

Gruppe Mediendidaktik: Fertiger Prototyp

Thomas ERNST, Christoph GRUBER, Dominic PREE & Stephanie RICKL

Definition unseres Projekts

- Videospiel-Ethik am Beispiel von „Papers, Please“ unter Berücksichtigung einer sensiblen Aufbereitung für den fächerübergreifenden Unterricht
- Für die Unterrichtsfächer: Geschichte, Ethik, Religion, Digitale Bildung,
 - Lehrplanbezug UF Geschichte & Politische Bildung (8. Klasse / 7. Semester): Europäische Integrationsbestrebungen und Globalisierungsprozesse - Chancen und Konfliktpotenziale
 - Lehrplanbezug UF Ethik (7. Klasse / 6. Semester): Das Fremde, interkulturelle Erfahrungen, Diversität

Definition der Zielgruppe

- Lehrpersonen der Unterrichtsfächer Geschichte & Politische Bildung und Ethik
- Möglichkeit des fächerübergreifenden Unterrichts
- AHS-Oberstufe: 11. & 12. Schulstufe
- Schüler:innen mit Migrationshintergrund / Schüler:innen in einem heterogenen Klassenverband

Beschreibung des Problems

- Digitale Bildung kommt in Unterrichtssituationen oft zu kurz, da Lehrpersonen nicht wissen, wie sie digitale Tools gewinnbringend in ihren Unterricht integrieren können.
- Der Einsatz von Videospielen im Unterricht findet leider immer noch sehr selten statt.
- Der Mehrwert von Videospielen im Kontext der inklusiven Bildung wird nicht erkannt.
- Den lebensweltlichen Erfahrungen von Schüler:innen mit Migrationshintergrund kommt im Regelunterricht keine oder nur eine untergeordnete Rolle zu.

Mögliche Schwierigkeiten & Problemlösungen

- Faktor Finanzielles: Das Spiel kostet Geld.
 - ➔ Lösungen für das finanzielle Problem:
 - Anschaffung des Videospieles durch die Schule & muss auf Schulcomputern installiert werden → Kauf des Spiels ist nur 1x notwendig
- Faktor Technik: Vorhandensein von ausreichend technischen Geräten ist nicht selbstverständlich.

- ➔ Lösungen für den Faktor Technik:
 - Spiel ist auch auf dem Handy erhältlich und spielbar
 - Planung der Lehrperson ist hierfür notwendig → sollten zu wenige Schulcomputer vorhanden sein, kann die Spielphase auch in Partnerarbeit erledigt werden
 - Im äußersten Notfall kann das Spiel im Plenum auf dem PC der Lehrperson gespielt werden und über den Beamer mit der Klasse geteilt werden

- Faktor Sensibilität: Bei dem Spiel „Papers, Please“ wird ein sensibles Thema aufgegriffen, weshalb das Unterrichtskonzept womöglich nicht für jede Klasse geeignet ist. Als Lehrperson muss man daher individuell und klassenabhängig entscheiden (vor allem in Hinblick auf die einzelnen Biografien der Schüler:innen).
 - ➔ Lösungen für den Faktor Sensibilität:
 - Im Vorhinein ausreichend überlegen: Eignet sich die Klasse dafür? Welchen Background (auch in Hinblick auf Flucht- und Migrationserfahrungen) haben die Schülerinnen und Schüler? Herrschen eventuelle Traumata?
 - Ausdrückliche Triggerwarnung aussprechen!
 - Alternative Bearbeitungsmöglichkeit / Arbeitsaufträge anbieten
 - Raum dafür geben, sich (wenn notwendig) eine Auszeit zu nehmen
 - Differenzierbarkeit der Aufgaben → beim Arbeitsblatt kann Teil 2 bei vorbelasteten Schülerinnen und Schülern weggelassen werden & kann alternativ von der Lehrperson angeleitet werden, damit die Schülerinnen und Schüler diese Aufgabenstellungen nicht alleine bewältigen müssen

