



Offen, digital, läuft!
Materialien für digitale Bildungsprojekte
zur Landesgeschichte
Themenpaket Fußball

Wie kann ich diese Handreichung verwenden?

Das Themenpaket Fussball ist ein Teil des Materialpakets zur Landesgeschichte, das die Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen als offene Daten zur Verfügung stellt („Open Educational Resources“, OER).

Diese Handreichung enthält Ideen zur Umsetzung eigener digitaler Projekte in der schulischen und außerschulischen Bildung. Neben dieser Handreichung gehören weitere Materialien zum OER-Paket:

- ein **Datensatz** mit Ereignissen aus der Landesgeschichte NRW („digitale Chronik“);
- weitere **Themenpakete** mit themenbezogenen Projektideen sowie Dateien mit ausgewählten Textinhalten der Website in Rohform sowie
- eine **Handreichung mit Praxistipps** und Informationen zu geeigneter Software.

Die Materialien dienen als Ausgangsbasis, um eigene Fragestellungen zu Themen der Landesgeschichte beziehungsweise -politik zu bearbeiten. Sie können für Recherchen genutzt sowie heruntergeladen und in eigenen Produkten verwendet werden, zum Beispiel in multimedialen Storys, Infografiken, Karten oder Zeitleisten.

Die Texte werden ausdrücklich als offene Bildungsmaterialien angeboten. Sie stehen unter der Creative-Commons-Lizenz CC BY 4.0 [↗ url.nrw/ZfK](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/). Das bedeutet unter anderem: Sie dürfen kostenlos und ohne Zweckbindung genutzt, bearbeitet, vervielfältigt und veröffentlicht werden. Lediglich der Urheber muss genannt werden: Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen. Details finden sich im Abschnitt „Was muss beachtet werden?“.

Wo sind die Materialien erhältlich?

Alle Informationen und Downloads zum OER-Paket auf der Internetseite der Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen: [↗ pb.nrw.de/oer](https://pb.nrw.de/oer)

Inhalt

- 04 Bezüge zur schulischen und außerschulischen Bildung**
- 06 Ergänzende Materialien: ausgewählte Fundorte**
- 07 Fußball in der NRW-Chronik**
- 09 Projektideen**
 - 09 Themenkarte „Fußball-Land“
 - 10 Storytelling
- 11 Was muss beachtet werden? Das Kleingedruckte ...**
- 12 Wie kann ich die Projektideen umsetzen?**
- 13 Impressum**

Bezüge zur schulischen und außerschulischen Bildung

Fußball und Fankultur werden in den Kernlehrplänen für das Land Nordrhein-Westfalen nicht erwähnt – was erstaunlich ist ... Doch die zahlreichen Mythen und schrägen Geschichten um die Clubs laden dazu ein, dem Zusammenhang zwischen Fußballkultur, dem Leben in Nordrhein-Westfalen und dem Selbstverständnis der Menschen im Land nachzuspüren.

Kurz: Das Thema ist zwar nicht direkt in der Schule vorgesehen, bietet aber Stoff für schulische und außerschulische Medienprojekte, die Spaß machen!

Das Thema spricht vor allem natürlich fußballbegeisterte Jugendliche beziehungsweise Jugendgruppen an. Darüber hinaus bietet es sich an, am eigenen Wohnort auf Spurensuche nach der sportlichen Vergangenheit zu gehen. Auch Zeitzeugeninterviews und Umfragen im persönlichen Umfeld sind möglich. So ergeben sich weitere Bezüge zum eigenen Lebensumfeld der Jugendlichen.

Lehrplanbezüge

Die Kernlehrpläne für Nordrhein-Westfalen enthalten keine direkten Bezüge zum Thema Fußball. Die nachfolgenden Projektvorschläge eignen sich jedoch zur Aneignung von methodischen Kompetenzen (Beschaffung, Aufbereitung und Präsentation von Informationen).

Zudem können die Medienprojekte auch in den Fächern Deutsch und Kunst angesiedelt werden, insbesondere wenn der Schwerpunkt auf Filmmaterial gelegt wird:

Deutsch (SEK I):

- Medienkunst: Die Lernenden untersuchen die Texte audiovisueller Medien im Hinblick auf ihre Intention. Sie reflektieren und bewerten deren Inhalte, Gestaltungs- und Wirkungsweisen.

Kunst (SEK I):

- Medienkunst, Produktion: themenbezogene Filmsequenzen (z. B. Videoclips) unter Berücksichtigung elementarer filmsprachlicher Mittel entwickeln und realisieren.
- Medienkunst, Rezeption: Videoausschnitte und Filmsequenzen mit Blick auf die eingesetzten filmsprachlichen Mittel und die digitalen Veränderungen beschreiben.

