

## Unterrichtsentwurf

**Dauer:** Projekttag oder mehrere 45 min-Einheiten

**Klassenstufe:** 5/6

### 1 Sachanalyse

Das Neolithikum, auch Jungsteinzeit genannt ist der letzte Abschnitt der Steinzeit, die dann von der Bronzezeit abgelöst wird. In diesem Abschnitt erfolgt der Übergang der Jäger und Sammlerkulturen zu der sesshaften Lebensweise mit Ackerbau und Viehzucht. Diese völlig neue Lebensweise steht im klaren Gegensatz zu der über Millionen von Jahren gelebte mobilen Kultur der Altsteinzeit. Diese bereits erwähnten Jäger- und Sammlergruppen bewegten sich unter anderem zwischen verschiedenen saisonalen Camps hin und her und lebten durchaus erfolgreich von der Jagd auf Wildtiere mit Speeren bzw. Speerschleudern mit Hilfe durchdachter Jagdmethoden (als Beispiel kann hier der Jagdfundplatz Solutr  (Frankreich) im Lichte der neuen Erkenntnisse dienen) und dem Sammeln von Wildfr chten. Schmuckobjekte, Musikinstrumente sowie Anzeichen f r eventuell kultische Handlungen geben Hinweise f r ein erfolgreiches Leben neben der reinen Nahrungsbeschaffung.

Vor allem der Anstieg der Bev lkerung, Klimaver nderungen und mehr Sicherheit gaben dennoch den Ansto f f r die Neolithisierung. Der Begriff der „Neolithischen Revolution“, der durch Gordon Childe gepr gt wurde, wird in der heutigen Forschung kritisch gesehen, da er einen schnellen  bergang von J gern zu Ackerbauern vermuten l sst. Tats chlich vollzog sich dieser  bergang in mindestens zwei Jahrtausenden. Grunds tzlich gehen die Forscher davon aus, dass sich die neolithische Lebensweise nicht  berall gleichzeitig gebildet hat, sondern in dem Gebiet des „Fruchtbaren Halbmondes“ ihren Ausgang nahm. Von dort aus wurde die altsteinzeitliche Lebensweise langsam verdr ngt. Im Gegensatz zu den meisten domestizierten Tieren wie Schaf, Ziege, Rind und Schwein k nnten Haushunde in anderen Regionen der Welt, aus W lfen gez hmt worden sein. Vermutungen gehen aber auch in die Richtung, dass der Wolf eventuell schon in der Altsteinzeit in gewisser Weise gez hmt wurde. Dabei ist es aber auch m glich, dass Wolfswelpen schon fr h mit dem Menschen Kontakt hatten und dadurch zahmer waren. Eindeutige Ver nderungen am Skelett gibt es aber erst in der Jungsteinzeit.

F r die Anthropologie sind Funde von Trepanationen, das Durchbohren oder dem Abnehmen eines Teils des Sch deldachs, sowie Verletzungen die auf kriegerische Auseinandersetzungen zur ckzuf hren interessant. Diese Verletzungen, herbeigef hrt durch beispielsweise Keulen, Beile und Pfeilspitzen k nnen f r Arch ologen und Anthropologen auch Hinweise f r Besitz von Gegenst nden und Land sein der verteidigt wurde.

## 2 Didaktische Überlegungen

Vor allem der Übergang der Jäger/Sammler Kultur hin zur Neolithischen Lebensweise ist ein wichtiger Teilaspekt dieses Projekts. Die Unterschiede, neue Errungenschaften und die Gründe für diesen Wechsel sollten mit den Schülern tiefer erörtert werden. Aus diesem Grund erstreckt sich das Thema auch über beide Zeitperioden um diesen Wechsel/Anpassung deutlich zu machen. Die Andeutung der Metallzeiten, sollen diesen Teilaspekt über diese beiden Zeitperioden verdeutlichen.

### 2.1 *Gegenwarts- und Zukunftsbezug*

Ackerbau und Viehhaltung ist auch heute, und in Zukunft, enorm wichtig für die Nahrungsversorgung. Vor allem die steigende Bevölkerungszahl und somit der Platzmangel ist aber ein großes Problem. Damit ändert sich auch die grundsätzliche Nahrungsversorgung im Vergleich zum Neolithikum beziehungsweise der Jäger- und Sammlergruppen grundsätzlich. Ein Gegenwartsbezug bieten auch ethnologische Beispiele von wenigen Gruppen, die auch heute noch als Jäger und Sammler leben. Mithilfe eines Computerspiels die Lebensweise dieser Periode zu erleben, bietet einen weiteren Zukunftsbezug, da Computer usw. eine immer wichtigere Rolle in unserem Schulsystem spielen werden.

