



2P | Xploria – Lerntool Deutsch | Beschreibung des narrativen Rahmens

Einbettung der Bildungsstandard- und Lehrplaninhalte in 2P | Xploria – Lerntool Deutsch

Eine kurze Einführung in den narrativen Rahmen des Lerntools und die Verortung der Kompetenz- und Themenbereiche des Lehrplans in 2P | Xploria.

Die Schülerinnen und Schülern begeben sich innerhalb von 2P | Xploria als Wissenssammlerinnen und Wissenssammler auf eine Reise um die Welt. Sie besuchen dabei Lernbegleiterinnen und Lernbegleiter in fünf verschiedenen Arealen (Havanna, Antarktis, Alexandria, Island, Tokio). Jedem der fünf Areale ist einer der fünf Kompetenzbereiche des Lehrplans zugeordnet. In jedem Areal gibt es außerdem Teilorte, die die einzelnen Kern- bzw. Themenbereiche des Lehrplans repräsentieren und in denen die Schülerinnen und

Schüler ihre Lernaufgaben erhalten. Jedes Areal hat seinen eigenen narrativen Rahmen, der von den Lernbegleiterinnen bzw. Lernbegleitern erzählt wird. Dieser entwickelt sich über die Klassenstufen hinweg weiter (Schülerinnen und Schüler, die später in das Lerntool einsteigen, erhalten eine Zusammenfassung der bisherigen Geschichte). Die Entwicklung der Geschichte schlägt sich auch in der Ansicht der Areale und der Orte nieder – so driften beispielsweise die Eisschollen in der Antarktis im Einklang mit der Geschichte zwischen den Klassenstufen 5/6 bis zu den Klassenstufen 9/10 augenscheinlich auseinander.

Im Folgenden wird jedem Kompetenzbereich des Lehrplans das entsprechende Areal sowie jedem Themenbereich der entsprechende Ort gegenübergestellt.



Kompetenzbereich: Sprechen und Zuhören | Areal: Havanna

Inhalt: Die Schülerinnen und Schüler üben mithilfe von Hörtexten ein angemessenes Kommunikationsverhalten in verschiedenen vertrauten und weniger vertrauten Kommunikationssituationen und entnehmen literarischen sowie pragmatischen Texten Informationen.



Klassenstufen 5 und 6



Klassenstufen 7 und 8



Klassenstufen 9 und 10

Geschichte: Naima Luisa Mencía Ayala Álvarez ist eine junge Kartografin, die zur Erstellung von Karten mit ihrer Reisebegleiterin Bana (einer grünen Eidechse, die sie auf ihrer Schulter begleitet) um die Welt reist. In den ersten beiden Klassenstufen führt sie die Schülerinnen und Schüler in die Welt von Havanna ein. Dabei stehen neben der Flora und Fauna von Kuba auch der Handel im Fokus des Geschehens und die Bedeutung von Sprachen in diesem Kontext. In Klassenstufe 7 kommt Naima von einer Reise in der Karibik zurück. Neben ihren Erzählungen über historische Karten und Kompassrosen berichtet sie mehr über ihre Heimat Kuba. In Klassenstufe 9 und 10 tritt der kulturelle Austausch in Kuba in den Vordergrund. Sie berichtet beispielsweise, wie Havanna zur Hauptstadt wurde und dass sie es bedauert, dass Theater zu ihren Lebzeiten in Havanna leider nicht existieren.

Souvenirs: Kokosnuss-Äffchen, Filz-Alpaka, Unabhängigkeitsurkunde, Haus, Samen-Perlenkette, Karte von Havanna

Kompetenzbereich: Sprechen und Zuhören | Areal: Havanna

Themenbereich: Kommunikation

Ort: Marktplatz



Geschichte: Auf dem Marktplatz steht der Handel ganz im Fokus der Geschichte. Es wird die gängige Währung, die Bedeutung multilingualer Kommunikation, die Herkunft der Ware, die farbenfrohe Architektur Havannas sowie die Ernennung zum Weltkulturerbe durch die UNESCO thematisiert.

