

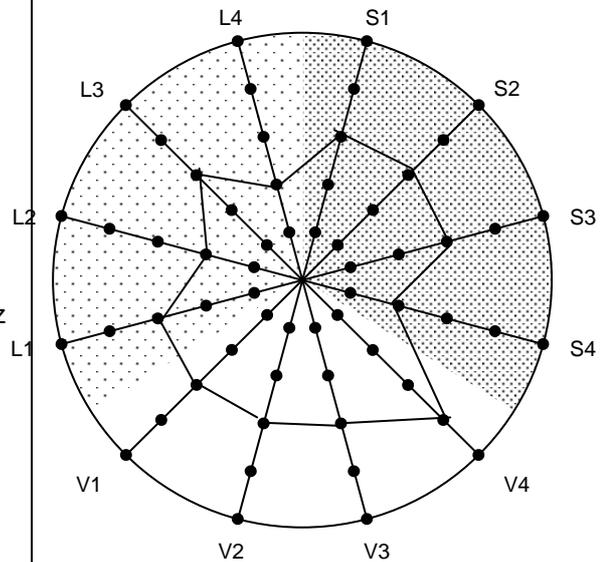
**Kurz und knapp**

**Fach** Politik und Wirtschaft  
(auch: Ethik,  
Philosophie)

**Thema** Globalisierung und  
Eine Welt

**Schulform** Gymnasium  
**Jahrgangsstufe** 12

**Verwendete Software** Das EntwicklungsQuiz  
**Verlag / Bezugsquelle** - Fragen über  
Entwicklung, Umwelt  
und Zukunft in der  
Einen Welt  
Welthaus Bielefeld  
e.V., Bielefeld 2003  
Bezug: Welthaus  
Bielefeld, August-  
Bebel-Str. 62, 33602  
Bielefeld, Tel.:  
0521/98648



**Technik (mindestens)** (CD-ROM mit  
folgenden  
Systemvoraussetzunge  
n: MS Windows 98  
oder neuer, PC mit  
mind. 500 MHz  
Prozessor, 128 MB  
Arbeitsspeicher, Grafik-  
Karte mit 256 Farben  
und 1024 x 768 Pixel,  
12-fach CD-ROM-  
Laufwerk. Eine  
Installation auf die  
Festplatte ist nicht  
erforderlich!)

**Kosten (Lizenzform)** Preis: 10,- Euro plus  
Versandkosten

**Bearbeiter** Martin Geisz  
**Datum** 13.9.2005

**Legende:**

L1 sachlich	S1 Inhalt	V1 Räume
L2 medial	S2 Gliederung	V2 Zeiten
L3 sozial	S3 Gestaltung	V3 Administration
L4 affektiv	S4 Werkzeuge	V4 Vorerfahrung

