

### **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)

#### **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)
- beurteilen die Bedeutung digitaler Medien für die Identitätsbildung von Jugendlichen (UK)

### **Sekundarstufe I/Gesamtschule – Gesellschaftslehre, Klasse 8**

#### **Inhaltsfeld 2: Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie**

Die Schülerinnen und Schüler ...

- erläutern Ursachen, Merkmale und Erscheinungsformen von Extremismus, Antisemitismus und gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit (SK)
- erläutern die Bedeutung medialer Einflüsse auf den Willensbildungsprozess (SK)
- beurteilen die Gefährdung der freiheitlich-demokratischen Grundordnung durch Populismus und Extremismus, insbesondere durch Rechtsextremismus,
- beurteilen 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 die Vielfalt der Wertorientierungen von Jugendlichen (SK)
- beurteilen die Bedeutung digitaler Medien für die Identitätsbildung von Jugendlichen (UK)

# Studienthema: Wo ist Leon? – Neue Rechte und die Identitäre Bewegung I

## Stunde: 1+2

**Minimalziel:** Die Schülerinnen und Schüler ...

- setzen sich anhand des Spiels „Leons Identität“ mit Bewegungen der „Neuen Rechten“ am Beispiel der „Identitären Bewegung“ auseinander.
- analysieren mithilfe von Sachtexten Ziele und Merkmale sowie Außendarstellung der „Identitären Bewegung“.

**Maximalziel:** Die Schülerinnen und Schüler ...

- reflektieren die Ursachen für politische Radikalisierungsprozesse unter Jugendlichen hin zu rechtsextremen Bewegungen.

Zeit	Phase	Geplanter Stundenverlauf	Sozialformen	Medien	Didaktischer Kommentar
10 min	Einstieg und Vorstellungen entwickeln	<p><b>Begrüßung</b></p> <p>SuS betrachten die „Vermisstenmeldung“ von Leon (Folie 2) und beschreiben, was sie sehen. Daraufhin äußern sie ihre Vermutungen dazu, was passiert sein könnte.</p> <p><b>Überleitung der L:</b> „Was würdet ihr tun, wenn euer Bruder bzw. eure Schwester vermisst werden würde?“</p> <p>Die SuS <b>sammeln Ideen</b> zu einem sinnvollen Vorgehen, L notiert diese vorn auf der Präsentation (Folie 3).</p>	Plenum	PPP-Folie 2          PPP-Folie 3	<p>Die fiktive „Vermisstenmeldung“ stellt eine erste affektive Bindung der SuS zum vermissten Protagonisten Leon her. Der Zusatz auf dem Plakat, dass er zuletzt verändert gewirkt habe und womöglich weggelaufen sei, bietet einen Anknüpfungspunkt zur Entwicklung von Vermutungen über seinen Verbleib.</p> <p>Durch den Impuls, der zur Übertragung auf die eigene Lebenswelt anregt, werden die SuS kognitiv aktiviert und zur Vorstellungsbildung angeregt. Zugleich wird die anstehende Perspektivübernahme erleichtert.</p>

10 min	Vorbereitung der Spielphase	<p><b>Überleitung der L:</b> „Genau das wollen wir nun tun und herausfinden, was mit Leon passiert ist. Wir schlüpfen dafür in die Rolle von seinem Bruder Jonas und spielen Leons Identität.“ (Folie 4)</p> <p>L stellt die <b>Steuerung</b> des Spiels vor (Folie 6 bzw. mithilfe des Steuerungsvideos auf Folie 5).</p>	Plenum	<p>PPP-Folie 4</p> <p>PPP-Folie 5-6 Steuerungsvideo</p>	<p>Zur technischen Vorentlastung wird die Steuerung gemeinsam besprochen. Hierfür kann sowohl die PPP-Folie als auch das Steuerungsvideo gezeigt werden. Eine kurze Einführung in die Spielsteuerung mit Maus und Tastatur ist notwendig, da viele SuS nur noch Touch- bzw. Joypad-Steuerung von Konsole und Smartphone/ Tablet kennen.</p> <p>Es sollte sichergestellt werden, dass beide SuS den Spielesound hören können (davon ausgehend, dass in PC-Räumen gespielt wird und somit viele gleichzeitig spielen).</p>
40 min	Spielphase und Erarbeitung I	<p>L erklärt <b>Spielphase und Arbeitsauftrag</b> (Folie 6): „Leon ist verschwunden! Finde heraus, was passiert ist. Spiele Leons Identität – bis zum Telefonat. Notiere auf dem Notizblock links die Hinweise, die du findest. Notiere rechts die Informationen, die du durch sie erhältst.“</p> <p>SuS erhalten die Notizblock-Seite (AB 1) und spielen „Leons Identität“ bis zur Stelle des Telefonats zwischen Jonas und Leon. Währenddessen notieren sie in der Tabelle Hinweise, die sie auf Jonas' Verbleib im Spiel erhalten, sowie dazugehörige Informationen.</p>	EA/PA	<p>PPP-Folie 6</p> <p>Notizblock (AB 1)</p> <p>Spiel „Leons Identität“</p>	<p>Die Aufgabe strukturiert die Spielphase und dient der Sicherung der Rezeptionserfahrung. Da die SuS weitgehend autark allein oder zu zweit arbeiten, ist eine Besprechung des AB zur Vermeidung von Unklarheiten vorab sinnvoll.</p> <p>Während der Spielphase zieht sich L bewusst aus dem Unterrichtsgeschehen zurück. Die SuS sollen sich ungestört auf das Spiel einlassen können.</p>
10 min	Ergebnissicherung	SuS sammeln ihre <b>Ergebnisse</b> und ergänzen bei Bedarf. L notiert die Hinweise stichpunktartig auf der Präsentation (Folie 7).	Plenum	PPP-Folie 7	Die Fixierung vorn dient dem Abgleich und der Sicherung der gemeinsamen Ergebnisse aus der Rezeptionserfahrung. L kann durch die Moderation strukturierend wirken und nur besonders sachdienliche Hinweise vorn notieren (dabei anderen SuS-Äußerungen jedoch ebenso wertschätzend begegnen). Sollte weiterer Platz in der Tabelle benötigt werden, kann die Folie kopiert und erneut eingefügt werden.

