammengefasst werden und über die Vor- und Nachteile der beiden Lebensweisen diskutiert werden.

Die Problemfrage lautet: Wie haben Jäger/Sammler und Ackerbauern/Viehzüchter gelebt und wie veränderte sich die Lebensweise der Menschen aus der Altsteinzeit in der Jungsteinzeit?

Die SuS können am Ende des Projektes die wichtigen Eigenschaften der Lebensweisen von Jäger/Sammler und Ackerbauern/Viehzüchter erläutern sowie die Veränderung der Lebensweise erklären. Sie können des Weiteren das Gelernte mit unserer heutigen Lebensweise vergleichen und selbständig Schlüsse für ihre eigene Lebenswelt ziehen. Die SuS sind in der Lage als Gruppe zusammen verschiedene Aufgaben erledigen und lernen spielend den ersten Umgang mit Computern und Computerspielen.