

Sekundarstufe I/Gymnasium – Wirtschaft-Politik, Klasse 7

Inhaltsfeld 2: Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie

Die Schülerinnen und Schüler ...

- benennen Formen, Chancen und Grenzen zivilgesellschaftlicher Partizipation (SK)
- erläutern die Bedeutung medialer Einflüsse auf den Willensbildungsprozess (SK)
- diskutieren Chancen und Risiken digitaler Medien im Hinblick auf den politischen Willensbildungsprozess (UK)

Inhaltsfeld 4: Identität und Lebensgestaltung

Die Schülerinnen und Schüler ...

- erklären den Einfluss sozialer Erwartungen auf die Identitätsbildung von Jugendlichen (SK)
- beschreiben den Wandel der Wertorientierungen von Jugendlichen (SK)
- beschreiben Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Werten, Normen und Gesetzen (SK)
- beurteilen die Bedeutung digitaler Medien für die Identitätsbildung von Jugendlichen (UK)
- diskutieren unterschiedliche Maßnahmen zur Bekämpfung von Jugendkriminalität sowie Cybergewalt und -kriminalität (UK)
- beurteilen die Bedeutung sozialen Engagements für die Identitätsbildung und für die Gesellschaft (UK)

Sekundarstufe I/Gesamtschule – Gesellschaftslehre, Klasse 7 (fächerintegriert)

Inhaltsfeld 5: Individuum und Gesellschaft

Die Schülerinnen und Schüler ...

- erklären den Einfluss sozialer Erwartungen auf die Identitätsbildung von Jugendlichen (SK)
- beschreiben die Vielfalt der Wertorientierungen von Jugendlichen (SK)
- beurteilen die Herausforderungen und Chancen einer vielfältigen Gesellschaft (Diversität) (UK)
- beurteilen die Bedeutung sozialen Engagements für die Identitätsbildung und für die Gesellschaft (UK)
- diskutieren unterschiedliche Maßnahmen zur Bekämpfung von Jugendkriminalität sowie Cybergewalt und -kriminalität (UK)

Stundenthema: Hidden Codes – Episode 3: Vorstellungen, Stereotype und Darstellungen des Islam

Stunde 1+2

Minimalziel: Die Schülerinnen und Schüler ...

- setzen sich anhand des Spiels „Hidden Codes“ mit Aspekten muslimischen Lebens sowie unterschiedlichen – auch radikalen – Auslegungsformen auseinander.

Maximalziel: Die Schülerinnen und Schüler ...

- reflektieren Darstellungsformen muslimischer Lebensweisen in Deutschland im kritischen Abgleich mit stereotypen Vorannahmen.

Zeit	Phase	Geplanter Stundenverlauf	Sozialformen	Medien	Didaktischer Kommentar
10 min	Einstieg und Vorstellungen entwickeln	<p>Die SuS betrachten die Bildercollage zu gläubigen Menschen und Symbolen des Glaubens (Folie 2) und beschreiben ihre Eindrücke.</p> <p>Impuls der L: „Welche Vorstellungen habt ihr zu religiösen Menschen?“ – Die SuS sammeln. L hält Ideen der SuS auf der Präsentation fest (Folie 3).</p> <p>Überleitung der L: „Heute und in den folgenden Stunden wollen wir uns mit einer Religion und den mit ihr verbundenen Vorurteilen beschäftigen – dem Islam.“</p> <p>Impuls der L: „Was wisst ihr bereits über den Islam?“ – Die SuS sammeln. L differenziert die Antworten der SuS in „Wissen“ und „Vorurteile“ und hält diese in der Tabelle auf der Präsentation fest (Folie 4).</p>	Plenum	<p>PPP-Folie 2</p> <p>PPP-Folie 3</p> <p>PPP-Folie 4</p>	<p>Zur Aktivierung von Vorwissen und persönlichen Bezügen zum Thema Glauben betrachten die SuS den Bildimpuls und äußern sich.</p> <p>L verdeutlicht Unterschiede zwischen Wissen und Vorurteilen über den Islam durch die Zuteilung der SuS-Antworten in verschiedene Spalten der Tabelle.</p>

