GAMES
im Unterricht

Orwell



Orwell ist ein Spiel über Kontrolle und Datenschutz. Nahezu das komplette Spiel findet innerhalb einer simulierten Benutzeroberfläche statt. Die Spieler*innen müssen gesuchte Personen überwachen und kontrollieren. Gilt eine Person als potentiell verdächtig, kann man ein Profil dieses Charakters anlegen. Auf fiktiven Webseiten - beispielsweise Blogs, einer Social-Media-Plattform oder einer Dating-Webseite - sucht man nach Hinweisen, die eine Person mit Terroranschlägen in Verbindung bringen könnten.

Sek 1 (Klasse 5-10), Sek 2 (Klasse 11-13)

Gemeinschaftskunde (GK), Ethik (ETH), Englisch, Deutsch (DE)

6 Unterrichtstunde(n)
Der Zeitaufwand beinhaltet zusätzlich 6-10 Schulstunden für das Spielen von Orwell. Das Spielen wird idealerweise als Hausaufgabe durchgeführt.

Grundlegende Idee der Unterrichtseinheit

Hier geht's zu einer kurzen Video-Einführung.

Die Schüler*innen erleben individuell die Auswirkungen eines Überwachungsstaats an vorderster Front. Sie reflektieren das Erlebte im Kontext des Themas Demokratie und Terrorismus. Dabei werden das Abwägen von Handlungen und eine grundsätzliche Reflexion von den Spieler*innen verlangt. Das Spiel verdeutlicht, dass wir nicht einfach willkürlich Entscheidungen treffen können. Gleichzeitig bietet es einen Kontext, in dem moralische Fragen die die Sicherheit der Gesellschaft und des Einzelnen betreffen, aufgeworfen werden. Deshalb bietet das Spiel viele Anknüpfungspunkte an Themen wie Privatsphäre und Künstliche Intelligenz. Natürlich kann hier der Fokus auch auf digitale Sprachassistenten wie Alexa oder Siri gelegt werden.

Anspruch für Lehrkraft in Hinblick auf Technik und Spielerfahrung



★☆☆☆ keine Vorerfahrung mit digitalen Spielen und kaum technische Kenntnisse nötig,
★★☆☆ Grundlegende Computerkenntnisse, aber keine Vorerfahrung mit digitalen Spielen nötig,
★★★☆ Vorerfahrung mit Games empfehlenswert,
★★★★ Konzepte für Gamer

Bildungsplanbezug

Inhaltsbezogene Kompetenzen

- Lernen über Medien / Game als Unterrichtsgegenstand
- SU - Demokratie und Gesellschaft
- Lesen

Prozessbezogene Kompetenzen

- Gesprächsanlässe aufgreifen, nutzen und schaffen
- Geschichten erzählen
- kritisches Denken
- Medienkompetenz

Leitperspektiven

- Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt (BTV)
- Medienbildung (MB)

Vorbereitung

✔ In der Schule muss eine Softwareinstallation vorgenommen werden.
✔ Die LehrerInnen müssen zur Vorbereitung das Spiel gespielt haben.

Vorraussetzungen

Räumliche Ansprüche

Das Spiel soll in der Schule gespielt werden, es sollte daher ein PC-Raum reserviert werden. Im Idealfall haben alle Schüler*innen einen PC. Empfehlenswert ist jedoch, das Spielen in die Hausaufgaben zu legen.

Zum Spielen benötigte Geräte

- PC, Computer
- Mac
- Linux

Personelle Unterstützung

Nein

Unterrichtsabschnitt

300 min	Einstieg in das Spiel

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Arbeitsanweisung:

Variante 1: Spielt die erste Staffel von Orwell. Macht Screenshots an wichtigen Stellen.

Variante 2: Spielt die erste Staffel von Orwell und notiert Euch, welche Informationen Ihr weitergegeben habt und welche nicht.

Variante 3: Spielt die erste Staffel von Orwell und macht einen Screencast vom Gameplay. Schneidet dann die wichtigsten Szenen zu einem kurzen Film (5 Min) zusammen und kommentiert Euer Gameplay und den Ausgang sowie Eure Reaktion darauf.

Erwartete Antworten / Hinweise:

Die Schüler sollen hier bewusst ohne große Erklärungen ins Spiel geschickt werden, damit sie sich auf das Gedankenexperiment einlassen. Wenn nötig kann man die 5 Episoden separat als kleinere Hausaufgabe aufgeben. Jedoch wird die Auswirkung des Spiels erst richtig bewusst, wenn man die freie Wahl hat, weiterzuspielen oder eine Pause zu machen. Das Spiel selbst regt nach jeder Episode eine Pause an. Variante 3 lehnt sich an Let’s Play-Videos an.

Unterrichtsform

Einzelarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

PC, Steam, Orwell

Unterrichtsabschnitt

180 min	Transfer

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Arbeitsanweisung:

Ihr verschickt täglich viele Kurznachrichten, postet Fotos oder markiert Beiträge mit „Gefällt mir“.

In „Orwell“ habt Ihr die Erfahrung gemacht habt, was es bedeutet, überwacht zu werden. Hat diese Erfahrung eine Auswirkung auf Euer Verhalten in Sozialen Netzwerken?