Außerschulische Bildung

Das Thema eignet sich für eigene Multimedia-Projekte, bei denen methodische Kompetenzen im Umgang mit Medien geübt werden.

Medienkompetenzrahmen und Medienpass NRW

Die Arbeit mit dem OER-Paket spricht unter anderem folgende Kompetenzen an, die im Medienkompetenzrahmen NRW genannt werden:

Kompetenzbereich 1: Bedienen und Anwenden

- Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen.
- Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen.

Kompetenzbereich 2: Informieren und Recherchieren

- Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten.

Kompetenzbereich 3: Kommunizieren und Kooperieren

- Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen.

Kompetenzbereich 4: Produzieren und Präsentieren

- Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen.
- Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen.

Portal zum Medienkompetenzrahmen und Medienpass NRW

Das Land NRW informiert in einem umfangreichen Internetportal

[↗ url.nrw/4Jw](https://www.url.nrw/4Jw) über den Medienkompetenzrahmen. Dort ist auch der Medienpass NRW [↗ url.nrw/4Ji](https://www.url.nrw/4Ji) erhältlich. Er dient zur Dokumentation der erworbenen Kompetenzen.

Ergänzende Materialien: ausgewählte Fundorte

Im Internet findet sich zu vielen Ereignissen und Akteuren aus dem Fußball-Land Nordrhein-Westfalen Videomaterial wie Ausschnitte aus Fernsehübertragungen, Dokumentarfilme und Interviews. Neben YouTube sind die Internetangebote der Vereine und Fanprojekte eine gute Anlaufstelle für Recherchen.

Eine Webvideo-Serie zum Fußball-Land Nordrhein-Westfalen bietet die Landeszentrale für politische Bildung auf ihrer Internetseite

➔ url.nrw/4Jd an.

Hintergrundinformationen zur gesellschaftlichen Relevanz des Themas bietet die Bundeszentrale für politische Bildung in mehreren Publikationen:

- Informationen zur politischen Bildung: Fußball – mehr als ein Spiel
➔ www.bpb.de/izpb/8746/fussball-mehr-als-ein-spiel
- Dossier Bundesliga: Spielfeld der Gesellschaft
➔ www.bpb.de/gesellschaft/sport/bundesliga
- Aus Politik und Zeitgeschichte: 50 Jahre Bundesliga
➔ www.bpb.de/apuz/163798/50-jahre-fussball-bundesliga

Weitere Materialien im Netz recherchieren

- Die Handreichung „Praxistipps“ enthält Tipps für die gezielte Internetrecherche nach Materialien unter freien Lizenzen, bei denen eine Bearbeitung und Verwendung in eigenen Projekten ausdrücklich gestattet ist.

Fußball in der NRW-Chronik

„Ob ich verroste und verkalke – ich gehe immer nur auf Schalke!“
Wer in der Chronik stöbert, muss Nordrhein-Westfalen für ein Land von Fußballbekloppten halten. Was auf jeden Fall stimmt: Die Geschichten über Fans und ihre Helden verraten einiges über das Leben und die Menschen in Nordrhein-Westfalen.

Erst 1954 ist Deutschland zum ersten Mal Fußball-Weltmeister geworden, da folgt auf das „Wunder von Bern“ die Überraschung von Hannover: Dort gewinnt 1955 Rot-Weiss Essen das Finale gegen den favorisierten 1. FC Kaiserslautern und wird Deutscher Fußballmeister! Es beginnen goldene Jahre für den Fußball in Nordrhein-Westfalen ...

Foto:
Florian K. /
url.nrw/ZMq/
CC BY-SA 3.0



Die Materialien umfassen rund 40 Texte zu Ereignissen in Nordrhein-Westfalen zwischen 1946 und 2016, die mit Fußball in Zusammenhang stehen. Die Chronik-Einträge beginnen mit der Deutschen Meisterschaft 1946, die damals noch in einem Endspiel entschieden wurde. Sie erzählen zahlreiche Geschichten über frühere legendäre Erfolge von Vereinen wie Rot-Weiss-Essen, MSV Duisburg oder Borussia Mönchengladbach, dem Serienmeister der 1970er-Jahre. Die Helden dieser Geschichten tragen Namen wie Riegel-Rudi, „Emma mit der linken Klebe“ oder Willi „Ente“ Lippens. Ein großer Teil der Einträge thematisiert, welche Rolle die Vereine für ihre Fans und die regionale Identität spielen.

Die Chronik-Ereignisse der jüngeren Vergangenheit befassen sich unter anderem mit der Hooligan-Problematik und der Fußball-WM 2006 in Deutschland.

