

# Handlungs- & Produktionsorientierter Unterricht mit CoSpaces Edu



Bildquelle: [https://cospaces.io/edu/assets/img/thumbnail\\_cospaces.png?v=c28cb3a](https://cospaces.io/edu/assets/img/thumbnail_cospaces.png?v=c28cb3a) (Stand: 04.05.2021)

Didacta  
Mai 2021

# Was ist CoSpaces?

Die Online-Plattform CoSpaces Edu ermöglicht es, virtuelle Welten aus 3D-Modellen (kollaborativ) zu erstellen, welche dann betrachtet und auf vielfältige Art und Weise eingesetzt werden können. Die einzelnen Räume, welche dabei kreiert werden, heißen „Spaces“ und bestehen aus mindestens einer Szene. Diese können wiederum auf unterschiedliche Weise gestaltet werden. Um CoSpaces sinnvoll und vor allem zielführend im Unterricht einzusetzen, ist dabei kein fundiertes informatisches Wissen vonnöten, da die Plattform die Programmiersprache „CoBlocks“ verwendet, deren simple Benutzeroberfläche eine Nutzung ohne großen Aufwand garantiert und mit verschiedenen Funktionen ausgestattet ist.

CoSpaces Edu bietet neben dem Errichten eigener Spaces auch die Möglichkeit, auf bereits bestehende Räume zuzugreifen. Der große Vorteil dabei ist, dass weniger Zeit in die Raumerstellung an sich investiert werden muss und viel eher der Ausgestaltung dieser gewidmet werden kann. Unterschieden wird zwischen dem „empty scene“, „all about me“, „multi diorama“ sowie dem „large gallery“-CoSpace (s. Kästchen), welcher sich für virtuelle Ausstellungen jeglicher Art eignet und am Ende dieser Einführung im Muster für ein konkretes Unterrichtsbeispiel genutzt wird.

