



planet schule

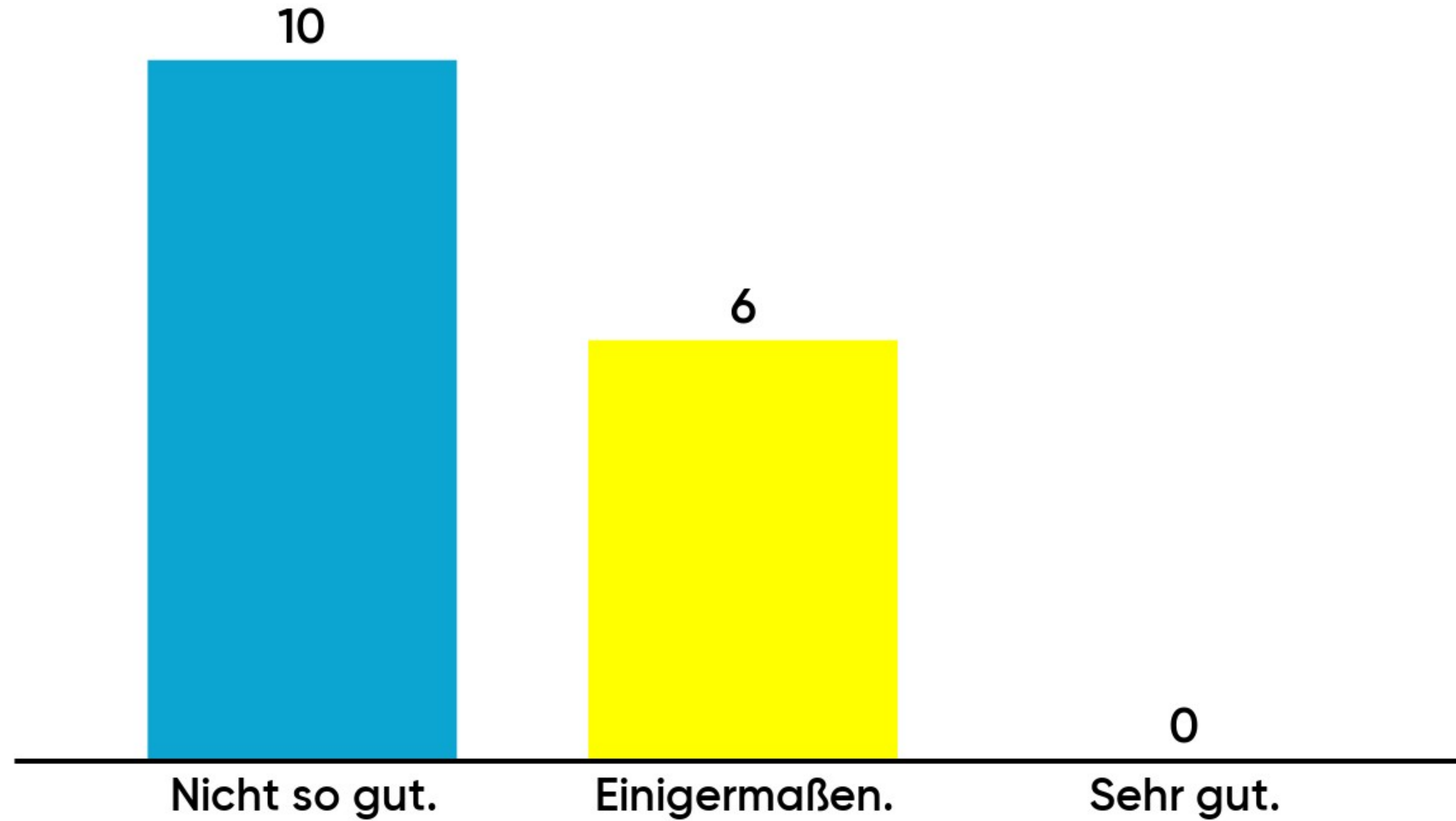


LEARNING BY DOING – LEARNING BY VIEWING

KREATIVE UNTERRICHTSKONZEPTE MIT [PLANET-SCHULE.DE](https://www.planet-schule.de)

URSI ZEILINGER, SWR PLANET SCHULE

Wie gut kennen Sie Planet Schule?



- Startseite**
- Sendetermine
- Fächer
- Filme online
- Wissenspool
- Multimedia
- Schwerpunkte
- Grundschule
- Inklusion
- Medienkompetenz
- Fortbildungen
- Service
- Suchbegriff
- Erweiterte Suche
- Schlagwortliste



Der Schwarzwald

Romantischer Mythos, großartige Kulturlandschaft, ein Naturparadies: der Schwarzwald. Die sechsteilige Reihe über die süddeutsche Region führt in eindrucklichen Bildern, Spielszenen, historischen Archivaufnahmen und 3D-Animationen hinein in Natur, Geographie, Geschichte und Gegenwart des Schwarzwalds. Die Reihe wird ergänzt durch multimediale Angebote zum Thema Wald.

 Wissenspool  Filme online  Multimedia

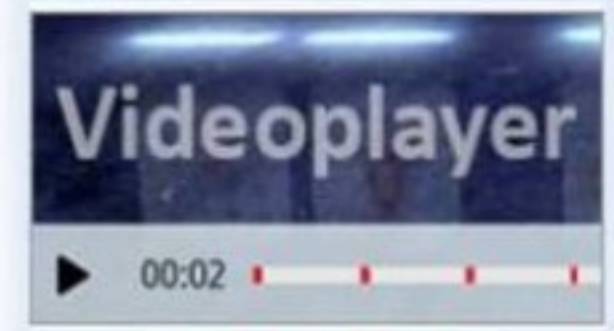
- Der Schwarzwald**
- Lebensräume - Mensch und Wald
- Lebensräume - Gefiederte Waldbewohner



Paris - Stadt der Kontraste

Wie sieht Paris von oben aus? Wie ist die Stadt tief unten? Wie lebt es sich an der Seine und wie findet man dort eine bezahlbare Wohnung und einen Job? Wir zeigen Paris aus ungewöhnlichen Blickwinkeln und blicken hinter die Kulissen dieser faszinierenden aber auch problembeladenen Stadt.

 Filme online  Wissenspool



- Startseite
- Sendetermine
- Fächer
- Filme online
- Wissenspool
- Multimedia
- Schwerpunkte
- Grundschule
- Inklusion
- Medienkompetenz
- Fortbildungen



Der Schwarzwald

Romantischer Mythos, großartige Kulturlandschaft, ein Naturparadies: der Schwarzwald. Die sechsteilige Reihe über die süddeutsche Region führt in eindrücklichen Bildern, Spielszenen, historischen Archivaufnahmen und 3D-Animationen hinein in Natur, Geographie, Geschichte und Gegenwart des Schwarzwalds. Die Reihe wird ergänzt durch multimediale Angebote zum Thema Wald.

 Wissenspool  Filme online  Multimedia

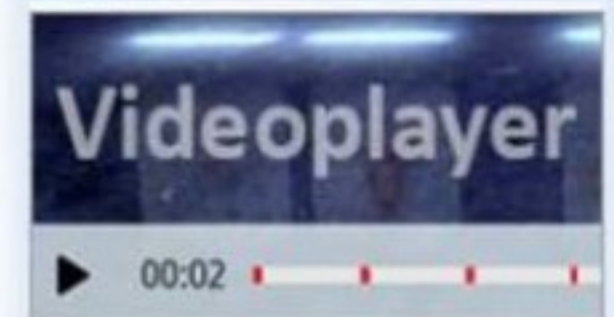
Der Schwarzwald



Paris - Stadt der Kontraste

Wie sieht Paris von oben aus? Wie ist die Stadt tief unten? Wie lebt es sich an der Seine und wie findet man dort eine bezahlbare Wohnung und einen Job? Wir zeigen Paris aus ungewöhnlichen Blickwinkeln und blicken hinter die Kulissen dieser faszinierenden aber auch problembeladenen Stadt.

 Filme online  Wissenspool



planet-schule.de

kostenlos

Lernspiele,
Apps, VR, AR

Filme zum
Download

- Startseite
- Sendetermine
- Fächer
- Filme online
- Wissenspool
- Multimedia
- Schwerpunkte
- Grundschule
- Inklusion
- Medienkompetenz
- Fortbildungen



Der Schwarzwald

Romantischer Mythos, großartige Kulturlandschaft, ein Naturparadies: der Schwarzwald. Die sechsteilige Reihe über die süddeutsche Region führt in eindrücklichen Bildern, Spielszenen, historischen Archivaufnahmen und 3D-Animationen hinein in Natur, Geographie, Geschichte und Gegenwart des Schwarzwalds. Die Reihe wird ergänzt durch multimediale Angebote zum Thema Wald.

Wissenspool Filme online Multimedia

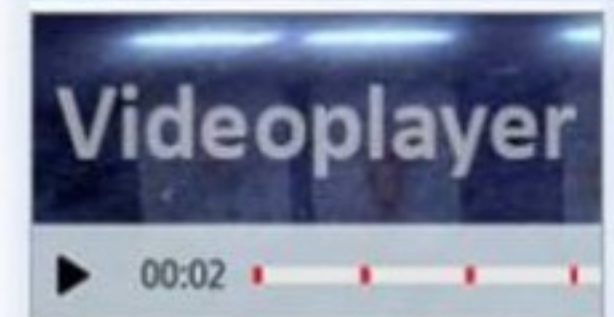
Der Schwarzwald



Paris - Stadt der Kontraste

Wie sieht Paris von oben aus? Wie ist die Stadt tief unten? Wie lebt es sich an der Seine und wie findet man dort eine bezahlbare Wohnung und einen Job? Wir zeigen Paris aus ungewöhnlichen Blickwinkeln und blicken hinter die Kulissen dieser faszinierenden aber auch problembeladenen Stadt.