NRW ist Fußball-Land, in keinem anderen Bundesland spielen mehr Bundesligacclubs. Um einige Vereine hat sich eine ganz besondere Fankultur entwickelt. Ihre Mythen und schrägen Geschichten laden dazu ein, dem Zusammenhang zwischen Fußballkultur, dem Leben in Nordrhein-Westfalen und dem Selbstverständnis der Menschen im Land nachzuspüren.

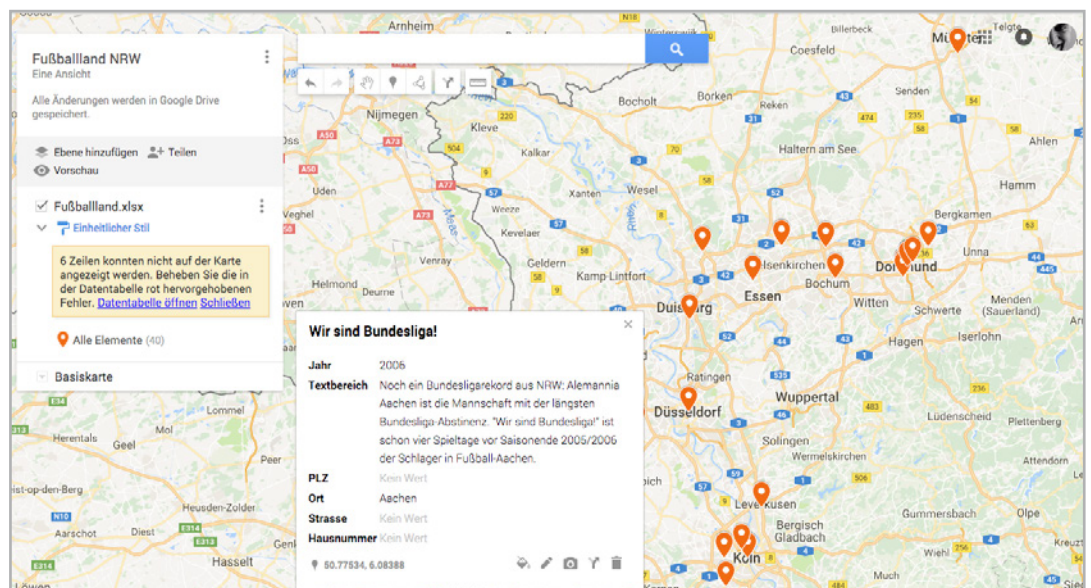
Die ganze Republik liegt im Juni und Juli 2006 im Fußball-Fieber – die entscheidenden Ereignisse der WM geschehen in NRW. (...) Das Westfalenstadion in Dortmund ist auch der Ort, wo der WM-Funke auf ganz Deutschland überspringt: Hier flankt in der Nachspielzeit des Spiels gegen Polen David Odonkor nach einem rasanten Flügellauf auf Oliver Neuville, der den Ball zum 1 : 0 und damit zum Siegtreffer einschießt (...)

Foto:
Elya /
[url.nrw/ZgC /](http://url.nrw/ZgC/)
CC BY-SA 3.0



Viele Fußballereignisse lassen sich mit gesellschaftlichen und politischen Entwicklungen verknüpfen. Das bekannteste Beispiel ist das sogenannte „Wunder von Bern“ – der Sieg der deutschen Mannschaft bei der FußballWeltmeisterschaft 1954 – und seine Bedeutung für die Identitätsfindung der jungen Bundesrepublik.

Viel mehr als BVB, Schalke und der FC Köln: Die Chronik-Einträge zum Thema Fußball, importiert in eine Google Map.



Projektidee: Themenkarte „Fußball-Land“

Karten eignen sich sowohl als Ausgangspunkt für Untersuchungen und Erkundungen (explorativ) als auch als Produkt, mit dessen Hilfe bestimmte Sachverhalte veranschaulicht oder Arbeitsergebnisse präsentiert werden.