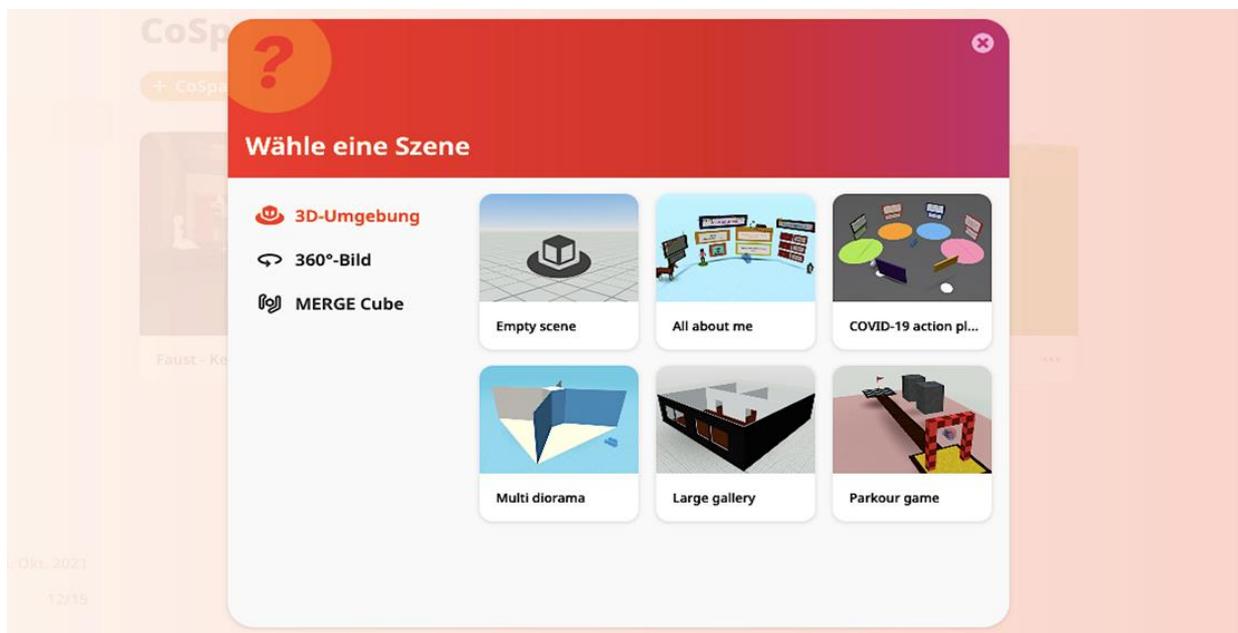


Abb. 1: Die verschiedenen Räume in CoSpaces Edu

### Infobox: Die bereits bestehenden Räume in CoSpaces Edu

- „*empty scene*“ öffnet einen leeren virtuellen Raum, der individuell gestaltet werden kann.
- „*all about me*“ öffnet eine virtuelle Präsentationswand, die individuell mit Inhalten gefüllt werden kann.
- „*large gallery*“ öffnet ein virtuelles Gebäude mit drei Räumen, in der sich Inhalte wie in einem virtuellen Museum präsentieren lassen.
- „*multi diorama*“ öffnet einen virtuellen Raum, der in vier Teile gegliedert ist, die sich als einzelnen Szenen ausgestalten lassen.

Neben der Raumkonzeption lässt sich darüber hinaus auch die Umgebung des Spaces anpassen, was ebenfalls einfach über bereits voreingestellte Gestaltungsmöglichkeiten der Plattform erfolgen kann.