Filme online Wissenspool



Rechte
geklärt

Offizielles
Unterrichts
material

planet-schule.de

kostenlos

Lernspiele,
Apps, VR, AR

Filme zum
Download

- Startseite
- Sendetermine
- Fächer
- Filme online
- Wissenspool
- Multimedia



- Offizielle Unterrichtsmedien
- Grundlage = Lehrpläne, Lehrwerke
- Produktion mit Lehrern für Lehrer
- Filme, Interaktives Lernen, Begleitmaterial, Unterricht, Arbeitsblätter, Fortbildung
- Partner: Ministerien, Studienseminare, Schulen
- SWR-Redaktion PS: Trimediale Redaktion Wissenschaft und Bildung

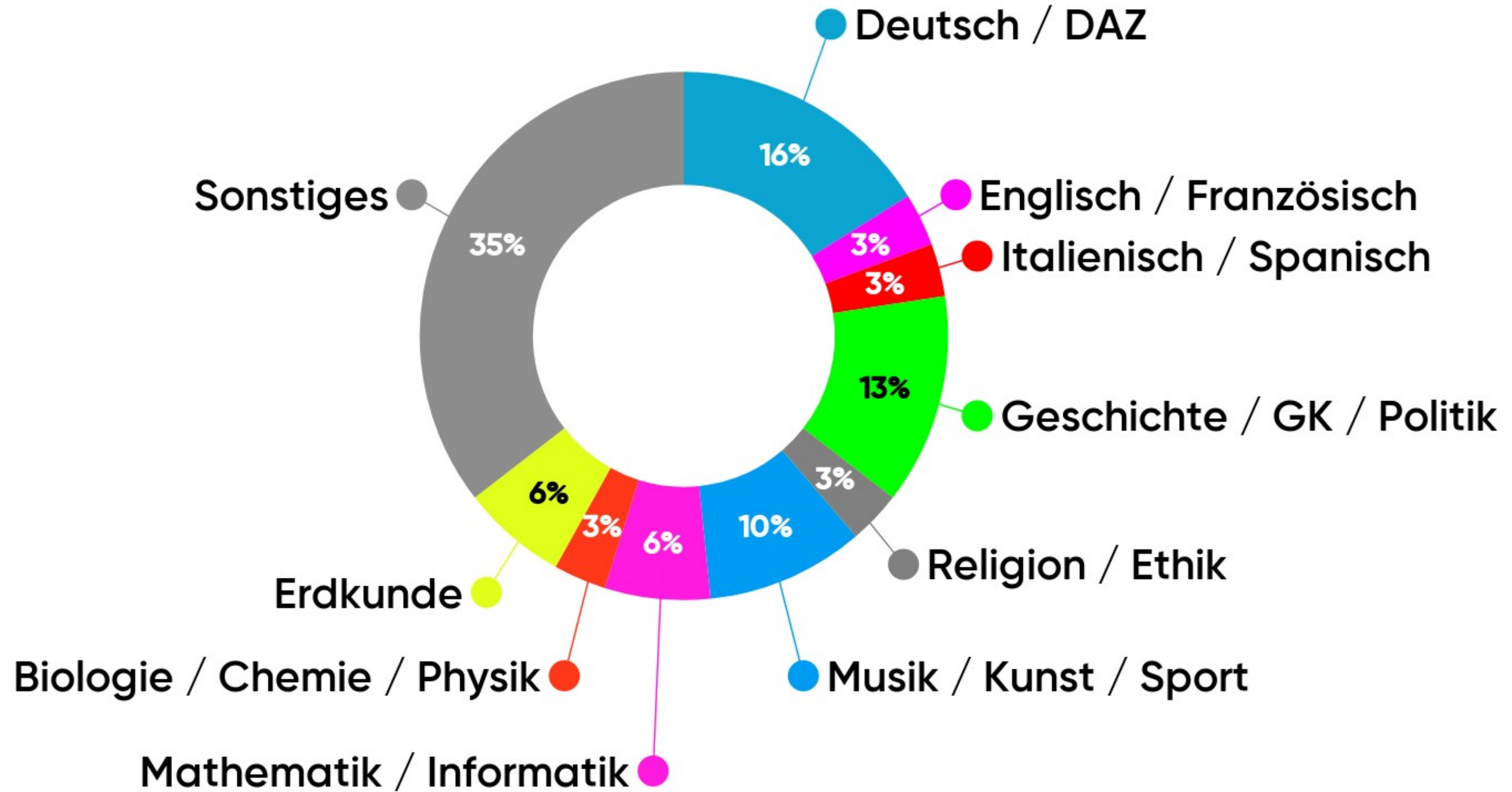
Rechte geklärt

Offizielles
Unterrichts
material

... wie lebt es sich an der Seine und ... wohnung und einen Job? Wir zeigen Paris aus ... Blickwinkeln und blicken hinter die Kulissen dieser faszinierenden aber auch problembeladenen Stadt.



Was sind Ihre Fächer?





- Startseite
 - Sendetermine
 - Fächer**
 - Filme online
 - Wissenspool
 - Multimedia
 - Schwerpunkte
 - Grundschule
 - Inklusion
 - Medienkompetenz
 - Fortbildungen
 - Service
- Suchbegriff
- Erweiterte Suche
- Schlagwortliste



Was glaubt Deutschland?

Wozu gibt es Religionen? Was glauben Gläubige? Nützen Religionen den Menschen oder können sie auch schaden? Mit diesen und anderen Fragen im Gepäck begibt sich Reporter Steffen König auf eine außergewöhnliche Reise durch Deutschland. Er spricht mit Christen, Muslimen, Juden, Buddhisten und Atheisten. Er will erfahren, welche Antworten die Religionen auf die großen Fragen des Lebens geben.

 Sendetermine  Wissenspool  Filme online

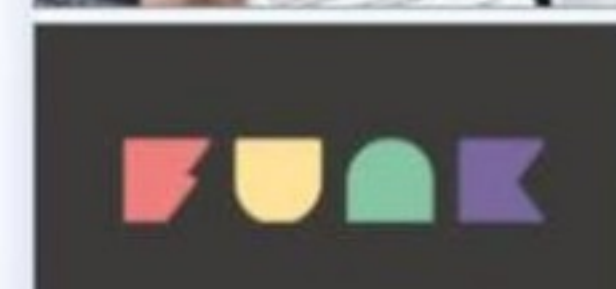
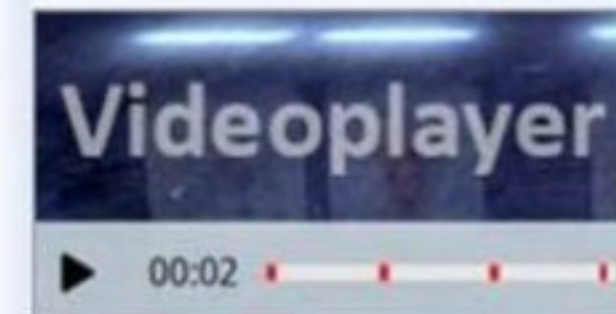
Reihe: Was glaubt Deutschland? - Religionen auf dem Prüfstand



Ich und die anderen - Hochbegabung

Carina ist Schlagzeugerin und hat schon viele Wettbewerbe gewonnen. Früher hatte sie Schwierigkeiten in der Schule und wurde gemobbt. Sie ist hochbegabt. Auch Florian blickt zurück auf eine schwierige Schulzeit. Seine Situation änderte sich erst, als seine Hochbegabung entdeckt wurde. "Ich beobachte sehr genau, viele Dinge fallen mir leicht.", sagt die 16-jährige Negin. Die junge Frau ist hochbegabt, findet aber daran gar nichts Außergewöhnliches. Unser Film begleitet drei junge hochbegabte Menschen, die ihren eigenen Weg finden.

 Filme online  Wissenspool  Landesschau



[Startseite](#)[Sendetermine](#)**Fächer**[Wissenspool nach Fächern](#)[Filme online nach Fächern](#)[Multimedia nach Fächern](#)[Sendereihen nach Fächern](#)[Filme online](#)[Wissenspool](#)[Multimedia](#)[Schwerpunkte](#)[Grundschule](#)[Inklusion](#)[Medienkompetenz](#)[Fortbildungen](#)[Service](#)[Erweiterte Suche](#)[Schlagwortliste](#)

Arbeits- und Berufswelt

Arbeitslehre

Bildende Kunst

Bilingualer Unterricht

Biologie

Chemie

Deutsch

Deutsch als Zweit- / Fremdsprache

Englisch

Erdkunde

Ernährungslehre

Ethik

EWG

Französisch

Gemeinschaftskunde

Geschichte

Grundschule

GWG

Informatik

Italienisch

Kunst

Latein

Mathematik

Medienerziehung

Mensch und Umwelt

Mensch, Natur und Kultur (MeNuK)

MNT

MuM

Musik

Naturphänomene

NWA

NwT

Pädagogik

Philosophie

Physik

Politik

Projektunterricht

Psychologie

Religion

Sachunterricht

Soziales Lernen

Sozialkunde

Spanisch

Sport


Türkisch

Technik

Wirtschaft

WZG




[Startseite](#)[Sendetermine](#)**[Fächer](#)**[Wissenspool nach Fächern](#)[Filme online nach Fächern](#)[Multimedia nach Fächern](#)[Sendereihen nach Fächern](#)[Filme online](#)[Wissenspool](#)[Multimedia](#)**[Schwerpunkte](#)**[Grundschule](#)[Inklusion](#)[Medienkompetenz](#)[Fortbildungen](#)[Service](#) [Erweiterte Suche](#)[Schlagwortliste](#)

Fächerspezifische Inhalte

Hier können Sie gezielt für Ihre Fächer Sendungen, weiterführende Unterrichtsmaterialien im Wissenspool, Filme aus unserem Online-Angebot und Multimediaelemente auflisten lassen.


Wissenspool nach Fächern sortiert

Geordnet nach Fächern finden Sie hier alle Themen, zu denen wir Unterrichtsmaterialien und Hintergrundinformationen im Wissenspool anbieten.

 [Wissenspool nach Fächern sortiert](#)

Filme online nach Fach auswählen

Hier finden Sie alle Filme, die auch online auf Planet Schule verfügbar sind. Einfach das gewünschte Fach in den Ausklappboxen wählen und Sie erhalten eine Übersicht mit allen passenden Filmen.

 [Filme online nach Fach auswählen](#)

Multimedialelemente nach Fach auswählen

Auch unsere multimedialen Angebote können Sie sich nach Fächern sortiert anzeigen lassen. Nach Auswahl eines Fachs in den Ausklappboxen erhalten Sie eine Liste mit passenden Multimediaelementen.

 [Multimedialelemente nach Fach auswählen](#)

Sendungen nach Fächern sortiert

Das gesamte Sendereihenangebot von Planet Schule finden Sie hier fächerspezifisch angeordnet.

 [Sendungen nach Fächern sortiert](#)

- Startseite
- Sendetermine
- Fächer
- Filme online
- Wissenspool
- Multimedia
- Schwerpunkte**
- Aktionen
- Corona-Krise
- Demokratie**
- Evolution
- Flüchtlinge und Integration
- Kanzlersimulator
- Klimawandel
- Learning German
- Lebensräume
- Lernen geht überall
- Mittelalter
- Viren
- ARD-Themenwochen
- Grundschule
- Inklusion
- Medienkompetenz
- Fortbildungen
- Service
- Suchbegriff
- Erweiterte Suche
- Schlagwortliste



Spezial: Schwerpunkt Demokratie



Demokratie – das ist erst einmal ein Versprechen. Ein Versprechen auf ein Staats- oder Gemeinwesen, das alle gleichberechtigt an ihm teilhaben lässt. **Demokratie** wird von den meisten Menschen positiv angesehen, zumindest solange es sich um die verfassungsrechtliche Verheißung handelt. Geht es um ihre Einlösung, also um das, was wir als **Politik** verstehen, dann sieht es mit der Akzeptanz schon anders aus. Dabei wird dann gerne vergessen, was das besondere an einer Demokratie ist: dass zu ihrem Gelingen alle Akteure eines Gemeinwesens beitragen müssen, die Bürger genauso wie die in die politische Verantwortung gewählten Politiker.

