UIIVIT

Dinge von gestern. Heute verstehen.

Lehrpersonen-Guide

Inhalt

Was ist *uiivit*? 4

Globale Verflechtungsgeschichte 5

Drei historische Objekte 6

Aufbau des Lernangebots 8

Funktionsweise des Lernspiels 10

Einsatz im Unterricht 14

Kompetenzziele und Bezüge Lehrplan 21 24

UIIVIT

Dinge von gestern. Heute verstehen.

Was ist *uiivit*?

uiivit ist ein Lernangebot zur globalen Verflechtungsgeschichte für Schülerinnen und Schüler des 3. Zyklus sowie der Sekundarstufe II. Mit *uiivit* erforschen die Schülerinnen und Schüler spielerisch die Globalisierung seit ca. 1500 und erarbeiten grundlegende historische Methodenkompetenzen. Das Lernangebot wurde auf Grundlage des Lehrplans 21 entwickelt und eignet sich speziell für den Unterricht im Fachbereich *Räume, Zeiten, Gesellschaft*. Das Angebot ist jedoch auch mit den Lehr- bzw. Bildungsplänen der Sekundarstufe II vereinbar und eignet sich für den Geschichtsunterricht in Gymnasien, Fachmittelschulen und Berufsfachschulen. *uiivit* wird vom Johann Jacobs Museum herausgegeben und kostenlos zur Verfügung gestellt.

Globale Verflechtungsgeschichte

Was hat Schweizer Schokolade mit Sklaverei zu tun? Wie hängen südamerikanisches Silber und der Opiumkonsum in China zusammen? Was verbindet chinesisches Porzellan mit ostafrikanischen Gräbern?

Ein Blick in die Geschichte zeigt: **Globalisierung** ist nichts Neues, es hat sie immer schon gegeben. Seit über 500 Jahren **verbindet** sie Räume, Zeiten und Menschen. Immer wieder neu und von Neuem, auf interessante, überraschende und vielfältige Art und Weise.

Der historiografische Ansatz der ***Verflechtungsgeschichte*** geht diesem Prozess auf den Grund. Er macht die historischen Beziehungen zwischen Akteurinnen und Akteuren sichtbar, deren geteilte Geschichten lange übersehen wurde. Nicht die ‹Eigenart› von vermeintlich ‹Anderen› steht im Zentrum, sondern die spätestens seit dem 15. Jahrhundert existierende, tiefgreifende globale **Verflochtenheit unserer ‹eigenen› Geschichte**.

Das macht Verflechtungsgeschichte überraschend und spannend. Aber: Es macht sie auch zu einer Herausforderung. Denn Verflechtungsgeschichte bringt uns dazu, unsere **Komfortzone zu verlassen** und vermeintliche Gewissheiten zu überdenken. Sie ‹veruneindeutlicht› und verkompliziert. Sie zwingt uns dazu, **Ambivalenzen zu ertragen**. Und sie erinnert uns daran, dass unsere Ansichten, Perspektiven und Geschichten nur ein kleiner Fleck im Kaleidoskop der Welt sind.

Ob traurig und brutal, merkwürdig oder fantastisch: Das **Lernangebot *uiivit*** nimmt diesen Ansatz auf und lädt Schülerinnen und Schüler dazu ein, **Verflechtungen in der Globalgeschichte zu entdecken** und sichtbar zu machen.

Drei historische Objekte

Die globale Verflechtungsreise der Schülerinnen und Schüler startet mit **drei rätselhaften Objekten** aus dem Fundus des **Johann Jacobs Museums**. Die Präsentation der Objekte macht deutlich, dass diese mit verschiedenen scheinbar exotischen und fremden Geschichten verbunden sind.