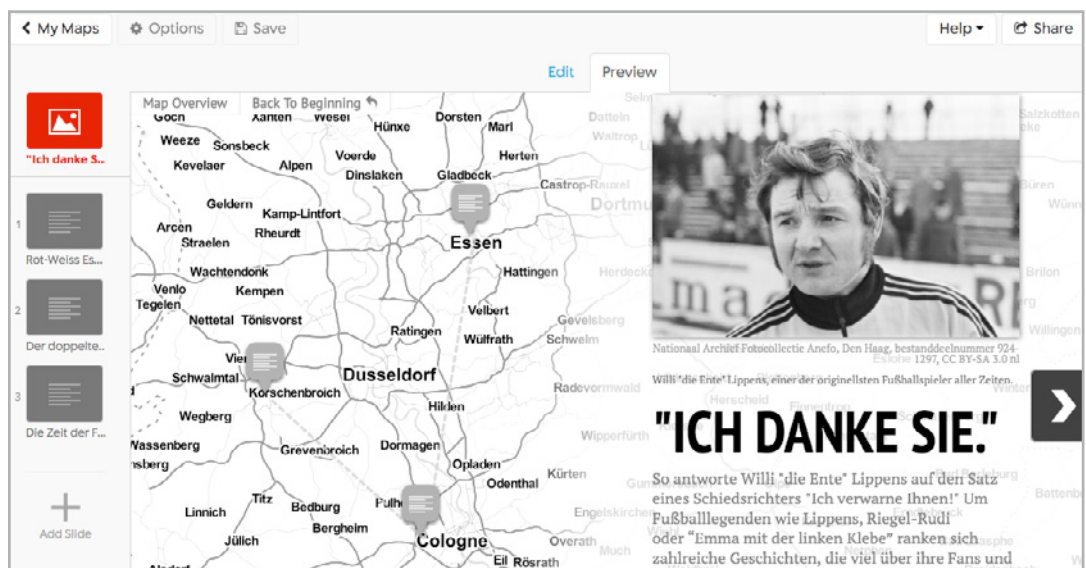
Die Inhalte des Themenpakets Fußball lassen sich fast vollständig Orten zuordnen, die sich über das Bundesland verteilen (siehe nachfolgendes Bildschirmfoto). Sie eignen sich dafür, um multimediale Themenkarten zu bestimmten Themen zu erstellen.

Mögliche Themen und Leitfragen

- Wie hängen Fußball und Fankultur mit der regionalen Identität zusammen?
- Fußball und Migration: Welche Rolle spielt der Sport für die Integration?

Storymap, umgesetzt mit StoryMapJS.

Foto:
Nationaal Archief, Foto-
collectie Anefo, Den Haag,
Nr. 924-1297 /
url.nrw/4JP /
Public Domain



Möglicher Ablauf

- Einstieg: Sichtung von Einträgen zum Thema Fußball im kompletten Datensatz der Chronik oder in der Datei zum Themenpaket. Aufgabe: Ermittle Einträge, die für die Beantwortung der Leitfrage relevant sind.
- Im Internet werden ergänzende Informationen recherchiert und multimediale Materialien zusammengestellt. Dies können zum Beispiel Fotos oder YouTube-Videos sein.
- Gegebenenfalls werden ergänzende Materialien selbst produziert, zum Beispiel Interviews, Fotos oder Zeitzeugenberichte.
- Die Inhalte werden für die Verarbeitung im Kartendienst aufbereitet (zum Beispiel Standardisierung von Adressdaten, Zuschneiden von Bildmaterial).
- Die Inhalte werden in einen Kartendienst importiert oder manuell eingefügt.

Projektidee: Storytelling

Geschichten im Sinne von Erzählungen eignen sich dazu, „Geschichte“ anschaulich zu machen. Digitale Formate bieten die Möglichkeit, Geschichten besonders lebendig zu erzählen. Denn sie können Bilder, Videos und Ton miteinander verbinden. Die Formen sind vielfältig.

Im Themenpaket finden sich mehrere Einzelereignisse, die sich als Ausgangspunkt eignen.

Mögliche Aufgabenstellungen

- Die Entwicklungen um ein herausragendes Ereignis nacherzählen, zum Beispiel die Vorgeschichte und Auswirkungen eines besonderen sportlichen Erfolgs in der Region.
- Ein multimediales Porträt einer Persönlichkeit erstellen.

Möglicher Ablauf

- Ausgangspunkt: Recherche in der digitalen Chronik, Aufgabenstellung zum Beispiel: herausragende Ereignisse oder Persönlichkeiten identifizieren.
- Gegebenenfalls weitere Recherchen im Internet.
- Recherche nach Multimedia-Material (zum Beispiel historische und aktuelle Fotos, Zeitzeugenberichte).
- Die Informationen strukturieren und ein Storyboard entwickeln.
- Die Materialien umsetzen. Ausreichende Möglichkeiten bietet bereits Office-Präsentationssoftware wie PowerPoint oder LibreOffice Impress. Einige webbasierte Dienste bieten sehr ansprechende Vorlagen für die Gestaltung. Außerdem erleichtern sie es, Materialien aus dem Internet einzubinden wie zum Beispiel YouTube-Videos.