10 min	Optionale Erweiterung	Die SuS sehen das Video von „MrWissen2Go“ zum Thema „Islam erklärt – eine Religion in (fast) fünf Minuten“ an (Folie 5).	Plenum	PPP-Folie 5 (Video)	Sollte das Vorwissen der SuS zum Thema Islam gering sein und das Zeitbudget es ermöglichen, kann zur Information das kurze Video angesehen werden.
15 min	Erarbeitung I	<p>Überleitung der L: „Nicht nur ihr habt Bilder im Kopf, wenn es um den Islam geht – sondern viele andere Menschen auch. Das kann auch verletzend sein. Wir wollen uns heute anhand eines Spiels anschauen, wie der Islam dargestellt wird. Dafür spielen wir das Spiel <i>Hidden Codes</i>.“ (Folie 6)</p> <p>Die SuS werden in Zweier-Teams eingeteilt. Sie spielen das Spiel bis zur Entscheidung, wem geholfen wird, während L vorn für alle sichtbar spielt (Parallelspielung).</p> <p>Arbeitsauftrag (Folie 7): „Spielt <i>Hidden Codes</i> – Episode 3“ in Zweier-Teams, während die Lehrkraft vorn spielt. Legt ein Profil an und macht euch mit der Steuerung vertraut. Spielt nur bis zur Entscheidung, wem ihr helfen werdet.“</p>	Plenum /PA	<p>PPP- Folie 6</p> <p>PPP-Folie 7</p>	<p>Durch die Parallelspielung von L vorn und sichtbar für alle SuS werden diese mit der Steuerung und Spielmechanik vertraut.</p>
30 min	Erarbeitung II	<p>Die Zweierteams ziehen jeweils ein Kärtchen zur Gruppenzuweisung. Sie verfolgen daraufhin den jeweiligen Handlungsstrang im Spiel (Meral und Khadija – Kleidung im Islam / Lukas und Erkam – Islam ≠ Islam / Bahar – Musik im Islam).</p> <p>Sie erhalten das Arbeitsblatt zu „Darstellungen des Islam: Informationen und Stereotype“ (AB 1). Daraufhin spielen sie ihren Handlungsstrang und halten Informationen fest.</p> <p>Arbeitsauftrag (Folie 8): „Spielt <i>Hidden Codes</i> – Episode 3 und findet mit eurem Handlungsstrang mehr über den Islam sowie Vorurteile über die Religion heraus. Haltet eure Notizen in der passenden Tabellenspalte fest.“</p>	Plenum / PA	<p>Gruppenzuweisungskärtchen</p> <p>Informationen und Stereotype (AB 1)</p> <p>PPP-Folie 8</p>	<p>Die Gruppenzuweisung ermöglicht, dass die SuS unterschiedliche Informationen sammeln, die in der Phase der Ergebnissicherung zusammengetragen werden.</p> <p>Differenzierung für G- und M-Niveau: Die Handlungsstränge werden auf dem Arbeitsblatt mithilfe von Leitfragen bearbeitet.</p>