Die Knebelmaske

Themen:

- Kolonialismus
- Plantagenwirtschaft
- Sklaverei
- Europäische Auswanderung
- Transatlantischer Handel
- Zucker
- Menschenrechte
- Schandmasken

Die Opiumpfeife

Themen:

- East India Company
- Handel mit China
- Tee und Opium
- Drogenkonsum
- Rassismus
- Britisch-Indien
- Hongkong
- Imperialismus

Die Porzellanfigur

Themen:

- Handel im Nahen Osten
- Konsum in Europa
- Porzellan
- Rohstoffe
- Globaler Warenkult
- Jingdezhen
- Weisses Gold
- Imperiale Inszenierung

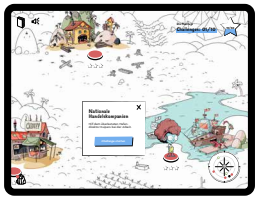
In der Rolle von **Historikerinnen und Historiker** erschliessen die Schülerinnen und Schüler die Objekte und deren Themenfelder aus **unterschiedlichen Blickrichtungen**. Im Spiel tauchen die Schülerinnen und Schüler in Geschichten ein und lernen unterschiedliche historische Akteurinnen und Akteure kennen. So entsteht eine Lernumgebung, in der die Lernenden **vielfältige Verbindungen** zwischen den Objekten, Akteurinnen und Akteuren und den historischen Zusammenhängen herstellen können. Dabei erfahren sie die **grundlegenden Methoden** der geschichtswissenschaftlichen Forschung und des Arbeitens in einer (Forschungs-)gruppe.

Aufbau des Lernangebots

Das Herzstück von *uiivit* bildet das interaktive Lernspiel. Rund um das Spiel stehen der Lehrperson didaktische Begleitmaterialien zur Verfügung, um das Thema globaler Verflechtungsgeschichten optimal im Unterricht zu integrieren.

Interaktives Lernspiel

Das Lernspiel dient als didaktisches Medium zum selbstständigen Wissens- und Kompetenzaufbau der Lernenden. Das Spiel enthält verschiedene historische Quellen (Texte, Bilder, Karten etc.), die ihrerseits als Lerngegenstand dienen, didaktisch eingebettet in eine Geschichte.



Lehrpersonen-Guide

Der Guide bietet Lehrpersonen einen Überblick über das gesamte Lernangebot. Er enthält spannende Hintergrundinformationen, zeigt die Bezüge zum Lehrplan auf und liefert praktische Hinweise zum Aufbau und Einsatz von *uiivit* im Unterricht.

Schüler_innen-Guide

Der Begleiter gibt den Schülerinnen und Schüler Tipps und Hinweise zum Spiel und zur Präsentation in den Gruppen.

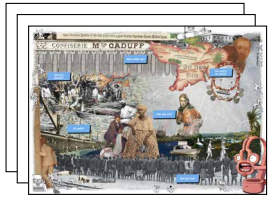
Dossier pro Objekt

Jedes Dossier enthält Hintergrundinformationen zu einem der Objekte. Es fasst die Inhalte der Challenges im Spiel für die Lehrperson zusammen und gibt Hinweise für weiterführende Auseinandersetzungen.

Handreichungen für den Unterricht

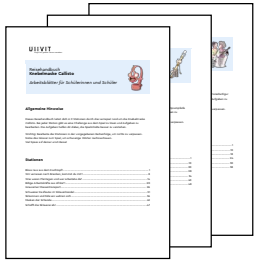
Folgende Handreichungen pro Objekt unterstützen die Schülerinnen und Schüler bei ihrer Arbeit:

- Glossar mit Fachbegriffen aus dem Spiel
- PowerPoint-Vorlage für die Präsentation
- Poster mit zentralen Bildquellen und Elementen aus dem Spiel



Reisehandbücher

Die Reisehandbücher beinhalten Arbeitsblätter mit Aufgaben zu einer reduzierten Auswahl von Challenges. Sie sind für Schüler_innen entwickelt worden, welche eine stärkere Begleitung durch das Spiel bevorzugen. Die klar strukturierten Aufgaben unterstützen den Wissenserwerb und führen zugleich zu einer vertieften Auseinandersetzung mit den Inhalten des Spiels.



Funktionsweise des Lernspiels

Das Spiel dreht sich um drei rätselhafte Museumsobjekte: eine Knebelmaske, eine Opiumpfeife und eine Porzellanfigur. Sie strukturieren das Spiel in drei gesonderte Lerneinheiten, zwischen denen die Lehrperson auswählen kann:

Knebelmaske

Wählt die Klasse die Knebelmaske namens *Callisto*, erfährt sie mehr über den transatlantischen Handel seit dem 15. Jahrhundert.