Für eine befriedigende und gestaltende Teilhabe an einem Gemeinwesen - ob in Familie, Kommune oder Staat - braucht es Grundlagen.

Demokratie **als Lebensform**, oder Demokratie **als Staatsprinzip**: der **Themenschwerpunkt „Demokratie“** macht für beides unterschiedliche Angebote für unterschiedliche Alterstufen – sowohl für eine allgemeinere Demokratieerziehung wie für den Politikunterricht. Planet Schule möchte damit Anregungen und Hilfestellungen für einen lebendigen und fairen politischen Diskurs bieten, auf den ein funktionierendes demokratisches Staatswesen so dringend angewiesen ist.

Lernspiele: Eugens Welt & Kanzlersimulator



Demokratie – spielerisch und multimedial!

Was wäre, wenn ich „König von Deutschland“ wäre? Oder wenigsten Kanzler oder Kanzlerin? Natürlich würde man alles besser, zumindest anders machen... Der Kanzlersimulator macht's möglich. Vom Wahlversprechen bis zur Gesetzesvorlage, vom Ärger mit dem Koalitionspartner und gescheiterten PR-Kampagnen bis hin zu

Unser TV-Angebot



Preisgekrönte Projekte



Der Kanzlersimulator



Eugens Welt



Startseite

Sendetermine

Fächer

Filme online

Wissenspool

Multimedia

Schwerpunkte

Grundschule

Inklusion

Medienkompetenz

Fortbildungen

Service

Suchbegriff

Erweiterte Suche

Schlagwortliste



Was glaubt Deutschland?

Wozu gibt es Religionen? Was glauben Gläubige? Nützen Religionen den Menschen oder können sie auch schaden? Mit diesen und anderen Fragen im Gepäck begibt sich Reporter Steffen König auf eine außergewöhnliche Reise durch Deutschland. Er spricht mit Christen, Muslimen, Juden, Buddhisten und Atheisten. Er will erfahren, welche Antworten die Religionen auf die großen Fragen des Lebens geben.



 Sendetermine  Wissenspool  Filme online

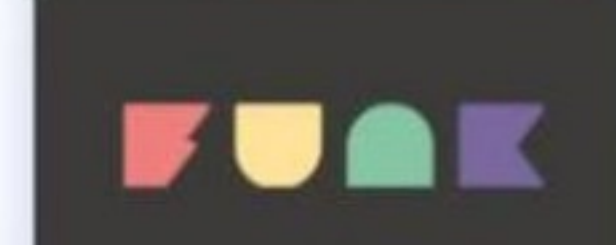
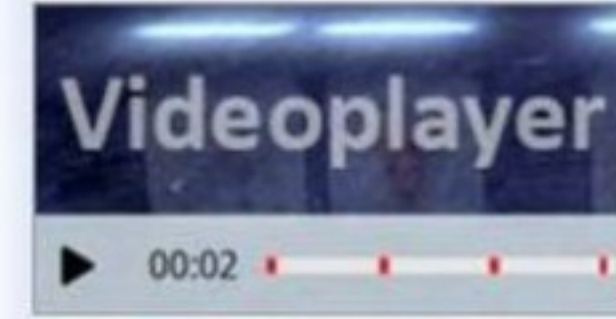
Reihe: Was glaubt Deutschland? - Religionen auf dem Prüfstand



Ich und die anderen - Hochbegabung

Carina ist Schlagzeugerin und hat schon viele Wettbewerbe gewonnen. Früher hatte sie Schwierigkeiten in der Schule und wurde gemobbt. Sie ist hochbegabt. Auch Florian blickt zurück auf eine schwierige Schulzeit. Seine Situation änderte sich erst, als seine Hochbegabung entdeckt wurde. "Ich beobachte sehr genau, viele Dinge fallen mir leicht.", sagt die 16-jährige Negin. Die junge Frau ist hochbegabt, findet aber daran gar nichts Außergewöhnliches. Unser Film begleitet drei junge hochbegabte Menschen, die ihren eigenen Weg finden.

 Filme online  Wissenspool  Landesschau



**GAME
ON**



Der Kanzlersimulator

Einmal „König von Deutschland“ sein. Oder wenigstens Bundeskanzler. Wie das wohl wäre? Man würde natürlich alles besser machen, oder zumindest anders. Bei Planet Schule lässt sich das ausprobieren – virtuell und ohne Risiken und Nebenwirkungen, die politische Entscheidungen im wirklichen Leben haben. Mit dem *Kanzlersimulator* übernimmt der Spieler für eine Legislaturperiode die Regierungsgeschäfte. Vom Wahlversprechen bis zur Gesetzesvorlage, vom Ärger mit dem Koalitionspartner bis zur erfolgreichen Wiederwahl als Kanzler, von gescheiterten PR-Kampagnen bis hin zu gelungenen TV-Auftritten: Hier wird alles geboten – fast wie im richtigen Leben.



In der Kanzlersimulation gilt es, während einer Legislaturperiode möglichst viele politische Herausforderungen zu meistern. Hier wird gerade ein Gesetzesentwurf mit einem Vertreter der Opposition in der Ausschussdebatte diskutiert. Währenddessen findet in den Medien eine Berichtserstattung über eine aktuelle PR-Aktion der Kanzlerin statt.

[Kanzlersimulator starten](#)

Allgemeine Informationen über das Lernspiel "Der Kanzlersimulator"

DER KANZLERSIMULATOR

KURZANLEITUNG



FREIE
WAHL

2017

Realisiere als Kanzler deine eigenen Wahlversprechen und entscheide selbst, mit wem du regierst.

Wieviel Zeit gibst du dir?

15 MIN

30 MIN

40 MIN

60 MIN

Sammle für den Wahlsieg:



... Sachpunkte



... Sympathiepunkte

START

[Impressum](#)

[Datenschutzbestimmungen](#)



Wie willst du dich als Kanzlerkandidat der Öffentlichkeit präsentieren?

ZUFALL **FERTIG**

Avatar gestalten | Wahlversprechen | Partei wählen

15:00





Welche Versprechen willst du vor der Wahl machen? Beziehe Position! i

Kultur Umwelt Soziales Wirtschaft Sicherheit

- Schutz der deutschen Sprache i
- Einheitliches Schulsystem in allen Bundesländern i
- Bundesweiter Volksentscheid nach Schweizer Vorbild i

Deine Übereinstimmung mit den Parteien in Deutschland

ja neutral nein

FERTIG

Avatar gestalten > Wahlversprechen > Partei wählen





14

Tagebücher
DES ERSTEN WELTKRIEGS

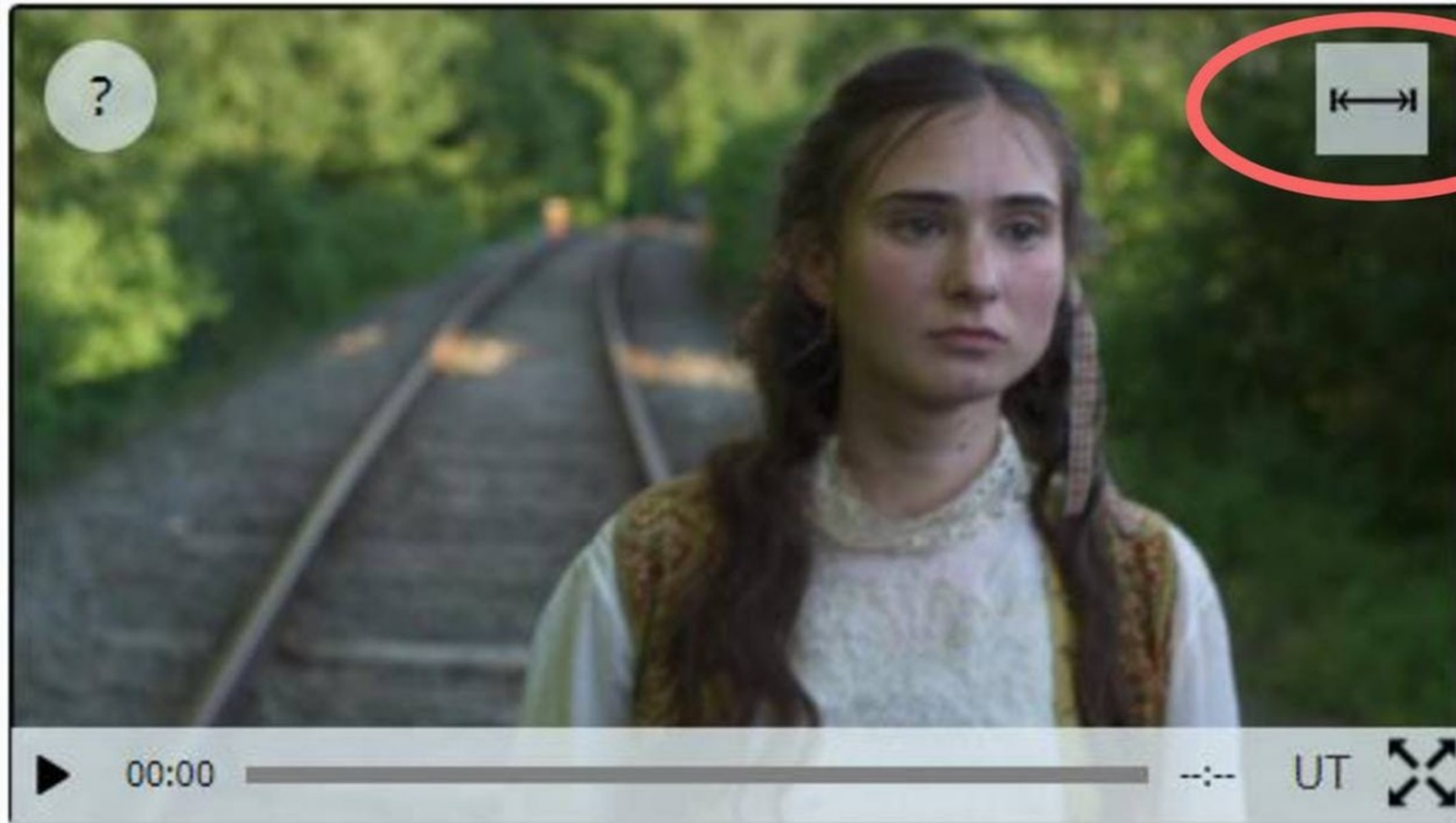


In den Krieg fürs Vaterland

Der Krieg wird zum Weltkrieg

Die Front rückt näher

Nur noch Angst und Schrecken



In den Krieg fürs Vaterland

Der Krieg wird zum Weltkrieg

Die Front rückt näher

Nur noch Angst und Schrecken

?

