

# Digitale Werkzeuge im Politikunterricht

Die Digitalisierung durchdringt alle Lebensbereiche und Vernetzung, Vervielfältigung und Automatisierung werden unsere Gesellschaft noch weiter in großem Maße verändern. Der folgende Beitrag soll eine Anregung sein, wie browsergestützte Online-Tools im Politikunterricht eingesetzt werden können.

## Lernen im Zeitalter der Digitalisierung

Warum sollten digitale Medien als methodische Werkzeuge überhaupt im Politikunterricht Verwendung finden? Festzustellen ist zuerst, dass digitale Medien (insbesondere Smartphone und Internet) längst aus der Welt der Schülerinnen und Schüler nicht mehr wegzudenken sind und die technischen Geräte in Zukunft nicht verschwinden, sondern eher vermehrt zum Einsatz kommen werden.

Um als mündige Bürger in der informationsgesellschaft teilhaben zu können, ist daher eine Förderung der Medienkompetenz auch (oder gerade) eine Aufgabe des Politikunterrichts. Dabei sollte sich das Arbeiten mit digitalen Medien jedoch nicht auf den rein passiven „Konsum“ z. B. von Youtube-Videos beschränken, sondern auch die Produktion von digitalen Inhalten forciert werden.

Ganz im Sinne der Dagstuhl-Erklärung „Bildung in der digitalen vernetzten Welt“, muss dabei die anwenderorientierte („Wie nutze ich das?“) mit der technologischen („Wie funktioniert das?“) und der gesellschaftlichen („Wie wirkt das?“) Perspektive verbunden werden. Durch den Einsatz digitaler Werkzeuge und deren kritische Reflexion kann so der Politikunterricht auch zur „digitalen Bildung“ beitragen.

Aus didaktischer Sicht haben digitale Werkzeuge zudem oft den Vorteil, viele Schülerinnen und Schüler zu aktivieren und ein binnendifferenziertes Lernen im eigenen Tempo zu ermöglichen. Davon abgesehen bieten sie auch neue Möglichkeiten der multimedialen Präsentation sowie räumlich und / oder zeitlich unabhängige Kollaboration — welche zusammen mit Kommunikation, Kreativität und kritischem Denken die Schlüsselkompetenzen (4C/4K<sup>1</sup>) für das 21. Jahrhundert bilden. Im Folgenden werden daher vier Beispiele vorgestellt, um Anregungen zu geben, wie digitale Werkzeuge im Politikunterricht eingesetzt werden können.

## Digitale Pinnwand mit Padlet

Ein sehr einfaches und vielseitig einsetzbares Werkzeug sind Padlets. Ein Padlet ist in etwa eine digitale Pinnwand auf der mehrere Benutzer gleichzeitig digitale Inhalte „anheften“ können. Durch den Aufruf von [www.padlet.com/create](http://www.padlet.com/create) wird sofort ein neues Padlet angelegt. Inhalte können durch

1 siehe [www.oecd.org/general/thecasefor21st-centurylearning.htm](http://www.oecd.org/general/thecasefor21st-centurylearning.htm)

einen Doppelklick hinzugefügt werden. Vorhandene Inhalte können im Padlet einfach bearbeitet oder verschoben werden. Letzteres ist also auch ideal für eine „Kartenabfrage“ und anschließendes Clustern im Rahmen eines Brainstormings. Im Gegensatz zu fest installierten interaktiven Whiteboards, die oft teuer, wartungsintensiv und somit fehleranfällig sind, braucht es dazu nur einen Webbrowser und einen Beamer. Somit dient das Padlet zunächst „nur“ als interaktive Tafel mit dem Vorteil, digitale Medien (besonders interessant für Fotos oder Videos) einbinden zu können.

Sein volles Potential entfaltet ein Padlet jedoch, wenn mehrere Schülerinnen und Schüler (-gruppen) von ihren Endgeräten eigene Beiträge ergänzen. Alles was diese dazu benötigen, ist die Internetadresse (URL) des Padlet, welche sie an PCs oder Tablets aufrufen — Smartphones sind aufgrund der geringen Bildschirmgröße nur sehr eingeschränkt nutzbar.

## Anwendungsbeispiel:

### Wie soll Wohlstand gemessen werden?

In einer Unterrichtsstunde wird ein von der Lehrkraft vorbereitetes Padlet in der Klasse projiziert und eine Karikatur dient als Impuls zur Erarbeitung der Fragestellung „Ist das BIP ein Indikator für Wohlstand?“. Anschließend nimmt der Lehrer die Schülerinnen- und Schülerbeiträge als neue Inhalte in das Padlet auf<sup>2</sup>. Die weitergehende Fragestellung kann dann lauten „Welche alternativen Indikatoren zum BIP gibt es?“ und die Schülerinnen und Schüler beschäftigen sich arbeitsteilig mit einer Auswahl an Indikatoren. Sie ergänzen ihre Ergebnisse als neue Elemente im Padlet, so dass am Ende eine gemeinsam erstellte Übersicht verschiedener Indikatoren entsteht.

