

Lehrkraft: Regner-Hofmann

Leitfach: Biologie

## 1. Studien- und Berufsorientierung (11/1)

## 2. Durchs Spielen zum Lernen

(Die Inhalte der Studien- und Berufsorientierung sollen insgesamt ca. ein halbes Jahr umfassen, müssen aber nicht ausschließlich in 11/1 behandelt werden, wenn z. B. erste Arbeiten für das Projekt bereits in 11/1 notwendig sind.)

### **Begründung und Zielsetzung des Projekts (ggf. Bezug zum Fachprofil)**

Das Fachprofil für Biologie fordert sowohl in Unter- als auch in der Mittelstufe, dass der Unterricht auch im Bezug auf die empirische Erkenntnisgewinnung einen Beitrag leisten soll. Das eigene Tun und die Möglichkeit, Fehler zu machen und Erkenntnisse daraus zu gewinnen, sollte im Unterricht eine wichtige Stellung einnehmen. Die Schüler sollen außerdem Teamarbeit kennenlernen und so gemeinsam zu Ergebnissen gelangen und diese kritisch beurteilen. Auch Umwege und Scheitern kann zu Erkenntnisgewinn genutzt werden.

Das Thema ist geeignet, Einblicke in den Lehrplan Biologie und in das naturwissenschaftliche Arbeiten zu geben und die Kompetenz der Schüler im Bereich Kommunikation und Darstellung auszubauen.

Ziel des Seminars ist die Planung, Gestaltung und Durchführung von biologischen Spielen und Freiarbeiten in der jeweiligen Klassenstufe und deren kritische Reflexion.

Nach einer Einführung in den Fachlehrplan, insbesondere der Unter- und Mittelstufe im Fach Biologie und Natur und Technik, sollen arbeitsteilig Möglichkeiten der spielerischen Motivation, Erkenntnisgewinnung und Sicherung von biologischen Inhalten gemacht werden. Mögliche Schwerpunkte sind Humanbiologie, Botanik und die verschiedenen Wirbeltiergruppen. Dazu sollen v.a. eigene Spielideen geplant, gebastelt und durchgeführt, aber auch wissenschaftliche Veröffentlichungen verwendet werden. Insbesondere die neurophysiologischen Grundlagen des Lernens sollen dabei berücksichtigt werden. Auch die moderne Pädagogik ist inzwischen der Meinung, dass das spielende Lernen sehr viele Vorteile bietet. Bei diesem Vorgehen, nimmt der menschliche Körper das Lernen als etwas Angenehmes an und fördert es durch Automatismen und rasches Aufnehmen von neuen Fakten.

Halbjahre	Monate	Tätigkeit der Schüler und der Lehrkraft	Formen der Leistungserhebungen
11/1	Sept. - Feb.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Problematik der Studien- und Berufsorientierung (Bedeutung, Kriterien, mögliche Vorgehensweisen)</li><li>- Schülerselbsteinschätzung</li><li>- persönliche Recherchen über Studiengänge bzw. Berufsbilder</li><li>- Entwickeln einer eigenen, möglichst realistischen beruflichen Perspektive und eines Alternativplans</li><li>- soweit organisatorisch möglich/ nötig: Einführung in die Neurophysiologie des Lernens</li></ul>	<i>(Dieser Abschnitt wird im Mehrlehrermodell von anderen Kollegen übernommen)</i>

11/2		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Beginn/ Fortsetzung der Einführung in die Neurophysiologie des Lernens und Darlegung des Lehrplans</li> <li>➤ Entwicklung eines Gliederungskonzepts für die Inhalte, Teambildung</li> <li>➤ Beschaffung, und Bearbeitung von Material (eigene Ideen aber auch wissenschaftliche Veröffentlichungen, Kontakte mit der didaktischen Abteilung der Universität)</li> </ul>	<p>Stegreifaufgabe(n), mündliche Beiträge</p> <p>Ergebnispräsentation (Portefolio/ Referat)</p>
12/1		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Überarbeitung des Spielkonzeptes anhand der Materialien</li> <li>➤ Aufbereitung der Materialien</li> <li>➤ Organisation der Durchführung in den einzelnen Klassen</li> </ul>	<p>Bewertung der fertigen Beiträge und der organisatorischen Leistung von Schülern/Teams</p>
<p><b>Externe Partner</b></p> <p>- Universitäten, Hersteller von Brettspielen  - nach Möglichkeit: Referent zur Neurophysiologie</p>			

Unterschrift der Lehrkraft

Unterschrift der Schulleiterin / des Schulleiters