00:00

UT

<https://www.planet-schule.de/sf/php/sendungen.php?sendung=9294&in=false&out=false>

00:00

...Stopp

?

X

als Link

In den Krieg fürs Vaterland

Der Krieg wird zum Weltkrieg

Die Front rückt näher

Nur noch Angst und Schrecken

?

00:00

<https://www.planet-schule.de/sf/php/sendungen.php?sendung=9294&in=false&out=false>

00:00 ...Stopp ? X als Link

- In den Krieg fürs Vaterland
- Der Krieg wird zum Weltkrieg
- Die Front rückt näher
- Nur noch Angst und Schrecken

The image shows a video player interface with a background image of a river flowing through a forest. The player includes a progress bar at the bottom with a play button on the left, a current time of 12:25, and a total time of 29:24. To the right of the progress bar are buttons for 'HD' and 'UT', and a full-screen icon. Several blue callout boxes point to specific features: 'Start / Stopp' points to the play button; 'Aktuelle Abspielposition' points to the red vertical line on the progress bar; 'Kapitelmarkierung' points to a red vertical line on the progress bar; 'Filmlaufzeit' points to the '29:24' time; 'HD an / aus' points to the 'HD' button; 'Untertitelanwahl' points to the 'UT' button; 'Vollbild' points to the full-screen icon; and 'Filmausschnitt festlegen' points to a small white box with a double-headed arrow in the top right corner. A circular logo with 'SWR' and a question mark is in the top left. Below the video player, there are three lines of text: 'Der Oberrheingraben: Die Entstehung von Europas größtem Sandkasten', 'Eine einschneidende Veränderung Kapitelwahl Begradigung durch Tulla', and 'Als der Oberrheingraben noch ein Meeresarm war'. The word 'Kapitelwahl' is highlighted with a blue box.

„Kleine Schritte im großen Krieg“



„Kleine Schritte im großen Krieg“

KLEINE SCHRITTE

NAME:
.....

ALTER:
.....

ALTER VATER ODER MUTTER: *
.....

ALTER GROSSVATER
ODER GROSSMUTTER: *
.....

* NICHT ERFORDERLICH

BILD
HIERHER
BEWEGEN

WEITER >



SSUM planet schule




„Kleine Schritte im großen Krieg“

ICH BIN OBERST APIS AUS
DEM KÖNIGREICH SERBIEN.



MISSION 1: DIE SCHWARZE HAND

„Kleine Schritte im großen Krieg“



NIMM DIESEN KOFFER UND
BRING IHN ZUM HAUS MIT
DER SCHWARZEN FAHNE.



„Kleine Schritte im großen Krieg“

SWR >>



planet schule

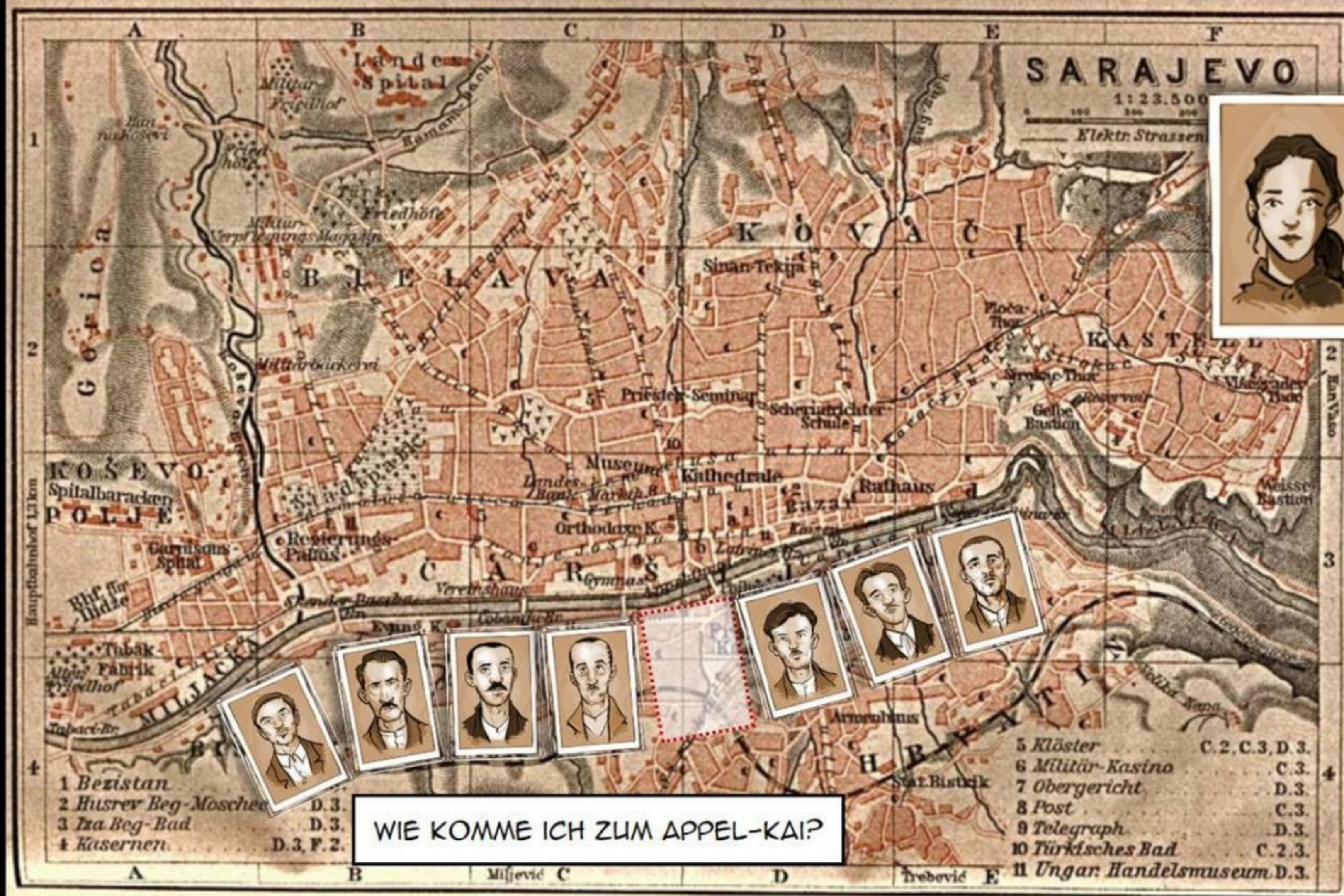
Foto: ...

„Kleine Schritte im großen Krieg“



DAS IST FRANZ FERDINAND, DER KÜNFTIGE
KAISER VON ÖSTERREICH-LINGARN.

„Kleine Schritte im großen Krieg“



„Kleine Schritte im großen Krieg“



„Kleine Schritte im großen Krieg“



BEEIL DICH! ICH SEHE DEN KONVOI SCHON!

MACHST DU MIT?

JA

ICH WEISS ES NICHT

NEIN

Wissenspool
Tagebücher des Ersten Weltkriegs

planet schule

> Startseite > Sitemap

Sendungen
Hintergrund
Glossar
Multimedia (1. WK)
Unterricht

Der Ausbruch des Krieges
Das Sterben an der Front
Der Krieg in der Heimat
Das Ende des Krieges
Multimediaspiel - Kleine Schritte im großen Krieg
Spielbeschreibung
Mission 1 - 1914
Mission 2 - 1917
Mission 3 - 1916
Mission 4 - 1918

Links & Literatur

Unterricht: Kleine Schritte im großen Krieg (Multimediaspiel)

Interaktiv

Kleine Schritte im großen Krieg (Multimediaspiel)
„Kleine Schritte im großen Krieg“ macht das Thema Erster Weltkrieg interaktiv erfahrbar.

► **Informationen zum Spiel**

Der interaktive Comic „In kleinen Schritten zum großen Krieg“ ist ein 2-D-Spiel in Trickfilm-Optik. Es ist im Stil von Graphic Novels gestaltet und besteht aus vier Missionen, die unabhängig voneinander gespielt werden können. Diese vier Missionen beschäftigen sich mit historischen Ereignissen wie etwa dem Attentat von Sarajevo 1914. Im Vordergrund stehen dabei Gewissenskonflikte einzelner Akteure (und nicht etwa das unreflektierte Schießen und Töten wie in vielen kommerziellen Kriegsspielen). Die Machart des animierten Comics erleichtert die Einführung des Themas „1. Weltkrieg“ besonders bei bildungsfernen Jugendlichen. Der Spieler schlüpft in verschiedene Rollen, muss Aufgaben lösen oder auch Entscheidungen treffen. So werden die Schülerinnen und Schüler motiviert, sich in der Nachbereitung des Spiels intensiver mit dem historischen Kontext zu beschäftigen. Die Schüler nähern sich den historischen Ereignissen durch jugendgerechte Bilder und über eine emotionale Ebene.

Immer wieder wird der Spieler vor Entscheidungsfragen gestellt. Es sind Gewissensentscheidungen, die zu Reflexion und zur Überprüfung der eigenen Wertemaßstäbe anregen. Durch diese Konzeption bleibt der Comic nicht beim Vermitteln historischen Wissens stehen, sondern ermöglicht gleichzeitig, eigene Standpunkte und Werteentscheidungen zu begründen, moralisch-ethisch zu argumentieren und Lösungsstrategien für Gewissenskonflikte zu entwickeln. Dieser Aufbau bietet eine besondere Chance für den Fächerverbund „Welt – Zeit – Gesellschaft“ in Hauptschule und Werkrealschule. In diesem Fächerverbund wird nicht nur die Vermittlung historischen Wissens gefordert, sondern unter anderem auch das Entwickeln eigener Wertemaßstäbe. An anderen Schulformen kann das Spiel auch für den fächerübergreifenden Unterricht der Fächer Geschichte und Ethik / Praktische Philosophie genutzt werden. Die vielfältigen Konfliktsituationen können Anlass dazu sein, eigene Entscheidungen zu reflektieren und zu begründen.

Unser Ansatz geht davon aus, dass die Schülerinnen und Schüler zunächst ohne weiteres Vorwissen oder zusätzliche Einordnung eine Mission des Comics spielen. Dabei sollten immer zwei Schülerinnen und Schüler gemeinsam an einem Computer oder Tablet arbeiten. In Entscheidungssituationen halten sie gemeinsam inne und einigen sich auf eine der Wahlmöglichkeiten. Zusätzliches Faktenwissen können sich die Schülerinnen und Schüler im Anschluss an das Spiel über das Glossar „Wichtige Begriffe zum 1. Weltkrieg“ erarbeiten.

► **Wichtige Begriffe zum 1. Weltkrieg - Glossar**

(Quelle: Submarine / NTR / SWR)

(Quelle: Submarine / NTR / SWR)

IL DICH! ICH SEHE
N KONVOI SCHON!