Um jedoch reine „Copy&Paste“-Ergebnisse zu vermeiden, sollte die Aufgabenstellung — ganz im Sinne des fachdidaktischen Prinzips der Problemorientierung — genügend Komplexität aufweisen. Besser ist es daher, wenn die Schülerinnen und Schüler unter der Fragestellung „Wie würdet ihr Wohlstand messen?“ einen eigenen Indikator entwickeln. Dazu erstellen die Schülerinnen und Schüler eigene Padlets und können dort zunächst ein Brainstorming, anschließend eine Sortierung und ggf. Gewichtung ihrer Ergebnisse vornehmen. Zum Schluss verlinken die Schülerinnen- und Schülergruppen ihre Ergebnisse im zu Anfang von der Lehrkraft projizierten Padlet. Nun ist ein Online-Museumsrundgang möglich, in dem die einzelnen Gruppen die verlinkten Ergebnisse aufrufen und kommentieren. Abschließend erfolgt eine Projektion und Besprechung der Ergebnisse im Plenum.<sup>3</sup>

2 Online unter <https://padlet.com/rot/DigiWrkPUBsp1>

3 Online unter <https://padlet.com/rot/DigiWrkPUBsp2>

## Anwendung: Tipps & weitere Anregungen

Nicht nur das Hintergrundbild eines Padlet lässt sich anpassen, sondern man kann auch eine eigene Adresse vergeben, so dass die URL leichter zu merken und einfacher aufzurufen ist. Über die Einstellungen lässt sich des Weiteren festlegen, ob ein Benutzer das Padlet nur lesen oder auch verändern darf. Padlet ist durch seine einfache Bedienung dabei das „digitale Einsteigertool für Lehrer“ und ermöglicht trotzdem eine Vielzahl weiterer Anwendungsmöglichkeiten:

- Bereitstellung von Materialien, Arbeitsaufträgen etc.
- Schülerinnen und Schüler sortieren auf einem Padlet vorgegebene Begriffe
- Gestalten von „digitalen Plakaten“ zu eigenen Themen mit Fotos, Videos etc
- Schnelle Weitergabe von Internetadressen bei Rechercheaufträgen

u. v. m.<sup>4</sup>

## Spielerische Tests mit Kahoot

Ein Quiz mit Kahoot aktiviert auf spielerische Art und Weise alle Schülerinnen und Schüler und ermöglicht eine informelle Erfassung der individuellen Leistung. Die Lehrperson registriert sich dazu kostenlos unter [www.getkahoot.com](http://www.getkahoot.com) und verwendet eines der vielen öffentlichen Quiz oder erstellt ein eigenes. Die Fragen und bis zu vier Antwortmöglichkeiten werden dann vor der Klasse per Beamer projiziert. Die Schülerinnen und Schüler rufen über einen Browser (z. B. mit ihrem Smartphone) die angegebene Adresse auf und geben dann an ihren Geräten ihre Antworten ein. Für richtige Lösungen in Kombination mit möglichst schneller Reaktion werden Punkte vergeben und den Schülerinnen und Schülern wird nach Auflösung der Antwort angezeigt, auf welchem Rang sie sich befinden und inwiefern sie sich verbessert haben. Nach jeder Frage wird die richtige Lösung angezeigt sowie die Verteilung der richtigen und falschen Antworten. Die Lehrperson kann dies also nutzen um über einzelne Fragen detaillierter zu sprechen. Am Ende des Quiz lässt sich eine Aufstellung der Einzelergebnisse herunterladen.

### Anwendungsbeispiel: Was weißt du über Deutschland?

Für eine Klasse 9 zum Unterrichtsgegenstand des politischen Systems Deutschland können z. B. Fragen aus dem offiziellen Einbürgerungstest verwendet werden, um in einem Einstieg zur Unterrichtsreihe das Vorwissen der Lerngruppe zu diagnostizieren. Natürlich kann ein Kahoot auch zum Ende einer Reihe zur spielerischen Lernerfolgskontrolle eingesetzt werden oder die Schülerinnen und Schüler entwickeln zu einem Thema selbst ein Kahoot und fordern ihre Mitschülerinnen und -schüler heraus. Die Schülerinnen und Schüler sind durch diese Art der Wissensüberprüfung mit viel Spaß aktiv und höchst motiviert<sup>5</sup>.