Themenbereich: Zuhören

Ort: Wachturm



Geschichte: Hier wird hauptsächlich die Pflanzen- und Tierwelt von Kuba behandelt. Darüber hinaus erfährt man mehr über den Wachturm und weitere Festungen in der Umgebung sowie deren Bedeutung für Havanna.

Themenbereich: Sprechen

Ort: Schiffsdeck



Geschichte: Auf dem Schiffsdeck werden sowohl der Handel als auch die verschiedenen Reisen von Naima thematisiert. Sie berichtet beispielsweise von ihren Erfahrungen mit Alpakas, die aufgrund ihrer beliebten Wolle in Peru gezüchtet werden. Darüber hinaus wird auf die Geografie Kubas eingegangen.

Kompetenzbereich: Schreiben | Areal: Antarktis

Inhalt: Die Schülerinnen und Schüler trainieren ihre Fähigkeiten an der Tastatur/am Tablet und ihre Rechtschreibung. Außerdem üben sie verschiedene Textsorten zu planen, zu entwerfen und zu formulieren sowie die Qualität und Funktion eines Textes zu beurteilen.



Klassenstufen 5 und 6



Klassenstufen 7 und 8



Klassenstufen 9 und 10

Geschichte: Dr. Marco Kuhlmann ist von Beruf Astrobotaniker und als Wissenschaftler auf einer Forschungsstation in der Antarktis stationiert. Über die Klassenstufen hinweg schildert er seine Erlebnisse beim Aufbau und späteren Verfall der Polarstation. Dabei gibt er zunächst Einblicke in das isolierte Leben als Forscher auf einer Polarstation. Außerdem berichtet er über die antarktische Klimaforschung, beispielsweise anhand der innovativen Vorhaben im Eden-ISS-Gewächshaus. In den Klassenstufen 7 und 8 macht sich eine direkte Auswirkung des Klimawandels bemerkbar und beschäftigt Marco und die Crew zunehmend – ein Riss im Eis zwischen einzelnen Gebäuden der Polarstation ist erkennbar und sie droht abzutreiben. Die Forschungsstation muss schließlich verlassen werden und Marco schildert seine Erlebnisse am letzten Tag auf der Station. In der letzten Klassenstufe kehrt Marco zu der verlassenen Station zurück und erzählt hoffnungsvoll vom Aufbau der neuen Station und ihren anvisierten Forschungsprojekten.

Souvenirs: Magnetometer, Schneebrille, Handteleskop, Pflanzenzuchtset, gehäkelter Pinguin, Gerry Junior

Kompetenzbereich: Schreiben | Areal: Antarktis

Themenbereich: Schreibfertigkeit

Ort: Lager



Geschichte: Marco und das Forschungsteam erhalten Besuch von dem Kaiserpinguin Dipper. Marco führt in die Jahreszeiten der Antarktis ein und berichtet, welche spürbaren Auswirkungen der Klimawandel mit sich bringt. Besonders liegt ihm das Wohlergehen der Pinguine am Herzen.

Themenbereich: Rechtschreibung

Ort: Eden ISS



Geschichte: Im Gewächshaus Eden ISS wird erforscht, wie Nutzpflanzen unter erschwerten Bedingungen am besten angebaut werden können (z. B. im Weltraum oder in der Wüste). Ein Großteil von Marcos Forschung als Astrobotaniker, von der er begeistert erzählt, findet hier statt.

Themenbereich: Textentwicklung

Ort: Wetterstation



Geschichte: In der Wetterstation findet Forschung in verschiedenen Gebieten statt. Marco berichtet, dass die Station durch die extremen Wetterbedingungen beeinträchtigt ist. Aufgrund zunehmender Risse im Eis müssen die Forscher die Station schließlich verlassen, die Forschung soll jedoch weiter gehen.

Themenbereich: Textüberarbeitung

Ort: Teleskop Hypatia



Geschichte: Das Teleskop dient zur Erforschung des Nachthimmels der Antarktis. Marco berichtet, dass dieser aufgrund der geringen Luftverschmutzung besonders gut sichtbar ist. Das Teleskop soll zukünftig noch bessere Bilder liefern. Diese Weiterentwicklung wird es dem Forscherteam ermöglichen, weitere Antworten zu finden.

