

Unterrichtsentwurf

Spielend Lernen mit Hidden Codes



Thema des Lernbereiches: Demokratie und Diktatur in Deutschland und Europa 1918–1945

Thema der Unterrichtsstunde: Radikalisierung in sozialen Medien

Zeitumfang: 90 Minuten

Fach: Geschichte

Bundesland: Berlin, Brandenburg

Jahrgang: 11

Niveau: Grund- und Leistungskurs

Liebe Lehrer_innen,

„Wie nutzen radikale Gruppen digitale Medien, um für ihre Zwecke zu mobilisieren? Welche politischen Codes und Verschwörungsmymen werden im Netz verbreitet? [Und] was kann ich tun, wenn ich mitbekomme, dass sich jemand in meinem Umfeld radikalisiert“ (*Hidden Codes*. (o. D.))?

Das Lernspiel *Hidden Codes* widmet sich genau diesen Leitfragen und bietet den Schüler_innen (kurz SuS) die Möglichkeit, sich in einer geschützten Umgebung mit dem Thema auseinanderzusetzen und durch simulierte Chatverläufe lebensweltgetreu erfahrbar zu machen.

Die konzipierte Unterrichtsstunde befasst sich thematisch mit der Radikalisierung in sozialen Medien, welche versteckten Symbole und Codes Rechtsradikale einsetzen und wie man mit solchen Inhalten in Verbindung kommt. Das Ziel der Unterrichtsstunde ist es, Schüler_innen über solche versteckten Botschaften aufzuklären und zu sensibilisieren.

Inhalte dieses Einführungsheftes:

- Spielbeschreibung
- Grundidee
- Lernvoraussetzungen
- Lernziele
 - Inhaltsbezogene Kompetenzen
 - Medienbezogene Kompetenzen
- Lernresultate
- Materialien
 - Für Lehrkräfte
 - Für Schüler_innen
- Quellenangaben

EINFÜHRUNG

SPIELBESCHREIBUNG

Als Spieler_inn kommt man nach den Ferien an eine neue Schule und wird mit Hilfe seiner Nachbarin Emilia in die Redaktion der Schulzeitung und den Gruppenchat aufgenommen. Plötzlich tauchen rechtsextreme Plakate und Sticker in der Schule auf. Der Verdacht fällt schnell auf Patricia, eine Mitschülerin und Freundin von Emilia. Diese will Emilia unter einem Vorwand auf eine rechtsextreme Demo einladen. Emilia ahnt jedoch nichts davon. Ziel des Spiels ist es, Beweise für die Anschuldigungen zu finden und Emilia auf die Gefahr hinzuweisen und zu überzeugen, nicht mit Patricia auf die Demo zu gehen (*Hidden Codes*. (o. D.)).



Genre	Lernspiel, Serious Game, Bildung
USK	14
Veröffentlichung	2021
Plattformen	Window, Mac OS, IOS, Android

GRUNDIDEE

Die Grundidee des Spiels *Hidden Codes* ist es, Schüler_innen zu befähigen, rechtsextreme Inhalte, Aussagen und Codes in sozialen Medien zu identifizieren und kompetent darauf zu reagieren (Frank, B. A. (o. D.)). Vor der eigentlichen Spielphase soll zunächst eine thematische Wiederholung stattfinden sowie die Spielerfahrung diskutiert werden. Anschließend sollen die SuS spielbegleitend einen Arbeitsauftrag bearbeiten, der die Inhalte des Spiels sichert. Bevor zum Schluss die Inhalte des Spiels reflektiert werden, sollen die Schüler_innen diese anhand einer Mindmap festigen.

DER VERLAUFSPLAN:

Phase	Dauer	Lehrer*innen		Schüler*innen	
		Aufgabe	Materialien	Aufgabe	Materialien
Einleitung	3 min	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Begrüßung ▪ Ankündigung des Themas dieser Stunde und des Computerspiels durch Einsatz der PPT ▪ Knappe Erläuterung des Stundenablaufs ▪ Darauf hinweisen, dass das Spiel bereits heruntergeladen werden sollte und falls noch nicht getan, kann jetzt die Zeit genutzt werden 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ PPT 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Zuhören ▪ Ggf. Spiel herunterladen 	
Priming	8 min	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kurze inhaltliche Wiederholung des Gelernten der letzten Stunde/n durch Fragestellungen: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Was ist eine „Radikalisierung“? ▪ Was zählt als „Propaganda“? ▪ Was wird unter „Rechtsextremismus“ verstanden? ▪ Welche Ideologien werden rechtsextremen politischen oder gesellschaftlichen Bewegungen vertreten? 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ PPT 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Beantwortung der Fragen möglichst aus dem Kopf durch Zusammentragen der Antworten 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Möglichst <i>keine</i> Materialien aus vergangenen Stunden
	3 min	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Überleitung zum Spiel ▪ Wie viel Zeit verbringt ihr am Tag auf Social Media? ▪ Wer von euch spielt Handyspiele? 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mentimeter 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Via Handy an Menti-Umfragen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mentimeter ▪ Handy