Opiumpfeife

Wählt die Klasse die Opiumpfeife namens *Guan*, lernt sie mehr über die Beziehung zwischen dem British Empire, Indien und China.

Porzellanfigur

Wählt die Klasse die Porzellanfigur namens *Jack & Rose*, erfährt sie mehr über den Austausch zwischen Deutschland, Afrika und China.

Was passiert im Lernspiel?

Die Schülerinnen und Schüler wählen bei Spielbeginn entweder frei oder geführt durch die Lehrperson einen der drei Gegenstände aus. Im Spiel erwacht der gewählte Gegenstand ‹zum Leben› und führt die Schülerinnen und Schüler als Begleiter durch die Aufgaben.

Pro Gegenstand gibt es drei Spielkapitel. Jedes Kapitel dreht sich um ein bestimmtes Thema bzw. eine bestimmte Forschungsfrage. Die Schülerinnen und Schüler wählen eines der Themen bzw. eine der Forschungsfragen aus und teilen sich entsprechend in drei Forschungsgruppen auf. Gemäss ihrer Themenwahl spielen die Schülerinnen und Schüler nun eines der drei Kapitel.

Innerhalb der Kapitel setzen sich die Schülerinnen und Schüler in Challenges mit historischen Quellen auseinander und werden mit verschiedenen Perspektiven auf geschichtliche Ereignisse und Entwicklungen konfrontiert. Sie folgen Dialogen mit Zeitzeugen, beantworten Quizfragen, springen über Hindernisse und spielen sich sogenannte Snippets frei. Die Snippets – Bildquellen mit kurzen Zusammenfassungen der erspielten Inhalte – werden in einem Forschungsjournal gesammelt. Haben die Schülerinnen und Schüler alle Challenges eines Kapitels gespielt und das Forschungsjournal gefüllt, beantworten sie mit dessen Hilfe die Forschungsfrage.

Welche technischen Anforderungen gibt es?

Das digitale Lernspiel kann auf Tablets, Laptops sowie Desktop-Computern gespielt werden. Um das Spiel in der Klasse zu spielen, wird pro Schülerin und Schüler idealerweise ein Gerät (z.B. Tablet) zur Verfügung gestellt. Das Spiel wird im Internetbrowser geöffnet und benötigt keine Installation. Um das Spiel zu spielen, müssen die Schülerinnen und Schüler ein Login erstellen. Beim Spielen wird der Spielstand automatisch gespeichert.

Login mit der Klasse

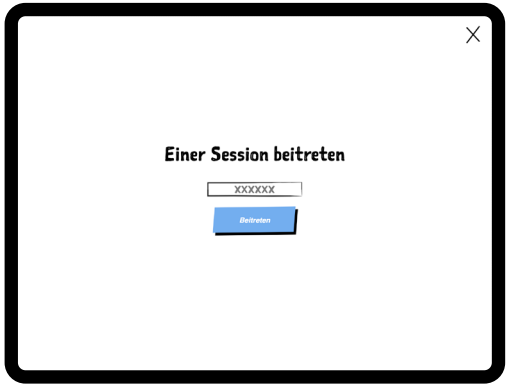
Um das Spiel zu spielen, rufen die Schülerinnen und Schüler die Internetseite uiivit.org auf und und starten das Lernspiel. Als erstes müssen sie mittels Benutzernamen und Passwort ein Login erstellen. Um die **Logindaten** aufzubewahren, notieren die Schülerinnen und Schüler sie in ihrem persönlichen Guide. Das Login ist erforderlich für das Speichern des Spielstandes.

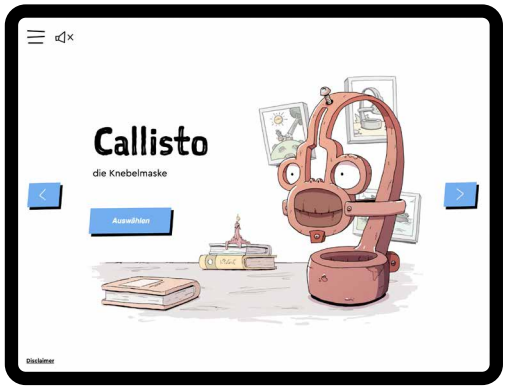
Hinweis: Vergessene Passwörter oder Benutzernamen können nicht zurückgesetzt werden und es ist eine Neuregistration erforderlich.

