

Stephan Schuler (Hrsg.)  
Annette Coen  
Karl Walter Hoffmann  
Gertrude Rohwer  
Leon Vankan

# Diercke

## Methoden 2

Mehr Denken lernen mit Geographie

***westermann***

## Impressum

---

© 2013 Bildungshaus Schulbuchverlage  
Westermann Schroedel Diesterweg  
Schöningh Winklers GmbH, Braunschweig  
[www.westermann.de](http://www.westermann.de)

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Hinweis zu § 52 a UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung gescannt und in ein Netzwerk eingestellt werden. Dies gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen.

Auf verschiedenen Seiten dieses Buches befinden sich Verweise (Links) auf externe Internetadressen. Haftungshinweis: Trotz sorgfältiger inhaltlicher Kontrolle wird die Haftung für die Inhalte der externen Seiten ausgeschlossen. Für den Inhalt dieser externen Seiten sind ausschließlich deren Betreiber verantwortlich. Sollten Sie bei dem angegebenen Inhalt des Anbieters dieser Seite auf kostenpflichtige, illegale oder anstößige Inhalte treffen, so bedauern wir dies ausdrücklich und bitten Sie, uns umgehend per E-Mail unter [www.westermann.de](http://www.westermann.de) davon in Kenntnis zu setzen, damit beim Nachdruck der Verweis gelöscht wird.

Druck A<sup>1</sup> / Jahr 2013  
Redaktion: Christine Wenzel  
Herstellung: Ines Nové, Leipzig  
Umschlaggestaltung: Jennifer Kirchhof  
Layout und Typographie: Hertzfeldt & Partner, Berlin; GUD, Braunschweig  
Druck und Bindung: westermann druck GmbH, Braunschweig  
ISBN 978-3-14-109726-9

# Inhalt

<b>Einführung</b>	<b>4</b>	<b>Kapitel 6 Fünf W-Fragen</b>	<b>121</b>
		Allgemeine Anleitung	122
<b>Kapitel 1 Domino</b>	<b>7</b>	Beispiel 1 „TUI baut altes Toskana-Dorf um“ –	
Allgemeine Anleitung	8	Fragen an eine Zeitungsschlagzeile	123
Beispiel 1 Urlaubsformen	9	Beispiel 2 Das Roppenheim-Outlet – Fragen an ein Bild	127
Beispiel 2 In verschiedenen Landschaftszonen	14	Beispiel 3 Unsere Stadt mit ihren Vierteln –	
Beispiel 3 Welterbestätten	19	Fragen für eine Stadt(teil)erkundung	132
Hinweise zur Konstruktion eigener Aufgabenbeispiele	26	Hinweise zur Konstruktion eigener Aufgabenbeispiele	137
<b>Kapitel 2 Außenseiter mit Bildern und Karten</b>	<b>27</b>	<b>Kapitel 7 Tatsachen und Meinungen</b>	<b>138</b>
Allgemeine Anleitung	28	Allgemeine Anleitung	139
Beispiel 1 Tourismus hat viele Gesichter	30	Beispiel 1 Das Meer ist leer!?	140
Beispiel 2 Landwirtschaft in Deutschland	39	Beispiel 2 Globale Erwärmung	145
Beispiel 3 Porta Nigra – das „Schwarze Tor“ in		Beispiel 3 Am Richardplatz in Rixdorf	152
verschiedenen Bildmedien	43	Hinweise zur Konstruktion eigener Aufgabenbeispiele	157
Hinweise zur Konstruktion eigener Aufgabenbeispiele	48	<b>Kapitel 8 Planen und entscheiden in Stufen</b>	<b>158</b>
		Allgemeine Anleitung	159
<b>Kapitel 3 Das lebendige Profil</b>	<b>49</b>	Beispiel 1 Familie Zimmermann zieht um –	
Allgemeine Anleitung	50	Wohnungssuche in Berlin	160
Beispiel 1 Tourismus und Landwirtschaft		Beispiel 2 Wenn die Bagger fort sind – ein Braunkohlen-	
in Südwestdeutschland	52	tagebau wird rekultiviert	169
Beispiel 2 Föhneffekt im Nordwesten der USA	56	Beispiel 3 Der Amelander Damm –	
Beispiel 3 Tourismus und Wasserkonflikte in Andalusien –		eine Machbarkeitsstudie	180
„Jeder Tropfen zählt!“	61	Hinweise zur Konstruktion eigener Aufgabenbeispiele	186
Hinweise zur Konstruktion eigener Aufgabenbeispiele	69	<b>Kapitel 9 Philosophieren mit Geographie</b>	<b>187</b>
		Allgemeine Anleitung	188
<b>Kapitel 4 Das Lebenslinien-Diagramm</b>	<b>70</b>	Beispiel 1 „Schnee bringt Brot, Regen bringt Not.“	192
Allgemeine Anleitung	71	Beispiel 2 Guerilla Gardening	197
Beispiel 1 Die Fischer von Aralsk	73	Beispiel 3 Ein Teppich aus Sonnenblumenkernen	202
Beispiel 2 Auf neuen Wegen ins Lötschental –		Hinweise zur Konstruktion eigener Aufgabenbeispiele	205
Landschaftswandel durch Verkehrs-		<b>Theoretische Grundlagen und Anregungen für</b>	
erschließung in den Alpen	80	<b>die metakognitive Reflexion</b>	<b>207</b>
Beispiel 3 Dubai – Leben der Arbeitsmigranten			
in der Wüstenwunderstadt	87		
Hinweise zur Konstruktion eigener Aufgabenbeispiele	93		
<b>Kapitel 5 Vorhersagen mit Filmen und Texten</b>	<b>94</b>		
Allgemeine Anleitung	95		
Beispiel 1 Vorhersagen mit Film:			
Dünenbildung an der Nordsee	98		
Beispiel 2 Vorhersagen mit Film:			
„Brenda und Simon – Jugendliche in			
Uganda zwischen Liebe und Aids“	106		
Beispiel 3 Vorhersagen mit offenem Ende:			
Der Vesuv bricht aus	113		
Hinweise zur Konstruktion eigener Aufgabenbeispiele	119		