- Faktor Frustration: Durch die unterschiedliche Spieldauer der Schülerinnen und Schüler und der Möglichkeit des vorzeitigen Verlierens kann Frustration bei den Lernenden entstehen. Dadurch besteht auch die Möglichkeit, dass einige Schülerinnen und Schüler wichtige Inhalte, die in den Folgestunden thematisiert werden, nicht gesehen / gespielt haben.
 - ➔ Lösungen für den Faktor Frustration:
 - Gute Möglichkeit, dass die Schülerinnen und Schüler an ihrer eigenen Frustrationsgrenze arbeiten können
 - Spielzeit kann spontan von der Lehrperson angepasst werden, um die Frustration zu vermeiden
 - Die Lehrperson muss die Schülerinnen und Schüler ohnehin mental begleiten und unterstützen & sollte rechtzeitig eingreifen können, bevor die Frustrationsgrenze zu weit überschritten wird

Unsere Ziele

- Die Entwicklung eines Unterrichtskonzepts zu dem Computerspiel „Papers, Please“ für den fächerübergreifenden Unterricht.
- Die Gestaltung von Begleitmaterialien für Lehrpersonen und Schüler:innen zur Unterstützung des Unterrichts.
- Die Erstellung eines didaktischen Leitfadens zur Umsetzung im Unterricht.

Unsere Lehr- und Lernziele

- Die Schüler:innen sollen die Umgebung des Spiels genau beobachten und diese beschreiben können.
- Das Leseverständnis wird laufend gefördert.
- Die Schüler:innen lernen ein neues digitales Medium kennen und können nach Abschließen des Projekts damit umgehen.
- Die Schüler:innen erweitern ihre Reflexionskompetenz und üben, ihr eigenes Denken und Handeln mit den Themen des Videospieles in Zusammenhang zu bringen.

Vorbereitung in den vorhergegangenen Stunden

- Erarbeiten von historischem Hintergrundwissen: Teilung Deutschlands in die BRD und DDR.
- Besprechung und Definition wesentlicher Begriffe rund um das Überthema „Inklusive Gesellschaft“ → Inklusion, interkulturelle Erfahrungen, Fremdheit, Menschenrechte, Asyl
- Grundsätze des Arbeitens mit digitalen Tools, insbesondere mit Videospiele.

Geforderte Kompetenzen

- Historische Orientierungskompetenz
- Historische Fragekompetenz
- Historische Sachkompetenz
- Politische Urteilskompetenz
- Politische Handlungskompetenz
- Politikbezogene Methodenkompetenz

Begleitmaterial

- Arbeitsblatt¹
- Empathy Map nach Gregor Cresnar

¹ Inspiriert von einem Projekt zum Videospiele „North“, adaptiert, online unter <https://wiki.univie.ac.at/pages/viewpage.action?pageId=222003967> (Zugriff, am 21. Jänner 2024).

Planungsmatrix: Projektvormittag → Dauer 4 Schulstunden

Zeit (min)	Lernabschnitt	Sozialform / Material / Methoden
Teil 1		
20	<p>Einstieg in die Unterrichtsstunde</p> <p>(1) Brainstorming zum Thema „Migration“ mittels der Plattform mentimeter</p> <p>(2) Anschließend notieren alle SuS eine Frage zum Thema Migration auf einem Post-It → diese Post-It's werden anschließend thematisch an der Tafel geordnet</p> <p>(3) Anschauen des Videos zum Thema „Europas Migrationspolitik“, URL: https://youtu.be/pb4NXDg4n3Q?si=jC1X23Lai2owUfKD</p>	<p>Plenum</p> <p>Mentimeter</p> <p>Einzelarbeit, Post-It's, Tafel</p> <p>Video (Computer + Beamer)</p>
40	<p>Erarbeitungsphase 1</p> <p>(1) Kurze Inputphase zum Video.</p> <p>(2) Klasse wird in 2 Gruppen geteilt (Gruppe Pro & Gruppe Kontra für Einwanderung). Jede Gruppe bereitet 5 Argumente für ihren Standpunkt vor, welche dann abwechselnd nacheinander im Plenum vorgetragen und argumentiert werden. (Erläuterung: Schüler*innen müssen nicht für/gegen Migration an sich sein, sondern sich in einen konkreten Standpunkt hineinversetzen und aus dieser Perspektive argumentieren)</p> <p>(3) Blick auf die österreichische Politik: Wer entscheidet darüber, ob jemand in unser Land einwandern darf? - kurze Theoriesequenz</p>	<p>Plenum, Lehrer*innenvortrag</p> <p>Gruppenarbeit, Argumentation und Diskussion im Plenum</p> <p>Plenum, Lehrer*innenvortrag</p>
Teil 2		
15	<p>Erarbeitungsphase 2</p> <p>Überleitung zum Videospiel „Papers, Please“ & Vorstellung des Spielinhaltes</p> <p>Festlegen der Regeln zum Spielen des Videospiels und Vorstellung / Erklärung der zu bearbeitenden Arbeitsaufträge.</p>	<p>Plenum, Lehrer*innenvortrag</p> <p>Arbeitsblatt</p>
30	<p>Erarbeitungsphase 3</p> <p>Spielen des Videospiels</p>	<p>Einzelarbeit, Videospiel „Papers, Please“</p>

