

04 Join the Comfortzone | Unterrichtseinheit

Verlaufspläne

Sekundarstufe I/Gymnasium – Wirtschaft-Politik, Klasse 8

Inhaltsfeld 2: Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie

Die Schülerinnen und Schüler...

- benennen Formen, Chancen und Grenzen zivilgesellschaftlicher Partizipation (SK)
- beurteilen Möglichkeiten, politische Prozesse hinsichtlich einer Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie aktiv mitzugestalten (UK)
- beurteilen das Spannungsfeld zwischen innerer Sicherheit und Freiheitsrechten im Sinne des Grundgesetzes (UK)

Sekundarstufe I/Gesamtschule – Gesellschaftslehre, Klasse 8

Inhaltsfeld 2: Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie

Die Schülerinnen und Schüler...

- benennen Formen, Chancen und Grenzen zivilgesellschaftlicher Partizipation (SK)
- beurteilen Möglichkeiten, politische Prozesse hinsichtlich einer Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie aktiv mitzugestalten (UK)
- beurteilen das Spannungsfeld zwischen innerer Sicherheit und Freiheitsrechten im Sinne des Grundgesetzes (UK)

Stundenthema: Join the Comfortzone

Stunde: 1+2

Minimalziel: Die Schülerinnen und Schüler ...

- setzen sich anhand eines fremdbestimmten Spielverlaufs mit Einschränkungen und Problemen für die Zivilbevölkerung in autoritär regierten Systemen wie des in „Join the Comfortzone“ auseinander.

Maximalziel: Die Schülerinnen und Schüler ...

- reflektieren Ursachen für die Akzeptanz von Autorität und Folgebereitschaft in autoritär regierten Systemen.

Zeit	Phase	Geplanter Stundenverlauf	Sozialformen	Medien	Didaktischer Kommentar
10 min	Einstieg	<p>SuS betrachten die Zeitungstitelseiten zum Thema Social Scoring in China (Folie 2). Sie äußern sich zu ihren Vorstellungen darüber, was sie sehen. L sammelt.</p> <p>L präsentiert die Erklärung dazu, was Social Scoring ist (Folie 3).</p> <p>Überleitung der L: „Heute wollen wir uns mit einem Spiel auseinandersetzen, das mit Social Scoring arbeitet. Wir schauen es uns jetzt gemeinsam an.“ (Folie 4)</p>	Plenum	PPP-Folie 2 PPP-Folie 3 PPP-Folie 4	Zur kognitiven Aktivierung werden anhand der Titelseiten Vermutungen und Vorwissen zum Thema Social Scoring in China gesammelt. Dies dient der Anbindung der folgenden Spielerfahrung an einen realweltlichen Kontext.
15 min	Vorstellungen entwickeln	<p>L öffnet das Spiel „Join the Comfortzone“ im Browser, sodass die SuS den Spielbildschirm betrachten können. L startet das Spiel und klickt weiter bis zur ersten Entscheidung.</p> <p>Überleitung der L: „Ihr seht: Man kann sich im Spiel entscheiden und es auf unterschiedliche Art und Weise spielen.“</p>	Plenum	Spiel „Join the Comfortzone“	Zur Einstimmung auf die folgende fremdbestimmte Spielphase spielt und übernimmt L die erste Entscheidung selbst, ohne die SuS einzubeziehen – kommentiert dies jedoch nicht.