Diskutiert diese Frage in kleinen Gruppen und erarbeitet eine Kampagne für jüngere Schüler, die ihnen das Thema Privatsphäre in Sozialen Netzwerken näherbringt.

Erwartete Antworten / Hinweise:

Die Kampagnen können rein theoretisch geplant werden oder sie können z.B. in Form von Videobeiträgen, Instagram-Kampagnen o.ä. durchgeführt werden.

Unterrichtsform

Gruppenarbeit

Unterrichtsabschnitt

30 min	Transfer

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Überleitung in eine Diskussionsrunde soll geschaffen werden, in dem die Schüler*innen erinnert werden, dass sie selbst täglich Kurznachrichten verschicken, Fotos posten und Beiträge mit "Gefällt mir" markieren. Sie haben nun die Erfahrung gemacht, was es bedeutet, überwacht zu werden. Im Plenum soll nun besprochen werden, welche Auswirkungen diese Erfahrung auf das Verhalten in Sozialen Netzwerken für die Schüler*innen hat.

Unterrichtsform

Plenum

Unterrichtsabschnitt

45 min	Erweiterung 1

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Arbeitsanweisung:

Hier sind einige Zitate. Lest sie, diskutiert ihre Bedeutung und positioniert Euch innerhalb von kleinen Gruppen zu ihnen.

Dann wählt jeder Schüler für sich ein Zitat aus, zu dem er eine Stellungnahme aus Sicht einer der Figuren des Spiels abgibt.

Erwartete Antworten / Hinweise:

Die Stellungnahme kann schriftlich erfolgen, besser ist es jedoch, sie mündlich – im Plenum oder per Video – geben zu lassen.

Dabei ist es wichtig, dass der Schüler zuerst sagt, aus Sicht welcher Person er spricht.

Unterrichtsform

Gruppenarbeit

Unterrichtsabschnitt

90 min	Diskussion & Analyse

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Arbeitsanweisung:

Variante 1: Wählt drei Screenshots aus, die Euch am wichtigsten erscheinen. Berichtet in Kleingruppen von Eurem Vorgehen beim Spielen und diskutiert Eure Entscheidungen anhand der Screenshots und sprecht darüber, wie Ihr Euch rückblickend fühlt. Gebt im Plenum ein abschließendes kurzes Statement (1 Min) zur gemachten Erfahrung.

Variante 2: Diskutiert im Plenum, wie Ihr Euch rückblickend fühlt. Analysiert dann in Kleingruppen, wie es zum jeweiligen Ausgang des Spiels kam und arbeitet heraus, welche Entscheidungen Schlüsselmomente waren. Präsentiert die Ergebnisse dann im Plenum.

Variante 3: Jeder Schüler schaut sich drei Let’s Play Videos von Mitschülern an und vergleicht sie mit seinen Erfahrungen und Reaktionen. Dann erarbeitet er eine Stellungnahme, in der er diesen Vergleich reflektiert und zu einem abschließenden Urteil in Form eines Satzes zum Spiel kommt. Diese Urteile werden sichtbar festgehalten (z.B. auf einem Poster, in einem Video).

Erwartete Antworten / Hinweise:

Hier werden verschiedene Schwerpunkte gelegt: Bei Variante 1 geht es vor allem darum, welche Entscheidungen man getroffen hat und was das Spiel mit einem macht. Bei Variante 2 werden Entscheidungen und ihre Auswirkungen in den Vordergrund gestellt. Variante 3 ähnelt Variante 1, jedoch

basiert hier das Urteil auf einem Vergleich unterschiedlicher Reaktionen auf das Spiel.

Unterrichtsform

Gruppenarbeit, Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

zuvor beim Spielen erstellte Screenshots

optional: Let's Play Videos für Variante 3

Unterrichtsabschnitt

60 min	Sicherung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen diskutieren diese Fragestellung nochmals in kleinen Gruppen und erarbeiten eine Kampagne für jüngere Schüler*innen, die ihnen das Thema "Privatsphäre in Sozialen Netzwerken" näherbringt.

Unterrichtsform

Gruppenarbeit

Unterrichtsabschnitt

45 min	Erweiterung 2

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Arbeitsanweisung:

An einigen Stellen gab es widersprüchliche Informationen, von denen Ihr eine eliminiert habt.

Diskutiert Euer Vorgehen und erklärt, wieso dies im Kontext von Fake News relevant ist.

Erwartete Antworten / Hinweise:

Hier geht es darum zu erkennen, dass Fake News auf Entscheidungen derer basieren, die sie verbreiten.

Unterrichtsform

Gruppenarbeit

Unterrichtsabschnitt

45 min	Erweiterung 3

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Arbeitsanweisung:

Die Informationen, die das System Orwell markiert, basieren auf einer Künstlichen Intelligenz (KI).

Diskutiert vor dem Hintergrund des Spiels, welche Vor- und Nachteile KI für die Gesellschaft haben kann und wo ihre Grenzen sind.

Erwartete Antworten / Hinweise:

Hier bietet sich ein Anknüpfungspunkt für das Thema KI, da Orwell genau das ist.

Doch wird hier auch klar, dass Orwell Hilfe bei bewertenden und moralischen Entscheidungen braucht.

Unterrichtsform

Gruppenarbeit

Unterrichtsabschnitt

	Exkurs

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Auseinandersetzung mit dem Roman 1984

Stephanie Wössner, CC-BY-SA 4.0