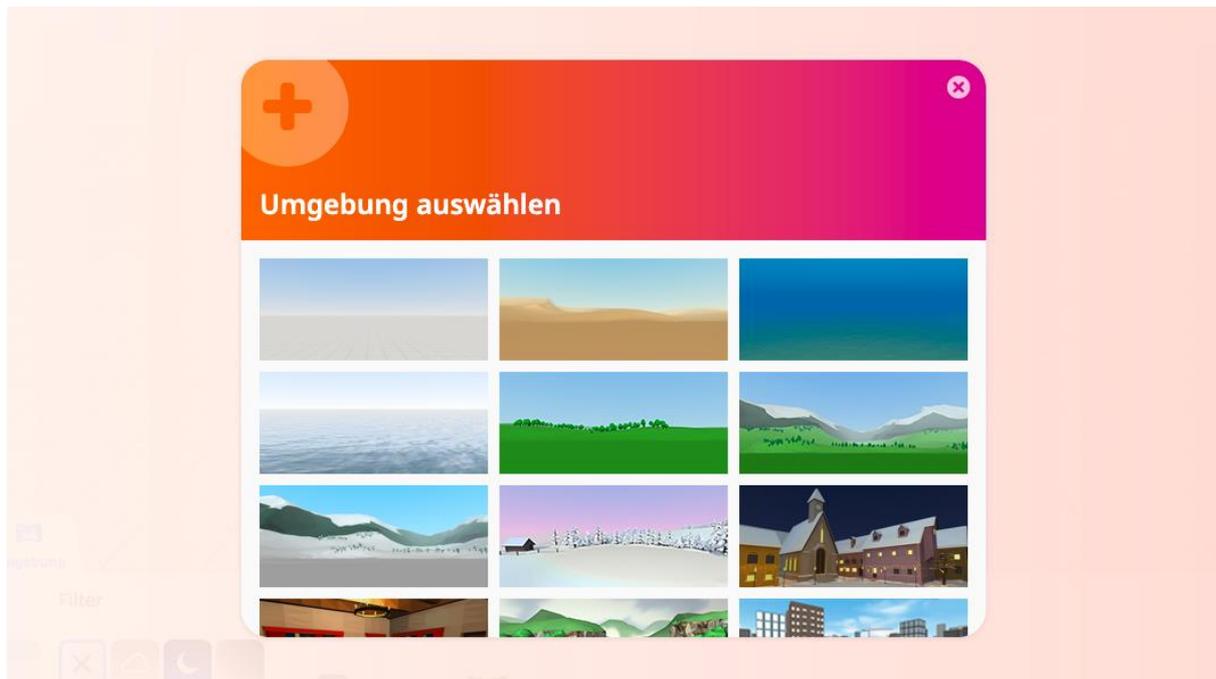


Abb. 2: Die Umgebungsmöglichkeiten in CoSpaces

Die interne Bibliothek von CoSpaces Edu verfügt des Weiteren über zahlreiche 3D-Objekte, wie beispielsweise Personen oder Tiere, welche entsprechend animiert und bearbeitet werden können. Geübte Nutzer\*innen von CoSpaces Edu haben allerdings auch die Möglichkeit, eigene Objekte zu gestalten und auf die Plattform zu laden.

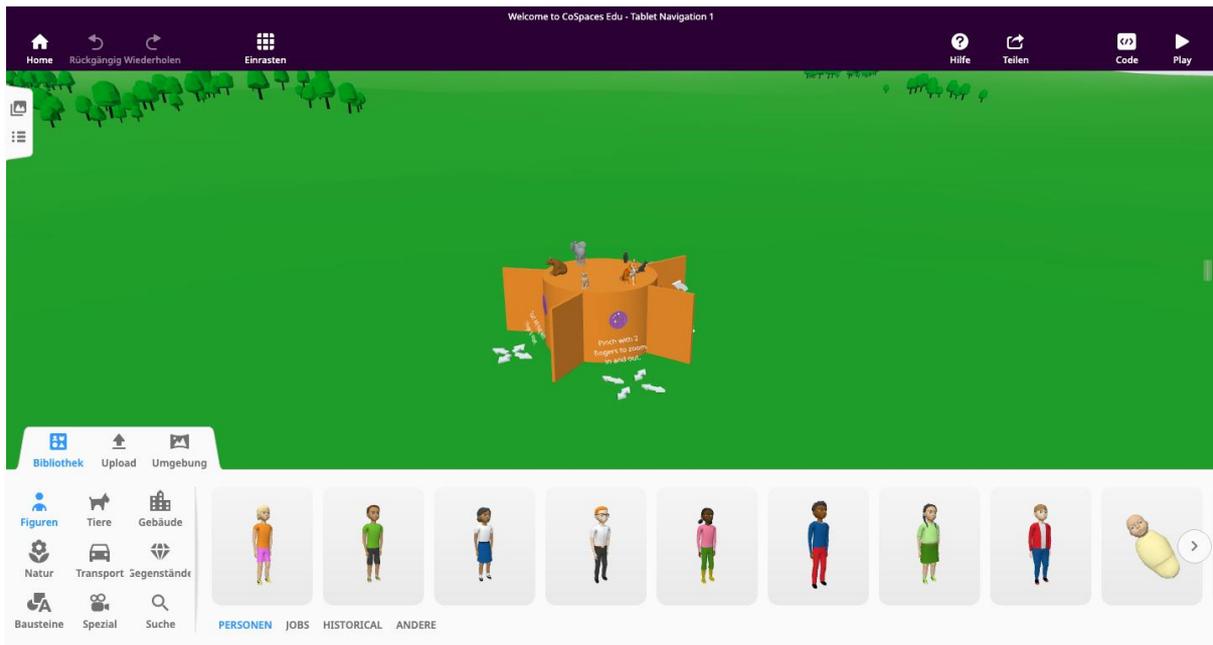


Abb. 3: Die CoSpace interne Bibliothek

Die Nutzung von CoSpaces Edu kann dabei entweder im Webbrowser oder mit der dazugehörigen App auf dem Handy oder Tablet erfolgen und ermöglicht eine Betrachtung in virtueller Realität (**V**irtual **R**eality) und/oder erweiterter Realität (**A**ugmented **R**eality).

