

Lehrplanbezug der Einheit im Fach Politik

Entwicklung von Handlungsstrategien gegen Extremismus mit dem Spiel ‚Leons Identität‘

Didaktische/Methodische Hinweise (Ausgangspunkt Realschule/ Gymnasium)

Im Politikunterricht der Jahrgangsstufe 8 sollen Schülerinnen und Schüler (im Folgenden als SuS bezeichnet) Grundlagen des demokratisch-pluralistischen Rechtsstaats darstellen. Zudem sollen die SuS die Zielsetzungen extremistischer und fremdenfeindlicher Gruppierungen erläutern und beurteilen können. In diesem Zusammenhang sollen sie auch aktuelle und auf ihre Altersgruppe bezogene extreme Positionen innerhalb des gesellschaftlichen Diskurses darstellen und darauf aufbauend Abwehrmöglichkeiten des Staates, aber auch des politisch mündigen Individuums erläutern beziehungsweise selbst entwickeln.

Zielsetzung der vorliegenden kurzen Unterrichtsreihe ist dabei die reflektierte Auseinandersetzung mit dem organisatorischen Aufbau und den inhaltlichen Schwerpunktthemen der ‚Identitären Bewegung‘ in Deutschland, die seit 2017 versucht, vorzugsweise Jüngere über soziale Medien für ihre rechtsextreme Ziele und Ideologie anzuwerben. Das Computerspiel ‚Leons Identität‘ bietet sich im Rahmen einer vierstündigen Reihe an, um SuS auf eine spielerische Art und Weise mit wesentlichen inhaltlichen Standpunkten und Handlungsstrategien der ‚Identitären Aktion‘ (im Spiel als „Atavistische Aktion“ verfremdet) zu konfrontieren und diese zu diskutieren.

Sachanalyse

‚Leons Identität‘ ist ein Videospiel, das der Gattung des Adventure zugeordnet werden kann. Die mögliche Spieldauer liegt zwischen 60 und 90 Minuten. Der bzw. die Spielende verkörpert aus der Egoperspektive den jüngeren Bruder Leons, Jonas, der versucht herauszufinden, was mit seinem seit einigen Tagen verschwundenen Bruder passiert ist. Die nutzbare Spielwelt ist dabei auf Leons Zimmer beschränkt, in dem der Spieler mit Hilfe von Hinweisen Zusammenhänge zum Verbleib Leons herstellen muss. Die Interaktion mit der Spielwelt bleibt dabei auf einfache Informationsrecherche (durch einen Mausklick auf anvisierte Objekte) und die Kombination einfacher Informationen und Zusammenhänge (z. B. die Recherche eines Passworts oder eines Musters zum Entsperren eines Smartphones) beschränkt. Jonas ist dem Spieler als Ich-Erzähler präsent, indem er gefundene Gegenstände kommentiert und teilweise auch Hinweise zur Lösung der Frage, was mit Leon passiert sein könnte, gibt. Zum Ende des Spiels gibt es einen Dialog zwischen Jonas und Leon, der dem Spieler die Möglichkeit bietet, auf Grundlage seiner recherchierten Informationen Leon davon zu überzeugen, von seinem Vorhaben abzusehen. Hier besteht auch die Möglichkeit des Scheiterns, wenn der Spieler nicht genug Hinweise gesammelt hat.

Bezug zu den Aufgaben und Zielen des Politikunterrichts

Die Einheit nimmt insbesondere Bezug auf folgende, im Kernlehrplan formulierten Ziele:

- Das Fach Politik soll dazu beitragen, dass die Lernenden sich mit gesellschaftlichen Strukturen auseinandersetzen. Hier gehört auch die Auseinandersetzung mit „relevanten Probleme[n] und Gegebenheiten“¹ sowie die Fähigkeit, „das Handeln von Individuen und Gruppen unter

¹ Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein-Westfalen (Hrsg.): Kernlehrplan Politik für die Realschule in Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf 2011 (im Folgenden zitiert als: KLP Politik RS), S. 9.

