

Neolithika

Ein Spiel für den Biologie- und Geschichtsunterricht (Gym und Sek)
von Elena Drometer und Josefin Ebert

Umfang

90 Minuten

Lernsequenz

Geschichte (5. Klasse): Neolithika als Einführung zur Lernsequenz „Leben von Menschen in der Frühgeschichte“

Biologie (10. Klasse): Neolithika am Ende der Lernsequenz zum Thema Evolution

Lernziele des Spiels

Die Lernenden ...

- ... können die Stammesgeschichte des Menschen im Zeitraum vor 4 mio. Jahren bis 200.000 Jahren wiedergeben.
- ... sind in der Lage die biologischen Phänomene, welche im Spiel aufgezeigt werden, zu benennen und zu erklären.
- ... erlangen Kenntnisse über die Lebensweise der Menschen in der Altsteinzeit (Werkzeuge und Ernährung, Wohnen und Kleidung).

Kompetenzschwerpunkte

Geschichte:

Das Leben von Menschen in der Frühgeschichte – zeitliche Verläufe darstellen

Biologie:

Biologische Phänomene auf der Grundlage der Evolution interpretieren



Vorbereitung

- Geschichte:** erlangen Kenntnisse über die Lebensweise der Menschen in der Altsteinzeit (Werkzeuge und Ernährung, Wohnen und Kleidung).
- Biologie:** Lernsequenz zum Thema Evolution sollte weitestgehend abgeschlossen sein, damit das Spiel als Reflexionsgegenstand dienen kann, d.h. das Prinzip der Evolution sollte auf das Spiel angewendet werden und anhand des Spiels reflektiert werden können

Durchführung

- Geschichte:**
- Beginn der Unterrichtsstunde mit der Einführung des Spiels
 - Klären des Themas der Lernsequenz
 - SuS sollen in einer kurzen historischen Darstellung die im Spiel kennengelernten Handlungen von Frühmenschen als Teil eines einzigen Geschehens zusammenhängend darstellen und dabei insbesondere zeitliche Verläufe auf einem angemessenen Niveau sprachlich bewusst formulieren (z. B. Jagd, Werkzeugherstellung)
- Biologie:**
- Beginn der Unterrichtsstunde mit der Einführung des Spiels
 - SuS benennen und erklären die biologisch relevanten Phänomene des Spiels
 - Probleme und Grenzen des Spiels in Bezug auf Evolution reflektieren

Technische Voraussetzungen

- Benötigte Hardware: Laptop
- es wird eine Maus empfohlen
- Software: kostenloser Download

Anmerkung

Das Spiel können Sie auf der Startseite unseres Entwicklerblogs herunterladen.

Die vorliegende Version umfasst nur das erste Level, in welchem die Nahrungssuche im Fokus steht. Im kommenden zweiten Level werden erste Werkzeuge und Behausungen gebaut sowie das Feuer entdeckt.

Entwicklerblog zum Spiel

Hier gehts zum Download:



<https://blogs.urz.uni-halle.de/neolithika/>