## Wie kann ein CoSpace mit Schüler\*innen erstellt werden?

Wenn man den Einsatz von CoSpaces im Unterricht in Erwägung zieht, sollten zunächst die Grundvoraussetzungen für das Arbeiten mit der Plattform geschaffen werden. Das bedeutet in einem ersten Schritt, dass die Lehrperson sich bei CoSpaces Edu registriert und die Pro-Lizenz erwerben muss, um auf die gesamten Inhalte von CoSpaces Edu zugreifen zu können. Der Anmeldevorgang ist sehr simpel: als Lehrkraft wählt man den Lehrerzugang aus, bestätigt, dass man

Abb. 4: Das student handbook von CoSpaces



Abb. 5: Ein Beginnertutorial für CoSpaces



älter als 18 Jahre ist und stimmt den Nutzungsbedingungen zu. Danach können ein Nutzernamen und Passwort festgelegt werden, welche unter Angabe der E-Mail Adresse bestätigt werden. Ist die Bestätigung des Kontos nach Erhalt der dafür vorgesehenen E-Mail erfolgt, kann auch schon begonnen werden. Den Schüler\*innen wird nun der Lizenzschlüssel ausgegeben, welcher ihnen den Zugang zu CoSpaces Edu ermöglicht und den Zugriff auf erstellte Inhalte auch außerhalb des Unterrichts garantiert. Bevor die Lernenden selbst in das Arbeiten mit CoSpaces Edu einsteigen können, sollten die Grundlagen mit der Lehrperson eingeübt werden. Das schließt den Umgang mit der Benutzeroberfläche, den Tools der Plattform sowie der Programmiersprache „CoBlocks“ mit ein. Hierfür steht auf CoSpaces Edu ein ‚student handbook‘, allerdings nur auf Englisch, bereit, das anhand von Screenshots die Inhalte von CoSpaces Edu verständlich erklärt. Darüber hinaus gibt es auch zahlreiche Videos, die die ersten Schritte mit der Plattform anschaulich erläutern (s. Kästchen).

## Wie kann CoSpaces im kompetenzorientierten Unterricht genutzt werden?

Für den Einsatz im Sinne eines kompetenz-, handlungs- und produktionsorientierten Unterrichts ist CoSpaces Edu prädestiniert, da die Plattform in allen Kompetenzbereichen sowie allen Klassenstufen genutzt werden kann, wenn auch auf unterschiedliche Weise. Dabei sind auch den Einsatzmöglichkeiten keine Grenzen gesetzt. So ist es beispielsweise denkbar, CoSpaces Edu als alternatives Prüfungsformat zu nutzen. Darüber hinaus kann die Plattform für die Arbeit in Form von Gruppen- oder Partnerarbeit, aber auch als individuelle Arbeitsressource dienen, welche entweder von der Lehrkraft oder den Schüler\*innen erstellt wird. Da die Anwendungsbereiche von CoSpaces Edu so vielfältig sind, kann im Zuge einer Projektarbeit auch über mehrere Stunden an den Spaces gearbeitet werden.

Dabei gilt es zu erwähnen, dass sich der Einsatz von CoSpaces Edu kompetenz- und fächerübergreifend anbietet. Während im Fremdsprachenunterricht beispielsweise der Wortschatz erweitert und trainiert werden kann, ist im Deutschunterricht unter anderem auch die animierte Ausgestaltung literarischer Schlüsselszenen in Form von Storytelling-CoSpaces denkbar. Somit wird auf vielfache Weise die Chance auf innovative, medienbezogene Unterrichtskonzepte geboten, die der Kreativität und Ideenvielfalt der Lehrkräfte und Schüler\*innen keine Grenzen setzt.

Als einer der vielen Vorteile ist vor allem der Nachhaltigkeitscharakter zu nennen, den die Plattform bietet. So können ausgestaltete Plakate, literarische Erörterungen und Gedichtinterpretationen im Unterrichtsgeschehen häufig nur schwer bis gar nicht archiviert werden. Mit CoSpaces Edu bietet sich hingegen die Möglichkeit einer langfristigen Aufbewahrung erarbeiteter Lehr- und Lerninhalte und darüber hinaus eine innovative Integration verschiedener Medien, auf welche auch in Folgestunden und anderen Unterrichtsreihen zurückgegriffen werden kann. In diesem Kontext eignet sich CoSpaces Edu ebenso für die Portfolioarbeit: Durch das Speichern von Zwischenständen lassen sich Lernprozesse dauerhaft dokumentieren und begleiten.