Was muss beachtet werden? Das Kleingedruckte ...

- Die Inhalte des OER-Pakets zur Landesgeschichte bieten eine Arbeitsgrundlage, müssen aber für fast alle Projekte ergänzt werden. Sie wurden nicht mit Anspruch auf Vollständigkeit erstellt und folgen keiner inhaltlichen Systematik. Sie können keine Lehrwerke ersetzen. Um die Ereignisse in einen Kontext zu setzen, sind eine entsprechende Rahmung im Unterricht beziehungsweise weitere Recherchen erforderlich.
- Die Materialien enthalten keine Bilder. Für multimediale Projekte müssen weitere Materialien zusammengestellt werden. Tipps zur Zusammenstellung ergänzender Materialien enthält der Abschnitt „Weitere (OER-)Materialien recherchieren“ in der Handreichung „Praxistipps und Werkzeuge“ ab Seite 62.
- Die Inhalte des OER-Paketes stehen unter der Creative-Commons-Lizenz CC BY 4.0. Bei einer Verwendung in eigenen Projekten muss diese Lizenz angegeben und die Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen als Urheber genannt werden.
Wir empfehlen folgende Form (die Angaben in Klammern sind optional – Details siehe Abschnitt „Urheber und Lizenzen angeben“ in den Praxistipps ab Seite 14):

[Unter Verwendung von Inhalten der] Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen / [CC BY 4.0](#)
- Bei der Verwendung ergänzender Materialien – zum Beispiel Fotos aus der Wikipedia oder YouTube-Videos – müssen die jeweiligen Lizenzbedingungen berücksichtigt werden. In der Regel müssen Urheberrechtshinweise in einer vorgegebenen Form angebracht werden.

Wie kann ich die Projektideen umsetzen?

Praktische Hinweise zur Arbeit mit digitalen Medien enthält die Handreichung „Praxistipps und Werkzeuge“ zum OER-Paket. Sie stellt unter anderem die Möglichkeiten wichtiger Software-Werkzeuge vor. Außerdem enthält sie folgende Checklisten:

Checkliste: Vor dem Start

Bevor Sie loslegen, hilft die Checkliste, die Voraussetzungen zu überprüfen – von der Technik bis hin zu den Erwartungen an das Projekt.

siehe Handreichung „Praxistipps und Werkzeuge“, Seite 66

Checkliste: Methode und Konzept

Die Checkliste hilft, Inhalt, Werkzeuge und die Form der Darstellung schlüssig miteinander zu verbinden. Je nach Art der Aufgabenstellung eignen sich verschiedene Herangehensweisen. Dabei ist die Form der Umsetzung stets dem didaktischen Konzept untergeordnet.

siehe Handreichung „Praxistipps und Werkzeuge“, Seite 67

Checkliste: Umsetzung planen

Die Checkliste hilft, Projekte zu planen und bei der Umsetzung den Überblick zu behalten. Bei digitalen Projekten kann besondere Sorgfalt erforderlich sein. Denn das Vorgehen kann komplex sein, und der Umgang mit Software erfordert in der Regel Einarbeitung und Übung.

siehe Handreichung „Praxistipps und Werkzeuge“, Seite 68

Checkliste: Zusammenarbeit regeln

Um Frustration vorzubeugen, sollten grundlegende Fragen der Zusammenarbeit geklärt werden – von der Aufgabenverteilung bis hin zur Kennzeichnung von Dateiversionen.

siehe Handreichung „Praxistipps und Werkzeuge“, Seite 70

Impressum

Herausgeberin

Landeszentrale für politische Bildung
Nordrhein-Westfalen
im Ministerium für Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen
Referat Digitale Medien
40190 Düsseldorf

sehen@politische-bildung.nrw.de
www.politische-bildung.nrw.de

Redaktion

Ulrike Filgers, Judith Halbach, Sebastian Kauer, Philipp Sanke

Umsetzung durch:
Redaktionsbüro Kauer
Marzellenstraße 23
50668 Köln

www.redaktion-kauer.de

Fachliche Beratung:

Dr. Petra Sauerborn
Guido Brombach

Danke an Marc Albrecht-Hermanns für die guten Ideen!



Die Texte dieser Veröffentlichung sind lizenziert unter einer Creative-Commons-Namensnennung-4.0-International-Lizenz [url.nrw/ZfK](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Die Abbildungen stehen unter verschiedenen Lizenzen. Bitte beachten Sie die jeweiligen Angaben in den Bildunterschriften!

Stand der Veröffentlichung: 06.01.2020



OER Global Logo von Jonathas Mello
www.jonathasmello.com / UNESCO / CC BY 3.0