20 min	Ergebnis- sicherung und Vertiefung	<p>Die Gruppen stellen der Reihe nach ihre Erkenntnisse aus dem Spiel vor. Ergebnisse können auf der Präsentation notiert werden (Meral und Khadija: Folie 9, Lukas und Erkam: Folie 11, Bahar: Folie 13).</p> <p>Nach jeder Gruppenvorstellung erfolgt ein Vertiefungsimpuls der L zu den Themen weiblicher Kleidung im Islam (Folie 10), der Minderheit der Uiguren im chinesischen Xinjang (Folie 12) sowie Musik im Islam (Folie 14).</p> <p>Abschließend schneiden sie die Lernkarten zu den drei Aspekten aus und kleben sie an die passende Stelle ihrer Tabelle.</p>	Plenum	<p>PPP-Folien 9, 11, 13</p> <p>PPP-Folien 10, 12, 14</p> <p>Lernkarten</p>	<p>Um die aus spieltechnischen Gründen kurz gehaltenen Wissensbestandteile zu den Themen Kleidung und Musik im Islam sowie zu der Minderheit der Uiguren in China zu erweitern, hält L nach der Ergebnissicherung jeder Gruppe einen kurzen Impulsvortrag zu den jeweiligen Aspekten. Mögliche Anhaltspunkte dafür finden sich im Infokasten (s.u.).</p> <p>Die Lernkarten dienen der Sicherung des Vertiefungsimpulses von L.</p>
10 min	Reflexion	<p>Die SuS sehen gemeinsam das Video an, wie das Spiel ausgegangen ist (Folie 15).</p> <p>Reflexionsimpuls der L (Folie 16): „Wie haben sich eure Vorstellungen verändert?“ Die SuS sammeln, I notiert. Optional kann Bezug genommen werden auf die Tabelle zu Wissen und Vorstellungen vom Stundenbeginn (Folie 4).</p>	Plenum	<p>PPP-Folie 15</p> <p>PPP-Folien 16, 4</p>	<p>Zum Abgleich mit Vorwissensbeständen und der Bewusstwerdung über den Wissenszuwachs vergleichen die SuS ihre Annahmen vom Beginn der Stunde mit den hinzugewonnenen Erkenntnissen.</p>

Vertiefungsimpulse

Im Anschluss an die Präsentation der Gruppenergebnisse kann die Lehrkraft beispielsweise die untenstehenden Vertiefungsimpulse nutzen, um das Wissen der Schülerinnen und Schüler zu den jeweiligen Themenbereichen zu erweitern.

Informationen zu Kleidung im Islam

Traditionelle Kleidung in islamischen Ländern ist meist durch lange, weite Gewänder und Kopfbedeckungen geprägt, die sowohl den klimatischen Bedingungen als auch den islamischen Moralvorstellungen entsprechen. Ab dem 19. Jahrhundert führten europäische Modeeinflüsse, industrielle Stoffproduktion und politische Eingriffe zu deutlichen Veränderungen in den Kleidungsgewohnheiten.

Für Frauen gilt, dass Kleidung Arme und Beine vollständig bedecken und locker sein muss, damit die Körperform nicht sichtbar wird. Ein langer Mantel kann dabei Kleidungsstücke verdecken, die den Vorschriften nicht entsprechen, und ein Kopftuch, das mindestens die Schultern bedeckt, ist fester Bestandteil der Kleidung. Auch Männer drücken ihre Frömmigkeit durch äußere Merkmale aus, etwa durch das Tragen eines weißen runden Käppchens, das auf den Propheten zurückgeht, oder durch einen Vollbart. In manchen Ländern wird die Krawatte als westliches Symbol abgelehnt und durch ein Stehkragenhemd ersetzt. Seit dem Aufkommen fundamentalistischer Strömungen ist Kleidung zudem zu einem wichtigen Zeichen religiös-politischer Überzeugungen geworden, insbesondere für muslimische Frauen, deren Kleidung zunehmend als Ausdruck einer bewussten religiösen Identität verstanden wird.

Informationen entnommen und sprachlich angepasst aus: <https://www.bpb.de/kurz-knapp/lexika/islam-lexikon/21500/kleidung/>

Informationen zu den Uiguren

Die Uiguren sind ein muslimisches Turkvolk mit eigener Sprache, Schrift und Kultur, das überwiegend in der Region Xinjiang im Nordwesten Chinas lebt. Mit rund zehn Millionen Menschen stellen sie fast die Hälfte der Bevölkerung der Region. Seit den 1950er Jahren verfolgt die chinesische Regierung eine Politik der kulturellen und religiösen Assimilation: Das islamische Rechtssystem wurde abgeschafft, Han-Chinesen gezielt angesiedelt und Moscheen geschlossen. Kulturelle Symbole und religiöse Traditionen wurden während der Kulturrevolution besonders hart bekämpft.