### 2.2 *Bezug zum Bildungsplan*

Laut dem Bildungsplan 2016 im Fach Geschichte passt dieses Projekt in die Klassen 5/6 und zwar in den Bereich Ägypten – Kultur und Hochkultur, da in diesem Abschnitt auch eine Behandlung der Alt- und Jungsteinzeit verlangt wird.

### 2.3 *Bezug zu Leitperspektiven*

- Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE)
  - *Ackerbau und Viehhaltung waren schon immer Teil der nachhaltigen Entwicklung. In diesem Projekt lernt man, wie verantwortungs- und zukunftsbewusst man mit Ressourcen umgehen muss, damit man auch in Zukunft noch überleben kann.*
- Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt (BTV)
  - *Das Aufeinandertreffen von Kultureinflüssen und verschiedenen Lebensweisen spielt auch in dem Zeitraum dieses Projektes eine wichtige Rolle. Die Akzeptanz dieser Unterschiede waren also auch damals schon sehr zentral.*
- Medienbildung (MB)
  - *Durch das Arbeiten mit dem Computer und einem Computerspiel erleben die Schüler und Schülerinnen selbst, wie Medien eine Auswirkung in der Gegenwart haben.*
- ...

### 3 methodische Überlegungen

#### 3.1 Unterrichtsphasen

**Einführung:** Hier müssen vor allem der Inhalt, die Steuerung und die Grundlagen des Computerspiels sowie die zu bearbeitenden Aufgaben erklärt werden. Die Spieler können, bevor sie ihre Aufgaben lösen, die gelernte Steuerung ausprobieren bzw. selbst einige Dinge probieren um sich einzuspielen. (siehe „Grundsätzliches zu Minecraft“, Arbeitsblätter für die Schüler, „Einführung zum Projekt“).

**Erarbeitung:** Während die Spieler noch selbständig das Spiel testen können, kann der Lehrer bereits damit beginnen, die eigentliche Spielwelt einzurichten. Der Lehrer hat durch die Minecraft Education Edition jederzeit die Möglichkeit das Spiel zu überwachen (siehe „Minecraft Education Edition (Grundsätzliches)“). Je nach Anzahl der Spieler eignen sich max. 3 Gruppen. Alle Gruppen werden zuerst als Jäger/Sammler starten und sich im Verlauf des Szenarios zu Ackerbauern/Viehhalter entwickeln. Die Anzahl der Gruppen ist aber auch abhängig von den Möglichkeiten der Schule und den erhaltenen Minecraft-Lizenzen. Weniger Gruppen lassen sich aber etwas besser in der Welt kontrollieren. In dem Hauptteil der Erarbeitung sollen die Gruppen die jeweiligen Aufgaben auf ihre Weise erledigen, bekommen aber auch die Möglichkeit, eigene Ideen mit einzubringen, welche dann in der Sicherung bzw. Auswertung und Problematisierung erörtert werden. Im Verlauf der Erarbeitungen sollten die Gruppen ihre Handlungen schriftlich festhalten. Grundsätzlich ist es möglich, dass alle Gruppen in der gleichen Welt arbeiten, dabei sollten sie aber getrennt voneinander agieren, damit niemand die Arbeitsweise der anderen kopiert und es nicht zu Konfrontationen kommt (die Möglichkeit Schaden zu bekommen, kann allerdings auch abgestellt werden, was auch gemacht werden sollte. Zu beachten ist auch, dass der Spielmodus „friedlich“ ausgewählt werden sollte, damit keine Monster erscheinen. Auch wenn die Spielfiguren dadurch keinen Hunger bekommen eignet sich dieser Spielmodus trotzdem). Sind nicht genug Computer vorhanden müssen die überzähligen Gruppen warten oder die Spieler sich abwechseln.

