

# Unterrichtseinheit im Geographie- und Wirtschaftskundeunterricht

**Klasse/ Schulstufe:** 4. Klasse / 8. Schulstufe bzw. 6. Klasse / 10. Schulstufe

**Unterrichtsthema:** Europäische Union

**Angewandte Methode(n):** Escape Spiel

**Lehrplanbezug:**

- **Sek 1:** 4. Klasse: **Gemeinsames Europa – vielfältiges Europa**
- **Sek 2:** 6. Klasse: **Vielfalt und Einheit-Das neue Europa: Raumbegriff und Strukturierung Europas:** Die wichtigsten räumlichen und ökonomischen Auswirkungen des Integrationsprozesses der Europäischen Union kennen

**Unterrichtsidee:** Die SuS sollen in dieser Einheit selbst tätig werden und sich spielerisch in das Unterrichtsthema der Europäischen Union einarbeiten. Geplant ist ein Escape Game, das die SuS mit ihren Smartphones und der dazugehörigen App durchführen. Dazu sollen sie sich in Kleingruppen (2-3) zusammenschließen (oder die Lehrperson teilt ein, falls ein freies Einteilen in der Klasse nicht möglich ist). Pro Gruppe ist ein Smartphone ausreichend. Die Lehrperson soll nun mit den SuS gemeinsam die App downloaden.

Die Lehrperson teilt die Arbeitsblätter aus. Darauf befindet sich ein QR-Code, den die SuS mit ihrem Smartphone scannen sollen, um zum Start des Spiels zu gelangen. Außerdem befinden sich auf den Arbeitsblättern verschiedene Rätsel, die die SuS im Laufe des Spiels lösen sollen. Haben sie ein Rätsel richtig gelöst, erhalten sie einen Code, den sie auf ihren Smartphones eingeben müssen, um zum nächsten Rätsel zu gelangen. Ziel des Spiels ist es, bis zum Ablauf der vorgegebenen Zeit alle Codes zu knacken. Falls die SuS Hilfe beim Lösen der Rätsel benötigen können sie in der App pro Rätsel bis zu 3 Tipps anfordern, die ihnen beim Herausfinden des Codes behilflich sind.

**Begründung der Methodenwahl:** Thema der Rätsel ist die Europäische Union. Entdeckende Lernen: Mit Hilfe des Spiels werden spielerisch Lerninhalte erarbeitet, es erfordert viel Selbsttätigkeit sowie strukturiertes und organisiertes Denken aber auch Teamfähigkeit, da die SuS in Gruppen zusammenarbeiten und lernen müssen alle Meinungen anzunehmen bzw. zusammenzuarbeiten, um zu einer Lösung zu gelangen und auch Zeitmanagement, da die SuS eine Zeitvorgabe haben, in der sie die Rätsel gelöst haben sollen.

**Angesprochene Kompetenzen:**

- **Methodenkompetenz:**
  - Nutzung digitaler Medien für den Unterricht- Reflektierter Umgang mit Smartphone- Erarbeitung geographischer Lerninhalte mit Hilfe digitaler Medien
  - App- Escape Game
  - Kartenarbeit- Nutzung und Auswertung einer stummen Karte
  - Informationsgewinnung- Mit welcher Methode komme ich zu den nötigen Informationen
- **Orientierungskompetenz**
  - Verortung der EU-Mitgliedstaaten mit Hilfe der stummen Karte (wo liegt was)
  - Mitgliedsstaaten der EU nennen

- Nicht- Mitgliedsstaaten der EU in Europa verorten
- **Synthesekompetenz**
  - Verknüpfung von bereits Gelerntem mit neuem Wissen
  - Flaggen der Europäischen Union mit Hilfe des Ausschlussverfahren ermitteln (welche Flagge kenne ich schon)
  - Eventuell fächerübergreifend vernetzen- an das Wissen anknüpfen (Rätsel mit versteckten Zahlen in den Wörtern)
- **Wirtschaftskompetenz**
  - Die Wirkungsmacht der Europäischen Union erkennen
  - Erwerb grundlegender Kenntnisse über die EU
  - Die Wichtigkeit der grenzüberschreitenden Zusammenarbeit verstehen
  - Staatenbündnisse (konkret EU) beschreiben und analysieren