Trotz einer kurzen Phase der Lockerung in den 1980er Jahren verschärfte sich der Konflikt in den folgenden Jahrzehnten erneut. Proteste, Unruhen und Anschläge uigurischer Extremisten führten zu massiven Sicherheitskampagnen. Unter Staatspräsident Xi Jinping entwickelte sich Xinjiang zu einem total überwachten Polizeistaat mit flächendeckender Kontrolle durch Kameras, Gesichtserkennung und Handyüberwachung. Religiöse Praktiken, wie das Tragen von Kopftüchern oder langen Bärten, sind verboten, viele Moscheen und Heiligtümer wurden zerstört.

Besonders gravierend ist das System von Umerziehungslagern, in denen schätzungsweise bis zu einer Million Uiguren ohne Gerichtsverfahren inhaftiert sind. Dort sollen sie ihre Religion ablegen und sich der Ideologie der Kommunistischen Partei unterwerfen. Berichte von Menschenrechtsorganisationen dokumentieren Folter, sexuelle Gewalt,

Zwangsarbeit und das Verschwinden von Menschen. Internationale Organisationen und westliche Staaten stufen das Vorgehen Chinas als schwere Menschenrechtsverletzungen bis hin zu Völkermord ein.

Informationen entnommen und sprachlich angepasst aus: <https://www.lpb-bw.de/china-uiguren>

Informationen zu Musik im Islam

Im Islam wird seit Jahrhunderten darüber diskutiert, ob Musik erlaubt ist. Dabei wird streng zwischen religiösen Gesängen und weltlicher Musik unterschieden. Religiöse Gesänge wie Koranrezitation, Gebetsruf (Adhān) und viele Gebete sind zwar musikalisch gestaltet, werden aber nicht als „Musik“ bezeichnet. Sie orientieren sich an den Maqāmāt (Sing. Maqām). Maqāmāt sind traditionelle Tonsysteme oder Modi, die bestimmte Tonfolgen und emotionale Wirkungen festlegen. Die Debatte um Musik (Samāʿ-Polemik, von samāʿ = „Hören“) reicht von einem strikten Verbot weltlicher Musik bis zu einer positiven Bewertung. Besonders im Sufismus wird Musik als Mittel zur spirituellen Erfahrung eingesetzt, etwa beim Dhikr (rituelles Gedenken Gottes), oft begleitet von Instrumenten und Tanz. Bis ins 19. Jahrhundert wurde Musik hauptsächlich mündlich überliefert; nur die Theorie war schriftlich festgehalten. Unter europäischem Einfluss entstanden Notationssysteme und Musikschulen. In der Praxis ist Musik in muslimischen Gesellschaften weit verbreitet: von klassischer und Volksmusik bis hin zu Popmusik. Kulturelle Traditionen und religiöse Strömungen bestimmen, wie streng Musik bewertet wird.

Informationen entnommen und sprachlich angepasst aus: <https://www.bpb.de/kurz-knapp/lexika/islam-lexikon/21544/musik/>

Stundenthema: Hidden Codes – Matze: Islamistische Bewegungen und deren Anwerbestrategien erkennen Stunde 3+4)

Sekundarstufe I/Gymnasium – Wirtschaft-Politik, Klasse 7

Inhaltsfeld 2: Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie

Die Schülerinnen und Schüler...

- erläutern Ursachen, Merkmale und Erscheinungsformen von Extremismus, Antisemitismus und gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit (SK)
- benennen Formen, Chancen und Grenzen zivilgesellschaftlicher Partizipation (SK)
- erläutern die Bedeutung medialer Einflüsse auf den Willensbildungsprozess (SK)
- diskutieren Chancen und Risiken digitaler Medien im Hinblick auf den politischen Willensbildungsprozess (UK)

Inhaltsfeld 4: Identität und Lebensgestaltung

Die Schülerinnen und Schüler...

