

# Hinweise zur Konstruktion eigener TTG-Aufgaben

## Hinweise zur Konstruktion eigener Karten-im-Kopf-Aufgaben

- Grundsätzlich eignet sich jedes Thema. Es sollte jedoch zur aktuellen Unterrichtseinheit passen.
- Man kann alle Arten von Karten verwenden: thematische, topographische, Übersichtskarten und Plankarten.
- Nehmen Sie eine gut strukturierte Karte. Teils eignen sich auch Skizzen oder Zeichnungen.
- Die Karten sollten am Anfang nicht zu komplex sein.
- Klären Sie zunächst selbst die Struktur und die wichtigsten Zusammenhänge in der Karte. Sie können dazu die geographischen Denkstrategien benutzen. Wenn Ihnen das gelingt, ist die Karte geeignet für diese Aufgabe.

## Hinweise zur Konstruktion eigener Wo-ist-was-möglich-Aufgaben

1. Formulieren Sie zuerst eine konkrete Wo-ist-was-möglich-Frage (z. B. „Wo kann Timo seine Freizeit verbringen?“).
2. Wählen Sie ein Gebiet oder mehrere (Teil-)Gebiete (z. B. wo Timo wohnt oder seine Freizeit verbringt).
3. Notieren Sie die Phänomene oder die Aktivitäten, die man in diesen Gebieten finden bzw. ausüben könnte (z. B. Freizeitaktivitäten wie Angeln, Schwimmen usw.).
4. Wie sollte die Verortung vor sich gehen: aufgrund von Vorkenntnissen, auf einer Karte oder mit Hilfe einer Fotoserie? Wählen Sie die Karte oder die Fotos aus.
5. Formulieren Sie zum Schluss die Aufgabe, evtl. die zugehörigen Textkärtchen.

# Hinweise zur Konstruktion eigener TTG-Aufgaben

## Hinweise zur Konstruktion eigener Planen-und-Entscheiden-Aufgaben

1. Legen Sie zuerst das Rahmenthema und den Raum fest, um den es in Ihrer Aufgabe gehen soll. Beide sollten eine gewisse Bedeutung im Geographieunterricht haben.
2. Wählen Sie danach Aktivitäten bzw. Handlungs- und Entscheidungsfelder aus, die bei dieser Aufgabe im Vordergrund stehen. Sie können sich dabei auch an den Daseinsgrundfunktionen orientieren (wohnen, arbeiten, sich bilden, sich erholen, sich versorgen, in Gemeinschaft leben). Diese sollten mit einem wichtigen gesellschaftlichen Problem verbunden sein, z. B. mit der Migration in reiche Länder oder mit der Unterentwicklung in armen Ländern.
3. Bestimmen Sie die Rolle der Schüler. Als welche Person sollen sie Entscheidungen treffen? Als Flüchtling, als Bewohner, als Reisender, als Planer, ...?
4. Worüber sollen die Schüler entscheiden? Was sie als Flüchtling oder als Reisende mitnehmen? Was sie in ihrem Wohnviertel verbessern möchten? Legen Sie dazu einige Regeln (Randbedingungen) fest, z. B. wie viel man mitnehmen oder kaufen kann.
5. Sorgen Sie dafür, dass die Schüler die nötigen Informationen über das Gebiet als Arbeitsmaterial bekommen, oder geben Sie ihnen an, wo sie Informationen finden können (z. B. Schulbuch, Atlas, Internet).
6. Klären Sie den Ablauf des Spiels. Soll das Spiel in mehreren Runden gespielt werden? Wie ist der Zeitverlauf? Welche zusätzlichen Informationen geben Sie den Schülern über veränderte Umstände oder Ereignisse am Anfang der nächsten Runde?
7. Klären Sie das Ziel des Spiels. Muss man irgendwohin gelangen oder etwas erreichen? Muss es überhaupt ein klares Ziel geben oder kann dies offen bleiben? Kann eine Gruppe das Spiel gewinnen?