Berücksichtigung der dahinterliegenden Wertvorstellungen verstehen und beurteilen zu können.“²

- Darüber hinaus ist die Befähigung der SuS zu einem selbstbestimmten und mündigen Leben als Bürgerinnen und Bürger eines der übergeordneten Ziele des Politikunterrichts. In diesem Zusammenhang sollen die Lernenden auch aus gesellschaftlicher Sicht handlungsfähig sein, um bestehende Formen der pluralistischen Demokratie und die heterogene Struktur einer immer stärker multikulturell geprägten Gesellschaft positiv zu prägen und in dieser mit den anderen Bürgerinnen und Bürgern ein selbstbestimmtes, freiheitlich und demokratisch geprägtes Leben führen zu können.³
- Die SuS sollen darüber hinaus „Ursachen und Erscheinungsformen“ des politischen Extremismus und darauf aufbauend Abwehrmöglichkeiten erläutern können.⁴

→ Die Unterrichtsreihe (UR) geht davon aus, dass ein Videospiel wie ‚Leons Identität‘ hinsichtlich seiner Verwendbarkeit mit einem literarischen Text, z. B. einer Kurzgeschichte oder einem Roman, vergleichbar ist. Dabei soll hier nicht aus einer literaturwissenschaftlichen Perspektive Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen dem Medium Literatur und dem Medium Videospiel erörtert werden. Vielmehr soll die vorliegende UR zeigen, wie ein Videospiel im Fach Politik als Material oder Quelle im Unterricht eingesetzt werden kann und welche Potentiale entsprechende Videospiele (auch über die Möglichkeiten, die das Medium Literatur bietet, hinaus) im Unterricht bei den SuS entfalten können.

Bezug zu den Kompetenzen

Hinsichtlich der zu erwartenden Kompetenzen der Jahrgangsstufe 8 kann die UR einen Beitrag zum Ausbau folgender genannten Kompetenzen leisten:

Für die Schulform **Gymnasium**:

- **Sachkompetenz:**
 - Die SuS erläutern Ursachen und Erscheinungsformen sowie Abwehrmöglichkeiten im Bereich des politischen Extremismus und der Fremdenfeindlichkeit.⁵
- **Methodenkompetenz:**
 - Die SuS nutzen verschiedene Visualisierungs- und Präsentationstechniken -auch unter Zuhilfenahme neuer Medien – sinnvoll.⁶
 - Die SuS präsentieren Ergebnisse von Lernvorhaben und Projekten zielgruppenorientiert und strukturiert - ggf. auch im öffentlichen Rahmen.⁷
- **Urteilskompetenz:**
 - Die SuS entwickeln unter Rückgriff auf selbstständiges, methodenbewusstes und begründetes Argumentieren einen rationalen Standpunkt bzw. eine rationale Position,

² KLP Politik RS, S. 9.

³ Vgl. KLP Politik RS, S. 9.

⁴ Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein-Westfalen (Hrsg.): Kernlehrplan Politik/Wirtschaft für das Gymnasium – Sekundarstufe I (G8) in Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf 2007 (im Folgenden zitiert als: KLP Politik GY), S. 28.

⁵ KLP Politik GY, S. 28.

⁶ KLP Politik GY, S. 29.

⁷ KLP Politik GY, S. 29.

- wählen Handlungsalternativen in politischen Entscheidungssituationen und legen den Verantwortungsgehalt der getroffenen Entscheidung dar.⁸
- Die SuS prüfen benutzte Kriterien und Sachverhalte durch neue Informationen und Gesichtspunkte, erweitern Detailurteile zu einem Gesamturteil und reflektieren den gesamten Prozess der Urteilsbildung.⁹
- **Handlungskompetenz:**
 - Die SuS erstellen Medienprodukte (z. B. Leserbriefe, Plakate, computergestützte Präsentationen, Fotoreihen etc.) zu politischen, wirtschaftlichen und sozialen Sachverhalten und Problemlagen und setzen diese intentional ein.¹⁰

Für die Schulform **Realschule/Gesamtschule**

- **Sachkompetenz:**
 - Die SuS [...] erläutern Abwehrmöglichkeiten im Bereich des politischen Extremismus und der Fremdenfeindlichkeit.¹¹
 - Die SuS beschreiben komplexere gesellschaftliche, politische und ökonomische Prozesse und analysieren diese hinsichtlich ihrer Einflussfaktoren, ihres Verlaufes, ihrer Ergebnisse sowie der handelnden Akteure mit ihren Interessen und Zielsetzungen (SK 3).¹²
- **Methodenkompetenz:**
 - Die SuS analysieren und visualisieren Informationen für die weitere Auseinandersetzung mit ihnen (MK 3).¹³
 - Die SuS präsentieren Ergebnisse von Lernvorhaben und Projekten – auch unter Zuhilfenahme digitaler Medien – strukturiert sowie zielgruppenorientiert (MK 4).¹⁴
 - Die SuS analysieren Konflikte und entwickeln Lösungsstrategien (MK 6).¹⁵
- **Urteilskompetenz:**
 - Die SuS beurteilen [...] die Zielsetzungen extremistischer und fremdenfeindlicher Gruppierungen sowie die daraus resultierenden Auswirkungen und Konsequenzen für den Einzelnen und das System.¹⁶
 - Die SuS bewerten Sachverhalte und benutzte Kriterien vor dem Hintergrund neuer Informationen und Gesichtspunkte, erweitern Detailurteile zu einem Gesamturteil und reflektieren den gesamten Prozess der Urteilsbildung (UK 4).¹⁷
- **Handlungskompetenz:**
 - Die SuS präsentieren im unterrichtlichen oder außerunterrichtlichen Rahmen (Medien-) Produkte (u. a. computergestützte Präsentation) zu gesellschaftlichen, politischen und ökonomischen Sachverhalten und Problemlagen (HK 1).¹⁸
 - Die SuS simulieren didaktisch oder persönlich relevante Konflikte und entwickeln gemeinsam Lösungswege (HK 4).¹⁹