## Der Einsatz von CoSpaces – Ein Musterbeispiel

Das folgende Musterbeispiel steht exemplarisch für die vielseitigen Einsatzmöglichkeiten von CoSpaces Edu:



Beispiel-CoSpace zum Sonett „Es ist alles eitel“  
(1658) von Andreas Gryphius:  
<https://edu.cospaces.io/VJB-GJQ>

Der CoSpace ist eine Analyse und Interpretation des Sonetts „Es ist alles eitel“ von Andreas Gryphius und für den Einsatz im Deutschunterricht der Oberstufe vorgesehen. Die Schüler\*innen erhalten hierfür ein Arbeitsblatt (s.u.) mit dem Auftrag, eine Gedichtinterpretation zum besagten Sonett anzufertigen. Allerdings nicht auf klassisch schriftliche Weise, sondern anhand eines eigens kreierte CoSpaces. Dieser sollte die klassischen Schritte einer Gedichtinterpretation berücksichtigen, also die formale, inhaltliche und sprachliche Analyse, gegliedert in Einlei-

tung, Hauptteil und Schluss sowie deren Interpretation, aber auch eine anschauliche Präsentation aufweisen und unterschiedliche Medien miteinbeziehen. Des Weiteren befindet sich eine Checkliste auf dem Arbeitsblatt, die es Schüler\*innen ermöglichen soll, alle Kriterien für einen gelungenen CoSpace zu erfüllen. Die Grundlagen beziehungsweise das Arbeiten mit der Plattform wird dabei als bekannt vorausgesetzt.

Der CoSpace sollte grundlegend die Gliederung der Interpretation in der Raumgestaltung erkennen lassen. Demnach sind die drei Räume des leeren „large gallery“-CoSpaces in Einleitung, Hauptteil und Schluss eingeteilt und inhaltlich voneinander getrennt, sodass am Ende eine Ausstellung entsteht, die die Gliederungsschritte sinnbildlich durchlaufen lässt. Die Einleitung beinhaltet zunächst eine erste Deutungshypothese des Sonetts, eine kurze Vorstellung des Verfassers Andreas Gryphius sowie eine formale Analyse (Metrum, Reimschemata, Kadenz, Gedichtform). Darüber hinaus wäre auch eine Präsentation des Sonetts wünschenswert. Dies könnte wie im Musterbeispiel anhand einer Figurenanimation auf auditive, aber auch auf audiovisuelle Weise erfolgen, beispielsweise durch ein eigenes, aufgenommenes Video. Des Weiteren ist eine Lernerfolgskontrolle sinnvoll, welche zentral in jedem Raum platziert wird. Diese garantiert die zielführende Rezeption der einzelnen Räume und damit auch das Erreichen einzelner Lernziele. Dafür bietet sich, wie im Musterbeispiel demonstriert, die Quizfunktion von CoSpaces an. Eine Frage zur Überprüfung des Lernstands kann selbst konzipiert und auch Antwortmöglichkeiten können individuell bereitgestellt werden. Damit wird besonders der Einsatz funktionierender Distraktoren garantiert. Die Lernerfolgskontrolle dient gleichzeitig auch als Übergang zur nächsten Szene und damit dem nächsten Raum. Besonders im Hauptteil und damit dem größten Raum der „Lyrik Ausstellung“ bietet sich der Einsatz multimedialer Ressourcen an. So erfolgt im Musterbeispiel unter anderem die Analyse des Sonetts in Form eines Videos. Dabei ist zu erwähnen, dass für die Ausgestaltung im Sinne eines medienbezogenen Unterrichts keinesfalls eine große technische Affinität der Schüler\*innen vorhanden sein muss. So kann mit Hilfe einer Bildschirmaufnahme an PC, Tablet usw. eine PowerPoint/KeyNote Präsentation abgefilmt und später mit dazugehörigen Sprachaufnahmen entsprechend kommentiert werden. Auf diese Weise werden ohne weitere technische Voraussetzungen, wie beispielsweise dem Besitz eines Schnittprogramms, die Weichen für einen medial abwechslungsreichen, didaktisch-methodisch vielseitigen CoSpace gestellt. Überdies sollten auch Bilder eingesetzt werden, um die Intentionen des Inhalts zu untermauern und deren Aussagegehalt visuell zu verdeutlichen. Dabei gilt allerdings zu beachten, dass der Einsatz von Bildern nicht als reines Dekorationselement genutzt werden und keinesfalls zu einer visuellen Überreizung beim Betrachter führen sollte.

