



Ein Unterrichtskonzept für 8. Klassen

Konzept, Material & konkrete Ideen
zur Umsetzung

Angebunden an die Kernlehrpläne der Fächer Politik, Wirtschaft-Politik
und Gesellschaftslehre des Landes Nordrhein-Westfalen

Autor*innen: Prof Dr. Jan M. Boelmann & Dr. Lisa König
unter Mitarbeit von: Henning Schmitz, Felix Brüggemann, Lea Schwarz & Lucia Schwarzer

INHALT

Grußwort der Ministerin	4
Warum Computerspiele im Unterricht?	6
Kurz und knapp: Lernpotenziale von Computerspielen	7
Worum geht's? – Das Spiel <i>Leons Identität</i>	9
Die Handlung: Worum geht es in <i>Leons Identität</i> ?	9
Hintergrundinformationen – Was steht hinter der „Atavistischen Aktion“?	10
Die Figuren: Wer spielt eine Rolle?	11
Die Spielmechanik: Wie steuert man das Spiel?	12
Das Spiel im Unterricht: Themen, Ziele und curriculare Anbindung	13
Das Spiel im Unterricht – Die Einheit konkret	16
Erste Doppelstunde: Was ist mit Leon passiert?	17
Zweite Doppelstunde: Den Radikalisierungsprozess erforschen	19
Dritte Doppelstunde: Radikalisierung weiterdenken	20
Das Spiel in allen Fächern – Interdisziplinäre Anknüpfungspunkte	22
Das Spiel im Projektunterricht – Erweiterung, Vertiefung, Reflexion	28
Baustein 1: Neue Rechte, Antisemitismus und Ausländerfeindlichkeit im Film	28
Baustein 2: Fake und Fakt im Computerspiel	29
Baustein 3: Entwicklung eigener Computerspiele	30
Anhang	32
Materialübersicht	34
Komplettlösung zu <i>Leons Identität</i>	64
Übersicht des Kernlehrplanbezugs von <i>Leons Identität</i> zu den Kernlehrplänen des Landes NRW	71
Erwähnte Forschungsliteratur	87
Impressum	89

GRUSSWORT DER MINISTERIN

Liebe Schulleiterinnen und Schulleiter, liebe Lehrerinnen und Lehrer,

Computerspiele sind aus der Lebenswirklichkeit von Erwachsenen, aber auch Kindern und Jugendlichen nicht mehr wegzudenken.

Neben dem Freizeitwert haben Spiele auch erhebliches Potenzial für den Unterricht. Sie können vielfältige Kompetenzen und auch Medienkompetenzen vermitteln. Durch die aktive Rolle der Spielerin oder des Spielers werden entdeckendes Lernen und eigenständiges Problemlösen gefördert, ein hohes Maß an kognitiver Aktivierung wird angeregt. Daneben belohnen Spiele erbrachte Leistungen und ermöglichen spielerisch Erfolgserfahrungen. Nicht zuletzt stellen sie für Schülerinnen und Schüler eine sehr hohe Motivation dar.

Ich freue mich sehr über das im Auftrag vom Ministerium des Innern und der Staatskanzlei erstellte Videospiel *Leons Identität*. Damit geht Nordrhein-Westfalen in der Extremismus-Prävention neue Wege. Mit *Leons Identität* wollen wir junge Menschen vor allem vor dem Entgleiten in die rechte Szene bewahren. Indem auf diese Weise auch die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler gestärkt wird, werden sie weniger anfällig für Hetze und Hass. Zielgruppengerecht setzen wir mit unserer Präventionsarbeit – dem Spiel und dem vorliegenden Unterrichtsmaterial – dort an, wo auf Radikalisierungstendenzen gezielt eingewirkt werden kann, nämlich in der Schule, und fördern frühzeitig sowohl kritische Medienkompetenz als auch Demokratieverständnis. Ich bedanke mich für dieses Engagement bei Herrn Minister Herbert Reul und dem Chef der Staatskanzlei, Herrn Medienstaatssekretär Nathanael Lininski. Sie zeigen mit diesem Projekt auch auf, wie durch ressortübergreifende Kooperationen innerhalb der Landesregierung Innovationspotenziale gewinnbringend genutzt werden können.