**Sicherung/Auswertung/Problematisierung:** Zuerst ist es die Aufgabe der Gruppen ihre eigenen Erfahrungen zu sammeln. Zusätzlich sollten Vor- und Nachteile aufgeschrieben werden, die man während der Spieldurchläufe gesammelt hat. Dabei ist es entweder möglich, dass jede Gruppe ihren kompletten Spieldurchlauf „untersucht“ oder dass die Hälfte der Gruppen jeweils den Jägerzeitraum und die anderen Gruppen den Abschnitt der Ackerbauern analysiert. Dabei können sich dann die Gruppen, welche die Jäger untersuchen, zusammenarbeiten und andersrum ebenso. Nach dieser Erarbeitung kann jeweils eine Jäger-/Sammlergruppe und eine Ackerbauer-/Viehzüchtergruppe die Ergebnisse der gesamten Klasse präsentieren. Als weiter Faktor der Problematisierung sollen auch Überlegungen angestellt werden, warum es zu dieser Veränderung kam und welche Faktoren von beiden Szenarien heute noch beobachtet werden kann.

### 3.2 Methoden/Medienwahl

Minecraft eignet sich sehr gut für die Darstellung der Lebensweise im Neolithikum sowie der Altsteinzeit, aber ist in manchen Bereichen natürlich vereinfacht. Dies liegt vor allem an den Möglichkeiten Pflanzen selbständig anzubauen sowie Tiere zu zähmen bzw. zu vermehren. Auch das Sammeln von Nahrung und das Jagen von Tieren ist entscheidend. Durch die Möglichkeit die komplette Spielwelt verändern zu können, sind die Spieler-/innen Gebäude etc. nach eigenen Wünschen zu bauen. Das Nutzen eines Computerspiels ist bisher noch eine neue und nur selten verwendete Möglichkeit zur Lehre, bietet aber enorm viele Vorteile und Möglichkeiten um Schülern in einer praxisorientierten Art und Weise ein Thema nahe zu bringen. Vor allem ist es mit einem Computer bzw. einem Spiel möglich die Schülerinnen und Schüler an ihren Freizeitaktivitäten abzuholen und somit das Interesse an dem Unterricht beziehungsweise dem Gelernten zu stärken.

### 3.3 Sozialformen

- Die Einführung sowie die Gruppeneinteilung findet im Plenum statt, damit jede/-r Schüler/-innen versteht, was zu tun ist.
- Die Erarbeitung findet in Gruppenarbeit statt. Jedes Gruppenmitglied sitzt aber an einem eigenen PC, die Gruppe arbeitet in dem Computerspiel zusammen.
- Die Sicherung/Auswertung/Problematisierung findet zuerst wieder in Gruppenarbeit statt, wobei dieses Mal die Schüler nichtmehr am Computer sitzen. Am Ende präsentieren die Gruppen ihr Ergebnisse dem Plenum.

## 4 Lernziele/Kompetenzen

- **fachliche Ziele:** das praxisbezogene Erleben und Lernen der Neolithisierung
- **soziale Ziele:** Zusammenarbeit innerhalb einer Gruppe, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen.

## Verlaufsplan

An dieser Stelle muss angemerkt werden, dass dieses Projekt nicht in einer 45-minütigen Unterrichtsstunde bearbeitet werden kann. Um die Aufgabenstellungen durchführen zu können, wird einige Zeit benötigt, ebenso für die Einführung und die Sicherung. Anhand der verschiedenen Phasen eignet sich ein Projekttag oder mehrere 45-minütige Unterrichtsstunden am besten. Die Lehrkraft muss während der Erarbeitungsphase dafür sorgen, dass die Gruppen regelmäßige Pausen einlegen.

Zeit	Phase	Inhaltlich-methodische Entfaltung	Sozialform	Medien
30-45 min	Einstieg	Einweisung in Minecraft, Definition der Aufgaben, Gruppeneinteilung, Testen der Steuerung	Plenum	Infoblatt, Beamer oder OHP, Computer, Minecraft
3-4 h	Bearbeitung Erarbeitung	Platzierung in der Welt, Testen der Steuerung, Bearbeitung der Aufgaben	Gruppenarbeit	Computer, Minecraft, Arbeitsblatt, Notizen
30 min	Sicherung Auswertung Problematisierung	Zusammenfassung und Vor-/Nachteile innerhalb der einzelnen Jägergruppen und Ackergruppen, Bearbeitung der Problemfrage (Warum kam es zu dieser Veränderung, Was ist bis heute geblieben) Präsentation der Ergebnisse	Gruppenarbeit, Präsentation (Frontalunterricht)	OHP, Arbeitsblatt (ausgefüllte Aufgabenstellung)