10 min	Input-Phase	<p><b>Überleitung der L:</b> „Bevor wir nun versuchen, Leon zurückzuholen, sollten wir noch mehr über die ‚Atavistische Aktion‘ erfahren. Diese beruht nämlich auf einer Bewegung, die es wirklich gibt: die ‚Identitäre Bewegung‘. Was das ist, wollen wir nun herausfinden.“</p> <p>SuS betrachten das <b>Informationsvideo</b> der Bundeszentrale für politische Bildung (Folie 8) zur „Identitären Bewegung“.</p>	Plenum	<p>PPP-Folie 8 / Informationsvideo</p>	<p>Durch den Impuls werden den SuS Parallelen zwischen der fiktionalen Geschichte Leons und seiner Faszination für die „Atavistische Aktion“ sowie tatsächlichen Radikalisierungsprozessen hin zu Jugendbewegungen der Neuen Rechten wie der „Identitären Bewegung“ bewusst.</p> <p>Der Medienwechsel zu dem Informationsvideo unterstützt die Rezeptionsbereitschaft der SuS und dient der Vorentlastung für die folgende Arbeitsphase.</p>
10 min	Erarbeitung II	<p>L erklärt das Vorgehen für die Arbeitsphase sowie den <b>Arbeitsauftrag</b> (Folie 9): „Recherchiere zur ‚Identitären Bewegung‘ anhand von mindestens zwei Quellen. Halte Informationen stichpunktartig auf der Mindmap fest.“</p> <p>SuS erhalten die Mindmap (AB 2) sowie die Recherchekarten mit den QR-Codes zu verschiedenen Informationsquellen (AB 3). In eigenständiger Recherche informieren sie sich anhand von mindestens zwei Quellen über die ‚Identitäre Bewegung‘ und notieren Stichpunkte in der Mindmap.</p> <p>Die Arbeitsphase erstreckt sich bis zur Folgestunde.</p>	EA/PA	<p>PPP-Folie 9</p> <p>Mindmap (AB 2)</p> <p>Recherchekarten (AB 3), Internetbrowser)</p> <p>Sachtext der Bpb (s. Material)</p>	<p>In der Arbeitsphase setzen sich die SuS mit mindestens zwei informativen Sachquellen auseinander, die in unterschiedlicher medialer Form aufbereitet sind (Podcast, Online-Zeitungsartikel, Plakate). Die Recherchekarten mit den QR-Codes wirken dabei motivierend und erhöhen die Selbsttätigkeit. Sie können foliert und ausgelegt werden.</p> <p><b>Differenzierung:</b> Leistungsstärkere SuS können z.B. dazu angeregt werden, sich mit dem Sachtext der Bundeszentrale für politische Bildung auseinanderzusetzen. Schnellere SuS können zudem weitere Quelle sichten.</p>

# Stundenthema: Wo ist Leon? – Neue Rechte und die Identitäre Bewegung II

Stunde: 3+4

## Inhaltsfeld 2: Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie

Die Schülerinnen und Schüler ...