Beschreibung der Unterrichtssequenz (Einstieg, Erarbeitung, Auswertung)		
<p><b>Einstieg:</b> Vorwissen und Vorinformationen innerhalb der Lerngruppe zum Themenfeld "Entwicklung" sind sehr unterschiedlich entwickelt. In einem kurzen Test wird das der Lerngruppe demonstriert. Nach dieser Demonstration (Präsentation der Frage, Notierung der unterschiedlichen Antworten aus der Lerngruppe, Konfrontation mit der richtigen Antwort) wird die gemeinsame Arbeit am Spiel verabredet.</p> <p><b>Erarbeitung:</b> Das Entwicklungsquiz bietet die Möglichkeit, den unterschiedlichen Stand zunächst zu demonstrieren, dann aber - zumindest in Ansätzen aufzuarbeiten. -Auswahl von Fragen aus einem der Themenfelder - Auswahl der Fragen nach dem Zufallsprinzip Pro Runde gibt es 3 Fragen (mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad ) Angeboten werden 4 unterschiedliche Antwortmöglichkeiten. Richtiges Antworten wird mit Punkten belohnt (Pro Runde werden maximal 6 Punkte verteilt). - Eine neue Frage wird nur dann gestellt, wenn die vorhergehende Frage richtig beantwortet wurde.</p> <p><b>Auswertung:</b> Die einzelnen Spielergruppen berichten der Gesamtgruppe über Spielverlauf und auffällige Entwicklungen (Präsentationsform: vorgetragener Bericht). Danach wird (mittels Beamer) das Spiel nochmals zwischen den unterschiedlichen Gruppen gespielt. Zum Abschluss wird in einem Gespräch der mögliche Lernfortschritt reflektiert.</p>		
Verwendungskontext (Aufwand zur Umsetzung im schulischen Alltag)		
<b>Räume</b> (V1)	Computerraum, evtl. Beamer erforderlich, Arbeit im Netzwerk möglich.	★★★
<b>Zeiten</b> (V2)	Das Spiel kann in 2 Unterrichtsstunden durchgeführt werden.	★★★
<b>Administration</b> (V3)	Das Spiel sollte unbedingt auf der Festplatte installiert werden, dies beschleunigt das Spiel erheblich. Hierzu müssen im "Explorer" 3 Verzeichnisse in ein neues Verzeichnis kopiert werden. Nutzer von Windows XP müssen unbedingt die Hinweise auf dem Aufkleber beachten: Direkt unter "c:/" installieren. Die Verzeichnisnamen des Pfades, auf dem das Quiz installiert wird, darf keine Freizeichen (Blanks) enthalten.  Das Spiel kann in Netzwerken gespielt und der Spielstand gespeichert werden. In diesem Fall muss der "Ergebnisverwalter" auf einem der beteiligten PCs gestartet werden.	★★★★
<b>Vorerfahrung</b> (V4)	Vorerfahrungen sind nicht notwendig.	★★★★
Software (Qualität des eingesetzten bzw. hergestellten Software-Produkts)		
<b>Inhalt</b> (S1)	- Inhalte und Aufbau  - Die CD - ROM enthält 360 Fragen mit 1440 Antwortmöglichkeiten aus insgesamt 60 verschiedenen Themenfeldern (u.a. Begriffe für Ländergruppen, Abkürzungen, Sklaverei, Armut, Entwicklungserfahrung; Nord-Süd-Gefälle; Rohstoffländer, Welthandel, Finanzmärkte; Entwicklung der Weltbevölkerung AIDS, Spenden, Krieg, Rüstung; Klima, Treibhauseffekt; Kolonialismus allgemein, Die "neue Welt", Kolonialisierung Lateinamerikas, ...)	★★★
<b>Gliederung</b> (S2)	2 Spielvarianten stehen zur Verfügung: -Auswahl von Fragen aus einem der Themenfelder - Auswahl der Fragen nach dem Zufallsprinzip Pro Runde gibt es 3 Fragen (mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad ). Angeboten werden 4 unterschiedliche Antwortmöglichkeiten. Richtiges Antworten wird mit Punkten belohnt (Pro Runde werden maximal 6 Punkte verteilt). - Eine neue Frage wird nur dann gestellt, wenn die	★★★