- erklären den Einfluss sozialer Erwartungen auf die Identitätsbildung von Jugendlichen (SK)
- beschreiben den Wandel der Wertorientierungen von Jugendlichen (SK)
- beschreiben Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Werten, Normen und Gesetzen (SK)
- beurteilen die Bedeutung digitaler Medien für die Identitätsbildung von Jugendlichen (UK)
- diskutieren unterschiedliche Maßnahmen zur Bekämpfung von Jugendkriminalität sowie Cybergewalt und -kriminalität (UK)
- beurteilen die Bedeutung sozialen Engagements für die Identitätsbildung und für die Gesellschaft (UK)

Sekundarstufe I/Gesamtschule – Gesellschaftslehre, Klasse 7 – Wirtschaft-Politik:

Inhaltsfeld 2: Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie

Die Schülerinnen und Schüler...

- erläutern Ursachen, Merkmale und Erscheinungsformen von Extremismus, Antisemitismus und gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit (SK)
- benennen Formen, Chancen und Grenzen zivilgesellschaftlicher Partizipation (SK)
- erläutern die Bedeutung medialer Einflüsse auf den Willensbildungsprozess (SK)
- beurteilen die Gefährdung der freiheitlich-demokratischen Grundordnung durch Populismus und Extremismus, insbesondere durch Rechtsextremismus (UK)
- diskutieren Maßnahmen gegen Antisemitismus und gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit (UK)
- beurteilen Chancen und Risiken digitaler Medien im Hinblick auf den politischen Willensbildungsprozess (UK)

Stundenthema: Hidden Codes – Matze: Islamistische Bewegungen und deren Anwerbestrategien erkennen

Stunde 3+4

Minimalziel: Die Schülerinnen und Schüler ...

setzen sich mit radikalislamistischen Bewegungen sowie deren Anwerbestrategien gegenüber Jugendlichen auseinander.

Maximalziel: Die Schülerinnen und Schüler ...

reflektieren Möglichkeiten zur Prävention vor und Unterstützung bei islamistischer Radikalisierung von Jugendlichen.

Zeit	Phase	Geplanter Stundenverlauf	Sozial-formen	Medien	Didaktischer Kommentar
5 min	Einstieg	SuS betrachten die Collage mit Bildimpulsen zu den Themen der vergangenen Stunde (Folie 18: Kleidung im Islam, Musik im Islam, Minderheit der Uiguren). Impuls der L: „Was ist euch von vergangener Stunde noch besonders im Gedächtnis?“ Die SuS sammeln. Optional kann die Folie zu Wissen und Vorurteilen aus der vergangenen Stunde (Folie 4/Folie 19) erneut gezeigt und diskutiert werden.	Plenum	PPP-Folie 18, 19/4	Zur Reaktivierung des Gelernten aus der Vorstunde sehen die SuS die bekannten Bilder und äußern sich zu besonderen Eindrücken. Insbesondere auf die Ergebnisse der Reflexion der vergangenen Stunde kann dabei eingegangen werden.
10 min	Inputphase	Überleitung der L: „Es gibt nicht nur gläubige Muslime, die sich über unterschiedliche Richtungen des Islam informieren und verschiedene Formen akzeptieren. Denn der Islam wird sehr unterschiedlich interpretiert.“ L erklärt die radikalislamischen Auslegungen des Islamismus, Salafismus und Jihadismus sowie deren Unterschiede anhand der Definitionen (Folie 20-22).	Plenum	PPP-Folie 20–22	L sollte hier sorgfältig auf Gemeinsamkeiten und Unterschiede der Strömungen eingehen, sodass die SuS dieser voneinander abgrenzen können.