# Hinweise zur Konstruktion eigener TTG-Aufgaben

## Hinweise zur Konstruktion eigener lebendiger Diagramme

- Lebendige Diagramme kann man zu allen Themen entwickeln, die eine Raum- und/oder eine Zeitkomponente haben. Die meisten Themen des Geographieunterrichts sind also geeignet.
- Das Diagramm muss eine Entwicklung in der Zeit oder eine Änderung im Raum zeigen können. Gut geeignete Diagramme sind deshalb: Linien- oder Flächendiagramme, Balken- oder Säulendiagramme, kombinierte Diagramme (z. B. ein Klimadiagramm mit Säulen und Linien) und Flussdiagramme. Reine Strukturdiagramme (z. B. Kreisdiagramme) sind nicht geeignet. Änderungen im Raum können als „Lebendige Profile“ dargestellt werden. Beispiele dafür finden Sie in der allgemeinen Anleitung.
- Das Diagramm sollte wenigstens zwei verschiedene Ordnungsstufen beinhalten. Das heißt, der Linienvorlauf sollte nicht stetig sein, sondern einen Wechsel zeigen, z. B. Zunahme, Stagnation oder Abnahme auf ein hohes/mittleres/niedriges Niveau. Erst dadurch wird das Zuordnen und Umordnen von Informationen ermöglicht. Nicht geeignet sind dagegen Diagramme, die beispielsweise nur einen stetig ansteigenden Kurvenverlauf zeigen.
- Besonders ergiebig sind Diagramme, deren Entwicklungsverlauf sich eindeutig in Phasen einteilen lässt. Beispiele sind Phasen im Jahresverlauf wie beim Tourismus oder bei der Arbeitsmigration oder längerfristige Phasen im Lebenszyklus eines Wohnviertels oder eines Touristenortes. Für lebendige Profile ist es wichtig, dass man verschiedene Zonen unterscheiden kann (z. B. Zentrum, zentrumsnahe Gebiete, Stadtrand, Umland).
- Diagramme, die nicht ganz eindeutig sind, weil das Jahr, die Maßeinheit oder der Titel fehlen (z. B. in der Werbung), können oft eine besondere Herausforderung darstellen.
- Ideal sind 10–15 Aussagen, von denen die meisten einen Bezug zum Leben von namentlich genannten Personen haben sollten. Machen Sie auch Angaben zur Zeit und zum Ort der Ereignisse. Sie können sich dabei auch an den Daseinsgrundfunktionen orientieren (wohnen, arbeiten, sich bilden, sich erholen, sich versorgen, in Gemeinschaft leben).
- Man kann verschiedene Arten von Aussagen unterscheiden:  
Ein erster Teil der Aussagen sollte eine direkte Beschreibung bzw. Konkretisierung des Diagramms beinhalten (beim demographischen Übergang z. B. konkrete Aussagen über Geburten, Sterbefälle und Bevölkerungswachstum). Eine zweite Gruppe von Aussagen bezieht sich auf Folgerungen, die sich aus dem Diagramm ableiten lassen (z. B. Aussagen zur Ein- und Auswanderung oder zur Anzahl der Kinder und Großeltern). Eine dritte Gruppe bezieht sich auf die gesellschaftlichen (oder natürlichen) Umstände der gezeigten Entwicklung bzw. der Phasen (z. B. Ökonomie, medizinische Versorgung, Wohnungsbau, Unterricht, Vegetation, Geomorphologie, Geologie, Klima). Damit können u. a. Ursachen für die gezeigten Entwicklungen thematisiert werden, die nicht direkt dem Diagramm entnommen werden können.

# Hinweise zur Konstruktion eigener TTG-Aufgaben

## Hinweise zur Konstruktion eines eigenen Mysterys

- Ein Mystery lässt sich in vielen verschiedenen Themenfeldern des Geographieunterrichts einsetzen, z. B. Naturkatastrophen, ökonomischer Strukturwandel, Migration.
- Es sollten konkret benannte Personen vorkommen, die mit dem Thema konfrontiert werden.
- Es sollte ein Erzählstrang erkennbar werden, sodass eine große Motivation entsteht, das Mystery zu lösen und herauszufinden, was aus welchen Gründen mit den Personen geschieht.
- Eine zentrale Leitfrage über das Leben der Hauptperson dient als motivierender Startpunkt.
- Der mitgelieferte Kontext sollte auch Orte, Zeit und genauere Umstände der Handlung als Hintergrundfaktoren beinhalten. Hilfreich dabei sind Karten, Fotos usw.
- Die Zahl der Informationskärtchen für ein Mystery mit einer offenen Leitfrage sollte zwischen 20 und 30, für ein Mystery mit einer Ja-Nein-Frage zwischen 16 und 24 liegen.
- Es sollten auch ambivalente sowie einige irrelevante Informationen eingebaut werden. Dies zwingt die Schüler dazu, Sachverhalte zu prüfen und zu bewerten, Stellung zu beziehen und die eigene Argumentation zu präzisieren.
- In einem Mystery wird ein Rollenwechsel vorgenommen. Statt des Lehrers müssen die Schüler so ausführlich wie möglich erklären, wie die Welt funktioniert. Sie ordnen die einzelnen Informationskärtchen und stellen die Verbindungen her. Deshalb sollte der Text auf diesen Kärtchen keine Wörter wie „weil“, „deshalb“ oder „Ursache dafür“ enthalten, denn die Schüler sollen diese Verknüpfungen selbst herstellen.

## Hinweise zur Konstruktion eigener Wertequadrate

- Das Thema eines Wertequadrates ist immer ein Problem mit wichtigen räumlichen Konsequenzen, z. B. Umweltprobleme, Fragen der Raumordnung, Migration.
- In der gesellschaftlichen Diskussion dieses Problems gibt es zwei entgegengesetzte Meinungen und verschiedene Wertmaßstäbe.
- Die Meinungen von wenigstens fünf verschiedenen, möglichst benannten Experten werden in Kurzfassung als Quellenmaterial angeboten.
- Zwei Experten sollten gegensätzliche Meinungen vertreten, zwei vertreten gemäßigte Meinungen mit Einschränkungen und ein Experte vertritt eine mehrdeutige Meinung.
- Zeitungsberichte, Internetseiten und Karten zum Thema können als Kontextmaterial dienen.