# Einführung



Eine Schulklasse sieht sich einen Film an, der plötzlich gestoppt wird. In den Schülergruppen wird diskutiert: „Man sieht doch gleich, dass dieser Film in den USA spielt.“ „Nein, ich glaube, er spielt in Afrika, das sieht man schon an der Hautfarbe der Menschen und dem chaotischen Verkehr.“ „Aber hast du nicht die Hochhäuser im Hintergrund gesehen? Der Film spielt bestimmt in einem Armenviertel in den USA.“ „Du denkst also, in Afrika gibt es keine Hochhäuser? Das ist bestimmt eine afrikanische Großstadt, Johannesburg oder so. Dort gibt es auch diese roten Lehmstraßen – die gibt’s in den USA nämlich nicht.“ „Hm, wenn der Film gleich weitergeht, werden wir ja sehen, wer richtig liegt.“

Die Schüler in diesem Beispiel haben die Aufgabe, vorherzusagen, wo dieser Film spielt. In weiteren Vorhersage-Fragen sollen sie Vermutungen zum Familien- und Alltagsleben der beiden Hauptpersonen des Films formulieren. Diese Vorgehensweise steigert nicht nur die Spannung vor dem Betrachten des Films und regt zu einem aktiven Zuschauen an. Um Vorhersagen treffen zu können, müssen die Schüler die Filmszenen auch genau beobachten, ihr Vorwissen aktivieren, Schlussfolgerungen ziehen und gut begründbare Hypothesen aufstellen. Dabei sprechen sie über ihre eigenen Vorstellungen und Deutungen beim Betrachten der Filmbilder und können diese am Ende der Stunde leichter reflektieren.

In diesem Beispiel spiegeln sich zentrale Anliegen von „Denken lernen mit Geographie“: Die Schüler setzen sich mit alltagsweltlichen geographischen Themen auseinander und

erhalten dabei herausfordernde Aufgabenstellungen, die sie zu einem selbstständigen und häufig auch zu einem selbstreflexiven Denken anregen.

In unserem ersten Band (Vankan u. a. 2007) mit dem unterrichtsmethodischen Ansatz „Denken lernen mit Geographie“ haben wir Ihnen bereits zehn Lernmethoden und Aufgabenbeispiele mit unterschiedlichem Komplexitätsniveau vorgestellt. Der vorliegende Band enthält neun neue Lernmethoden mit jeweils drei Aufgabenbeispielen und knüpft dabei an seinen sehr erfolgreichen Vorgänger an.