Nach der Anmeldung werden die Schülerinnen und Schüler aufgefordert, eine ID-Nummer für ihre Session einzugeben. Sessions können über den Menüpunkt «Sessions» im Lehrpersonen-Account erstellt werden. Sobald eine Session erstellt wurde, wird die entsprechende ID-Nummer angezeigt. Unterhalb der Session-IDs werden die Accounts der Schülerinnen und Schüler sowie deren Antworten angezeigt.
Es empfiehlt sich, für jede Klasse oder jede Forschungsgruppe eine eigene Session bzw. ID zu erstellen.

Nach dem Einloggen in die Session startet das Spiel und die Schülerinnen und Schüler werden Schritt für Schritt eingeführt.

Eine detaillierte **Spielanleitung** mit Hinweisen zum Loginprozess und zur Navigation allgemein findet sich auf der Website uiivit.org.





Einsatz im Unterricht

Wie arbeitet meine Klasse mit *viivit*?

Die Lehrperson wählt einen der drei Gegenstände zur Bearbeitung in der Klasse aus. Mit Hilfe der begleitenden Unterrichtsmaterialien führt die Lehrperson ins Thema ein, zum Beispiel gemäss dem Ablauf ab Seite 16. Dabei werden die Schülerinnen und Schüler bewusst noch im Unklaren gelassen, worum es sich bei dem rätselhaften Gegenstand handelt. Ausgehend von einer Forschungsfrage setzen sich die Lernenden im Spiel mit der Geschichte dieses Gegenstands auseinander und sammeln ihr erworbenes Wissen in einem digitalen Journal. Nach der Spielsequenz findet ein vertiefter Austausch in Gruppen und im Plenum statt, um die Erkenntnisse aus dem Spiel zu sichern.

Als zusätzliche Hilfe wurden zu jedem Objekt «Reisehandbücher» mit Arbeitsblättern entwickelt. Die «Reisehandücher» begleiten Schülerinnen und Schüler Schritt für Schritt durch ausgewählte Challenges im Spiel und eignen sich vor allem für Klassen oder Lernende, die eine stärkere Begleitung bevorzugen.

Wie gestalte ich als Lehrperson die Unterrichtssequenz?

Innerhalb eines Objekts können die Schülerinnen und Schüler zwischen drei Forschungsthemen bzw. Spielkapiteln wählen. Jedes der drei Kapitel geht von einer Forschungsfrage aus, welche am Ende des Kapitels beantwortet wird. Ein Kapitel beinhaltet 9 oder 10 Challenges und wird mit der Beantwortung der Forschungsfrage abgeschlossen. Damit möglichst alle drei Forschungsfragen rund um das gewählte Objekt in der Klasse bearbeitet werden können, empfiehlt es sich, die Klasse in drei etwa gleich grosse Gruppen aufzuteilen.

Schülerinnen und Schüler, welche eine stärkere Begleitung bevorzugen, arbeiten mit dem Reisehandbuch. Es beinhaltet eine reduzierte Auswahl von zentralen Challenges und fokussiert dabei auf die vertiefte Auseinandersetzung mit den Inhalten.

Nach der individuellen Beantwortung der Forschungsfrage im Spiel finden sich die Schülerinnen und Schüler in ihrer Forschungsgruppe zusammen. Mit der Bearbeitung ‹ihres› Kapitels haben die Schülerinnen und Schüler ein Puzzleteil des gesamten Wissens zu einem Objekt erarbeitet. In der Gruppe bereiten sie nun eine Präsentation vor mit dem Ziel, den anderen Schülerinnen und Schüler der Klasse ihr Forschungsthema und die Erkenntnisse zu ihrer Forschungsfrage vorzustellen. Die Diskussion des Objekts im Plenum anhand eines anregenden Posters bildet den Abschluss der Lerneinheit. Hier wird dann das individuelle Wissen der einzelnen Gruppen zu einem grossen Ganzen zusammengeführt.

Wie findet die Ergebnissicherung statt?