EIN

- > Startseite > Sitemap
- Sendungen
- Hintergrund
- Glossar
- Multimedia (1. WK)
- Unterricht**

- Der Ausbruch des Krieges
- Das Sterben an der Front
- Der Krieg in der Heimat
- Das Ende des Krieges
- Multimediaspiel - Kleine Schritte im großen Krieg**
- Spielbeschreibung
- Mission 1 - 1914
- Mission 2 - 1917
- Mission 3 - 1916
- Mission 4 - 1918

Links & Literatur

Unterricht: Kleine Schritte im großen Krieg (Multimediaspiel)

Interaktiv

Kleine Schritte im großen Krieg (Multimediaspiel)

„Kleine Schritte im großen Krieg“ macht das Thema Erster Weltkrieg interaktiv erfahrbar

► Informationen zum Spiel

Der interaktive Comic „In kleinen Schritten zum großen Krieg“ ist ein 2-D-Spiel in Trickfilm-Optik. Es ist im Stil von Graphic Novels gestaltet und besteht aus vier Missionen, die unabhängig voneinander gespielt werden können. Diese vier Missionen beschäftigen sich mit historischen Ereignissen wie etwa dem Attentat von Sarajevo 1914. Im Vordergrund stehen dabei Gewissenskonflikte einzelner Akteure (und nicht etwa das unreflektierte Schießen und Töten wie in vielen kommerziellen Kriegsspielen). Die Machart des animierten Comics erleichtert die Einführung des Themas „1. Weltkrieg“ besonders bei bildungsfernen Jugendlichen. Der Spieler schlüpft in verschiedene Rollen, muss Aufgaben lösen oder auch Entscheidungen treffen. So werden die Schülerinnen und Schüler motiviert, sich in der Nachbereitung des Spiels intensiver mit dem historischen Kontext zu beschäftigen. Die Schüler nähern sich den historischen Ereignissen durch jugendgerechte Bilder und über eine emotionale Ebene.



(Quelle: Submarine / NT)



(Quelle: Submarine)

Immer wieder wird der Spieler vor Entscheidungsfragen gestellt. Es sind Gewissensentscheidungen, die zu Reflexion und zur Überprüfung der eigenen Standpunkte und Werte anregen. Durch diese Konzeption bleibt der Comic nicht beim Vermitteln stehen, sondern ermöglicht gleichzeitig, eigene Standpunkte und Werte begründen, moralisch-ethisch zu argumentieren und Lösungsstrategien zu entwickeln. Dieser Aufbau bietet eine besondere Chance für den Fächerunterricht in Hauptschule und Werkrealschule. In diesem Fächerunterricht kann die Vermittlung historischen Wissens gefordert, sondern unter anderem auch die Entwicklung eigener Wertemaßstäbe. An anderen Schulformen kann der fächerübergreifende Unterricht der Fächer Geschichte und Ethik / Philosophie genutzt werden. Die vielfältigen Konfliktsituationen können Anlass für Entscheidungen zu reflektieren und zu begründen.

Unser Ansatz geht davon aus, dass die Schülerinnen und Schüler Vorwissen oder zusätzliche Einordnung eine Mission des Comics sind. Zwei Schülerinnen und Schüler gemeinsam an einem Computer oder Tablet in Entscheidungssituationen halten sie gemeinsam inne und einigen sich auf eine der Wahlmöglichkeiten. Zusätzliches Faktenwissen können sich die Schülerinnen und Schüler im Anschluss an das Spiel über das Glossar „Wichtige Begriffe zum 1. Weltkrieg“ erarbeiten.

► Wichtige Begriffe zum 1. Weltkrieg - Glossar



Deutsche, Briten, Franzosen und andere kriegführende Nationen entwickeln Giftgas (Quelle: SWR - Screenshot aus der Sendung)



Soldaten mit Gasmasken im Nebel (Quelle: SWR - Screenshot aus der Sendung)

„Maskenbrecher“ genannt, weil die Reizstoffe die Soldaten dazu zwangen, ihre Gasmasken abzureißen. Direkt danach kam ein tödliches Gas zum Einsatz. Diese Kombination von verschiedenen Kampfstoffen wurde auch als „Buntschießen“ bezeichnet. Man schätzt, dass über 90 000 Soldaten im Ersten Weltkrieg durch Giftgas getötet wurden.

Heimatfront



Die Rüstungsindustrie braucht Nachschub an Metall (Quelle: SWR - Screenshot aus der Sendung)



Die Bevölkerung ist aufgerufen, Metallwaren zu spenden, damit neue Granaten und Kanonen produziert werden können (Quelle: SWR - Screenshot aus der Sendung)

Von der „Heimatfront“ sprach die deutsche Propaganda schon kurz nach Ausbruch des Ersten Weltkriegs: Mit diesem Begriff sollte betont werden, wie eng die Heimat und die Kriegerfront miteinander verbunden sind. Gemeinsam sollten die Menschen zu Hause die Heimat stark und für ihr Land einsetzen. Tatsächlich war die Heimat stark von den Auswirkungen des Krieges betroffen: Wegen der großen Verluste an der Front wurden stetig neue Männer zum Kampf einberufen. Immer mehr Arbeitskräfte fehlten, Jugendliche und Kinder mussten in die Rüstungsproduktion. Für sie wurde aber die Frauen, die nun in Bereichen geworben wurden, die bislang nur Männern vorbehalten gewesen waren – insbesondere in der Rüstungsproduktion. Für sie wurde der Alltag zur Schwerarbeit: Sie arbeiteten elf bis zwölf Stunden pro Tag und hatten keinen besonderen Schutz gegen die gefährlichen Stoffe bei der Produktion von Waffen und Munition, so dass es zu schweren und sogar tödlichen Unfällen kam. Außerdem mussten sie sich um ihre Familien kümmern und hatten im Laufe des Krieges immer größere Probleme, die Kinder überhaupt zu ernähren. Auch in der Landwirtschaft fehlten die Arbeitskräfte, daher wurden Jugendliche und Kriegsgefangene auch zur Arbeit auf den Feldern eingesetzt. Die Versorgungslage aber wurde immer schlechter und mündete in der Hungersnot des **Steckrübenwinters**. Auch die wirtschaftliche Situation wurde zunehmend durch die Seeblockade von England fehlten Rohstoffe: Haushaltsgegenstände aus für den Krieg wichtigen Materialien – wie Glocken, Türgriffe, Metallzäune oder Kupferdächer – wurden eingeschmolzen. Geschichte **Propaganda** sorgte dafür, dass die Menschen Gold und Edelmetalle abgaben. Außerdem war der Krieg sehr teuer: Die Bevölkerung wurde deshalb aufgefordert, ihn durch Wertpapiere, sogenannte **Kriegsanleihen**, mitzufinanzieren.

Luftkrieg

Zu Anfang des Ersten Weltkrieges war das Flugzeug vor allem ein Aufklärungsmittel. Für Angriffe wurde es zunächst nur wenig eingesetzt. Zur Bombardierung nutzte man bis Mitte des Krieges vor allem Zeppeline. Sie wurden auch Luftschiff genannt. Zeppeline hatten einfache Zielgeräte, die zunehmend verbessert wurden. Allerdings waren sie dennoch ziemlich ungenau. Vor allem die Deutschen setzten Luftschiffe über Großbritannien ein. Der Luftkrieg wurde eine Bedrohung für viele Menschen, auch fern der Front.

Bildungsplanbezug

Das Thema "Erster Weltkrieg" ist im Bildungsplan 2012 für Werkrealschule und Hauptschule im Fächerverbund „Welt – Zeit – Gesellschaft“ so vorgesehen:
Die Schülerinnen und Schüler

- kennen Ursachen und Auswirkungen von Kriegen;
 - begreifen die Sicherung des Friedens als wichtige Aufgabe internationaler Politik. (Klasse 9)
- Als übergeordnetes Ziel soll der Fächerverbund die Schülerinnen und Schüler dabei unterstützen, „eigene Werthaltungen“ zu entwickeln und „zu historischen, politischen und wirtschaftlichen Konflikten auf regionaler und globaler Ebene Standpunkte einzunehmen“. Außerdem sollen sie „lernen, andere Meinungen und Einstellungen zu respektieren“.

In anderen Schulformen ist das Thema im Bildungsplan 2004 für Baden-Württemberg im Fach Geschichte für die Mittelstufe folgendermaßen verankert:
Die Schülerinnen und Schüler können

- beide Weltkriege nach Ursachen und Anlass unterscheiden und belegen, dass Deutschland jeweils der Aggressor war;
 - darlegen, welche Pläne und Ziele der jeweiligen Kriegsführung zugrunde lagen;
 - erläutern, dass im Ersten Weltkrieg propagandistisch vorbereitete und im Zweiten Weltkrieg auch ideologisch untermauerte Kriegsverbrechen in Kauf genommen und durchgeführt wurden;
 - begründen, dass letztlich beide Kriege total geführt wurden bei bewusster Einbeziehung der Zivilbevölkerung als Helfer und Opfer;
 - die Frage nach Gewinnern und Verlierern der jeweiligen Kriege in materieller Hinsicht eindeutig klären, nicht aber im Hinblick auf die durch die Kriegshandlungen verursachten menschlichen Tragödien beantworten. (Realschule, Klasse 10)
- Sie können
- Ursachen für den Ausbruch des Ersten Weltkriegs nennen;
 - die Auswirkungen des Ersten Weltkrieges auf die Soldaten und den Alltag der Zivilbevölkerung nennen und diese auf die Technisierung des Krieges zurückführen. (Gymnasium, Klasse 8)

Das Spiel eignet sich auch für den fächerübergreifenden Unterricht gemeinsam mit dem Fach Ethik. Hier werden folgende Lehrplaninhalte der Bildungspläne 2012 bzw. 2004 angesprochen:

Thema: Werte und Normen (Hauptschule/Werkrealschule, Klasse 8 und 9) Die Schülerinnen und Schüler

- erkennen die Entstehung moralischer Konflikte und Dilemmata in der Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Werten und Normen;
 - kennen verschiedene Arten der Begründung von Normen und Werten und können eigene Standpunkte und Werteentscheidungen begründen;
 - können eigene Wertentscheidungen und die anderer problematisieren; - können Wertspannungen wahrnehmen, aushalten und verantwortlich reduzieren;
 - können sich diszipliniert an einer Diskussion beteiligen.
- Thema: Entwicklung ethischer Urteilsfähigkeit und der Bereitschaft zur Übernahme gesellschaftlicher Verantwortung (Realschule, Klasse 10) Die Schülerinnen und Schüler können
- Gewissenskonflikte richtig bewerten und Lösungsstrategien entwickeln (Außensteuerung und Selbstbestimmung).

Thema: Moralisch-ethisches Argumentieren (Gymnasium Klasse 8) Die Schülerinnen und Schüler können

- moralische Phänomene an Beispielen beschreiben;
- einfache ethisch relevante Fälle beschreiben und analysieren.