Guide	8 min	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Erklären des inhaltlichen Themas und der Steuerung des Handyspiels ▪ Gemeinsam mit den Schüler*innen die Einstiegsfrequenz anschauen ▪ Falls nötig, vorläufige Fragen klären und erläutern, dass es Lösungshinweise gibt, wenn wer nicht weiterkommt 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ PPT 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Zuhören ▪ Falls es Unklarheiten gibt, können hier Fragen gestellt werden 	
Spielen	30-35 min	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Arbeitsblätter an die Schüler*innen verteilen ▪ Bei Fragen und Problemen zur Verfügung stehen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ PPT ▪ Arbeitsblätter 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Arbeitsblätter schon mal anschauen, um zu wissen, worauf sie im Spiel achten müssen, ggf. Notizen machen ▪ Selbstständig Profil erstellen und allein das Spiel spielen ▪ Ggf. das Spiel online spielen falls der Download nicht möglich war 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Arbeitsblätter ▪ Stift ▪ Handy ▪ Ggf. Computer ▪ Ggf. Maus
Debriefing	5 min	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kurze Spielreflexion einleiten und erste Eindrücke sammeln 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ PPT 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Erste Eindrücke vom Spiel geben 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Arbeitsblätter ▪ Stift ▪ Handy ▪ Ggf. Computer ▪ Ggf. Maus
	10-12 min	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bei Fragen und Problemen zur Verfügung stehen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Arbeitsblatt 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ausfüllen der Arbeitsblätter in 2-3er Gruppen 	
	15 min	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ergebnissicherung im Plenum ▪ Zusammentragen von #WirGegenrechts Mindmap ▪ (Spiel-) Reflektion und gemeinsam diskutieren: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Was nehmt ihr vom Spiel mit in die Wirklichkeit? 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ PPT 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Teilnahme an Ideen- & Antwortsammlung sowie Diskussion 	

Ende	2 min	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kurzer Ausblick auf die nächste Stunde ▪ Verabschiedung 		▪ zuhören	
------	-------	--	--	-----------	--

Notizen:

DIDAKTISCHE ÜBERLEGUNGEN

LERNVORAUSSETZUNGEN

Für die Durchführung der Unterrichtsstunde wird vorausgesetzt, dass die Thematik „Zweiter Weltkrieg“ und „Ideologien der NS-Herrschaft“ gemäß des Rahmenlehrplans Berlin-Brandenburg in der 10. Jahrgangsstufe bereits behandelt wurden. Außerdem sollten in den vorherigen Unterrichtsstunden diese Inhalte wiederholt worden sein.

LERNZIELE

Inhaltsbezogene Kompetenzen

Die Schüler_innen kennen rechtsextreme Symbole und Codes, indem sie diese identifizieren und benennen können.

Die Schüler_innen wissen, was Algorithmen sind und können es mit eigenen Worten erläutern.

Die Schüler_innen wissen was eine Filterbubble ist und könne es mit eigenen Worten erläutern.

Die Schüler_innen können Überzeugungsmethoden von Rechtsextremen erkennen und reflektieren.

Medienbezogenen Kompetenzen

Die Schüler_innen können kompetent auf rechtsextreme Inhalte in sozialen Medien reagieren.

Die Schüler_innen können Bezüge zu realen Sachverhalten erkennen.

Die Schüler_innen können die wissensvermittelnde Funktion von Hidden Games erkennen.

Die Schüler_innen reflektieren ihre eigene Handlung während des Spielens.

LERNRESULTATE

Die Schüler_innen vertiefen und erweitern ihr Wissen zum Thema Radikalisierung in sozialen Medien.

Die Schüler_innen können gelerntes Wissen in der Realität anwenden.

Die Schüler_innen können sich zu rechtsextremen Inhalten selbst ein Urteil bilden und Position beziehen.

Die Schüler_innen können die Verbindung zwischen NS-Ideologien und heutigem Rechtsextremismus herstellen.

MATERIALIEN

Für Lehrkräfte

Vorbereitung	Unterrichtsstunde
<ul style="list-style-type: none">• Unterrichtsentwurf (Einführungsheft)	<ul style="list-style-type: none">• Hinweise Priming• Hinweise Tutorial• Hinweise Spielphase• Hinweise Debriefing• Arbeitsblatt – Hidden Codes Lösungen• Stundenverlaufsplan

Für die Schüler_innen

Unterrichtsstunde
<ul style="list-style-type: none">• Arbeitsblatt – Hidden Codes• Mindmap• Guide für das Spiel

QUELLEN

Frank, B. A. (o. D.). „*Hidden Codes*“ – *digitales Lernspiel zur Radikalisierungsprävention*. Bildungsstätte Anne Frank. <https://www.bs-anne-frank.de/ueber-uns/projekte/hidden-codes-digitales-lernspiel-zur-radikalisierungspraevention>

Hidden Codes. (o. D.). <https://hidden-codes.de/index.php#kontakt>