

## Barrieren erkennen mit *Openguessr*

Mit der vorliegenden Methode sollen Schülerinnen und Schüler für Barrieren sensibilisiert werden, die in der Realität vorliegen. Sie untersuchen an bis zu 50 realen Orten Barrieren, die Menschen mit Behinderungen einschränken können. Die als digitale Kugelpanoramen angelegten Ortsdarstellungen sind mittels des Spiels *Openguessr* erreichbar. Somit können sie zusätzlich ihr geografisches Wissen über Deutschland unter Beweis stellen, indem sie die abgebildeten Orte den richtigen deutschen Großstädten zuordnen. Diese Methode benötigt grundlegendes Wissen über Barrieren in unserem Alltag und sollte zusammen mit einer Einführung über Barrieren durchgeführt werden.

Der für diese Methode verwendete Spieltitel *Openguessr* ist eine kostenfreie Alternative zu dem bekannteren Spiel *Geoguessr*. Dies könnte zu Verwirrung bei Suchanfragen der Schülerinnen und Schülern führen, wenn sie zum Aufrufen der Website aufgefordert werden. Falls Fragen aufkommen, warum *Openguessr* anstatt *Geoguessr* gespielt wird, können die Schülerinnen und Schüler darüber aufgeklärt werden, dass die kostenlose Version von *Geoguessr* zahlreiche Funktionen einschränkt. Das Spielprinzip von *Geoguessr* oder *Openguessr* ist nah an der Lebenswelt vieler Schülerinnen und Schüler. Auf sozialen Plattformen erscheinen zahlreiche Inhalte zu den Spielen und viele Schülerinnen und Schüler kennen das Spielprinzip. Das ursprüngliche Ziel von *Openguessr* ist es, dem Kugelpanorama den Ort richtig auf der Karte zuzuweisen. Mit dieser Methode wird dieses geografische Spielprinzip um eine Untersuchung des Ortes auf Barrieren erweitert.

## Zielsetzung

Gemeinsam soll herausgefunden werden, an welchen bekannten Orten der Bundesrepublik Barrieren für Menschen mit Behinderungen vorliegen. So werden sich Schülerinnen und Schüler vor allem mit Barrieren auseinandersetzen, während sie zudem beim gemeinsamen Erkunden der Spielkarte noch geografisches Wissen über die größten Städte der Bundesrepublik unter Beweis stellen können.

## Kompetenzförderung

Problemlösestrategien entwickeln, Werte der Inklusion stärken, Behinderungen kennenlernen, Barrieren erkennen, Verständnis füreinander fördern, Geografisches Wissen über deutsche Städte, Erkennen von Barrieren im eigenen Wohnort.

## Vorbereitung

Im Vorfeld gilt es, den gewünschten Workshopablauf auszuwählen:

- **Variante A:** Das Spielen von *Openguessr* im Klassenverband
- **Variante B:** Das Spielen von *Openguessr* durch die Schülerinnen und Schüler an einem eigenen Endgerät.

Beide Varianten werden im folgenden kurz vorgestellt, können aber bei genug Zeitkontingent auch in Abfolge durchgeführt werden. Anschließend erfolgt eine ausführliche Erklärung, wie die jeweiligen Varianten durchgeführt werden können.

### Variante A: Das Spielen von Openguessr im Klassenverband.

Bei dieser Variante wird den Schülerinnen und Schülern **Arbeitsblatt1\_Beobachtungsbogen** als Unterrichtsmaterial ausgehändigt und das Spielen findet mittels Übertragung auf einen Bildschirm, das Smartboard oder per Beamer statt, sodass die Karte von der gesamten Klasse eingesehen werden kann.

Die Schülerinnen und Schüler überlegen für sich alleine oder im Team, welche Barrieren am jeweiligen Ort beobachtet werden können und um welche deutsche Stadt es sich handeln könnte. Hierfür haben sie ein gewisses Zeitkontingent pro Ort. Die Lehrkraft kann sich an dem Ort umschaun und unterschiedliche Winkel auf der Karte zeigen.

Abschließend gibt die Lehrkraft eine von den Schülerinnen und Schülern genannte Stadt als Zielort auf der Karte ein. Hierbei sollte Platz für Diskussionen gegeben werden. Alternativ können hier auch wechselnde Schülerinnen und Schüler zum Zug kommen, anstelle der Lehrkraft, um diese Methode aktiver zu gestalten.