Leons Identität knüpft an die Kernlehrpläne der achten Klasse im Fach Politik, Wirtschaft-Politik oder Gesellschaftslehre (Schwerpunkt Politik) an. Mit Unterstützung des Spiels können Themen wie Extremismus und identitäre Bewegungen bearbeitet werden. *Leons Identität* kann aber auch sehr gut im fächerübergreifenden Unterricht und in entsprechenden Projekten eingesetzt werden. Das Spiel erfüllt zudem die pragmatischen Anforderungen an interaktive Lehr- und Lernmittel.

All das macht *Leons Identität* zu einem guten und lernförderlichen Unterrichtsgegenstand. Mit dem vorliegenden Material soll das Potenzial von digitalen Spielen erlebbar und Ihnen der Einstieg in die Arbeit mit dem Unterrichtsmedium Computerspiel erleichtert werden.

Ihnen und Ihren Schülerinnen und Schülern wünsche ich viel Erfolg mit *Leons Identität*.



A stylized handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Yvonne Gebauer'.

Yvonne Gebauer

Ministerin für Schule und Bildung
des Landes Nordrhein-Westfalen

Warum Computerspiele im Unterricht?

Computerspiele sind in der Mitte der Gesellschaft angekommen. Was in den 1980er-Jahren als Randphänomen für Nerds und Spezialisten begann, hat sich spätestens in den 2000er-Jahren zu einem Massenphänomen entwickelt. **Heute spielen Alte und Junge, Männer und Frauen.** 67 % der Schülerinnen und Schüler zwischen 12 und 19 Jahren geben im Rahmen der JIM-Studie 2020 an, täglich oder mehrmals pro Woche digitale Spiele zu spielen. Hierbei dient nicht nur der klassische Computer als Spielgerät, sondern auch tragbare wie stationäre Konsolen – man denke an die Playstation oder die Nintendo Switch –, Tablets und auch das Smartphone. Hiermit übersteigt das Spielen digitaler Spiele das Lesen von Büchern (35 %) fast um das Doppelte und wird nur von Fernsehen (72 %), Musik hören (93 %), Smartphone-

und Internet-Nutzung (je 98 %) übertroffen. Trotz ihrer **hohen lebensweltlichen Relevanz** finden sich Computerspiele nur selten im Unterricht.

Am Zentrum für didaktische Computerspielforschung untersuchen wir in engem Austausch und gemeinsam mit Kolleginnen und Kollegen in der Schulpraxis die Potenziale von Computerspielen für den Einsatz im Regelunterricht. Einerseits setzen wir die Mittel der empirischen Bildungsforschung ein, um Lernpotenziale zu identifizieren, andererseits helfen uns konkrete Unterrichtserfahrungen dabei, diese in Lernsettings aus der Praxis für die Praxis zu überführen. Hierbei zeigen Spiele – auch solche, die nicht für den Unterricht entwickelt wurden – **erhebliche Lernpotenziale**, da sie immer didaktische Umgebungen darstellen. Denn bei

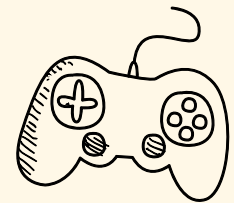


Abbildung 1: Computerspiele sind mittlerweile zentraler Bestandteil der kindlichen Lebenswelt.

Spielen ist es wie mit Witzen: Wenn man sie erklären muss, sind sie nicht gut. Daher vermitteln erfolgreiche Spiele den Spielenden beiläufig Fähigkeiten und Fertigkeiten, die sie zum Bestehen in der Spielwelt benötigen. Gebel, Gurt und Wagner haben bereits 2005 zahlreiche Kompetenzpotenziale populärer Computerspiele herausgearbeitet, die sich den Feldern der kognitiven, sozialen, persönlichkeitsbezogenen sowie allgemeinen Medienkompetenzen zuordnen lassen. Heute ist die Forschung weiter: Insbesondere **die Interaktivität von digitalen Spielen ermöglicht entdeckendes Ler-**

nen und bindet eigenständiges Problemlösen sowie ein hohes Maß an kognitiver Aktivierung selbstverständlich in den Rezeptionsprozess ein. Spiele geben stetig Rückmeldungen zum aktuellen Fähigkeiten- und Leistungsstand, belohnen erbrachte Leistungen und ermöglichen Erfolgs- und Selbstwirksamkeitserfahrungen (s. Kasten). Sofern Spiele inhaltliche oder strukturelle Anknüpfungspunkte an curriculare Ziele bieten, lassen sie sich als lern- und verstehensförderliche Gegenstände im Regelunterricht nutzen.