⁸ KLP Politik GY, S. 29 f..

⁹ KLP Politik GY, S. 30.

¹⁰ KLP Politik GY, S. 30.

¹¹ KLP Politik RS, S. 24.

¹² KLP Politik RS, S. 21.

¹³ KLP Politik RS, S. 22.

¹⁴ KLP Politik RS, S. 22.

¹⁵ KLP Politik RS, S. 22.

¹⁶ KLP Politik RS, S. 25.

¹⁷ KLP Politik RS, S. 22.

¹⁸ KLP Politik RS, S. 22.

¹⁹ KLP Politik RS, S. 23.

Methodische Hinweise

Die Lehr- und Lernmaterialien sind sowohl für den Präsenz- als auch für den Distanzunterricht geeignet. Die SuS sollten aber im Idealfall an einem PC gemeinsam an den Aufgaben arbeiten können, da die UR über große Teile hinweg die Arbeitsform der Partnerarbeit vorsieht. Spielen und Ausfüllen der Ermittlungsmappe lassen sich innerhalb der vier Stunden nur gewährleisten, wenn diese beiden Aufgaben im Wechsel und arbeitsteilig durchgeführt werden. Nach der einleitenden Stunde sollten die SuS weitgehend autark arbeiten können; die Lehrkräfte sollten nur eingreifen oder unterstützen, wenn es unüberbrückbare soziale Probleme oder massive inhaltliche Verständnisschwierigkeiten gibt. Am Ende der ‚Ermittlungsphase‘ (ab Mitte der dritten Stunde) sollten die Mindmap (wie im Vorschlag zu sehen) von der Lehrkraft vorbereitet sein. Die Materialien oder die Software für die Gestaltung der Plakate mit dem Programm für Handlungsstrategien gegen Extremismus sollten zu Beginn der vierten Stunde vorbereitet und die SuS im Umgang mit diesen/dieser geübt sein, da es sonst zu Zeitproblemen im Laufe der vierten Stunde kommen könnte.

Differenzierungsmöglichkeiten

Der Einsatz des Computerspiels ‚Leons Identität‘ bietet folgende Differenzierungsmöglichkeiten:²⁰

- 1) **Inhaltliche Differenzierung:** Das Spiel selbst bietet keine Differenzierungsmöglichkeiten, da es nur einen Lösungsweg gibt und das Spiel sich durch ein stark lineares Gameplay auszeichnet. Da aber eh an einem internetfähigen PC (oder Tablet) gearbeitet wird, können leistungsstärkere SuS einen zusätzlichen Rechercheauftrag zum realen Pendant der ‚Atavistischen Aktion‘, der ‚Identitären Aktion‘, erhalten. Das mit Hilfe dieser Recherche erworbene Wissen kann dann ggf. in der Mindmap in einem Extrazweig eingearbeitet und auch für die Erstellung der Plakate in der vierten und letzten Stunde der UR genutzt werden.
- 2) **Unterstützung durch die anwesenden Lehrkräfte (oder durch Hinweiskarten):** Schwächere SuS, die Probleme beim Finden und Kombinieren der Hinweise haben, können durch mündlich oder schriftlich gegebene Hinweise der Lehrkraft unterstützt werden. Ist absehbar, dass SuS auf jeden Fall Schwierigkeiten mit dem Lösungsweg des Spiels haben werden, können diese Karten auch von den Lehrkräften vor Reihenbeginn gestaltet werden. Diese Karten können z. B. Tipps und Tricks zu bestimmten Stellen im Spiel enthalten, die für die SuS allein nicht lösbar sein könnten (z. B. immer dort, wenn es darum geht, bestimmte Informationen miteinander zu kombinieren, um im Spiel fortzuschreiten).

²⁰ Für Förderschulen werden individuelle Differenzierungsmaßnahmen getroffen und die Niveaustufe festgelegt.