15	Bearbeiten der restlichen Arbeitsaufträge Optional: Teil 2 des Arbeitsblatts kann in einer Klasse mit intensiven Erfahrungen / Traumata in Bezug auf das Thema Flucht und Migration ausgelassen oder gemeinsam mit der Lehrperson erarbeitet werden!	Arbeitsblatt
Teil 3		
60	<p>Reflexionsphase</p> <p>Besprechung der verschiedenen Spielerfahrungen und intensive Nachbesprechung der Arbeitsaufträge.</p> <p>Arbeiten mit der Empathy-Map aus einer bestimmten Perspektive, um die Spielerfahrungen nochmal zu verinnerlichen.</p> <p>Zurückkommen zu den Post-It's und Klärung der offenen Fragen.</p>	<p>Plenum</p> <p>Einzelarbeit</p>

In den folgenden Unterrichtsstunden:

- Übertragung der Inhalte des Videospiele auf die Themen und Definitionen der Begriffe Inklusion, Migration, Asyl, Fremdheit und Menschenrechte.
- In Verbindung setzen mit dem historischen Hintergrundwissen.
- Bezugnahme auf aktuelle Konfliktherde.
- Krieg und Frieden.

ARBEITSBLATT ZUM VIDEOSPIEL „PAPERS, PLEASE“

TEIL 1

Bearbeite folgende Arbeitsaufträge, **während** du das Videospiel „Papers, Please“ spielst!

- 1.) Beschreibe die Szenen in dem Videospiel in Hinblick auf die Farben und die optische Gestaltung des Spiels! Wie fühlst du dich dadurch? Welche Stimmung wird vermittelt?
- 2.) Versetze dich in die Rolle deines Spielcharakters! Erläutere, wie sich dein Charakter womöglich fühlen könnte.
- 3.) Beschreibe, wie andere Figuren, die dir in dem Spiel begegnen, auf dich wirken! Welche Gefühle lösen sie in dir aus? Wirken sie sympathisch, bedrohlich, ... auf dich?

TEIL 2

Bearbeite folgende Arbeitsaufträge, **nachdem** du das Videospiel „Papers, Please“ gespielt hast!

4.) Erläutere, wie es dir, während dem Spielen rückblickend gegangen ist. Wie hast du dich gefühlt?

Was hat dir gefallen? (+)

Was weniger? (-)

5.) Versetze dich in deinen Spielcharakter hinein und schreibe einen Brief an deine Schwester, die in einem anderen Land lebt! Schreibe über deine Gedanken, Emotionen, Sorgen und Ängste! Schreibe zwischen 80 und 100 Wörter!

6.) Vergleiche, wie sich deine Spielweise nach erstmaligem/mehrmaligem Anspielen verändert hat. Wie wirkt sich das auf deine Wahrnehmung des Videospieles aus?

7.) Erkläre, wie man in dem Spiel zu Asyl gelangen kann und welche Auflagen bestehen. Welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede gibt es zwischen dem Spiel und der Situation in Österreich?