Kompetenzbereich: Lesen | Areal: Alexandria

Inhalt: Die Schülerinnen und Schüler bauen ihre Fähigkeiten aus, sich mit literarischen und pragmatischen Texten auseinanderzusetzen und diese zu verstehen. Außerdem üben sie den Umgang mit Lesetechniken.



Klassenstufen 5 und 6



Klassenstufen 7 und 8



Klassenstufen 9 und 10

Geschichte: Hypatia ist eine Gelehrte aus dem antiken Griechenland. In Klassenstufe 5 stellt sich die junge Hypatia vor und führt die Schülerinnen und Schüler in Alexandria ein. Sie ist die Tochter des Museion-Leiters von Alexandria und kann sich so mit dem gesammelten Wissen in Alexandria auseinandersetzen. Da dies als Frau zu ihren Lebzeiten nicht selbstverständlich ist, agiert sie zunächst im Verborgenen. In den höheren Klassenstufen wird sie zu einer angesehenen Mathematikerin, Astronomin und Philosophin, die das Astrolabium entwickelt, um ihre Theorien zum heliozentrischen Weltbild zu überprüfen. In den höheren Klassenstufen kommt es zu Unruhen in Alexandria und in der Bibliothek bricht ein Feuer aus. Hypatia ist besorgt, dass das gesammelte Wissen und die Kultur nun verloren gehen werden und setzt sich für deren Rettung und Erhalt ein.

Souvenirs: Öllampe, Amphore, Leier, Astrolabium, Münzenset, Leuchtturm

Kompetenzbereich: Lesen | Areal: Alexandria

Themenbereich: Literarische Texte

Ort: Bibliothek



Geschichte: Die wissensdurstige, junge Hypatia stellt den Schülerinnen und Schülern das Museion und die Bibliothek vor. Sie berichtet von ihrem Interesse für Astronomie und der Geschichte Alexandrias. Sie lässt die Schülerinnen und Schüler an ihrem Wunsch teilhaben, selbst zu forschen und zu lehren.

Themenbereich: Sachtexte

Ort: Amphitheater



Geschichte: Im Amphitheater berichtet Hypatia über die kulturellen Veranstaltungen, die dort stattfinden. Darüber hinaus zeigt sie auf, welche Unterschiede zwischen ausgewählten philosophischen Lehren existieren. In Alexandria brodelt ein sich zuspitzender Konflikt, der sich auch auf Hypatias Forschung und Lehre auswirkt.

Themenbereich: Lesetechniken

Ort: Gärten



Geschichte: In den Gärten des Museions berichtet Hypatia über deren Freizeitwert für die Gelehrten des Museions. In den mittleren Klassenstufen kommt Hypatia von ihren Reisen aus Italien und Griechenland zurück und berichtet von ihren Eindrücken. Sie beobachtet in ihrer Heimat Alexandria einen drohenden Wissensverlust und äußert sich besorgt über dessen Ursache.

Kompetenzbereich: Sprache und Sprachgebrauch | Areal: Island

Inhalt: Die Schülerinnen und Schüler trainieren ihre Fähigkeiten im Bereich Grammatik sowie den Gebrauch von Sprache. Dabei bauen sie ihre Fähigkeiten weiter aus, Sprache bewusst in unterschiedlichen Situationen – schriftlichen wie mündlichen – zu verwenden.



Klassenstufen 5 und 6



Klassenstufen 7 und 8



Klassenstufen 9 und 10

Geschichte: Frode ist ein junger Håuptlingssohn. Die Siedlung, in der er wohnt, wird derzeit von seinem Stamm aufgebaut. Frode berichtet von den unterschiedlichen Sitten, Bråuchen und den nordischen Sagen. Der junge Abenteuerer befindet sich in dem Konflikt, einerseits seinem Vater gerecht werden zu wollen und sich darauf vorzubereiten, spåter Håuptling zu werden und andererseits die Håndler auf ihren Reisen begleiten zu wollen und etwas von der Welt zu sehen. In den hheren Klassenstufen kommt er von einer kurzen Reise zu den Fårer-Inseln zurck, auf der er in seinem Vorhaben, die Siedlung ganz zu verlassen, weiter bestårkt wird. In der letzten Klassenstufe setzt er sein Vorhaben dann in die Tat um.