**Hinweis:** Für Schülerinnen und Schüler mit Förderschwerpunkt kann auch das **Arbeitsblatt2\_Beobachtungsbogen\_Alternative** genutzt werden. In dem Fall markieren sie durch einen Smiley, wie viele oder wenige Barrieren der Ort ihrer Meinung nach aufweist. Hierbei zählt auch das eigene Empfinden. Im Fokus steht, dass Empathie für individuelle Situationen geschaffen wird.

Vorteile	Nachteile
Kontrollmöglichkeiten beim Umsehen im Kugelpanorama durch die Lehrkraft, wodurch der Fokus auf gewisse Barrieren gelenkt werden kann. Ergebnisse der Schülerinnen und Schüler sind vergleichbarer, da alle die gleichen Orte sehen.	Schülerinnen und Schüler können sich nicht selbstständig am Ort umsehen.

## Variante B: Das Spielen von Openguessr durch die Schülerinnen und Schüler an einem eigenen Endgerät.

Den Schülerinnen und Schülern wird einzeln oder in Kleingruppen ein Endgerät zur Verfügung gestellt, mit dem sie selbstständig *Openguessr* spielen können. Auch bei dieser Variante wird den Schülerinnen und Schülern **Arbeitsblatt1\_Beobachtungsbogen** oder **Arbeitsblatt2\_Beobachtungsbogen\_Alternative** als Unterrichtsmaterial ausgehändigt.

Zudem sollte durch die Lehrkraft festgelegt werden, wie viele Kugelpanoramen einzeln oder in der Gruppe untersucht werden sollen. Anschließend stellen die Schülerinnen und Schüler ihre gefundenen Barrieren vor, vergleichen diese mit den anderen und tauschen sich darüber aus.

Vorteile	Nachteile
Schülerinnen und Schüler können sich selbstständig am Ort umschauen.	Eventuell höherer Betreuungsaufwand und kein direkter Abgleich mit Orten möglich, da Schülerinnen und Schüler zufällige Orte zugewiesen bekommen.

## Materialien

- Internet
- Arbeitsblätter
- Endgerät, das an einen Beamer, Bildschirm oder das Smartboard angeschlossen werden kann
- Beamer, Bildschirm oder Smartboard
- Endgeräte für die Schülerinnen und Schüler (Variante B)
- Eingabegeräte mit Zoomfunktion z.B. Maus (Variante B)

## Durchführung

**Hinweis:** Die Durchführung spaltet sich ab einem bestimmten Zeitpunkt in die bereits definierten Varianten A oder B.

Zu Beginn dient die Präsentation zu **Methode 4 Barrieren erkennen** als Einführung in das Thema. Die Schülerinnen und Schüler können sich austauschen, welche Barrieren im urbanen Raum sie kennen oder welche ihnen beispielsweise auf dem Schulweg begegnen. Anschließend wird *Openguessr* durch die Lehrkraft geöffnet und unter dem Reiter Community Maps die Karte: "Barriers in german cities" aufgerufen. Es bietet sich an, im vorläufigen Menü zu verweilen und die Spielrunde noch nicht zu starten.