30 min	Erarbeitung I	<p>L erklärt den Arbeitsauftrag (Folie 5): „Darum bekommt ihr Rollenkarten, die euch sagen, wie ihr das Spiel bitte spielt, damit wir unterschiedliche Verläufe hinbekommen. Notiert auf dem Spieleprotokoll, wie ihr euch entschieden habt. Verratet einander nicht, was auf eurer Rollenkarte steht.“</p> <p>Die SuS erhalten in Zweier-Teams eine der vier Rollenkarten sowie das Spieleprotokoll (AB 1).</p> <p>Sie spielen einen Durchlauf zu zweit entsprechend der Vorgabe aus ihrer Rollenkarte.</p>	PA	<p>PPP-Folie 5</p> <p>Spielprotokoll (AB 1)</p>	<p>Die Impulse auf den Rollenkarten lauten: 1. Rette Kira, alles andere ist egal. / 2. Treffe nur moralisch fragwürdige Entscheidungen. / 3. Schließe mit einem so hohen Social Score wie möglich ab. / 4. Rette dich selbst, alles andere ist egal. Sie ermöglichen unterschiedliche Spielerfahrungen und das Erreichen verschiedener Enden, die als Diskussionsgrundlage für die Reflexionsphase dienen.</p> <p>Zugleich wird die Spielerfahrung für die SuS damit fremdbestimmt, sodass sie zahlreiche Entscheidungen mutmaßlich anders treffen, als sie es ohne die Rollenkarte tun würden. Dies dient der Vorbereitung für eine erfahrungsbezogene kritische Auseinandersetzung mit autoritären bzw. nichtdemokratischen Herrschaftsstrukturen zum Stundenende bzw. in der Folgestunde</p>
20 min	Erarbeitung II	<p>In einem Gruppenpuzzle kommen jeweils vier SuS aus unterschiedlichen Gruppen zusammen.</p> <p>L erklärt den Reflexionsauftrag (Folie 6): „Vergleicht eure Spieldurchläufe mithilfe der Reflexionsfragen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wer ist noch am Leben? 2. Vergleicht eure Enden. Wie sehen sie aus? 3. Welche Entscheidungen haben zu diesem Ende geführt? 4. Seid ihr mit dem Spieldurchlauf zufrieden? Warum oder warum nicht?“ <p>SuS erhalten die Fragen auf dem Reflexionsbogen (AB 2).</p>	GA	<p>PPP-Folie 6</p> <p>Reflexionsbogen (AB 2)</p>	<p>Die Methode Gruppenpuzzle wird genutzt, damit die SuS die unterschiedlichen Entscheidungen und Ergebnisse ihrer Rolle miteinander austauschen und gemeinsam diskutieren können. Herausgearbeitet werden neben der Darstellung der Enden auch kritische und einflussreiche Entscheidungen. Voraussichtlich werden keine bzw. kaum SuS mit dem erspielten Ende zufrieden sein, da ein „Happy End“ nicht möglich ist – diese Wirkung ist für die folgende kritische Auseinandersetzung zielführend. Möglicherweise führen die SuS das „schlechte Ende“ (zu diesem Zeitpunkt noch) auf die ihnen zugewiesenen Rollen zurück.</p>

10 min	Reflexion	L moderiert die Diskussion der Gruppenergebnisse und sammelt die Äußerungen der SuS zu den Leitfragen in Stichpunkten auf der Präsentation (Folie 7): Was habt ihr in den Gruppen besprochen? Was habt ihr besonders intensiv diskutiert? Was war das größte Problem?	Plenum	PPP-Folie 7	Die besprochenen Probleme sollten von L notiert werden, damit sie als Einstieg in der Folgestunde genutzt werden können.
5 min	Ergänzung	L regt zur Reflexion an (Folie 8): „Warum habt ihr euch an die Karten gehalten, wenn es sich doch offensichtlich um ein schlechtes System gehandelt hat?“ Die SuS reflektieren ihre Entscheidungen und äußern Vermutungen darüber, warum sie den Vorgaben gefolgt sind.	Plenum	PPP-Folie 8	SuS werden dazu angehalten, die Machtstrukturen zu reflektieren, denen sie im Schulalltag selbst folgen. Vermutungen über Gründe zur Folgebereitschaft könnten z.B. sein: Gewohnheit, (gefühlter) Zwang, Angst vor Sanktion, Vertrauen zur Lehrkraft, keine Bewusstheit über Möglichkeit zum Widerspruch etc. Auf dieser Grundlage können auch mögliche Gründe für die Folgebereitschaft von Menschen in autoritären Systemen wie in „Join the Comfortzone“ abgeleitet werden.

Stundenthema: Grundrechte mit „Join the Comfortzone“ reflektieren

Stunde: 3+4

Sekundarstufe I/Gymnasium – Wirtschaft-Plitik, Klasse 8

Inhaltsfeld 2: Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie

- stellen das Konzept des demokratischen Rechts- und Verfassungsstaates sowie seiner Organe dar (SK)
- benennen Formen, Chancen und Grenzen zivilgesellschaftlicher Partizipation (SK)
- beurteilen Möglichkeiten, politische Prozesse hinsichtlich einer Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie aktiv mitzugestalten (UK)
- beurteilen das Spannungsfeld zwischen innerer Sicherheit und Freiheitsrechten im Sinne des Grundgesetzes (UK)