4 Siehe <https://damianduchamps.wordpress.com/2016/09/04/padlet-das-digitale-einsteigertool-fuer-lehrer/>

5 Online unter <http://goo.gl/I38oAT>

## Dokumentieren mit Etherpads

Eine Internetrecherche, Konfliktanalyse oder auch die Vorbereitung einer Talkshow kann sehr komplex sein und einen längeren Zeitraum benötigen. Oft ist es sinnvoll dabei arbeitsteilig vorzugehen. Eine sehr effektive Weise, die Ergebnisse zu sammeln und zu dokumentieren ist die Verwendung des kollaborativen Editors Etherpad, z. B. <https://zumpad.zum.de/>. Nach Aufruf der Internetseite steht eine Textverarbeitung zur Verfügung, in die mehrere Personen gleichzeitig schreiben können, das Ergebnis wird dabei automatisch gespeichert. Das kollaborative Schreiben erfordert anfangs, gerade mit größeren und jüngeren Schülerinnen- und Schülergruppen, etwas Disziplin. Nach einem ersten Ausprobieren der Möglichkeiten und spätestens nach einer von der Lehrkraft geleiteten Zwischenreflexion („Was ermöglicht uns das Werkzeug? Mit welchen Regeln wollen wir es verwenden?“) gelingt das gemeinsame Schreiben jedoch in der Regel sehr gut.<sup>6</sup>

### Anwendungsbeispiel:

#### Soll es ein bedingungsloses Grundeinkommen geben?

Zur Vorbereitung einer Talkshow zum Thema „Soll es ein bedingungsloses Grundeinkommen geben?“ werden die Schülerinnen und Schüler in verschiedene Expertengruppen eingeteilt, welche sich auf einen Auftritt in der Talkshow vorbereiten. Eine zeitgleiche, transparente Dokumentation eignet sich hier sehr gut, da so die einzelnen Gruppen sofort Einblicke in die Ergebnisse der anderen Gruppen erhalten und der Moderator oder die Moderatorin sich bestens vorbereiten kann. Für große Überraschungsmomente in der Talkshow ist dieses Vorgehen natürlich nicht geeignet, dafür liefert sie jedoch eine Art „Skript“ mit allen Inhalten zur Nachbereitung.

## Diskutieren mit brabbl

Auch die für die politische Bildung geradezu klassische Methode der Pro-Contra-Debatte kann durch digitale Werkzeuge wie die Online-Plattform <http://open.brabbl.com> unterstützt werden.

### Anwendungsbeispiel:

#### Sollte Deutschland den Exportüberschuss abbauen?

Die Diskussionsfrage wird von der Lehrkraft angelegt, und über die URL können die Schülerinnen und Schüler nun ihre Argumente beitragen — auch zeitversetzt, z. B. im Rahmen einer Wochen- oder Hausaufgabe. Eine Unterteilung der Schülerinnen und Schüler in zwei gleich große Pro- und Contra-Gruppen bietet sich ebenso wie bei der offline Variante an. Eine vorgegebene Struktur in eine Pro- und Contra-Spalte sowie eine durch Linien visualisierte Bezugnahme auf andere Argumente (unterstützend oder widersprechend) sowie eine Bewertung und Kommentierung können helfen, die inhaltliche Qualität der Beiträge zu erhöhen. Für einige (sog. „stille“) Schülerinnen und Schüler kann die Möglichkeit ihre Argumente schriftlich einzubringen von großem Vorteil sein.

6 Für eine ausführlichere Anleitung siehe <http://pb21.de/2010/11/kollaboratives-schreiben-ii-etherpad/>

Über ein integriertes Meinungsbarometer kann die eigene Meinung der Schülerinnen und Schüler (anonym!) abgefragt und in Zusammenhang mit der strukturierten Darstellung aller Argumente zur Auswertung im Plenum genutzt werden.

### Fazit

Ein oft geäußertes Einwand zur Nutzung von digitalen Werkzeugen im Unterricht ist der fehlende Zugang zu Computern und Internet. Dies ist leider noch in vielen Schulen Realität. Aber zum einen muss nicht jede Stunde durch den Einsatz digitaler Werkzeuge gestaltet werden, sondern nur dann, wenn es auch sinnvoll ist. Und zum anderen hat heute fast jede Schülerin und jeder Schüler einen leistungsfähigen Computer in Form eines Smartphones in der Tasche, welche durch „Bring Your Own Device“ (BYOD) genutzt werden können.