Souvenirs: Fell, Runenstein, Thors Hammer, Horn, Schild, Goldarmreif

Kompetenzbereich: Sprache und Sprachgebrauch | Areal: Island

Themenbereich: Sprachwissen

Ort: Hafen



Geschichte: Am Hafen berichtet der junge Häuptlingssohn davon, dass er glaubt, die Siedlung nicht verlassen zu dürfen. Von ihm wird erwartet, dass er in die Fußstapfen seines Vaters tritt und sicherstellt, dass es den Bewohnerinnen und Bewohnern der Siedlung auch in Zukunft gut ergeht. Er selbst würde jedoch gerne um die Welt segeln, neue Menschen treffen und ihre Geschichten kennenlernen. Er erfüllt sich kurzfristig diesen Traum und begleitet einen Händler auf die Färöer-Inseln.

Themenbereich: Sprachgebrauch

Ort: Rathaus



Geschichte: Im Rathaus erzählt Frode von der nordgermanischen Kultur. Die Schülerinnen und Schüler erfahren von ihm, dass Geschichten bei den Nordgermanen mündlich weiter erzählt werden. Runen, die als Schriftzeichen dienen, werden nur zum Festhalten praktischer Dinge verwendet. Spannender sind für Frode jedoch die Erzählungen der Skalden, den Dichtern der Nordgermanen. Er berichtet auch von großen Volksversammlungen, den Things und Althings, bei denen Gesetze und Konflikte besprochen werden.

Kompetenzbereich: Digitale Medien | Areal: Tokio

Inhalt: Die Schülerinnen und Schüler trainieren ihren Umgang mit digitalen Medien. Dazu gehören das Recherchieren und Verstehen von Medieninhalten sowie Verhaltensweisen und Kommunikationsformen bei der Nutzung verschiedener digitaler Medien.



Klassenstufen 5 und 6



Klassenstufen 7 und 8



Klassenstufen 9 und 10

Geschichte: In Tokio führt Shiori Watanabe – eine junge, moderne Person – durch die sich zwischen Moderne und Tradition bewegende Stadt. Shiori kennt die Gefahren der virtuellen Welt und setzt sich dabei u. a. kritisch mit den Sozialen Medien auseinander. Dem technischen Fortschritt stehen dabei die parallel existierenden, traditionellen Strömungen Japans gegenüber. Diese zeigen sich beispielsweise in der Esskultur im Restaurant. Im Laufe der Geschichte setzt sich Shiori zunehmend für die Sicherheit und die Rechte in der virtuellen Welt ein, da xiem deren Zukunft sehr am Herzen liegt.

Souvenirs: Holzfisch, Laterne, Daruma (japanischer Glückbringer), Kanzashi (traditioneller Haarschmuck), Ofuda (Talisman), Tee-Set

Kompetenzbereich: Digitale Medien | Areal: Tokio

Themenbereich: Medieninhalte

Ort: Zentrum



Geschichte: Das moderne Tokio wird eingeführt. Shiori berichtet, dass ihre Schwester Opfer von Cybermobbing wurde. Anhand dieses Beispiels werden die Sozialen Medien kritisch beleuchtet. In den höheren Klassenstufen findet Shiori Wege, um sich aktiv gegen Cybermobbing einzusetzen. Außerdem nimmt sie eine Auszeit von der virtuellen Welt und es werden verschiedene japanische Traditionen vorgestellt.

Themenbereich: Mediennutzung

Ort: Restaurant



Geschichte: Im Restaurant treffen Tradition und Moderne aufeinander. In diesem Zusammenhang wird der Umgang mit sensiblen persönlichen Daten im Internet thematisiert. Das Thema Sicherheit macht Shiori in den höheren Klassenstufen zu ihrem Beruf. Shiori baut einen virtuellen Sicherheitsdienst auf, der Firmen dabei unterstützt, ihre Produkte vor Hackerinnen und Hackern zu schützen.