Abschließend sollte noch einmal deutlich gemacht werden, weshalb die Verwendung von CoSpaces Edu für diese Unterrichtseinheit sinnvoll ist und einer klassischen Gedichtsanalyse und -interpretation vorgezogen wird. Die Differenzierbarkeit kann nicht nur durch, in CoSpaces Edu leicht realisierbare, unterschiedliche Kompetenzniveaus (medienbezogene, technische, mündliche, schriftliche Kompetenzen) erfolgen, sondern die kollaborative, handlungs- und produktionsorientierte Methodik der Plattform selbst erzeugt eine Schülernähe und damit -relevanz, welche das Durchdringen lyrischer Texte auf eine Metaebene hebt und damit von hohem Stellenwert ist.

## Materialien

Im Folgenden sind die Materialien für die hier skizzierte Unterrichtseinheit zu finden. Diese beinhalten das Sonett „Es ist alles eitel“ (1658) von Adreas Gryphius, ein leeres Template für die „large gallery“, in der der CoSpace erstellt werden kann, das Arbeitsblatt mit dem Auftrag für die Schüler\*innen sowie eine mögliche Musterbegründung für die Gestaltung des Muster-cospaces vom Anfang dieses Kapitels als möglichen Erwartungshorizont.

Andreas Gryphius (1658)  
„Es ist alles Eitel“:



Template für den CoSpace  
<https://edu.cospaces.io/TAB-HBJ>:



# Arbeitsauftrag

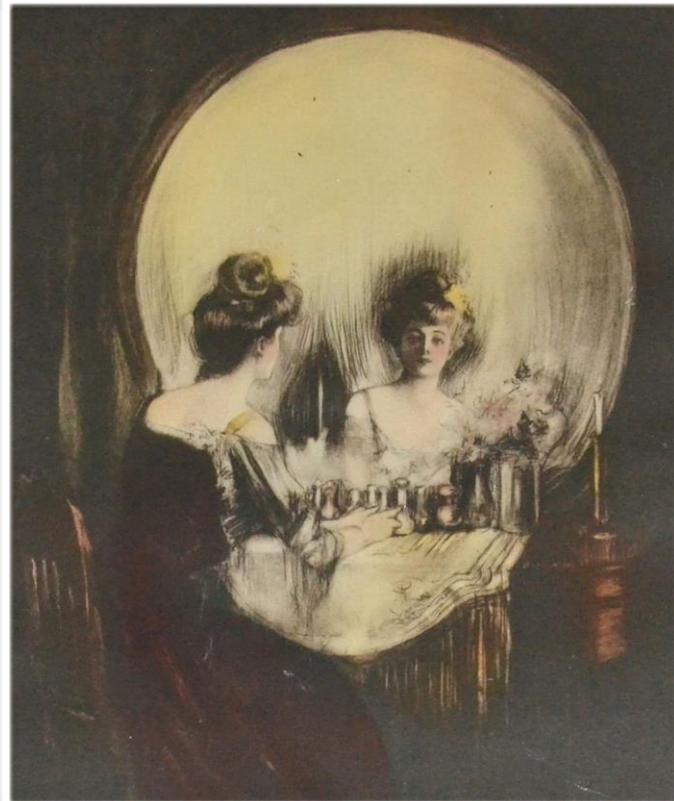
| Barocklyrik |

## Checkliste

Ich habe.....