## Der unterrichtsmethodische Ansatz

„Denken lernen mit Geographie“ hat das Ziel, die Denkfertigkeiten und kognitiven Kompetenzen der Schüler durch Aufgabentypen zu fördern, die motivierend, kognitiv aktivierend und problemorientiert sind und sich leicht im Geographieunterricht umsetzen lassen. Das Projekt „Denken lernen mit Geographie“ geht auf den Geographiedidaktiker David Leat zurück, der Mitte der 1990er-Jahre gemeinsam mit Geographielehrern an der University of Newcastle eine große Zahl solcher Lernmethoden entworfen und unter dem Titel „Thinking Through Geography“ publiziert hat (Leat 1998, Nichols/Kinninment 2001).

Im Unterschied zu rein fachinhaltlich orientierten Aufgabentypen spielt hier die metakognitive Reflexionsphase eine entscheidende Rolle. Nach der inhaltlichen Besprechung sollen sich die Schüler bewusst machen, wie sie beim Lösen

einer Aufgabe vorgegangen sind, welche Denkstrategien sie eingesetzt haben, wie eine optimale Lösungsstrategie aussehen könnte und in welchen anderen Zusammenhängen diese Strategien noch nützlich sein könnten.

### „Denken lernen mit Geographie“ etabliert sich

Seit dem Erscheinen von Band 1 im Jahr 2007 gab es eine Vielzahl an Lehrerfortbildungen, in denen der unterrichtsmethodische Ansatz oder einzelne Methoden daraus vorgestellt wurden. Auch im Lehramtsstudium Geographie und in der zweiten Phase der Lehrerausbildung hat sich „Denken lernen mit Geographie“ an vielen Hochschulstandorten und Seminaren inzwischen einen festen Platz erobert. In unterrichtspraktischen Zeitschriften und Materialiensammlungen wurde eine große Zahl an Aufgabenbeispielen publiziert, v. a. zu den Methoden „Mystery“, „Planen und entscheiden“, „Das lebendige Diagramm“, „Wo ist was möglich?“ (Lebendige Karte) und „Das Wertequadrat“. Eine laufend aktualisierte Übersicht über publizierte Aufgabenbeispiele finden Sie unter <http://www.ph-ludwigsburg.de/denken-lernen>.

Hinzu kommt der vielfache Einsatz von einfachen und für das Denkenlernen enorm effektiven Lernmethoden wie „Der Außenseiter“, „Tabu“, „Karten im Kopf“ oder „Bilder befragen“. Sie kommen zwar in manchen Schulbuchaufgaben, aber nur selten in unterrichtspraktischen Veröffentlichungen vor, weil für ihren Einsatz keine besonderen Materialien, sondern lediglich geschickt gewählte Begriffe bzw. eine Karte oder ein Bild nötig sind. Entsprechend leicht ist hier die Entwicklung eigener Aufgabenbeispiele.

### Stärken des Ansatzes

Für den Erfolg mag es verschiedene Gründe geben, sicherlich spielen folgende Stärken von „Denken lernen mit Geographie“ eine große Rolle:

- Die Aufgaben wirken auf die Schüler zugleich motivierend und herausfordernd. Das hat zum einen damit zu tun, dass sie offen und im Sinne des problemlösenden Lernens gestaltet sind. D. h., es gibt in aller Regel mehr als nur eine richtige Lösung und auch der Lösungsweg ist nicht vorgegeben, sondern muss in der Kleingruppe selbst gefunden werden. Das ist spannender und motivierender als das Abarbeiten kleinschrittiger Aufgaben und das Suchen nach vorgefertigten Lösungen. Zum anderen werden abstrakte geographische Inhalte meist in möglichst authentischen, alltagsnahen Kontexten mit konkreten Personen präsentiert.
- Die Lernmethoden eignen sich hervorragend für die Binendifferenzierung und sind sehr flexibel und universell in verschiedenen Altersgruppen einsetzbar. Jüngere oder leistungsschwächere Schüler werden ihre Lösung weniger differenziert begründen, aber alle können auf ihrem jeweiligen Niveau zu einer sinnvollen Lösung kommen. Manche Aufgaben lassen sich unverändert sowohl in Klasse 5 als auch in der Oberstufe einsetzen.
- Die Aufgabenformate sind relativ kompakt und reichen vom 10-minütigen Unterrichtsbaustein bis maximal zur Doppelstunde. Deshalb können sie leicht in den eigenen Unterricht eingebaut werden.
- Die Lernmethoden sind auf geographische Fachinhalte und -methoden abgestimmt und fördern somit spezifisch geographische Denkfertigkeiten und fachmethodische Strategien. Viele lassen sich auch auf andere Fächer übertragen.
- Zudem wird jede Lernmethode im Buch durch drei unterschiedliche Aufgabenbeispiele mit fertigen Unterrichtsmaterialien konkretisiert. Dies erleichtert nicht nur die unmittelbare Einsetzbarkeit, sondern regt auch dazu an, selbst ähnliche, an den eigenen Unterricht angepasste Aufgabenbeispiele zu entwickeln.
- Die Lernmethoden bieten über die fertig ausgearbeiteten Aufgabenbeispiele einen einfachen Einstieg in das sozialkonstruktivistische Unterrichtskonzept des situierten Lernens. Dabei wird der Erwerb von neuem Wissen eng verknüpft mit der alltagsnahen Anwendung von Wissen. Es geht um den Umgang mit sicherem und unsicherem Wissen, um das selbstständige Nachdenken und Schlussfolgern, um das Deuten und Bewerten von (geographischen) Sachverhalten und Problemzusammenhängen. Kurz: Es werden Denkfertigkeiten trainiert, die den Schülern dabei helfen, auch in ihrem Alltagsleben geographisch zu denken und sich aktiv denkend mit ihrer komplexen Um-Welt auseinanderzusetzen. Das ist erkennbar relevant für die Schüler und entsprechend motivierend.