Auch die Angst, Schülerinnen und Schüler könnten besser mit den „neuen“ Medien umgehen, kann dazu führen, dass Lehrkräfte diese Werkzeuge nicht einsetzen. Auf der einen Seite ist diese Angst oft unbegründet, denn viele Schülerinnen und Schüler wissen eben nicht, wie sie ihre Geräte zielgerichtet zum Lernen einsetzen können. Auf der anderen Seite ist es doch sogar wünschenswert, wenn Lehrkräfte durch ihre Schülerinnen und Schüler auch dazulernen.

Festzuhalten bleibt, dass „digitale Bildung“ nicht bedeutet, den Tageslichtprojektor durch einen Beamer zu ersetzen, sondern eine Vielzahl neuer Möglichkeiten eröffnet. Als weitere Ideen für den Politikunterricht seien an dieser Stelle genannt: Das Erstellen von Videos, Aufnahmen von Podcasts, Führen eines Weblogs, Vernetzen von Informationen in einem Wiki, QR-Code- bzw. GPS-gestützte Rallyes, Einbettung von interaktiven Lernbausteinen<sup>7</sup>, zahlreiche Apps oder gar mit dem Konzept des Flipped Classroom eine Konzentration auf Übung und Diskussion statt Aneignung von Wissen in den Präsenzphasen.

Insgesamt gilt, dass für den Einsatz digitaler Medien im Unterricht die Haltung der Lehrperson entscheidend ist: Sie sollte keine Angst haben, ihr Wissensmonopol zu verlieren und offen sein, gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern Probleme zu entdecken, zu bearbeiten, dabei Neues auszuprobieren und so auch selber dazu zu lernen. Also Eigenschaften, welche insgesamt für die politische Bildung nicht von Nachteil sind.

### Vorgestellte Werkzeuge

Digitale Pinnwand: <https://padlet.com/>

Interaktive, spielerische Quiz: <https://getkahoot.com/>

Kollaborativer Online Editor Etherpad: <https://zumpad.zum.de/>

Strukturierte Pro-Contra-Debatten: <http://open.brabbl.com/>

### Literatur

Brinda, T.; Diethelm, I.; Gemulla, R.; Romeike, R.; Schöning, J.; Schulte, C.; et al (2016): Dagstuhl-Erklärung: Bildung in der digitalen vernetzten Welt, unter: [www.gi.de/aktuelles/meldungen/detailansicht/article/dagstuhl-erklaerung-bildung-in-der-digitalen-vernetzten-welt.html](http://www.gi.de/aktuelles/meldungen/detailansicht/article/dagstuhl-erklaerung-bildung-in-der-digitalen-vernetzten-welt.html) (Zugriff: 25.03.2017)

Bundeszentrale für politische Bildung: Digitale Bildung in der Praxis, unter <http://werkstatt.bpb.de/> (Zugriff: 25.3.2017)

Demuth, U.; Brombach, G.; Muuß-Merholz, J. (2010): Kollaboratives Schreiben II: Etherpad, unter: <http://pb21.de/2010/11/kollaboratives-schreiben-ii-etherpad/> (Zugriff: 25.3.2017)

Duchamp, Damian: Padlet — das digitale Einsteigertool für Lehrer (2016), unter: <https://damianduchamps.wordpress.com/2016/09/04/padlet-das-digitale-einsteigertool-fuer-lehrer/> (Zugriff: 25.3.2017)

Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter e.V. (2013): Werkzeugkasten kollaboratives Lernen im Internet, unter: [www.medien-in-die-schule.de/werkzeugkasten/werkzeugkasten-kollaboratives-lernen-im-internet/](http://www.medien-in-die-schule.de/werkzeugkasten/werkzeugkasten-kollaboratives-lernen-im-internet/) (Zugriff: 25.3.2017)

Schleicher, A.: The case for 21st-century learning, unter: [www.oecd.org/general/thecasefor21st-centurylearning.htm](http://www.oecd.org/general/thecasefor21st-centurylearning.htm) (Zugriff: 25.3.2017)

**Benedikt Roth** ist Lehrer für Sozialwissenschaften und Informatik am Theodor-Heuss-Gymnasium in Dinslaken sowie Lehrbeauftragter für „Informatik und Gesellschaft“ an der Universität Duisburg-Essen. Seine Interessenschwerpunkte sind die gesellschaftlichen Auswirkungen von Digitalisierung, Automatisierung und Vernetzung sowie insbesondere die damit verbundenen Veränderungen für die Schule. Zu Themen rund um politische, informatische und „digitale“ Bildung twittert er unter @derbenediktroth. Email: [post@benedikt-roth.de](mailto:post@benedikt-roth.de)

<sup>7</sup> siehe <http://learningApps.org/>