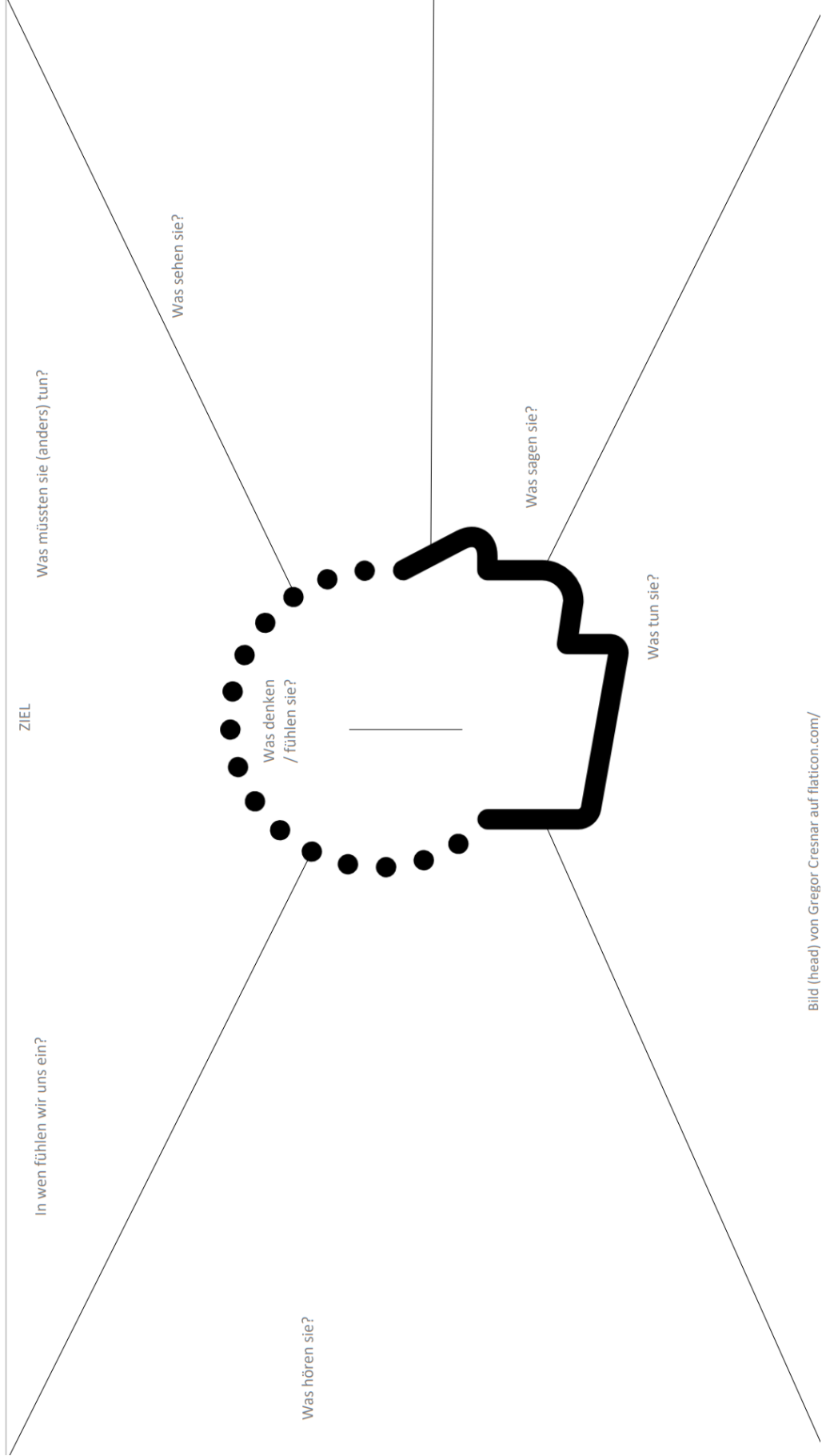


Bild (head) von Gregor Cresnar auf flaticon.com/