„Der große Krieg“
planet schule

Titel: Kleine Schritte im großen Krieg (Multimediaspiel)

aktiv
„Kleine Schritte im großen Krieg (Multimediaspiel)“ macht das Thema Erster Weltkrieg interaktiv erfahrbar
Informationen zum Spiel

Das interaktive Comic „In kleinen Schritten zum großen Krieg“ ist ein 2-D-Spiel in Trickfilm-Optik. Es ist im Stil eines Action-Comics gestaltet und besteht aus vier Missionen, die unabhängig voneinander gespielt werden können. In der Handlung geht es um vier Missionen, die sich mit Ereignissen wie etwa dem Attentat von Sarajewo beschäftigen. Im Vordergrund stehen dabei die Konflikte einzelner Akteure (und nicht etwa die großen Schlachten und Töten wie in vielen anderen Action-Comics). Die Machart des Comics erleichtert die Einführung des „Kriegs“ besonders bei bildungsfernen Schülern. Der Spieler schlüpft in verschiedene Rollen und löst Aufgaben oder auch Entscheidungen in der Nachbereitung des Spiels im historischen Kontext zu. Schüler nähern sich den historischen Ereignissen durch jugendgerechte Bilder und über eine



(Quelle: Submarine / NT)



(Quelle: Submarine / NT)



Deutsche, Briten, Franzosen und andere kriegsführende Nationen entwickeln Giftgas (Quelle: SWR - Screenshot aus der Sendung)



Soldaten mit Gasmasken im Nebel (Quelle: SWR - Screenshot aus der Sendung)



Die Rüstungsindustrie braucht Nachschub an Metall (Quelle: SWR - Screenshot aus der Sendung)



Die Bevölkerung ist aufgerufen, Metallwaren zu spenden, damit neue Granaten und Kanonen produziert werden können (Quelle: SWR - Screenshot aus der Sendung)

Deutschlands verschlammte sich zunehmend aus für den Krieg wichtigen Rohstoffe: Haushaltsgegenstände aus Turgriffe, Metallzäune oder Kupferdächer sorgte dafür, dass die Menschen Gold und Edelmetalle abgaben. Außerdem war der Krieg sehr teuer: Die Bevölkerung wurde deshalb aufgefordert, ihn durch Wertpapiere, sogenannte Kriegsanleihen, mitzufinanzieren.

Luftkrieg

Zu Anfang des Ersten Weltkrieges war das Flugzeug vor allem ein Aufklärungsmittel. Für Angriffe wurde es zunächst nur wenig eingesetzt. Zur Bombardierung nutzte man bis Mitte des Krieges vor allem Zeppeline. Sie wurden auch Luftschiff genannt. Allerdings waren sie dennoch ziemlich ungenau. Vor allem die Deutschen setzten Luftschiffe über Großbritannien ein. Der Luftkrieg wurde eine Bedrohung für viele Menschen, auch fern der Front.

Heimatfront

Von der „Heimatfront“ sprach die deutsche Propaganda schon kurz nach Ausbruch des Ersten Weltkriegs: Mit diesem Begriff sollte betont werden, wie eng die Heimat und die Kriegsführung miteinander verbunden sind. Gemeinsam sollten die Menschen zu Hause sein: Die Heimat sollte die Menschen zu Hause einsetzen. Tatsächlich war die Heimat stark von den Auswirkungen des Krieges betroffen: Wegen der großen Verluste an der Front wurden stetig neue Männer zum Kampf einberufen. Immer mehr Arbeitskräfte fehlten, Jugendliche und Kinder mussten in die Rüstungsproduktion. Für sie wurde der Alltag zur Schwerarbeit: Sie arbeiteten elf bis zwölf Stunden pro Tag und hatten keinen besonderen Schutz gegen die gefährlichen Stoffe bei der Produktion von Waffen und Munition, so dass es zu schweren Unfällen kam. Außerdem mussten sie sich um ihre Familien kümmern und hatten im Laufe des Krieges immer größere Probleme, die Kinder zu ernähren. Auch in der Landwirtschaft fehlten die Arbeitskräfte, daher wurden Jugendliche und Kriegsgefangene auch zur Arbeit auf den Feldern eingesetzt. Die Versorgungslage aber wurde immer schlechter und mündete in der Hungersnot des „Steckrübenwinters“. Durch die wirtschaftliche Situation der Heimatfront wurde es zunehmend schwieriger, die Versorgung der Front zu gewährleisten. Die Produktion von Kriegsmaterialien – wie Glocken, Geschosse, Granaten – wurde durch die Blockade von England sehr eingeschränkt. Die Deutschen setzten Luftschiffe über Großbritannien ein. Der Luftkrieg wurde eine Bedrohung für viele Menschen, auch fern der Front.


Mission 1 – AB A: Entscheidungssituationen

„Im großen Krieg“




Spielt Mission 1 zum Jahr 1914. Immer wieder müsst ihr Entscheidungen treffen.


1. Haltet jedes Mal an, wenn ihr euch entscheiden müsst.
2. Sprecht über die verschiedenen Möglichkeiten.
3. Begründet eure Entscheidung in Stichworten, **bevor** ihr weiterspielt!
(Achtung: manchmal zwingt das Spiel euch zu einer bestimmten Entscheidung. Kreuzt nur an, auf welches Feld ihr **zuerst** klicken wollt, und begründet warum!)




Unsere Entscheidung:
 Das ist gut. Warum?
Begründung:



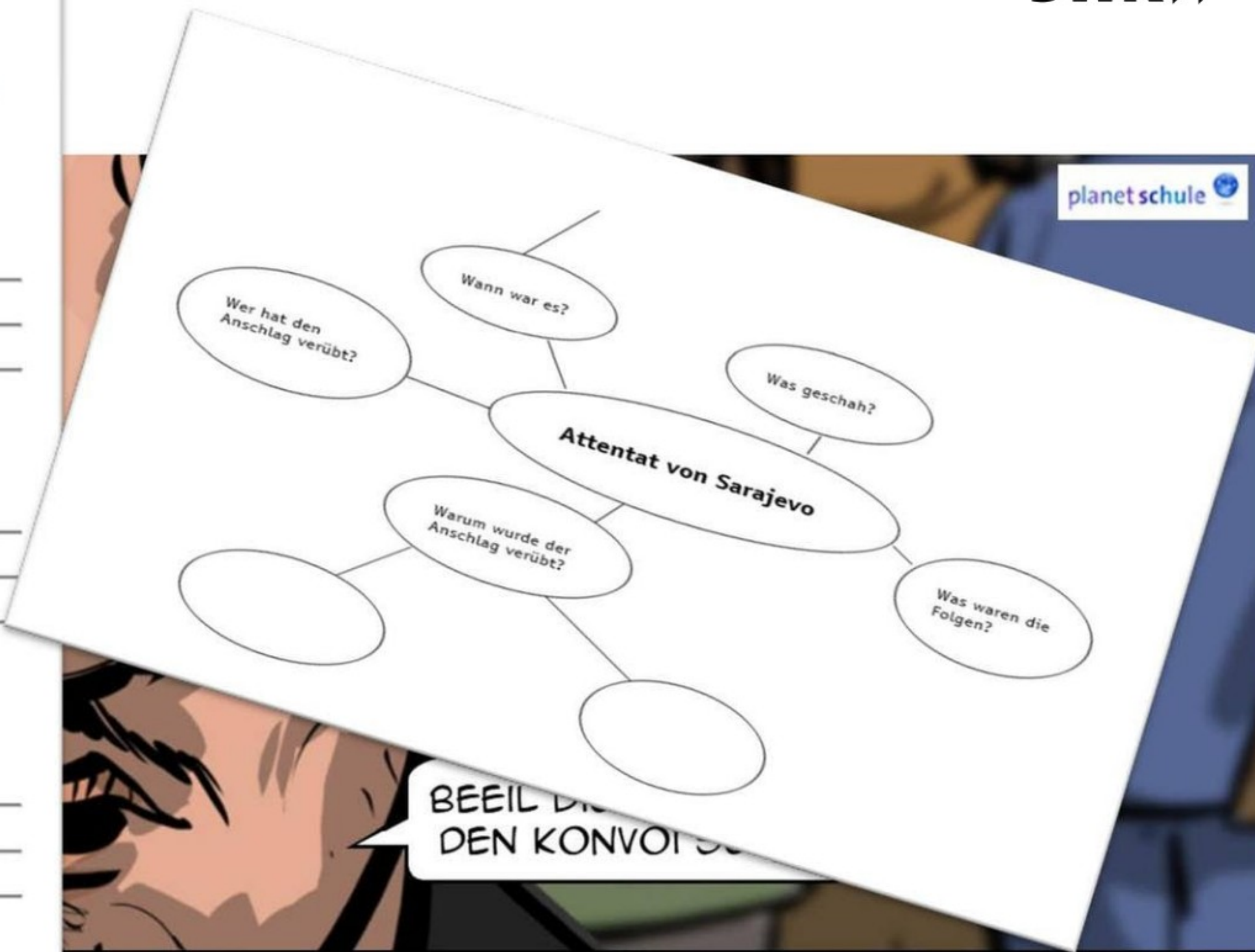
Unsere Entscheidung:
 Ja, schon unterwegs. Nein, zuerst helfe ich dir.
Begründung:



Unsere Entscheidung:
 Ja Nein Ich weiß nicht
Begründung:



Unsere Entscheidung:
 Ja Nein
Begründung:



T DU MIT?

ES NICHT

NEIN

Wissenspool
Zeitzeugen des Nationalsozialismus

planet schule

> Startseite > Sitemap

Sendung

- "Making-of" der App "WDR AR 1933-1945"
- Die App "WDR AR 1933-1945"
- Hintergrund
- Unterricht AR
- Links & Literatur



00:00

Making-of Kriegskinder

Eine Zeitzeugin erscheint in einem braunen Ledersessel mitten im Klassenzimmer. Sie erzählt von ihrer Kindheit zwischen Bombenangriffen und Zerstörung 1942 in Köln. Anne Priller-Rauschenberg ist dabei nicht körperlich anwesend. Ein Hologramm nimmt an ihrer Stelle Platz im Unterricht. Um ihrer Erzählung lauschen zu können, brauchen Schülerinnen und Schüler nur ein aktuelles Smartphone oder Tablet und die WDR-App "WDR AR 1933-1945". Das Making-of der Produktion "Kriegskinder" zeigt, wie modernste Technik dazu genutzt wird, die Geschichten der NS-Zeitzeugen lebendig zu halten.

