

Clarify-Quizapp schafft Nähe zur EU für SchülerInnen – auch Bundestag-PolitikerInnen beteiligen sich

- Clarify-Quizapp hilft Lehrkräften bei der Wissensvermittlung zum Thema EU
- PolitikerInnen verschiedener Parteien unterstützen das Projekt
- keeunit GmbH aus Mainz als E-Learning-Experte an Bord

Dass Politik junge Menschen interessiert, wird aktuell durch die hohe Reichweite der Fridays for Future-Demonstrationen verdeutlicht. Auch in deutschen Schulen ist Politikvermittlung wichtiger denn je. Lehrkräfte sehen sich bei der Vermittlung des Themas EU jedoch häufig mit der Problematik konfrontiert, dass das Thema von SchülerInnen als sehr komplex wahrgenommen wird.

Das Projekt Clarify des Instituts für Didaktik der Demokratie an der Leibniz Universität Hannover soll Abhilfe schaffen. Darin werden didaktisch anspruchsvolle Unterrichtsmodule und -materialien zum Thema EU konzipiert und deutschlandweit für Lehrkräfte zur Verfügung gestellt. Die Quizapp, die auf der Technik der keeunit GmbH basiert, stellt den motivierenden Abschluss des Gesamtprojekts dar.

Hierdurch können die SchülerInnen ihr Handlungs- und Orientierungswissen zur EU nicht nur gegeneinander testen, sondern treten auch in den direkten Kontakt zu PolitikerInnen, die für das Projekt als QuizpartnerInnen gewonnen werden konnten, beispielsweise:

- Johannes Schraps (SPD), Mitglied des Deutschen Bundestages
- Katrin Staffler (CSU), Mitglied des Deutschen Bundestages
- Stephan Raab (Junge Europäische Föderalisten), Bundesvorstand

„Durch die Einbindung von Politikerinnen und Politiker als Gegnerinnen und Gegner im Duell der Quizapp, soll die Distanz zum Thema EU auf interpersonaler Ebene verringert werden“, erklärt Theresa Bechtel, Projektverantwortliche von Clarify. „Die Schülerinnen und Schüler können aber nicht nur ihr Wissen messen. Die Politikerinnen und Politiker haben sich auch bereit erklärt, auf Fragen zum Gegenstand EU über die Unterrichtseinheit hinaus haben, einzugehen“, so Bechtel weiter.

Die didaktischen E-Learning-Methoden Microlearning und Gamification stehen im Fokus der Quizapp: „Das Lernen in kleinen Einheiten, das laufende Wiederholen und der spielerische Ansatz bringen Spaß und Nachhaltigkeit in die Wissensvermittlung“, erklärt E-Learning-Expertin Norma Demuro. Bechtel ergänzt: „Die Quizfragen für die App können die Schülerinnen und Schüler aus dem behandelten Stoff selbst generieren. So setzen sie sich noch einmal aus einer anderen Perspektive mit dem Thema EU auseinander: Neben der richtigen Antwort müssen schließlich auch falsche, plausible Antworten formuliert werden, was ein Verständnis der Logik des Themenfelds voraussetzt.“

Zum Einsatz kommen dabei verschiedene Fragemodi sowie multimediale Inhalte (z.B. Video / Bilder). Eine Feedback-Funktion ermöglicht es, hinsichtlich einzelner Funktionen oder spezifischer Fragen Rückmeldung zu geben, um so die App gemeinschaftlich und kontinuierlich weiterzuentwickeln.

Die Clarify-Quizapp stellt außerdem eine Möglichkeit dar, dem Anspruch der Digitalisierung von Unterricht gerecht zu werden und benötigt dafür keine spezifische schulische Infrastruktur: Die App kann sowohl auf dem Smartphone der SchülerInnen als auch im Webmodus (Computerraum) gespielt werden. „Der Schutz der Daten der teilweise noch minderjährigen Schülerinnen und Schüler war uns besonders wichtig – keeunit hat uns dafür eine ideale Lösung geboten“, sagt Theresa Bechtel.

Schon in der Testphase wurden über 350 Duelle gespielt. Innerhalb von zwei Monaten haben sich über 180 Lehrkräfte sowie SchülerInnen unterschiedlicher Schultypen registriert. Im nächsten Schritt geht es an den Ausbau: Prinzipiell ist die App deutschlandweit an allen Schulen für die Klassen 9 bis 11 (je nach Lehrplan) geeignet. Das Thema EU ist in allen Schulformen ab SEK I bundesweit ein verpflichtendes Thema in den Kerncurricula und Rahmenrichtlinien, sodass das Lernmodul sowie die Quizapp breite Anwendung finden kann. Während des Projekts wurden bereits Schnittstellen zur Geographiedidaktik ausgelotet, um die Projektergebnisse auch im fächerübergreifenden Unterricht zu implementieren.

Mögliche Interviewpartner



Norma Demuro ist Gründerin der keeunit GmbH und Expertin für digitale Lösungen rund um das E-Learning – beispielsweise Microlearning, Mobile Learning und Gamification. Die Medien- und Kommunikationswissenschaftlerin arbeitete zuvor für diverse Digitalprojekte in verschiedenen Medienunternehmen.

Die **keeunit GmbH** bietet als etablierter E-Learning-Anbieter unter der Berücksichtigung moderner didaktischer Erkenntnisse sowohl Softwarelösungen als auch E-Learning-Content an.



Theresa Bechtel ist Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Didaktik der Demokratie an der Leibniz Universität Hannover und seit Februar 2019 Projektverantwortliche für Clarify. Sie steht stellvertretend für das sechsköpfige Team, das das EU-finanzierte Projekt betreut.

Das Institut für Didaktik der Demokratie wird von Prof. Dirk Lange geleitet und ist an der **Leibniz Universität Hannover** angesiedelt. Seit vielen Jahren werden dort bereits Bildungsprojekte durchgeführt, die durch Erasmus+ von der Europäischen Kommission gefördert werden.



Mehr Informationen

- www.keeunit.de
- <https://www.keeunit.de/blog/referenzen/clarify/>
- <https://www.clarify-projekt.eu/de/clarify-die-quizapp/>

Ansprechpartnerin für Rückfragen

- **Katja Vogt**
- keeunit GmbH
- vogt@keeunit.de
- 06131 930 6003