Sekundarstufe I/Gesamtschule – Gesellschaftslehre, Klasse 8

Inhaltsfeld 2: Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie

- stellen das Konzept des demokratischen Rechts- und Verfassungsstaates sowie seiner Organe dar (SK)
- benennen Formen, Chancen und Grenzen zivilgesellschaftlicher Partizipation (SK)
- beurteilen Möglichkeiten, politische Prozesse hinsichtlich einer Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie aktiv mitzugestalten (UK)
- beurteilen das Spannungsfeld zwischen innerer Sicherheit und Freiheitsrechten im Sinne des Grundgesetzes (UK)

Minimalziel: Die Schülerinnen und Schüler ...

Die Schülerinnen und Schüler ...

- können die Begriffe „Autokratie“, „Diktatur“ und „Demokratie“ definieren und voneinander abgrenzen.
- setzen sich mit Grundrechten im deutschen Grundgesetz auseinander und können davon einzelne benennen und erklären.
- entwickeln vor dem Hintergrund des autokratischen Systems in „Join the Comfortzone“ eigene Ideen zur Verbesserung des dargestellten Staats zum Wohl der Bevölkerung.

Maximalziel: Die Schülerinnen und Schüler ...

- reflektieren den Wert der Grundrechte im deutschen Grundgesetz im Abgleich mit selbst entwickelten Ideen zur Verbesserung des Staats in „Join the Comfortzone“.

Zeit	Phase	Geplanter Stundenverlauf	Sozialformen	Medien	Didaktischer Kommentar
10 min	Einstieg und Aktivierung	<p>L blendet erneut die Reflexionsfolie aus der Vorstunde mit den gesammelten Problemen der SuS aus der ersten Spielerfahrung ein (Folie 7 aus der Vorstunde).</p> <p>L regt zur Reaktivierung der Vorerfahrungen an anhand der Fragen: Welche Probleme hattet ihr? Warum haben sie sich für euch wie Probleme angefühlt? Woran könnte das liegen?</p>	Plenum	PPP-Folie 11 (Folie 7 aus der Vorstunde)	<p>SuS reaktivieren zum Einstieg ihre Problemerkahrungen beim Spiel aus der vergangenen Stunde. Dabei stellen sie Vermutungen darüber auf, warum die Probleme auftraten.</p> <p>SuS stellen dabei fest, dass Menschen wie Khan in dem auf Zwang basierenden System keine tatsächlichen freien Entscheidungen treffen können, die dazu führen, dass Menschen in Sicherheit und ohne Verfolgung leben. Entscheidend ist hierfür, dass das gezeigte System den Spielenden durch die dargestellten Repressionen keine Möglichkeit ließ, die Probleme zu umgehen.</p>
10 min	Input-Phase	<p>L fasst zusammen und löst auf: „Dass sich diese Situationen für euch wie Probleme angefühlt haben, liegt daran, dass der Staat in <i>Join the Comfortzone</i> – wie alle Autokratien und Diktaturen – auf das Wohl der Herrschenden ausgelegt ist und nicht auf das der Bürgerinnen und Bürger.“</p> <p>L erklärt die Begriffe „Autokratie“ und „Diktatur“, indem sie deren Definitionen auf der Präsentation zeigt (Folie 12).</p>	Plenum	PPP-Folie 12	Die Definitionen der Begriffe „Autokratie“ und „Diktatur“ ermöglichen eine Vertiefung des Fachwissens und erweitern die Erkenntnisse aus der vorangegangenen Phase.