- erläutern Ursachen, Merkmale und Erscheinungsformen von Extremismus, Antisemitismus und gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit, erläutern Ursachen, Merkmale und Erscheinungsformen von Extremismus, Antisemitismus und gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit (SK)
- erläutern die Bedeutung medialer Einflüsse auf den Willensbildungsprozess (SK)
- beurteilen die Gefährdung der freiheitlich-demokratischen Grundordnung durch Rechts- und Linksextremismus (UK)
- 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)
- beurteilen die Bedeutung digitaler Medien für die Identitätsbildung von Jugendlichen (UK)

## Sekundarstufe I/Gesamtschule – Gesellschaftslehre, Klasse 8

## Inhaltsfeld 2: Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie

Die Schülerinnen und Schüler ...

- erläutern Ursachen, Merkmale und Erscheinungsformen von Extremismus, Antisemitismus und gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit (SK)
- erläutern die Bedeutung medialer Einflüsse auf den Willensbildungsprozess (SK)
- beurteilen die Gefährdung der freiheitlich-demokratischen Grundordnung durch Populismus und Extremismus, insbesondere durch Rechtsextremismus,
- diskutieren Maßnahmen gegen Antisemitismus und gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit (UK)
- beurteilen 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 die Vielfalt der Wertorientierungen von Jugendlichen (SK)
- beurteilen die Bedeutung digitaler Medien für die Identitätsbildung von Jugendlichen (UK)

**Minimalziel:** Die Schülerinnen und Schüler ...

Die Schülerinnen und Schüler ...

- setzen sich anhand des Spiels „Leons Identität“ mit Bewegungen der „Neuen Rechten“ am Beispiel der „Identitären Bewegung“ auseinander.
- analysieren mithilfe von Sachtexten Ziele und Merkmale sowie Außendarstellung der „Identitären Bewegung“.

**Maximalziel:** Die Schülerinnen und Schüler ...

- nutzen und reflektieren Strategien, um Radikalisierungsprozessen unter Gleichaltrigen diskursiv zu begegnen und demokratische Werte im Gespräch aktiv zu vertreten

Zeit	Phase	Geplanter Stundenverlauf	Sozialformen	Medien	Didaktischer Kommentar
20 min	Erarbeitung II (Fortsetzung)	Fortsetzung der <b>Arbeitsphase</b> aus der vorangegangenen Stunde.	EA/PA	S.o.	S.o.
25 min	Diskussion der Ergebnisse	SuS stellen ihre <b>Ergebnisse</b> im Rahmen der Kugellager-Methode vor.	Plenum	PPP-Folie 9	Da die SuS in ihren Mindmaps unterschiedliche Informationen gesammelt haben, eignet sich die Methode Kugellager zur Diskussion der Ergebnisse. Dafür steht ein Teil der Gruppe in einem Innenkreis, der andere Teil den SuS zugewandt in einem Außenkreis. In insgesamt drei Durchläufen à jeweils sechs Minuten stellen die SuS einander zu zweit ihre Ergebnisse vor und diskutieren diese. Danach wird gewechselt, indem sich einer der Kreise nach rechts bewegt und die SuS neue Partnerinnen bzw. Partner erhalten.
15 min	Spielphase II	<b>Überleitung der L</b> (Folie 10): „Nun wollen wir versuchen, Leon zurückzubekommen.“  SuS spielen die Telefonsequenz im Plenum gemeinsam ( <b>Klassenspielung</b> ). Sie diskutieren und wägen ab, welche Dialogentscheidungen getroffen werden sollen.	Plenum	PPP-Folie 10  Spiel „Leons Identität“	Die SuS erhalten Zeit, um jede Dialogentscheidung vorab ausführlich miteinander zu diskutieren, bevor eine Auswahl getroffen wird. Schwierige Entscheidungen können abgestimmt werden.

20 min	Spielphase III	<b>Überleitung:</b> „Nun dürft ihr herausfinden, wie es ausgeht, wenn ihr selbst entscheidet.“ SuS spielen die Telefonsequenz erneut – jedoch ohne ihre Entscheidungen abzustimmen <b>(Individualspielung).</b>	EA/PA	PPP-Folie 10  Spiel „Leons Identität“	Um eigene Dialogentscheidungen treffen und möglicherweise das alternative Ende kennenlernen zu können – in denen Jonas Leon entweder umstimmt oder ihn nicht zurückgewinnen kann – spielen die SuS erneut.
10 min	Reflexion	SuS vergleichen die beiden Spieldurchläufe und <b>reflektieren</b> getroffene Entscheidungen sowie Ergebnisse des Gesprächs mit Leon (Folie 11).	Plenum	PPP-Folie 11	Abschließend werden die Entscheidungen daraufhin reflektiert, welche Gesprächsstrategien besonders sinnvoll erscheinen, um Leon zurückzugewinnen. Entscheidend ist dabei, dass die Spielenden sachlich bleiben, zielführende und korrekte Informationen aus Leons Zimmer nutzen und die Beziehung zwischen den Brüdern betonen.