Die Ergebnissicherung findet auf verschiedenen Ebenen statt:

- Auf der Spielebene sammeln die Schülerinnen und Schüler ihr Wissen im **Forschungsjournal**. Das Forschungsjournal enthält zentrale Bilder mit kurzen Erklärtexten (sog. Snippets), welche den Inhalt des gespielten Kapitels zusammenfassen. Zudem beantworten die Schülerinnen und Schüler am Ende des Spiels ihre Forschungsfrage und schicken diese an die Lehrperson. Die Lehrperson erhält alle Antworten der Schülerinnen und Schüler per E-Mail und kann diese im Spiel einsehen.

- Durch die intensive Auseinandersetzung mit der Forschungsfrage in den Gruppen werden bei der **Präsentation** wichtige Lernergebnisse sichtbar und können im Plenum diskutiert werden.

- Zu einer vertieften **Diskussion** lädt ein Poster ein, welches zentrale Quellen und Elemente aus dem Spiel aufgreift.

- Falls mit dem zusätzlichen **Reisehandbuch** gearbeitet wird:
  Die Schülerinnen und Schüler lösen vertiefende Aufgaben zu den Challenges und halten wichtige Erkenntnisse aus dem Spiel auf ihren Arbeitsblättern fest.

Wie kann der Unterrichtsablauf mit *uiivit* aussehen?

Mögliche Unterrichtsplanung:

Schritt	Sozialform	Ablauf	Dauer	Ressourcen	Didaktischer Kommentar
Vorbereitung	–	Die Lehrperson (LP) wählt ein Objekt zur Bearbeitung in der Klasse aus.	–	• LP-Guide • Dossiers Objekte	Es können je nach Bedarf und Zeit ein einzelnes Objekt oder alle Objekte gespielt werden. Es empfiehlt sich, in der Klasse auf ein Objekt zu fokussieren.
Einstieg	In der Klasse	Die LP führt in die Unterrichtssequenz ein: 1. Präsentiert Ablauf und Lernziele 2. Stellt ein Objekt vor, das eine Geschichte erzählt 3. Schülerinnen und Schüler (SuS) stellen mitgebrachte Objekte vor	½ Lektion	• LP-Guide	Zur Einstimmung stellt die LP ein persönliches Objekt vor, das eine Geschichte erzählt. Die SuS können aufgefordert werden, ebenfalls ein Objekt mitzubringen und vorzustellen. Die mitgebrachten Objekte müssen nichts mit den Themen des Lernspiels zu tun haben. Es geht vielmehr darum, die Idee zu vermitteln, dass Objekte Geschichte erzählen.

Auftrag klären	In der Klasse	Die LP erklärt, dass die SuS nun in der Rolle von Historikerinnen und Historikern einem rätselhaften Objekt auf den Grund gehen. Die LP erteilt den Auftrag / verteilt die Materialien: • Alle SuS erhalten ihren persönlichen Guide. • Die SuS teilen sich gemäss ihrer Themenwahl auf drei Forschungsgruppen auf.	½ Lektion	• SuS-Guide	Der Guide dient den SuS als Orientierung und Begleiter während der gesamten Unterrichtssequenz. Um die Neugier und Motivation der SuS zu wecken, dürfen sie interessengeleitet eines der drei Forschungsthemen mit dazugehöriger Forschungsfrage wählen. Die LP achtet darauf, dass die Kapitel unter den SuS so aufgeteilt werden, dass zu jeder Forschungsfrage etwa die gleiche Anzahl SuS forscht.
Lernspiel spielen und Inhalte erarbeiten	Einzelarbeit	Die SuS spielen im **Lernspiel** die Challenges bzw. das Kapitel zur gewählten Forschungsfrage. Am Ende beantworten sie die Forschungsfrage und senden die Antwort an die LP.	2 Lektionen	• 1 Tablet, Laptop oder Computer pro SuS • Lernspiel: uiivit.org • SuS-Guide	Im Spiel findet der Kompetenzaufbau statt. Die SuS erarbeiten sich die Lerninhalte selbstständig. Sind zu wenige Geräte vorhanden, kann das Spiel auch zu zweit gespielt werden. Die LP kann im Spiel die Antworten zu den Forschungsfragen aller SuS einsehen.