15 min	Erarbeitung und Diskussion I	<p>Überleitung zur Arbeitsphase (Folie 13): „Wir müsste man den Staat in <i>Join the Comfortzone</i> verändern, damit er den Bürgerinnen und Bürger dient? Macht euch darüber gemeinsam Gedanken. Überlegt euch einen kurzen Pitch, den ihr der Klasse vorstellt.“</p> <p>Die SuS werden in Kleingruppen eingeteilt. Sie sollen einen kurzen Pitch dazu formulieren, wie sie den dargestellten Staat verändern würden. Sie erhalten Moderationskarten, um ihre Ideen zu notieren.</p> <p>Die SuS stellen ihre Pitches vor.</p>	GA	<p>PPP-Folie 13</p> <p>Moderationskarten</p>	<p>Die folgende Arbeitsphase zielt darauf, dass SuS mithilfe demokratischer Verfahren als Gruppe konkrete Vorschläge zur Verbesserung des dargestellten Staats erarbeiten. Die Ideen der SuS können sich bereits in dieser Phase auf das Thema Gesetzgebung beziehen.</p> <p>Um Unklarheiten zu vermeiden, kann das Konzept des „Pitches“ als Kurzvortrag mit überzeugendem Charakter mit den SuS besprochen werden.</p> <p>SuS dürfen sich zur Förderung der Lernendenautonomie als Gruppe selbst organisieren und z.B. entscheiden, wer bzw. welche SuS der Gruppe den Pitch halten wollen.</p> <p>Differenzierung: Die Gruppen können leistungsdifferenziert eingeteilt werden. Starke SuS (E-Niveau) präsentieren ihren Pitch der Klasse und stellen sich einer Minute lang den Rückfragen ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler.</p>
20 min	Erarbeitung und Diskussion II	<p>Die SuS erhalten Zeit, um ihre Ideen in der Kleingruppe zu überarbeiten und zu diskutieren.</p> <p>Die SuS stellen ihre überarbeiteten Pitches vor.</p> <p>Die SuS stimmen über die Ideen ab. Die Moderationskarten werden an der Pinnwand nach Anzahl der Stimmen sortiert.</p>	GA/Plenum	<p>PPP-Folie 13</p> <p>Moderationskarten</p>	<p>Die Mehrheitsabstimmung als demokratisches Verfahren steht im Kontrast zur vorgegebenen und fremdbestimmten Spielrunde aus der vorangegangenen Stunde. So erfahren die SuS die involvierende und aktivierende Wirkung von Mitbestimmung und Teilhabe.</p>

10 min	Input-Phase	<p>Überleitung der L: „Das, was wir eben gemacht haben, tut man in Demokratien immer – man bringt Ideen ein und diskutiert sie. Die Mehrheit entscheidet, sodass das Volk und nicht die Herrschenden im Zentrum stehen. Aus diesem Grund sind viele Strukturen, die ihr jetzt herausgearbeitet habt, auch bei uns verankert.“</p> <p>L liefert kurzen Input zum Begriff „Demokratie“ anhand der Definition auf der Präsentationsfolie (Folie 13).</p>	Plenum	PPP-Folie 13	Die Definition des Begriffs „Demokratie“ in Abgrenzung zu den Begriffen „Autokratie“ und „Diktatur“ ermöglicht eine Vertiefung des Fachwissens und erweitert die Erkenntnisse aus der vorangegangenen Phase.
10 min	Erarbeitung III	<p>L erklärt den Arbeitsauftrag (Folie 14): Vergleicht eure Klassenergebnisse mit dem Grundgesetz. Welche eurer Vorschläge sind dabei – welche nicht? Sammelt eure Ergebnisse auf dem Arbeitsblatt.</p> <p>Die SuS erhalten das Arbeitsblatt zu Grundrechten und „Join the Comfortzone“. In Kleingruppen überlegen und notieren sie, welche ihrer gesammelten Ideen Teil der Grundrechte sind und welche nicht aufgeführt werden.</p>	GA	<p>PPP-Folie 14</p> <p>Grundrechte und „Join the Comfort-zone“ (AB 4)</p>	<p>Der Abgleich eigener Ideen mit den ersten Artikeln des Grundgesetzes schafft eine aktive und lernenden-orientierte Auseinandersetzung im Sinne der Demokratiebildung.</p> <p>Differenzierung: AB 4 liegt für G- und M-Niveau in sprachlich differenzierter Version vor.</p>
10 min	Diskussion III	Die Ergebnisse werden zusammengetragen , die SuS ergänzen bei Bedarf (Folie 16).	Plenum	PPP-Folie 16	Zur Sicherung und Ergänzung werden die Ergebnisse der SuS diskutiert und auf der Präsentation fixiert.
5 min	Reflexion	<p>L regt zur Reflexion an (Folie 17): „Wie hätte sich das Leben von Khan und Kira verändert, wenn sie in einer Gesellschaft mit euren Regeln gelebt hätten?“</p> <p>Die SuS reflektieren ihre eigenen Vorschläge vor dem Hintergrund der Geschichte.</p>	Plenum	PPP-Folie 17	Plenum