

You have been recruited! *Orwell: Keeping an Eye On You (Season 1)*

Stundenverlauf

Vorbereitung: Für den Kauf und das Spielen des Spiels ist ein Steam-Account nötig. Es muss geklärt werden, wie das Spiel angeschafft wird. Ist kein Budget vorhanden, kann man die kostenlose Testversion zwar nutzen, jedoch hat sie weit weniger Aussagekraft. Soll in der Schule gespielt werden, muss ein PC-Raum reserviert werden. Im Idealfall haben alle Schüler*innen einen PC. Empfehlenswert ist jedoch, das Spielen in die Hausaufgaben zu legen.

Hinweis: Das Spiel kann auch im Offline-Modus von Steam gespielt werden.

| Phase | Arbeitsanweisung | Dauer | Kompetenz | Arbeitsform | Erwartete Antworten/ Hinweise | Material |
|-------------------------------------|---|---|---|--|--|---|
| Spiele | <p>Variante 1: Spielt die erste Staffel von Orwell. Macht Screenshots an wichtigen Stellen.</p> <p>Variante 2: Spielt die erste Staffel von Orwell und notiert Euch, welche Informationen Ihr weitergegeben habt und welche nicht.</p> <p>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.</p> | <p>5-8 Zeit- stunden</p> <p>+ 4h Produk- tion</p> | <p>Lesen (Englisch), Entscheidungen treffen</p> <p>Bei Variante 3: + Sprechen, Medienprodukti- on</p> | <p>Einzelarbeit</p> | <p>Die Schüler*innen sollen hier bewusst ohne große Erklärungen ins Spiel geschickt werden, damit sie sich auf das Gedankenexperiment einlassen.</p> <p>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.</p> <p>Variante 3 lehnt sich an Let's Play-Videos an.</p> | <p>Steam- Account Steam Client Spiel</p> |
| Diskussion & Analyse | <p>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</p> | <p>2 Schul- stunden</p> | <p>Sprechen (Englisch oder Deutsch) / Reflektieren</p> | <p>Gruppenarbei- t + Plenum</p> | <p>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</p> | <p>Screenshots</p> |

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: Alle Schüler*innen schauen sich drei Let's Play Videos von Mitschüler*innen an und vergleichen sie mit ihren Erfahrungen und Reaktionen. Dann erarbeiten sie eine Stellungnahme, in der sie diesen Vergleich reflektierten und zu einem abschließenden Urteil in Form eines Satzes zum Spiel kommen. Diese Urteile werden sichtbar festgehalten (z.B. auf einem Poster oder in einem Video)

ähnelt Variante 1, jedoch basiert hier das Urteil auf einem Vergleich unterschiedlicher Reaktionen auf das Spiel.

Notizen

Let's Plays

| | | | | | |
|----------------------|---|-------------------------|----------------------------------|--|------------------------------|
| Transfer | Ihr verschickt täglich viele Kurznachrichten, postet Fotos oder markiert Beiträge mit „Gefällt mir“. In „Orwell“ habt Ihr die Erfahrung gemacht, 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*innen, die ihnen das Thema Privatsphäre in Sozialen Netzwerken näherbringt. | 3-4 Schulstunden | Medienkompetenz, Sprechen | Die Kampagnen können rein theoretisch geplant werden oder sie können z.B. in Form von Videobeiträgen, Instagram-Kampagnen o.ä. durchgeführt werden. | |
| Erweiterung 1 | Hier sind einige Zitate. Lest sie, diskutiert ihre Bedeutung und positioniert Euch innerhalb von kleinen Gruppen zu ihnen. Dann | 1 Schulstunde | Sprechen | Die Stellungnahme kann schriftlich erfolgen, besser ist es jedoch, sie mündlich – im Plenum oder per Video – | Zitate → Material |

| | | | | |
|----------------------|--|----------------------|----------------------------------|---|
| | wählen alle Schüler*innen für sich ein Zitat aus, zu dem sie eine Stellungnahme aus Sicht einer der Figuren des Spiels abgeben. | | | geben zu lassen. Dabei ist es wichtig, dass die Schüler*innen zuerst sagen, aus Sicht welcher Person sie sprechen. |
| Erweiterung 2 | 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. | 1 Schulstunde | Medienkompetenz, Sprechen | Hier geht es darum zu erkennen, dass Fake News auf den Entscheidungen derer basieren, die sie verbreiten. |
| Erweiterung 3 | 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. | 1 Schulstunde | Medienkompetenz, Sprechen | 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. |
| Exkurs | Auseinandersetzung mit dem Roman 1984 | | | |