### Einsatz im Unterricht: von Niveau 1 zu Niveau 4

Für die Art und Weise, wie Lehrer die Lernmethoden und Aufgabenbeispiele in ihrem Unterricht einsetzen, wurden in Band 1 vier Niveaustufen unterschieden, die auch für Band 2 gelten:

- Niveau 1: Einsatz von vorgefertigten Aufgabenbeispielen, um damit einen kognitiv aktivierenden, schülerorientierten und problemlösenden Geographieunterricht zu gestalten.
- Niveau 2: Entwicklung von eigenen Aufgabenbeispielen zu den einzelnen Lernmethoden, die an den eigenen Unterricht angepasst werden. Hier helfen die „Hinweise zur Konstruktion eigener Aufgabenbeispiele“ am Ende jeden Kapitels.
- Niveau 3: Durchführung einer metakognitiven Reflexion nach der Aufgabenbearbeitung. Auf diesem Niveau werden nicht nur die Ergebnisse, das „Was?“, besprochen, sondern auch das „Wie?“, d. h. die Vorgehensweise beim Entwickeln der Lösung. Dabei werden verschiedene Lösungswege verglichen, um gemeinsam gute Denkstrategien, Problemlösungsstrategien oder fachmethodische Strategien zu entwickeln und ein Bewusstsein für das metakognitive Denkenlernen zu fördern. In jedem Lernmethodenkapitel und bei jedem Aufgabenbeispiel finden sich konkrete Hinweise dazu.

- Niveau 4: „Denken lernen mit Geographie“ als Element der Curriculumentwicklung. Der unterrichtsmethodische Ansatz wird als fester Bestandteil der Aufgabenkultur im eigenen Unterricht aufgefasst und vielleicht auch im Schulcurriculum der Fachgruppe etabliert. Dadurch werden die Schüler regelmäßig mit den Methoden konfrontiert, sodass eine systematische Förderung ihrer Denkfertigkeiten erfolgt.

Unser Eindruck ist, dass der Einsatz der Methoden in der Unterrichtspraxis bislang häufig eher dem Niveau 1 und 2 entspricht. Sie werden in erster Linie genutzt, um Fachinhalte und Fachmethoden auf eine motivierende Weise mit problemorientierten, offenen Aufgabenformen zu erarbeiten oder auf ein Fallbeispiel anzuwenden. Durch den Verzicht auf die metakognitive Reflexion kommt allerdings das eigentliche Denkenlernen zu kurz. Wesentliche Potenziale der Methoden bleiben ungenutzt, denn gerade die Förderung von fachmethodischen Fähigkeiten (z. B. Kartenarbeit) und anderen Kompetenzen aus den Bereichen Erkenntnisgewinnung/Methoden, Bewertung und Kommunikation ist besonders effektiv, wenn die Schüler lernen, ihre Strategien, Vorgehensweisen und Denkprozesse bei der Aufgabebearbeitung metakognitiv zu reflektieren und zu steuern.

