GAMES
im Unterricht

Leons Identität



Leons Identität ist ein First Person Point-and-Click-Adventure, welches vom schleichenden Abdriften eines Jugendlichen in die radikale Szene der Neuen Rechten und seinem rätselhaften Verschwinden handelt. Im Spiel schlüpft man in die Rolle von Leons kleinem Bruder Jonas, der in Leons Zimmer nach Hinweisen für sein Verschwinden sucht. Man lernt Leon durch verschiedene Erinnerungen kennen und erfährt, welche Ereignisse zu seinem Wandel geführt haben. Das Ende des Spiels ist offen.

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

Gemeinschaftskunde (GK)

5 Unterrichtstunde(n)
Je nachdem, wie intensiv sich mit den Inhalten auseinandergesetzt wird, kann mehr bzw. weniger Zeit in Anspruch genommen werden.

Grundlegende Idee der Unterrichtseinheit

In dem Spiel *Leons Identität* geht es um einen Jungen und dessen Abrutschen in die rechtsradikale Szene. Die Schüler*innen beschäftigen sich während des Spielens mit einer Spurensuche, welche den Weg von Leon in diese Szene widerspiegelt. Die Hinweise, die sich in Leons Zimmer finden lassen, sind Abbilder von Merkmalen und Symbolen der realen rechtsradikalen Bewegung. Im Anschluss an das Spiel recherchieren die Schüler*innen nach den realen Symbolen und Merkmalen der Szene. Der Fokus der Recherche kann in Gruppen aufgeteilt werden, da einige verschiedene Spuren im Spiel zu finden sind. So können sich einzelne Gruppen über die Sprache, Literatur, Musik, Symbolik etc. informieren. Am Ende der Unterrichtseinheit sollten die Schüler*innen die Gefahren, die hinter diesen Symbolen stecken, identifizieren können. Sie werden zu einem bewussten Medienkonsum angehalten.

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

- Demokratiebildung
- Politischer Willensbildungsprozess in Deutschland
- politische Teilhabe
- Kontrolle politischer Herrschaft

Prozessbezogene Kompetenzen

- Analysekompetenz
- Urteilskompetenz
- Informationskompetenz
- Medienkompetenz

Leitperspektiven

- Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE)
- Medienbildung (MB)

Vorbereitung

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

Vorraussetzungen

Räumliche Ansprüche

Für Jede*n Spieler*in sollte ein Gerät zur Verfügung stehen, um „Leons Identität“ zu spielen. Es kann auch in Partnerarbeit gespielt werden. Hinweis: Schüler*innen der Sek I und Sek II können ggf. das Spiel auf ihren Laptops oder Tablets spielen. BYOD ("Bring Your Own Device") kann eine Option für höhere Klassenstufen sein.

Personelle Unterstützung

Ja

Unterrichtsabschnitt

25 min	Einstieg

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Wie siehst du das? Was gibt es für Vorurteile?

Zu Beginn der Unterrichtseinheit werden den Schüler*innen Bilder und Zeitungsartikel zum Thema Rechtsradikalismus gezeigt. Die Schüler*innen beschreiben, was sie auf den Bildern sehen und können eventuell den Bezug zur rechtsradikalen Szene ziehen.

Die Lehrkraft stellt anschließend Impulsfragen an die Schüler*innen: Rechtsextreme Einstellungen gehen mit Vorurteilen einher. Gibt es Vorurteile in der eigenen Klasse bzw. Schule? Welche Einstellungen haben die „Deutschen“ gegenüber Minderheiten wie Muslimen, Juden und Migranten? Was sind die Ursachen von Vorurteilen?

Diese Überlegungen werden erst in Einzelgruppen und dann gemeinsam in der gesamten Klasse gesammelt. Eine Mindmap könnte an der Tafel die Beiträge der Kinder festhalten. So können die Schüler*innen ihr Vorwissen und ihre Vorerfahrungen in das Unterrichtsgeschehen einbringen.

Unterrichtsform

Gruppenarbeit, Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Bilder und Zeitungsartikel

Beispiel: https://www.stuttgarter-nachrichten.de/thema/Rechtsradikale

Unterrichtsabschnitt

20 min	Überleitung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Was bedeutet „rechtsextrem“?