- die klassischen Schritte einer Gedichtinterpretation berücksichtigt.
- Bezüge zu den einzelnen Schritten untereinander hergestellt.
- auf eine anschauliche Präsentation geachtet.
- verständliches, übersichtliches Material erstellt.
- verschiedene Medien (Videos, Bilder usw.) miteingebunden.
- die verschiedenen Funktionen von CoSpaces Edu (Animationen, Figuren usw.) genutzt.
- die Quellen, denen ich meine Informationen entnommen habe, als solche gekennzeichnet.

Quelle: [https://lyrik.antikoerperchen.de/bilder/textbearbeitungen/textbearbeitungen\\_106\\_orig.jpg](https://lyrik.antikoerperchen.de/bilder/textbearbeitungen/textbearbeitungen_106_orig.jpg)



## „Es ist alles eitel“

*Analysiere und interpretiere das Gedicht „Es ist alles eitel“ von Andreas Gryphius! Erstelle dafür einen CoSpace und berücksichtige dabei alle Schritte, die man bei einer Gedichtinterpretation anwendet (Einleitung, Hauptteil, Schluss)! Versuche bei deiner CoSpace-Gestaltung des Weiteren auf eine anschauliche Präsentation zu achten und verschiedene Medien miteinzubeziehen!*



# Begründung des CoSpaces zum Sonett „Es ist alles eitel“

Das folgende Beispiel dient zur Veranschaulichung des Erwartungshorizontes an die Begründung der Schüler\*innen für ihren jeweiligen CoSpace. Diese Begründung kann mündlich, in Form einer Präsentation, oder schriftlich erfolgen.

## CoSpace: Andreas Gryphius „Es ist alles eitel“

Der Muster - CoSpace zu Andreas Gryphius Sonett „Es ist alles eitel“ wurde zunächst in drei (farblich) getrennte Räume eingeteilt, welche die drei Gliederungsschritte einer Gedichtinterpretation deutlich machen sollen.

Im ersten Raum, der Einleitung, wird das Sonett in einer Audio vorgetragen, um die textuell - visuelle Darbietung zu untermauern. Dabei wurde sich bewusst gegen ein eigenes Einlesen entschieden, da zu der Eindringlichkeit und Unmittelbarkeit des Gedichts die tiefe, männliche Stimme von Werner Hinz deutlich besser passt. An derselben Wand wurde darüber hinaus noch ein Bild, welches das im Sonett vorrangig behandelte Vanitasmotiv visualisiert, angebracht und eine erste Deutungshypothese aufgestellt. Die formale Analyse des Gedichts findet an der daneben befindlichen Wand statt und behandelt die formalen Kriterien von Lyrik, nämlich das Metrum, die Reimschemata und Kadenz sowie die Silbenanzahl. Gegenüberliegend wird die Gedichtform des Sonetts genauer erläutert und Merkmale erörtert. Auf diese Weise soll die Analyse im Hauptteil nachvollziehbarer werden, besonders, wenn Bezüge zur Gedichtform selbst hergestellt werden. Ein Teil der übrig gebliebenen Wand wurde mit einem Bild des Verfassers Andreas Gryphius und einem kurzen Lebenslauf versehen, da auch hier Bezüge zum Inhalt hergestellt werden können. Als Letztes sind die Ein - bzw. Ausgänge mit Beschilderungen wie „Zum Hauptteil“ versehen worden, um eine bessere Orientierung zu ermöglichen. Jeder Raum wird mit einer kleinen Quizfrage abgerundet, welche nach der Besichtigung beantwortet werden können sollte. Bei der farblichen Gestaltung wurden, um eine einheitliche Präsentation zu garantieren, Blautöne verwendet, damit sich ein harmonisches Bild kreiert.