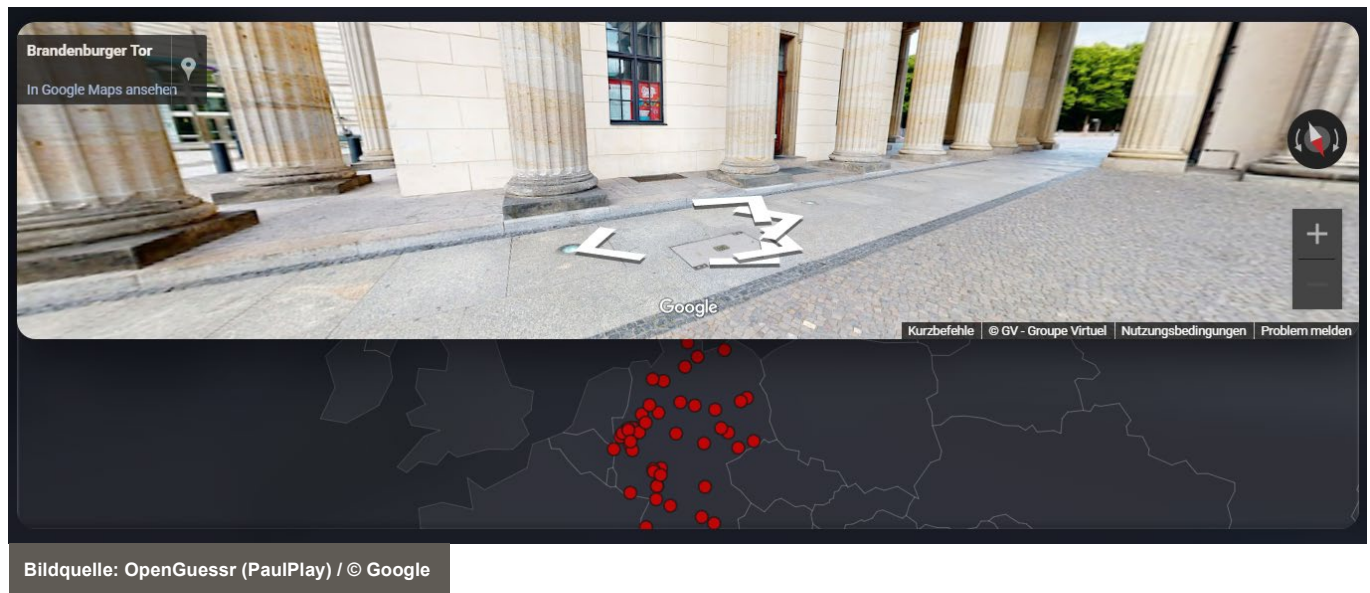


Per Direktlink ist die Karte unter

[https://openguessr.com/maps/community/barriers\\_in\\_german\\_cities](https://openguessr.com/maps/community/barriers_in_german_cities) erreichbar.

Alternativ findet sich im **Material\_Openguessr\_Anleitung** eine ausführliche Beschreibung, wie zur Übersichtskarte navigiert werden kann. Diese kann auch an Schülerinnen und Schüler herausgegeben werden.

In der Übersichtskarte kann nun der Klasse gezeigt werden, wie die Spielorte aussehen können (beispielsweise das Brandenburger Tor in Berlin):



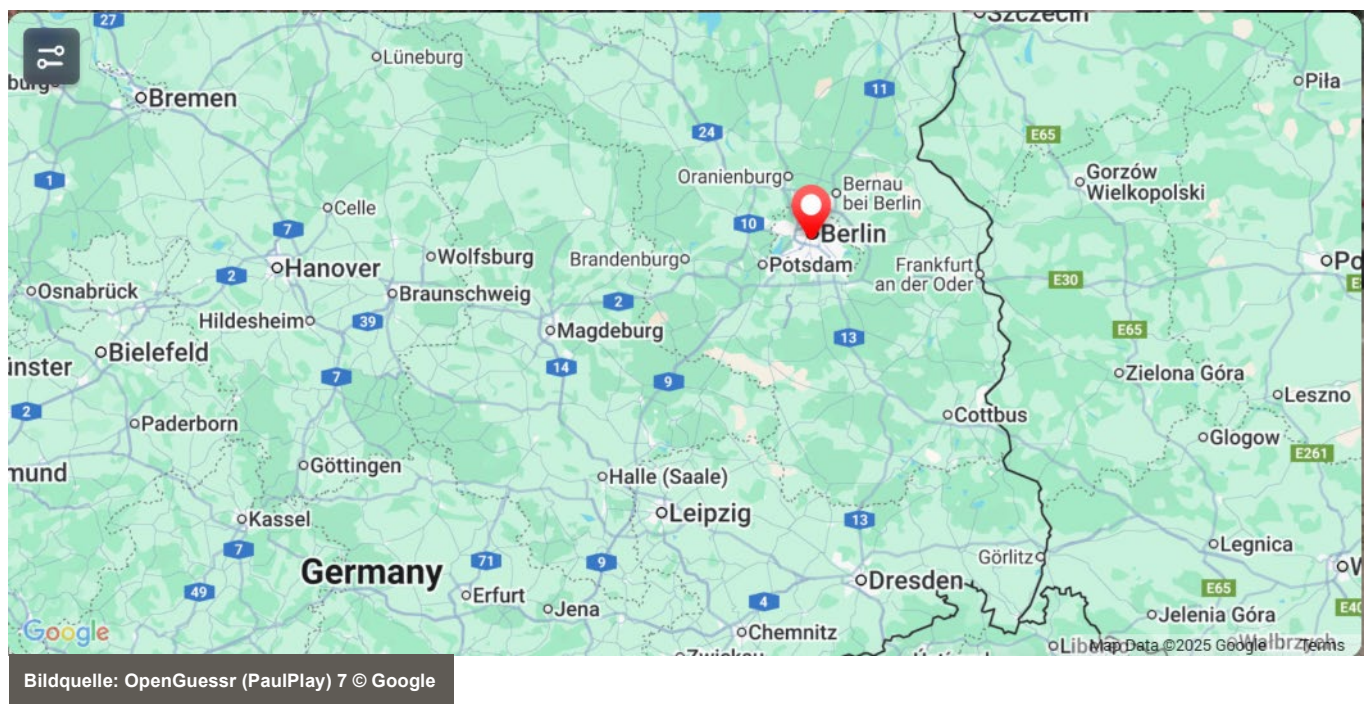
Per Klick auf die roten Punkte auf der Karte können Orte in der Übersichtskarte separat angezeigt werden. Nun können an einigen dieser Orte offensichtliche Barrieren als Beispiele aufgezeigt werden. Beispielsweise ist auf dem Beispielbild erkennbar, dass das Gebäude zwei Stufen am Eingang hat, die das Betreten erschweren können.