	vorhergehende Frage richtig beantwortet wurde.  Weitere Elemente: 50:50-Joker pro Spiel (für Spieler oder Gruppe) blendet 2 (falsche) Antwortalternativen aus. kann zwischen eins und sechs frei gewählt werden.	
<b>Gestaltung</b> (S3)	Das Spiel ist zweckmäßig gestaltet und verzichtet auf jede mediale Aufbereitung.	★★
<b>Werkzeuge</b> (S4)	Werkzeuge sind nicht vorhanden.  Die Fragen sind nur während des Spiels verfügbar, können also nicht vorher erarbeitet werden und stehen auch nicht für eine Nachbereitung zur Verfügung.	★★
<b>Lernhandlungen (Qualität der Lernerträge auf Seiten der Schüler)</b>		
<b>sachlich</b> (L1)	Das Themenfeld Globales Lernen wird in vielen Facetten durch vorgestellt. "Lernfortschritte" werden durch die zu treffende Auswahl aus unterschiedlichen Antwortvorgaben angestrebt. Vorwissen kann aufgebaut, erweitert und korrigiert werden.	★★★
<b>medial</b> (L2)	Es wird mit sehr einfachen Mitteln gearbeitet. Der Zugang ist die Präsentation der SchülerInnen bekannten Begriffsform. Mediale Verknüpfungen (z.B. Illustration, Hintergründe, Öffnung zum Internet) fehlen.	★ bis ★★
<b>sozial</b> (L3)	Spielen in einer kleinen Gruppe gibt in unterschiedlichen Konstellationen neue Impulse für soziales Lernen. Partnerarbeit und Einzelarbeit sind ebenso sinnvoll möglich.	★★★
<b>affektiv</b> (L4)	Es gibt Erfolge in den Gruppenprozessen. "Affektives Lernen" ist eher indirekt realisierbar.	★★
<b>Fazit und Empfehlungen</b>		
Die Verbindung von Spiel und Information erweist sich als geeignet, neue Perspektiven und relevante Informationen (nochmals) einzubringen. Auf der anderen Seite setzt das Medium viel Wissen und auch Einblick in die Problemzusammenhänge voraus, so dass es eher in leistungsstarken Lerngruppen der Sekundarstufe II, versuchsweise auch in den Abschlussklassen der Sekundarstufe I eingesetzt werden sollte.		
<p>Beispiele von Fragen:</p> <p>Spielvariante 1</p> <p>Frage 1</p> <p>Von den nicht alphabetisierten Erwachsenen sind</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 90 % Frauen</li> <li>- 2/3 Frauen</li> <li>- 50% Frauen</li> <li>- 1/3 Frauen</li> </ul> <p>richtige Antwort: 2/3 Frauen</p> <p>Frage 2:</p> <p>Wofür sind Frauen in weiten Teilen Afrikas zuständig?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wahl des Dorfältesten</li> <li>- Erwerb von Grund und Boden</li> </ul>		



- Verkauf des Viehs
- Ernährung der Familie

richtige Antwort Ernährung der Familie

Wird eine Antwort ausgewählt, gibt es eine Mitteilung, ob die Antwort richtig oder falsch ist. Die richtige Antwort wird mit einer kurzen Begründung eingeblendet.

Spielvariante 2

Beispiel

*"Frage 1: Tiger gibt es nur in ...*

*A: Afrika, B: Asien, C: Amerika, D: Australien"* klickt man nun auf B erscheint: *"Richtig! Man unterscheidet i.w. den indischen (bengalischen) und den sibirischen Tiger. Der Bestand ist gefährdet."* Weiter geht es dann mit der 2. Frage: *"Die legendäre Hauptstadt der Inkas (im heutigen Peru gelegen) war ...*

*A: Seattle, B: Cusco, C: Potosi, D: Buenos Aires"* Hier lautet die dazugehörige Antwort: *"Die Hauptstadt des legendären und großen Inka-Reichs war Cusco, das 1533 von den Spaniern erobert wurde."* Die letzte Frage dieser Runde lautet dann: *"Der ökologische Landbau ist in Europa auf dem Vormarsch - am stärksten in Österreich. Dort werden ökologisch bewirtschaftet ...*

*A: 50% der landwirtschaftlichen Gesamtfläche, B: 33%, C: 8%, D: 2%"* Die richtige Antwort ist hier C. *"In Österreich beträgt der Anteil des Ökolandbaus an der gesamten landwirtschaftlichen Fläche 8,4% (in Deutschland 3,7%) - insgesamt also noch immer sehr geringe Flächenanteile."* (vgl.

<http://www.learn-line.nrw.de/angebote/agenda21/medien/einewelt.htm>)

**Anlagen**