Raum bzw. Szene 2 repräsentiert dann den Hauptteil einer klassischen Gedichtsinterpretation. Erneut wurden im Sinne einer einheitlichen Darstellung alle Elemente auf eine Farbe, nämlich Grün, abgestimmt. Da auf verschiedene Medien zurückgegriffen wird, sind, neben eigenen eingesprochenen Audios, auch zwei Filme erstellt worden,

welche zum einen die Analyse des Gedichts, zum anderen das Vanitasmotiv und dessen Bezüge zu Lyrik und Kunst behandeln. Dies erfolgte vor allem deshalb, weil trotz der unumgänglichen, textdominierenden Gestaltung verschiedene Präsentationsweisen aufgezeigt werden sollten. Zum Verständnis des Sonetts war des Weiteren ein Grundverständnis über die Epoche des Barocks sowie dem bedeutsamsten geschichtlichen Ereignis dieser Zeit, dem 30-jährigen Krieg, vonnöten. Hierfür wurden zum einen ein „mindmapartiges“ Plakat gestaltet, welches noch einmal durch eine Figurenanimation auditiv erläutert wird, und zum anderen ein QR-Code, der den Betrachter zu einem Terra X-Video über den 30-jährigen Krieg führt. Auf diesen weist ein, auf der Mauer der Wand sitzender, schwarzer Rabe hin, da diese für den Entwickler dieses CoSpaces die Repräsentation von Todesvorboten sind und damit zum Thema des Videos deutlich hinführen. Des Weiteren wird noch einmal die Antithetik des Sonetts genauer erklärt, da diese bei der Rezeption des Sonetts von enormer Bedeutung ist, und ein Überblick über die Stilmittel und das Zusammenspiel von Form und Inhalt gegeben. Neben dem Video über das Vanitasmotiv findet man darüber hinaus ein Vanitasstillleben, welches den Inhalt des Videos zusätzlich unterstützen soll und darüber hinaus bereits zur Thematik selbst hinführt.

Abgerundet wird der Raum wieder von einer kleinen Lernerfolgskontrolle, die das Verständnis der behandelten Inhalte garantieren soll.

Im letzten Raum, dem Schluss, wird dann noch einmal auf das Medium Film zurückgegriffen und die Analyse und Interpretation des Gedichts abgeschlossen, indem auf verschiedene Deutungsmöglichkeiten hingewiesen wird. Die verwendeten Quellen sind überdies an der anliegenden Wand dargelegt und die letzte Lernerfolgskontrolle überprüft ein weiteres Mal, ob die Lerninhalte verstanden wurden, bevor die Ausstellung verlassen wird.

Abschließend gilt noch zu erwähnen, dass die Umgebung des CoSpaces, nämlich das schwarze Nichts mit goldenen Partikeln, absichtlich gewählt wurde, da es noch einmal die im Sonett behandelte Vergänglichkeit, Nichtigkeit und Endgültigkeit aufgreift und visualisiert.

Verwendete Quellen:

- <https://www.youtube.com/watch?v=QpVQjinghds>
- <https://lyrik.antikoerperchen.de/andreas-gryphius-es-ist-alles-eitel-textbearbeitung.36.html>
- <http://www.rhetoriksturm.de/es-ist-alles-eitel-gryphius.php>
- <https://wortwuchs.net/gedichtanalyse/>
- <https://wortwuchs.net/sonett/>
- <https://wortwuchs.net/lebenslauf/andreas-gryphius/>
- <https://abi.unicum.de/abitur/abitur-lernen/barock-merkmale>



- [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f9/Andreas\\_Gryphius\\_1.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f9/Andreas_Gryphius_1.jpg)
- <https://newswinkel.jimdofree.com/2017/09/17/gedichtsanalyse-von-andreas-gryphius-es-ist-alles-eitel/>
- <https://www.br.de/alphalernen/faecher/deutsch/sprachliche-stilmittel-100.html>