Kurz und knapp: Lernpotenziale von Computerspielen



Computerspiele sind interaktiv

Computerspiele stellen Spielerinnen und Spielern unterschiedlich weite Handlungsräume zur Verfügung, die sie einerseits zur Interaktion auffordern, sie aber andererseits auch voraussetzen. Ohne ihr aktives Mitwirken ist ein Fortkommen in der Spielwelt nicht möglich. Hierdurch erfahren sich Spielerinnen und Spieler innerhalb des Lerngegenstands als selbstbestimmt handelnde Subjekte, die das Spielgeschehen mitgestalten und deren Entscheidungen Konsequenzen haben. Damit eröffnen interaktive Spiele Wege in die metakognitive Verarbeitung der Spielerlebnisse. (vgl. u. a. Fritz 2006; Neitzel/Mohr 2006; Boelmann 2015).

Computerspiele sind immersiv

Computerspiele sind in der Lage, Spielende durch die Kombination von Bild-, Ton- und interaktiven Handlungsraum in einen immersiven Lernzustand zu versetzen. Dieses aktive Versunkensein in eine Situation („flow“) regt zu tiefergehenden Lernprozessen an, als es oberflächliche, inhaltsbezogene Vermittlungssettings können (vgl. u. a. Bartle 2004; Pietschmann 2017; König 2019; König 2021).

Computerspiele sind problemorientiert

Computerspiele stellen Spielende vor Probleme und begründen hiermit die Notwendigkeit ihres Handelns. Viele

Spiele erlauben unterschiedliche Lösungswege und geben anschließend direktes Feedback, sodass Strategien weiterentwickelt oder revidiert werden können. In Lern-Szenarien ist dieses Charakteristikum von Vorteil, da Spielende kognitiv aktivierend eine direkte Rückmeldung in ihrem Lernprozess erfahren und Impulse für neue Verstehenswege erhalten (vgl. u.a. Kraam-Aulenbach 2002; Bopp 2005).

Computerspiele ermöglichen erfahrungsbasiertes Lernen

Computerspiele werden im Gegensatz zu anderen Medienformen handelnd erschlossen und können nicht passiv

rezipiert werden. Sie konfrontieren Spielerinnen und Spieler mit konstruierten, komplexen Welten, in denen aktiv gehandelt werden muss, um auftretende Probleme zu lösen (vgl. Boelmann 2020). Hierbei werden sie vor vielfältige Herausforderungen gestellt, die unterschiedliche Erfahrungsräume eröffnen (u.a. Problemerkahrungen, Irritationserfahrungen, Abwägungserfahrungen, Zwangserfahrungen, Folgerfahrungen, emotionale Erfahrungen etc.). Die Reflexion über diese Erfahrungen führt zur Bildung mentaler Modelle, kognitiver Konzepte, Handlungs- und Erwartungsschemata (vgl. hierzu Kolb 1984; Buck 2019; Boelmann/Stechel 2020).

Leons Identität bietet solche Anknüpfungspunkte in die Curricula der achten Klasse im Fach Politik, Wirtschaft-Politik oder Gesellschaftslehre, da hier Themen wie Extremismus und identitäre Bewegungen behandelt werden. Es kann aber auch interdisziplinär eingesetzt werden – hierzu mehr im hinteren Teil dieses Konzepts. Das Spiel erfüllt zudem pragmatische Anforderungen an interaktive Lehr- und Lernmittel: Es ist einfach zu steuern und in kurzer Zeit durchzuspielen.

Leons Identität stellt die Spielenden vor ein klar formuliertes Problem und lässt sie verschiedene Lösungswege erproben. Leons Zimmer fungiert als überschaubare, aber motivierend eingerichtete Spielwelt und lädt zum freien Erkunden ein. Hierbei finden die Spielenden zahlreiche Details, deren aufmerksame Wahrneh-

mung für den Fortgang der Geschichte wichtig wird: Nur wer Leon kennengelernt hat und die Zeichen in seinem Zimmer richtig deutet, kann ihn davon überzeugen, nach Hause zurückzukehren. Hierbei ermöglicht *Leons Identität* durch seine verschiedenen Enden unterschiedliche Erfahrungen und schafft – da Schülerinnen und Schüler ihr eigenes Handeln als wirksam erfahren – vielfältige, authentische Kommunikationsanlässe.