© WDR 2019 | Impressum | Datenschutz

Zum Seitenanfang ▲



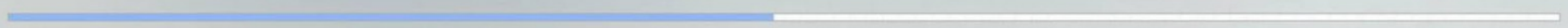




Zum Beenden des Vollbildmodus Esc drücken



01:07



02:18



Kuba-Krise**Die Welt an der Schwelle zum Atomkrieg**

Nie zuvor und nie wieder danach stand die Welt so knapp vor einem Atomkrieg. Die Kuba-Krise im Oktober 1962 war der Höhepunkt des Kalten Kriegs und ein politischer Machtpoker zwischen den beiden Supermächten USA und UdSSR. Wie es zu der Krise kam und wie eine nukleare Katastrophe im letzten Moment verhindert wurde, schildert diese Multimedia-Doku. [HTML5].



John F. Kennedy

(1917 - 1963)

Schon mit 43 Jahren ist John F. Kennedy Präsident der USA. Der charismatische Politiker will Härte gegenüber den Kommunisten zeigen und aus der Kuba-Krise als klarer Gewinner hervorgehen. "Siegen um jeden Preis!" Dieses Motto ist dem Sohn der mächtigen Kennedy-Familie in die Wiege gelegt.

SCROLLEN, UM WEITERZULESEN ▼

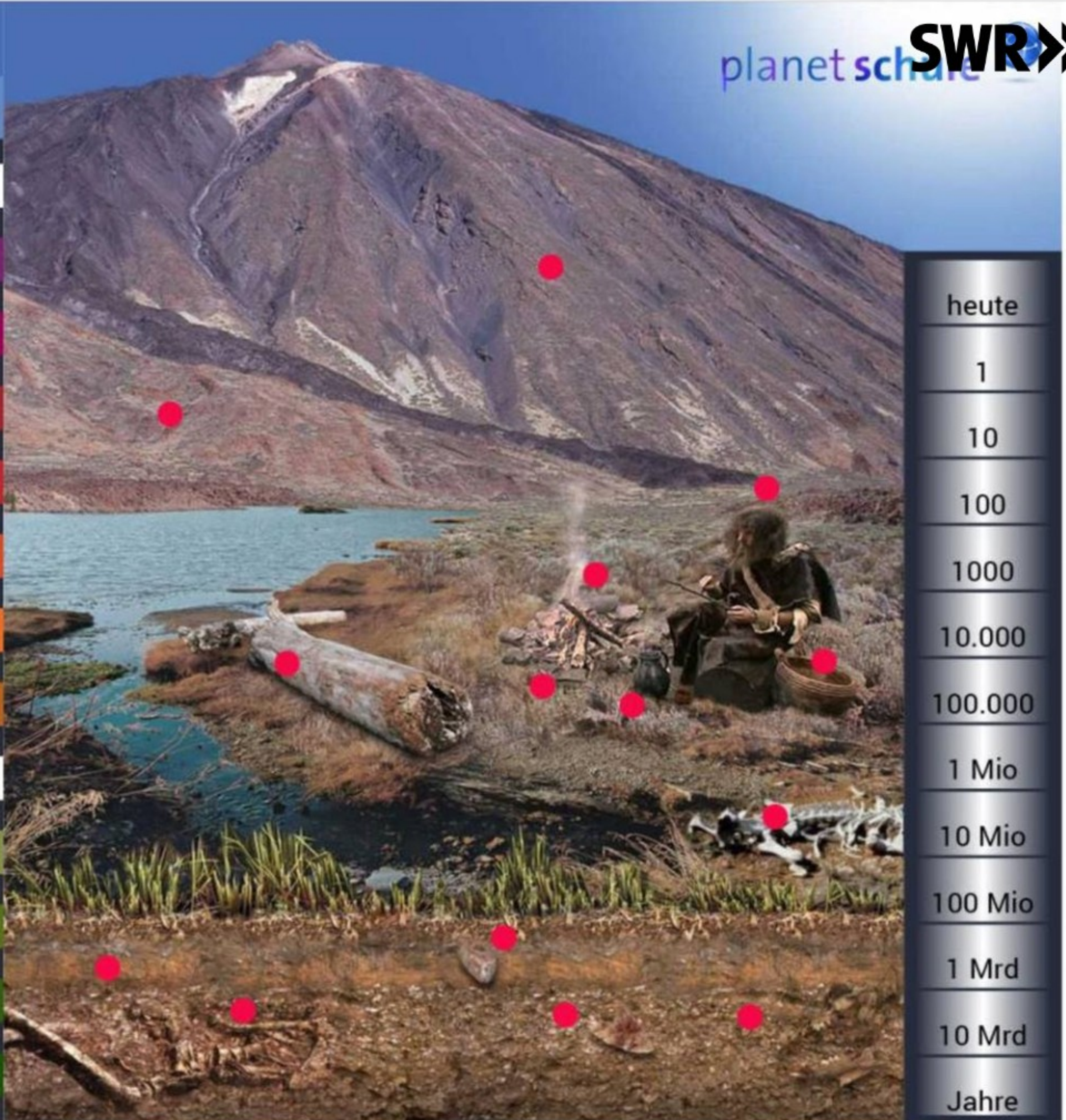
Methoden der Altersdatierung in der Paläoanthropologie

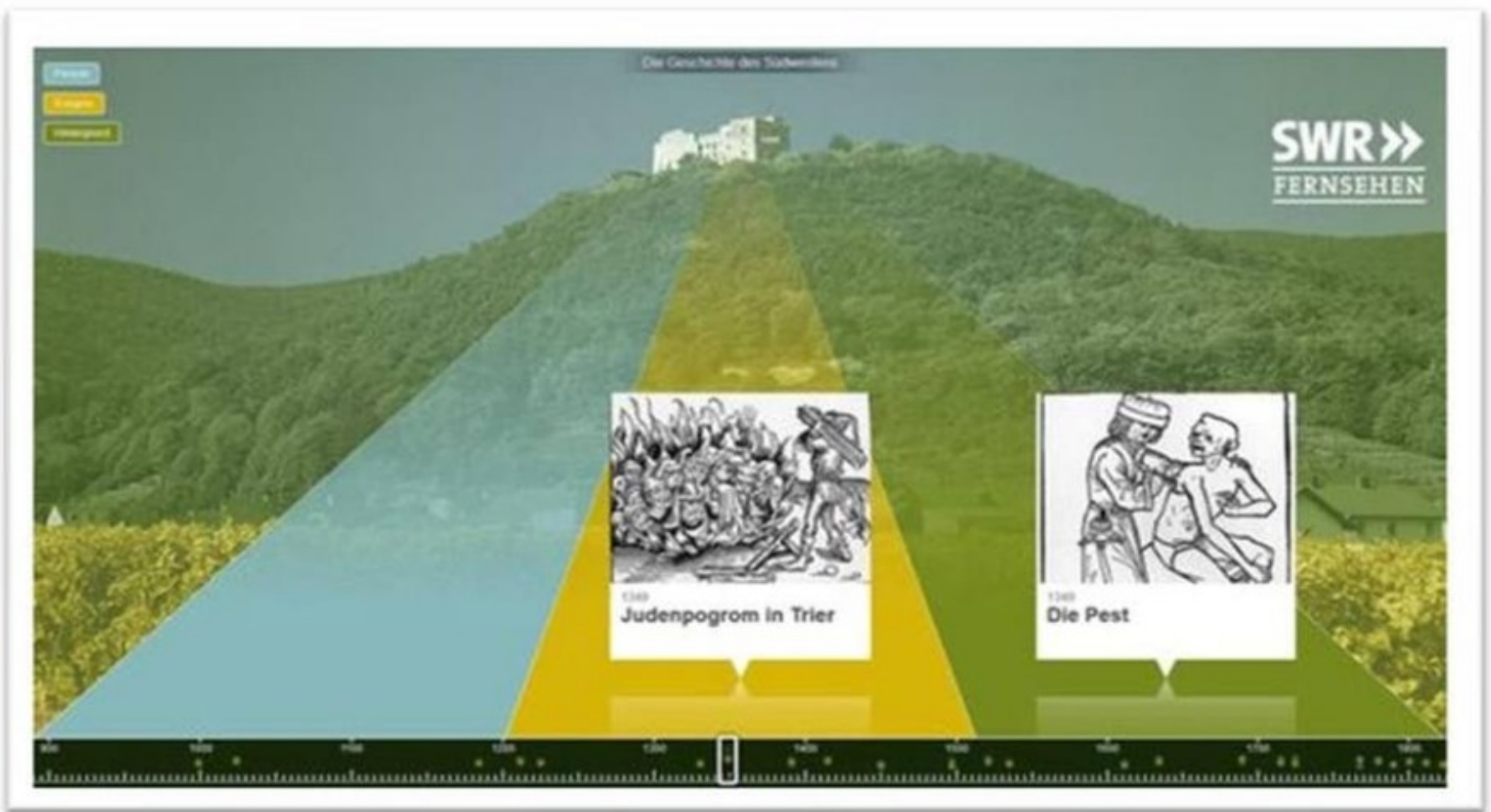
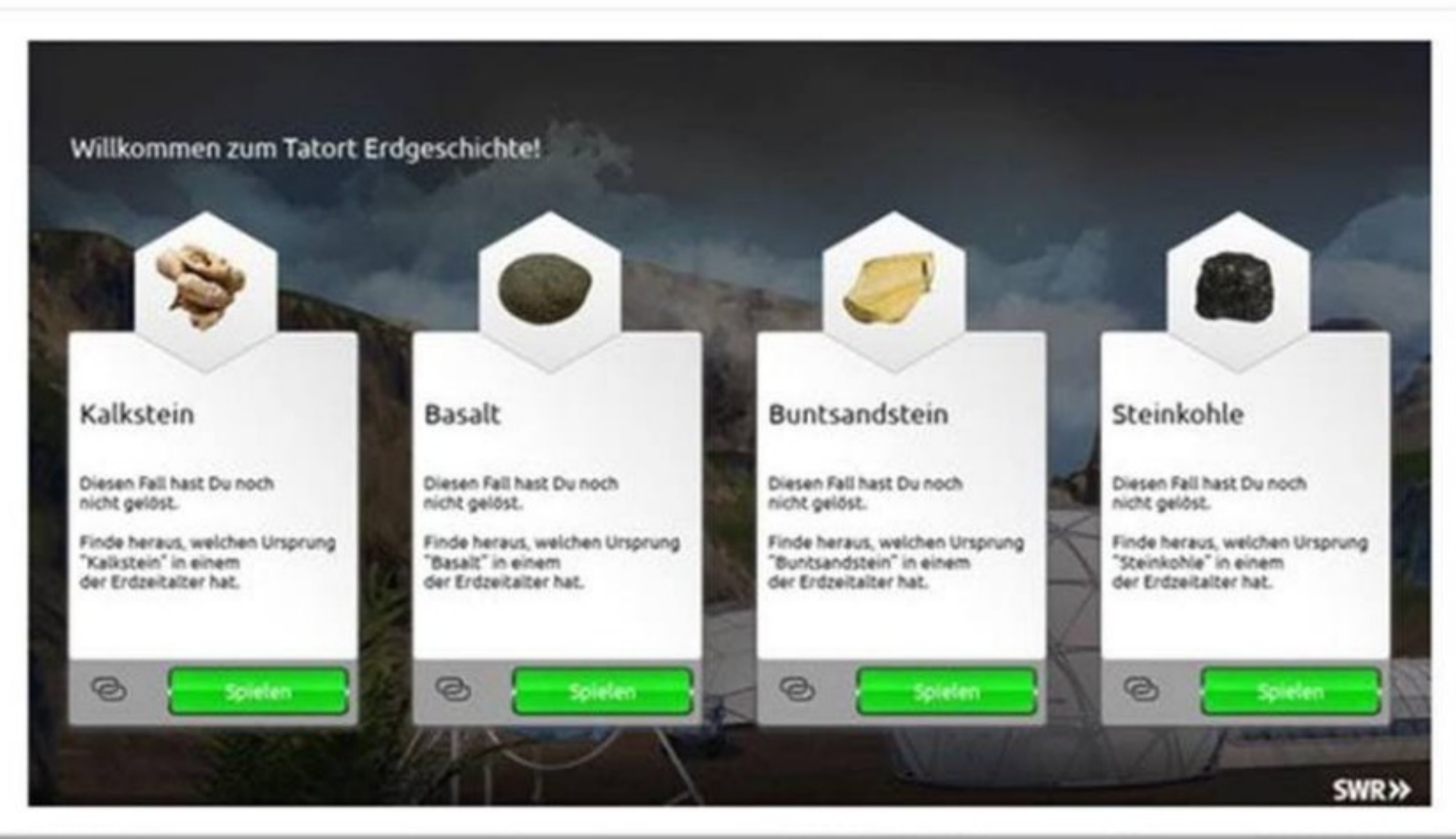
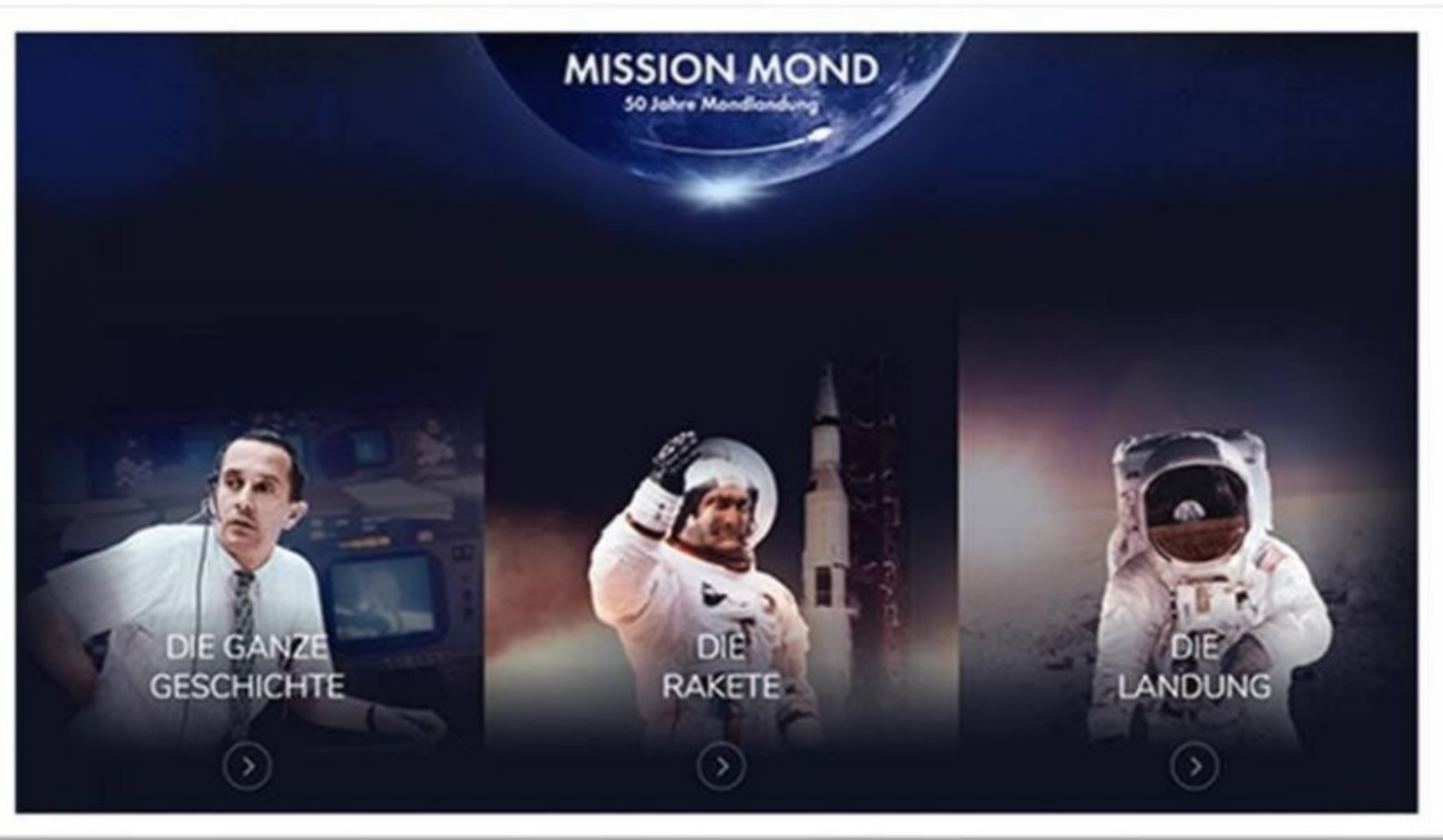
Navigationshilfe