Für die meisten Lehrer ist es ebenso wie für die Schüler ungewohnt, das eigene Denken und Handeln im Unterricht zu reflektieren. Wenn Sie es aber zunächst bei einfachen Aufgaben wie „Der Außenseiter“ oder „Das lebendige Profil“ einmal versucht haben, werden Sie feststellen, dass diese Art des Nachdenkens vielen Schülern Spaß macht. Vor allem, wenn sich damit erklären lässt, weshalb eine Schülergruppe zu einem besseren Ergebnis kam als andere oder wenn daraus gemeinsam mit der Klasse nützliche Strategien für die Aufgabebearbeitung entwickelt werden.

Wir haben am Ende dieses Bandes (S. 208 ff.) allgemeine Hilfen und Tipps für die Reflexionsphase zusammengestellt, um Ihnen den Weg zu Niveau 3 zu erleichtern und Sie zu ermutigen, mit Ihren Schülern das Denkenlernen gezielt zu üben.

### Aufbau des Bandes


In diesem Band finden Sie möglichst vielseitig einsetzbare Lernmethoden, die nach ihrer Komplexität geordnet wurden. Am Anfang stehen einfache und leicht einsetzbare Methoden, mit denen v. a. das Vergleichen und Kategorisieren gefördert wird (z. B. „Domino“ und „Außenseiter mit Bildern und Karten“). Es folgen Methoden, bei denen abstrakte geographische Sachverhalte erfasst („Das lebendige Profil“) und bewertet („Das Lebenslinien-Diagramm“) werden müssen, indem sie mit Personen und alltagsnahen Ereignissen verknüpft und zugleich veranschaulicht werden. Die Methoden „Vorher-

sagen mit Filmen und Texten“ und „Fünf W-Fragen“ fördern das kreative und das schlussfolgernde Denken durch das Aufstellen von geeigneten Hypothesen bzw. Fragestellungen. Am anspruchsvollsten sind die drei Methoden „Tatsachen und Meinungen“, „Planen und Entscheiden in Stufen“ sowie „Philosophieren mit Geographie“. Sie zielen auf komplexere Denkfertigkeiten und fördern an inhaltsreichen Beispielen meist zugleich das Bewerten, Entscheiden und Problemlösen. Die meisten Lernmethoden sind neu, lediglich zwei waren auch in Band 1 schon vertreten und werden hier in variiert Form wieder aufgegriffen: Die Außenseiter-Methode für Begriffe wird auf Bilder und Karten angewandt und die Methode „Planen und Entscheiden“ erscheint in einer etwas komplexeren, mehrstufigen Variante.

Die bewährte Grundstruktur aus Band 1 wurde beibehalten. In jedem Kapitel wird eine Lernmethode zunächst eingeführt und anhand einer allgemeinen Anleitung erläutert. Danach folgen drei Aufgabenbeispiele mit fertig ausgearbeiteten Unterrichtsmaterialien, in denen die Methode anschaulich erläutert und die Bandbreite der Umsetzungsmöglichkeiten verdeutlicht wird. Am Kapitelende werden dann Hinweise für die Konstruktion eigener Aufgabenbeispiele gegeben.

### Bonus: die beiliegende DVD

Um Ihnen die Unterrichtsvorbereitung zu erleichtern, ist diesem Band eine DVD mit Materialien in digitaler Form beigelegt. Die DVD enthält

- alle Arbeitsblätter
- zahlreiche Fotos und Abbildungen aus den Aufgabenbeispielen dieses Bandes (gekennzeichnet mit ; Abbildungen teils zusätzlich in Schwarz-Weiß)
- die beiden Filme aus Kapitel 5: „Dünen“ und „Brenda und Simon – Jugendliche in Uganda zwischen Liebe und Aids“
- Zusatzmaterialien zu einzelnen Aufgabenbeispielen.

Wir hoffen, dass Sie in diesem Band wieder viele Ideen und Anregungen für Ihren Unterricht finden und wünschen Ihnen – und Ihren Schülern – viel Freude und Erfolg bei der Umsetzung.

Stephan Schuler  
Annette Coen  
Karl Walter Hoffmann  
Gertrude Rohwer  
Leon Vankan

### Literatur

- Leat, D. (Hrsg.) (1998): Thinking Through Geography. Cambridge: Chris Kington Publishing.  
Nichols, A./Kinninment, D. (Hrsg.) (2001): More Thinking Through Geography. Cambridge: Chris Kington Publishing.  
Vankan, L. (Hrsg.)/Rohwer, G./Schuler, S. (2007): Diercke Methoden – Denken lernen mit Geographie. Braunschweig: Westermann.