Austausch in Gruppen und Präsentation vorbereiten	Gruppenarbeit (GA)	Die SuS bereiten in ihrer **Forschungsgruppe** die Präsentationen mithilfe des Guides vor. Die LP stellt den Gruppen Hilfsmittel für die Präsentation zur Verfügung: • Powerpoint-Vorlage für die Gruppenpräsentation • Glossar mit Fachwörtern • Mögliche Antworten auf die Forschungsfrage aus dem Dossier für LP • Poster zum Objekt	2 Lektionen	• SuS-Guide • Lernspiel: uiivit.org • PowerPoint-Vorlage • Glossar • Poster • Dossier Objekt	Der **Guide** gibt den SuS Tipps und Hilfestellungen für die Präsentation. Die LP unterstützt die Gruppen bei den Vorbereitungen und stellt die Qualität und Richtigkeit der Präsentationen sicher. Als Hilfe zur Beantwortung der Forschungsfrage in der Gruppe kann die LP den SuS mögliche **Antworten zu den Forschungsfrage** aus dem Dossier für LP zur Verfügung stellen. Zudem hilft den SuS ein **Glossar**, das Fachwörter aus dem Spiel erklärt. Die **PowerPoint-Vorlage** dient den SuS als Hilfsmittel für die Präsentationen. In der Vorlage sind die Forschungsfragen sowie Bildmaterial enthalten. Die Gruppen passen die Vorlage nach ihren Bedürfnissen an und löschen z.B. nicht benötigte Folien. Die Bilder sollen jeweils ausführlich und kritisch betrachtet werden. Die Informationen zu den Bildern dienen den Gruppen dabei als Anhaltspunkte für die Präsentation in der Klasse. Die Gruppen ergänzen die Folien mit ihren Erkenntnissen rund um die Forschungsfragen.

Ergebnisse vorstellen	In der Klasse	**Gruppenpräsentationen:** Jede Gruppe stellt der Klasse die Erkenntnisse zu ihrem Forschungsthema vor: • Die Gruppe präsentiert wichtige Bildquellen und stellt Fragen dazu. • Sie beantwortet ihre Forschungsfrage und reflektiert ihre Erkenntnisse. • Sie stellt Vermutungen zur Bedeutung der Bilder, Symbole und Zitate auf dem Poster vor.	2 Lektionen	• PowerPoint-Vorlage • Poster	Durch die **Präsentationen** erhalten alle Gruppen eine Zusammenfassung der anderen Forschungsthemen. Sie erfahren die wichtigsten Elemente aus den anderen Gruppen und können die Erkenntnisse in Bezug auf ihre Erfahrungen setzen (Gruppenpuzzle). So entsteht ein ganzheitliches Bild des Objektes. In den Präsentationen kann auch bereits das Poster zum Objekt einbezogen und diskutiert werden, um Verbindungen aufzudecken.
Objekt diskutieren	In der Klasse	**Diskussion anhand Poster:** • Das Poster wird aufgehängt und betrachtet. • Die LP und die SuS stellen Fragen und versuchen, die Elemente auf dem Poster zu beschreiben und Verbindungen zwischen den Elementen herzustellen. • Die Bilder/Quellen werden kritisch betrachtet.	1 Lektion	• Poster • Dossier Objekt	Das **Poster** zum Objekt enthält zentrale Bildquellen und Elemente aus dem Spiel. Die Anordnung der Elemente auf dem Poster soll zum Nachdenken anregen. Es ist nicht eindeutig, in welcher Beziehung die Elemente zueinander stehen. Das Poster wirft dadurch Fragen auf und lädt zur genauen Betrachtung ein. Die LP sollte die SuS aktiv dazu anregen, Verbindungen zwischen den Elementen herzustellen und diese zu diskutieren. So können die SuS das erworbene Wissen in vertieften **Diskussionen** sichern und lernen, Quellenmaterial zu hinterfragen.