Um Informationen zu den Datierungsmethoden zu erhalten, berühre die Namen oder die farbigen Flächen der einzelnen Methoden.

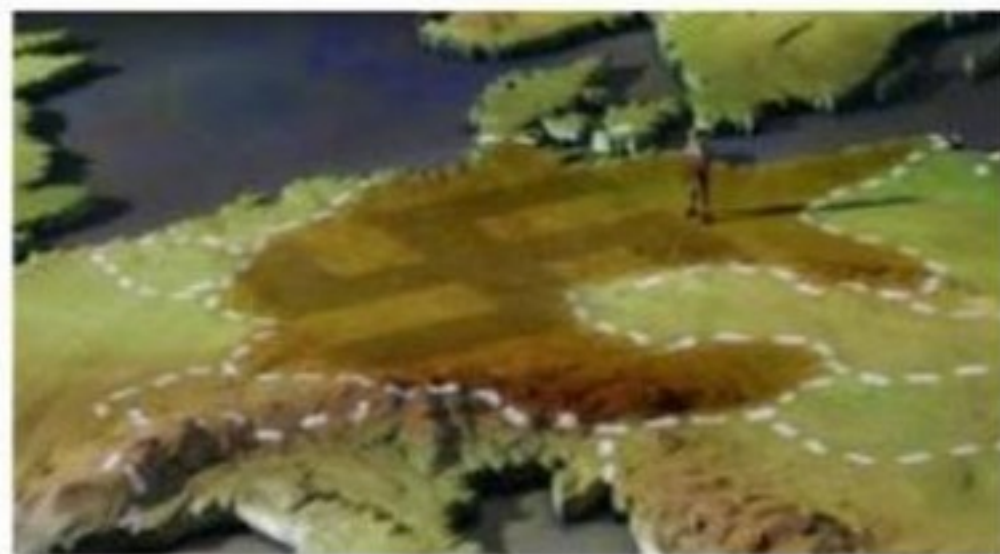
Um zu erfahren, welcher Art die Fundstücke sind, und wie sie datiert werden können, berühre einen roten Punkt.

- Absolute Datierungen**
- C14-Methode
- Uran-Blei-Methode
- Kalium-Argon-Methode
- Argon-Argon-Methode
- Thermo-Lumineszenz-Methode
- Dendrochronologie
- Aminosäuredatierung
- Relative Datierungen**
- Geologische Schichtung
- Leitfossilien
- Magnetische Polarität
- Fluor-Test





„Der Krieg und ich“















Neuer Service: Digitale Sprechstunden bei Planet Schule - immer mittwochs von 17-18 Uhr - <https://vc.ard-zdf-medienakademie.de/b/swr-u4h-adu> (Raum ist 10 Minuten vor 17 Uhr geöffnet)

Fortbildungsangebote SWR – Terminplan



Fortbildungskalender mit Planet Schule

Neuer Service: Digitale Sprechstunden bei Planet Schule - immer mittwochs von 17-18 Uhr - <https://vc.ard-zdf-medienakademie.de/b/swr-u4h-adu> (Raum ist 10 Minuten vor 17 Uhr geöffnet)

Hier finden Sie alle kommenden Veranstaltungen von Planet Schule für Lehrer, Referendare und alle Bildungsinteressierte der Länder Baden-Württemberg, Rheinland-Pfalz und dem Saarland. Melden Sie sich rechtzeitig an! Die Kurse sind teilweise schnell ausgebucht!

Ist eine Veranstaltung für ein anderes Bundesland ausgewiesen, melden Sie sich bei uns und wir klären, ob eine Teilnahme dennoch möglich sein kann.

Sie finden keine Veranstaltung, die zu Ihnen passt? Melden Sie sich bei uns und wir können mit Ihnen gemeinsam eine Veranstaltung maßschneidern, passgenau auf Ihre Bedingungen und Bedürfnisse.

Alle Veranstaltungen sind kostenlos! Um Anmeldung wird gebeten:
+49 7221-929-23289 oder schreiben Sie uns: fortbildung@planet-schule.de

- 13. Apr 2021 15:00, Online-Seminar in BBB: "Mit Planet Schule dem Leben auf der Spur - Film ab, VR-Brille auf, App on!" *[Anmeldung offen]*
- 14. Apr 2021 17:00, Online in BBB: „Kreidefrei?! Digitale Sprechstunde bei Planet Schule“ *[Offene Veranstaltung ohne Voranmeldung]*
- 19. Apr 2021 16:00, Online-Seminar in BBB: "Kompetenzen in der digitalen Welt- Medien und Unterrichtsideen" *[Fällt aus]*
- 21. Apr 2021 17:00, Online in BBB: „Kreidefrei?! Digitale Sprechstunde bei Planet Schule“ *[Offene Veranstaltung ohne Voranmeldung]*
- 28. Apr 2021 17:00, Online in BBB: „Kreidefrei?! Digitale Sprechstunde bei Planet Schule“ *[Offene Veranstaltung ohne Voranmeldung]*

Wozu brauchen wir Medien?

Mentimeter



23





planet schule



LEARNING BY DOING – LEARNING BY VIEWING

KREATIVE UNTERRICHTSKONZEPTE MIT [PLANET-SCHULE.DE](https://planet-schule.de)

URSI ZEILINGER, SWR PLANET SCHULE