All das macht *Leons Identität* zu einem lernförderlichen Lerngegenstand, der sich als Lernmedium lohnend und vielfältig in den Unterricht integrieren lässt. Mit dem vorliegenden Material soll Ihnen der Einstieg in die Arbeit mit dem Unterrichtsmedium Computerspiel erleichtert werden.

Worum geht's? – Das Spiel

Leons Identität

Aufgebrachte Stimmen erfüllen den Flur, mit jedem Schritt die Treppe nach oben werden sie leiser. Die Polizei versucht, die verzweifelten Eltern zu beruhigen, für die die Welt seit Kurzem kopfsteht, denn: Ihr Sohn Leon ist verschwunden. Keiner weiß, wo sich der 18-Jährige befindet, keine Nachricht, kein Hinweis findet sich auf Leons Verbleib, die Beamten sind ratlos. Leons kleiner Bruder Jonas will das nicht hinnehmen und beschließt, selbst nach Hinweisen zu suchen. Doch als er Leons Zimmertür aufschließt, steht er vor einem Rätsel. Wo soll er anfangen? Wie soll er die Hinweise finden? Und was können diese ihm über das Verschwinden von Leon sagen?

Die Handlung: Worum geht es in Leons Identität?

Im Adventure Game *Leons Identität* schlüpfen die Spielenden in die Rolle von Jonas und versuchen mit ihm gemeinsam, das Rätsel um Leons Verschwinden aufzuklären. Hierbei suchen sie in Leons Zimmer nach Hinweisen, durchstöbern die Schreibtischschubladen und öffnen unter dem Bett versteckte Kisten. Die gefundenen Hinweise deuten schnell in eine Richtung: Leon scheint sich in den letzten Monaten der rechtsextremistischen Gruppe „Atavistische Aktion“

angeschlossen zu haben, die insbesondere Jugendliche durch Veranstaltungen, Musik und Schriften anzieht. Wie konnte es so weit kommen? Nachdem Leon herausgefunden hat, dass sich seine heimliche Liebe Lina und sein Freund Elyas angenähert haben, kam es zu einem eifersüchtigen Streit in der Clique und er fand bei der Bewegung Halt und Unterstützung. Leon sagt sich von Freunden und Familie los und fährt zum Sommerfestival der Gruppe, um sich dort mit Gleichgesinnten auszutauschen. Jonas und die Spielenden finden in seinem Zimmer daher auch eindeutige Broschüren und Bücher – beispielsweise mit den Titeln „Der große Austausch“ oder „Defend Europe“ –, Poster, Musik mit rechtsextremen Texten oder eine umgekehrte Deutschlandfahne über dem Bett.

Nachdem Jonas gemeinsam mit den Spielenden Leons Zimmer durchsucht und sein Handy geknackt hat, beginnt die zweite Phase des Spiels. Jonas erreicht Leon telefonisch. Die Spielenden müssen das erworbene Wissen anwenden: Je nachdem, wie viele Informationen, Erinnerungen und Hinweise sie gefunden haben, und abhängig davon, welche Gesprächsstrategie sie wählen, schaffen sie es, Leon zur Rückkehr zu bewegen. Anderenfalls verlieren sie ihn an die rechtsextreme Gruppe.

Hintergrundinformationen – Was steht hinter der „Atavistischen Aktion“?

Die „Atavistischen Aktion“ ist im Spiel eine rechtsextreme Gruppe, der sich Leon angeschlossen hat. Vorbild für die „Atavistischen Aktion“ ist die „Identitäre Bewegung“, eine real existierende Gruppe, die der Neuen Rechten national wie international zugeordnet wird. In Deutschland ist die Identitäre Bewegung seit 2012 aktiv und verbreitet menschenfeindliches Gedankengut, insbesondere Ethnopluralismus und antimuslimischen Rassismus. Die Identitäre Bewegung wird vom Bundesamt für Verfassungsschutz beobachtet.