Kompetenzziele und Bezüge Lehrplan 21

Das Lernangebot fördert die Kompetenzentwicklung in den **vier Handlungsaspekten des Fachbereichs *Natur, Mensch, Gesellschaft*** gemäss Lehrplan 21:

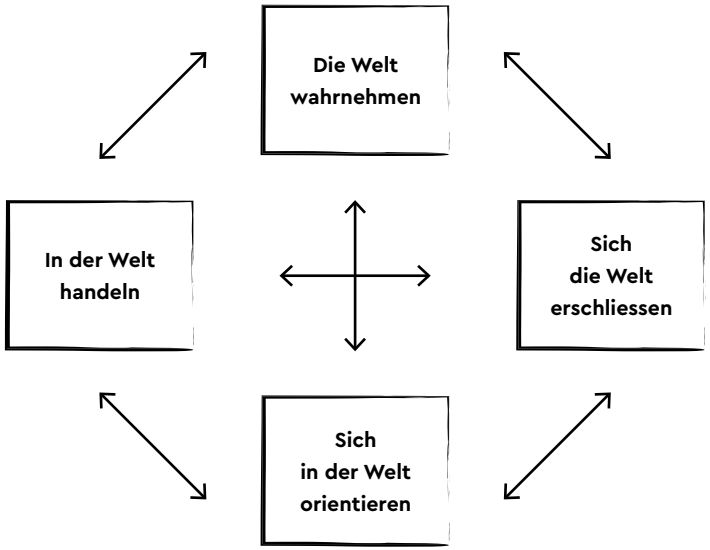


Abbildung: Vier Handlungsaspekte für die Kompetenzentwicklung im Fachbereich *Natur, Mensch, Gesellschaft*. Quelle: Lehrplan 21

Das Lernangebot ermöglicht Schülerinnen und Schülern, sich anhand **historischer Objekte** mit **globalen Austausch- und Handelsbeziehungen** in der Vergangenheit und Gegenwart auseinanderzusetzen. Sie erweitern so ihre Kenntnisse zu **Situationen und Phänomenen**, welche weitreichende Auswirkungen auf unsere **Geschichte und Gegenwart** haben.

Dank des verflechtungsgeschichtlichen Ansatzes betrachten die Schülerinnen und Schüler geschichtliche Handlungen und Situationen aus **unterschiedlichen Perspektiven** und stellen vielfältige Beziehungen her zu **gegenwärtigen und zukünftigen Fragen und Herausforderungen**. Sie entwickeln ihre **eigene Sichtweise** als Grundlage für die eigenen **Entscheidungsfindungen und Handlungen**.

Konkret fördert das Lernangebot die Entwicklung der Schülerinnen und Schüler hinsichtlich der nachfolgenden **Kompetenzziele**.
Die Bezüge zu den Kompetenzbereichen des Lehrplans 21 in den Fachbereichen *Räume, Zeiten, Gesellschaft* sowie *Bildnerisches Gestalten* sind jeweils vermerkt.

Fachliche Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler können

- anhand ausgewählter historischer Objekte globale historische Wirtschafts- und Handelssysteme erkennen und erarbeiten.
- die globalen Verflechtungen der Objekte und der Wirtschafts- und Handelssysteme erkennen und aufzeigen.
- die räumlichen, politischen, sozialen und kulturellen Auswirkungen dieser Systeme erläutern.
- aktuelle Fragestellungen in Beziehung zu den Objekten und Systemen der Vergangenheit setzen.
- verschiedene Sicht- und Denkweisen (z.B. der verschiedenen Akteurinnen und Akteure, in unterschiedlichen Zeiträumen) erkennen.

RZG.3.1, RZG.3.2, RZG.6.1

Methodische Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler können

- anhand historischer Zeitzeugnisse wie Objekten, Dokumenten und insbesondere Bildern und Kunstwerken Erkenntnisse über die Vergangenheit gewinnen.
- historische Bilder und Kunstwerke beschreiben und deren Wirkung und Darstellungsabsicht untersuchen.
- eine eigene historische Narration verfassen.
- die Geschichtsschreibung als deutenden Konstruktionsprozess erkennen.

RZG.4.2, RZG.6.1, RZG.7.3, BG.3.A.1, BG.3.B.1

Soziale Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler können in Gruppen eine Forschungsfrage recherchieren und ihre Erkenntnisse präsentieren.

Personale Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler können die eigenen Weltsichten reflektieren und entwickeln.

Herausgeber: Johann Jacobs Museum | Umsetzung: Zense
Begleitender Historiker: Yann Stricker | Didaktische Begleitung: LerNetz