Der Rechtsextremismus ist kein einheitlich definierbares Phänomen. In dieser Phase tauchen die Schüler*innen langsam in das komplexe Themenfeld des Rechtsextremismus ein. Dabei werden die Fragen beantwortet: Wie kann man Rechtsextremismus definieren? Welche Elemente umfasst der Rechtsextremismus? Was sind typisch rechtsextreme Verhaltensweisen und Einstellungen?

Den Schüler*innen wird in dieser Phase ein erster Input zu diesem sensiblen Thema gegeben. Sie bekommen erste Sachinformationen, die für eine weitere Auseinandersetzung mit dieser Thematik helfen können. Der Input kann durch einen passenden Dokumentationsbeitrag, Lehrer- oder Schülervortrag stattfinden.

Unterrichtsform

Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Beispiel: https://www.zdf.de/doku-wissen/gefahr-von-rechts-102.html

Unterrichtsabschnitt

45 min	Erarbeitung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Nun wird den Schüler*innen Zeit eingeräumt, sich mit dem Spiel „Leons Identität“ auseinanderzusetzen. Die Schüler*innen versetzen sich während des Spielens in die Rolle von Jonas und suchen nach Spuren, wie Leon in die rechtsradikale Szene abgerutscht ist. Diese Spuren sollen notiert werden. Möglicher Arbeitsauftrag während der Spielzeit:

-Welche Symbole findest du, die auf die extremistische Szene verweisen?

-Welche Merkmale erkennst du in Leons Zimmer?

-Wie ist Leon in die Szene abgerutscht?

Unterrichtsform

Einzel- oder Partnerarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

internetfähige Geräte zum Spielen von „Leons Identität“, Schulhefte für Mitschriebe

Unterrichtsabschnitt

30 min	Sicherung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Ergebnisse des Spiels werden gesammelt. Die Schüler*innen berichten von ihren Erfahrungen und Eindrücken während des Spielens. Sie sollen nun die Frage beantworten: Wie kommt es zu Rechtsextremismus?

Alle Merkmale/Erklärungsansätze werden als Tafelbild gesammelt.

Unterrichtsform

Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Mitschriebe der Schüler*innen, Tafel

Unterrichtsabschnitt

45 min	Erarbeitung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Spuren, welche Jonas in Leons Zimmer aufdeckt, beziehen sich auf wirkliche Symbole, Magazine und Veranstaltung der Extremisten des Landes. Die Schüler*innen bekommen nun den Forschungsauftrag, die realen Symbole und Merkmale zu recherchieren. Hierzu werden von den Schüler*innen Plakate gestaltet.

Die Gruppen können sich spezifisch mit einem Merkmal auseinandersetzen, sodass jedes detailliert betrachtet wird (Literatur, Zeitschrift, Musik, Chatverläufe, Sprache, Organisation, soziale Medien, Veranstaltungen, Symbolik).

Unterrichtsform

Gruppenarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Plakate, internetfähige Geräte zur Recherche

Material: https://leon.nrw.de/realitaetsabgleich.html

Unterrichtsabschnitt

30 min	Präsentation

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Nun stellt jede Gruppe ihre Ergebnisse vor. Der Rest der Klasse stellt gegebenenfalls Rückfragen. Die Plakate werden im Klassenzimmer aufgehängt.

Unterrichtsform

Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Plakate der Gruppen

Unterrichtsabschnitt

20 min	Sicherung und Reflexion

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Zum Abschluss sollte eine Reflexionsrunde stattfinden. Mögliche Impulsfragen:

-Was habt ihr über Extremismus gelernt und was sind Anzeichen dafür?

-Was können wir als Klasse und als Schule tun, dass keinem*r Schüler*in dasselbe wie Leon passiert?

Jede*r Schüler*in schreibt einen Stichpunkt hierzu an die Tafel. Dieses Tafelbild kann von den Schüler*innen in ihre Schulhefte übertragen werden.

Unterrichtsform

Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Tafel, Schulhefte

LaurenSchulz, CC-BY-SA 4.0