Weiterführende Informationen finden sich hier:

- ➔ Informationen zu „Identitäre Bewegung Deutschland e.V.“ in den Verfassungsschutzberichten des Ministeriums des Innern Nordrhein-Westfalen: <https://www.im.nrw/publikationen>
- ➔ Informationen zu „Die Identitären – mehr als nur ein Internet-Phänomen“ der Bundeszentrale für politische Bildung: <https://www.bpb.de/politik/extremismus/rechtsextremismus/241438/die-identitaeren-mehr-als-nur-ein-internet-phaenomen>
- ➔ Kurzvideo „Identitäre Bewegung, was ist das?“ der Bundeszentrale für politische Bildung: <https://www.bpb.de/mediathek/182883/identitaere-bewegung-was-ist-das-kurz-erklart-auf-bpb-de>
- ➔ Artikel „Identitäre Bewegung – Nationalisten im Hipster-Gewand“ des Deutschlandfunks: https://www.deutschlandfunk.de/rechtsextreme-akteure-identitaere-bewegung-nationalisten-im.2897.de.html?dram:article_id=480507

Oder auch für einen Überblick:

Pfeiffer, Thomas (2019): *Dem Mainstream auf der Spur. Ideologische Muster, strategische Ziele und Aktionsformen der „Identitären Bewegung“*. In: Friese, Heidrun/Nolden, Marcus/Schreiter, Miriam (Hrsg.): *Rassismus im Alltag. Theoretische und empirische Perspektiven nach Chemnitz, Bielefeld*, S. 119–138.



Die Figuren: Wer spielt eine Rolle?

Im Spiel interagieren die Spielenden als Jonas vor allem mit dessen Bruder Leon, es treten jedoch noch weitere Figuren auf, die für den Spielverlauf relevant sind.

Leon: Leon ist 18 Jahre alt und hat gemeinsam mit seiner Clique gerade das letzte Schuljahr abgeschlossen. Gemeinsam mit ihnen hat er eine Band gegründet, er selbst spielt Bass, da sie keinen Schlagzeuger finden konnten, spielt sein kleiner Bruder Jonas ebenfalls in der Band. Gemeinsam haben die Freunde schon viel erlebt, insbesondere die Liebe zur Musik und zum Zocken verbindet die sie. Nachdem er jedoch her-

ausfindet, dass sich Elyas und Lina – in die er heimlich verliebt ist – angenähert haben, bricht er den Kontakt ab und wendet sich der rechtsextremen Gruppe „Atavistische Aktion“ zu. Hier findet er Trost und Halt.

Jonas: Jonas ist 15 Jahre alt, leidenschaftlicher Drummer und bewundert seinen großen Bruder Leon sehr. Als dieser verschwindet, setzt er alles daran herauszufinden, wo Leon geblieben ist, und versucht, ihn zur Rückkehr zu bewegen. Er selbst fühlt sich in Leons Clique wohl, hat aber auch gleichaltrige Freunde, mit denen er viel Zeit verbringt. Er interessiert sich sehr für Politik und ist gerade vor diesem Hintergrund erschrocken über Leons Lebenswandel.

Lina, Elyas und Emily: Lina (18 Jahre alt), Elyas (19 Jahre alt) und Emily (19 Jahre alt) sind Teil von Leons Clique und seine Bandmitglieder. Lina ist leidenschaftliche Zockerin, Emily mag alles, was mit Technik und Elektronik zu tun hat, und Elyas ist eine Sportkanone. Nachdem Elyas und Lina zusammenkommen, kommt es zu einem Zerwürfnis zwischen Leon und der Gruppe, da er heimlich in Lina verliebt ist. Die Clique hat keine Ahnung, wohin Leon verschwunden sein könnte, sie tauchen aber immer wieder in Erinnerungen auf, die Jonas beim Betrachten mancher Fotos von Leon einfallen.

Die Spielmechanik: Wie steuert man das Spiel?

Bei *Leons Identität* handelt es sich um ein Point-and-Click-Adventure aus der Ego-Perspektive. Die Spielenden schlüpfen nicht nur in die Rolle von Jonas, sondern sehen die Spielumgebung auch durch seine Augen und können sich dementsprechend in Leons Zimmer bewegen. Hierzu werden die „WASD“-Tasten der Tastatur genutzt, um im Raum voranzukommen. Mit der Strg-Taste kann Jonas sich ducken. Mit der Maus oder einem Touchpad wird die Laufrichtung im dreidimensionalen Raum gesteuert oder auch der Kopf bzw. die Kamera gedreht.



