

Verlaufsplan – Einsatz von Computerspielen im Fach Geschichte

Stundenthema:	Dampfmaschinen im Einsatz	Stundenummer:	3 + 4
Kompetenz- bzw. Lernzielformulierungen (curriculare Anbindung)			
<p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <p>... orientieren sich in der Zeit an neuen Technologien und deren Erfindern. (3.1)</p> <p>... beschreiben den Übergang zum Industriezeitalter dar. (3.1)</p> <p>... setzen sich kritisch mit den neuen Entwicklungen auseinander und stellen ihre positiven und negativen Folgen dar. (3.2)</p>			
Minimalziel:	<p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> ... beschreiben die Funktionsweise einer Dampfmaschine. ... überlegen Einsatzmöglichkeiten in einer Baumwollspinnerei. ... bauen Kohlebergwerke in ‚Brass‘ und entwickeln diese weiter. ... bauen Eisenhütten in ‚Brass‘ und entwickeln diese weiter. 		
Maximalziel:	<p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> ... lernen weitere Erfindungen des 19. Jahrhunderts kennen. 		

Zeit	Phase	Geplanter Stundenverlauf	Sozialformen	Medien	Didaktischer Kommentar
5 Min.	Einstieg	<p>Lehrperson präsentiert den Schülerinnen und Schüler ein Bild bzw. Modell einer Dampfmaschine.</p> <p>Schülerinnen und Schüler beschreiben das Bild bzw. Modell.</p> <p>Lehrperson stellt die Leitfrage: „Wie bringt man mithilfe von Dampf ein Rad dazu, sich zu drehen?“</p>	Plenum	Bild bzw. Modell eines Spinnrads	Stiller Impuls Schüleraktivierung
2x 10 Min. 5 Min.	<p>Übergang</p> <p>Erarbeitung 1</p> <p>Sicherung</p>	<p>„Wenn man die Funktionsweise einer Dampfmaschine nachvollziehen kann, findet man viele Mögliche Einsatzmöglichkeiten für sie.“</p> <p>Gemeinsam erarbeiten die Schülerinnen und Schüler die Funktionsweise der Dampfmaschine.</p>	Partnerarbeit	AB 2, Aufgabe 1/2	Gelenkstelle, Übergang zur ersten Arbeitsphase Mögliches Vorwissen oder Ideen der Schülerinnen und Schüler können gesammelt und im Anschluss verifiziert werden.
30 Min.	Erarbeitung 3	Lehrperson demonstriert am eigenen iPad die Vorgehensweise zum Bau von Kohlekraftwerken	Plenum	AB 2, Aufgabe 3/4	Schülerinnen und Schüler machen erste Schritte in ‚Brass‘, können dabei auch weitere Möglichkeiten im Spiel ausprobieren.

		sowie zur Aktivierung dieser (z. B. Anschluss an Baumwollspinnereien)	Einzelarbeit		
		Schülerinnen und Schüler starten ‚Brass‘ und bauen Baumwollspinnereien und Kanäle sowie Kohlebergwerke, anschließend auch Eisenhütten.			Lehrperson hilft und unterstützt bei Bedarf.
15 Min. 10 Min.	Erarbeitung 4 Sicherung	Schüler finden weitere Erfindungen des 19. Jahrhunderts.	Einzelarbeit	AB 2, Aufgabe 5	
Möglichkeiten zur Weiterarbeit: <ul style="list-style-type: none"> - Arbeitsalltag im 19. Jahrhundert - Kinderarbeit - Frauenarbeit - Ausbeutung - Soziale Frage 					