35 min	Erarbeitung I	<p>Überleitung der L: „Wir wollen uns nun anschauen, wie Menschen für radikalislamistische Bewegungen angeworben werden – und das am Beispiel von Matze. Dafür spielen wir nun das vierte Kapitel aus <i>Hidden Codes</i>.“ (Folie 23)</p> <p>Die SuS werden in Zweierteams eingeteilt, um das vierte Kapitel zu spielen. Sie erhalten das Arbeitsblatt zu „Matzes Veränderung“ (AB 2), spielen daraufhin das vierte Kapitel und halten ihre Erkenntnisse fest.</p> <p>Arbeitsauftrag (Folie 24): „Matze verändert sich im Laufe des Spiels. Wie entwickelt sich seine Haltung? Spielt <i>Hidden Codes – Episode 4</i> und haltet eure Ergebnisse im Zeitstrahl fest.“</p>	PA	<p>PPP-Folie 23</p> <p>Matzes Veränderung (AB 2)</p> <p>PPP-Folie 24</p>	<p>Um den Radikalisierungsprozess von Matze im Detail nachzuvollziehen, halten die SuS dessen Veränderung im Zeitstrahl fest.</p> <p>Differenzierung für G- und M-Niveau: Das Arbeitsblatt ist mit einem Wortspeicher versehen, der zur Beschreibung von Matzes Veränderung herangezogen werden kann.</p>
10 min	Ergebnis-sicherung	Die SuS stellen ihre Ergebnisse vor, diese werden auf der Präsentation notiert (Folie 25).	Plenum	PPP-Folie 25	Zum Abgleich und zur Sicherung der Ergebnisse werden diese vorn notiert. Möglich ist auch eine Sicherung durch die SuS selbst vorn am Smartboard, die gemeinsam besprochen wird.
15 min	Erarbeitung II	<p>Überleitung: „Wir wollen nun herausfinden, welche weiteren Strategien genutzt werden, um Menschen ‚anzuwerben‘.“</p> <p>Die SuS erhalten das Material zur Recherche (Recherchekarten zu Videos mit QR-Codes, Sachtext zu Anwerbestrategien, mehrere Sensibilisierungskarten). Die SuS recherchieren daraufhin eigenständig zu weiteren Strategien und halten ihre Erkenntnisse auf den Karten fest.</p> <p>Arbeitsauftrag (Folie 26): „Recherchiert mithilfe der Materialien zum Thema Islamismus. Notiert auf den Karten weitere Strategien, die zur Anwerbung von Interessierten genutzt werden.“</p>	EA / PA	<p>Recherche-karten, evtl. eigenes Gerät zur Recherche, Sachtext, Sensibilisierungskarten (AB 3)</p> <p>PPP-Folie 26</p>	<p>Die Kurzrecherche erfolgt im Sinne erhöhter Lernendenorientierung eigenständig und mithilfe multimedialer Quellen.</p> <p>Um die Nutzung vertrauenswürdiger Quellen zu gewährleisten, werden neben dem Sachtext dafür die Recherchekarten mit dazugehörigen QR-Codes zu den ausgewählten Webseiten genutzt. Die Karten können ausgeschnitten, foliert und ausgelegt werden. Die SuS notieren ihre Ergebnisse auf den Sensibilisierungskarten, von denen eine Vielzahl ausgedruckt werden kann.</p>

10 min	Reflexion	<p>Die SuS pinnen die Karten mit ausgefüllten Anwerbestrategien im Sensibilisierungsspeicher an, dann stellen sie ihre Ergebnisse vor.</p> <p>Impuls der L: „Welche der Strategien, die ihr gefunden habt, finden wir schon im Spiel?“ SuS nennen gefundene Strategien. Wenn diese im Spiel zu finden sind, markiert L diese mit dem Markierungssymbol, das sie neben der Strategie befestigt.</p> <p>Die SuS betrachten die Reflexionsimpulse (Folie 27). Impulse der L: „Was denkt ihr: Was hätte Matze geholfen – und was könnten wir selbst tun, wenn eine Freundin oder ein Freund von uns angeworben würde?“ Die SuS reflektieren, L sammelt.</p>	Plenum	<p>Sensibilisierungsspeicher</p> <p>Markierungssymbole</p> <p>Evtl. Magneten oder Stecknadeln, Pinnwand</p> <p>PPP-Folie 27</p>	<p>L sollte vorbereitet sein, vielfältige emotionale Reaktionen der SuS aufzufangen sowie inhaltliche Rückfragen beantworten zu können.</p> <p>Mithilfe der Markierungssymbole wird der Lebensweltbezug der im Spiel rezipierten Strategien verdeutlicht, indem Parallelen zum realen Anwerbeverhalten islamistischer Bewegungen transparent gemacht werden.</p>
--------	-----------	---	--------	---	--