Nach der Einführung in die Methode beginnt das Spielen in Variante A oder B.

## Variante A

Das Spiel wird entweder durch die Lehrkraft oder besser durch eine Schülerin oder einen Schüler per Klick auf den roten Play-Button gestartet. Nun haben die übrigen Schülerinnen und Schüler 5 Minuten Zeit, den Ort zu betrachten und Barrieren zu finden. Während der Zeit wird der Bildausschnitt mittels gedrückter linker Maustaste und Mausbewegung jede Minute gedreht, bis das gesamte Panorama eingesehen werden konnte. Zum Abschluss einer Spielrunde schreiben alle Schülerinnen und Schüler auf dem Arbeitsblatt die entdeckten Barrieren sowie den Ort, auf den sie tippen.

Nun wird auf der Karte die Stadt ausgewählt, auf die sich die Schülerinnen und Schüler geeinigt haben, beispielsweise Berlin:



Anschließend erfahren die Schülerinnen und Schüler, ob sie richtig lagen und tragen den eigentlichen Ort auf ihrem Arbeitsblatt ein. Dieser Vorgang wird je nach Zeitkapazität beliebig oft wiederholt, wobei gewechselt wird, wer das Spiel bedient.

Am Ende erfolgte eine Evaluation über die gefundenen Barrieren an den jeweiligen Orten. Hierzu bietet es sich für die Lehrkraft an, den **Lösungsbogen** als Hilfsmittel zu verwenden.



## Variante B

Die Schülerinnen und Schüler rufen die Karte auf ihren eigenen Geräten aus. Eine Anleitung, wie sie zu der Karte gelangen, findet sich auf **Material\_Openguessr\_Anleitung**, eine ausführliche Beschreibung. Über den roten Play-Button wird das Spiel gestartet. Bei dieser Variante ist es nötig, dass Schülerinnen und Schüler für das Erraten der Orte ein Eingabegerät mit Zoomfunktion nutzen, welches ihnen ermöglicht, auf der Weltkarte heranzuzoomen.

Die Schülerinnen und Schüler erkunden nun selbstständig alleine oder im Team die Karten in *Openguessr*, analysieren Barrieren und überlegen, um welche Stadt es sich handelt. Sie haben dafür 5 Minuten pro Ort Zeit. Zum Abschluss einer Spielrunde schreiben alle Schülerinnen und Schüler die gefundenen Barrieren sowie den Ort, auf den sie tippen, auf. Anschließend tippen sie selber auf die Karte, um herauszufinden, um welchen Ort es sich handelt und ob sie richtig lagen. Nach einer festgelegten Anzahl an Runden erfolgt ein Vergleich der gefundenen Barrieren an den jeweiligen Orten im Plenum.

Optional können Schülerinnen und Schüler anknüpfend daran ihren eigenen Wohnort erkunden und ihre Nachbarschaft sowie den Schulweg auf Barrieren untersuchen. Hierzu kann **Arbeitsblatt Zusatzaufgabe** verwendet werden.

**Hinweis:** Als Hausaufgabe können die Schülerinnen und Schüler die gefundenen Barrieren auch in der Realität überprüfen und beispielsweise die Höhe von Bordsteinkanten messen.