Lina



Elyas



Jonas



Leon



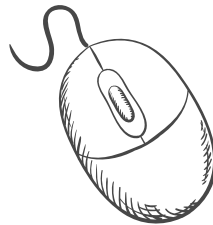
Emily

Die Dinge, die in Leons Zimmer zu finden sind, können die Spielenden mit einem einfachen Mausklick ansteuern. Hierbei wird dann angezeigt, um was es sich handelt, meistens kontextualisiert Jonas den gefundenen Gegenstand oder Hinweis in einer kurzen Textpassage. Gefundene Gegenstände können auch miteinander

kombiniert werden, sodass man beispielsweise den gefundenen USB-Stick zum Computer tragen und einstecken kann. Alle gesprochenen Passagen werden durch Untertitel nochmals ausformuliert, sodass die Spielenden leicht nachlesen können, was Jonas, Leon oder einer ihrer Freunde gesagt haben.

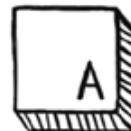
Bewegung:
nach links und rechts drehen

Klicken:
mit Gegenständen



ducken bzw. in
die Hocke gehen

nach
links
bewegen



nach
vorne
gehen



nach
hinten
gehen



nach
rechts
bewegen

Das Spiel im Unterricht: Themen, Ziele und curriculare Anbindung

Leons Identität eignet sich aufgrund der Spielthematik insbesondere für den Einsatz im Fach Politik, Wirtschaft-Politik sowie Gesellschaftslehre der achten Klasse. Das Spiel bietet Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, **Themen wie Rechtsextremismus und Radikalisierung** spielerisch zu erarbeiten und sich mit den dahinter stehenden Beweggründen auseinanderzusetzen.

Das Point-and-Click-Adventure setzt dabei auf die **fiktive Darstellung realer Strukturen** rechtsextremistischer und insgesamt radikaler Bewegungen. So finden sich für alle Gestaltungsaspekte reale Entsprechungen: Die „Atavistische Aktion“ im Spiel ist an die Identitäre Bewegung angelehnt, die in Leons Zimmer ausliegenden Zeitschriften und Bücher besitzen ebenfalls ein Pendant in

der realen Wirklichkeit der Schülerinnen und Schüler.

Mit *Leons Identität* ist es möglich, **curriculare Lernziele** der Kernlehrpläne aller Schulformen zu erreichen, die sich insbesondere an den Inhaltsfeldern „Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie“ und „Identität und Lebensgestaltung“ orientieren:

Bsp. Realschule – Sekundarstufe I

Inhaltsfeld 1: Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie

- ➔ Grundlagen des Rechtsstaats: Gewaltenteilung, Verfassungsstaatlichkeit, Grund- und Menschenrechte
- ➔ Gefährdungen der Demokratie: Extremismus, Antisemitismus, gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit
- ➔ Partizipation in der Zivilgesellschaft
- ➔ Rolle der Medien im politischen Willensbildungsprozess

Konkrete Beispiele: Die Schülerinnen und Schüler

- ➔ erläutern Ursachen, Merkmale und Erscheinungsformen von Extremismus, Antisemitismus und gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit
- ➔ benennen Formen, Chancen und Grenzen zivilgesellschaftlicher Partizipation
- ➔ beurteilen die Gefährdung der freiheitlich-demokratischen Grundordnung durch Populismus und Extremismus, insbesondere durch Rechtsextremismus

Bsp. Gymnasium – Sekundarstufe I

Inhaltsfeld 2: Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie

- ➔ grundlegende politische Handlungsoptionen sowie die Sicherung und Weiterentwicklung der verfassungsrechtlichen Ordnung
- ➔ Auseinandersetzung mit politischen Formen, Inhalten, Prozessen und Partizipationsmöglichkeiten

Konkrete Beispiele: Die Schülerinnen und Schüler

- ➔ erläutern Ursachen, Merkmale und Erscheinungsformen von Extremismus, Antisemitismus und gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit
- ➔ benennen Formen, Chancen und Grenzen zivilgesellschaftlicher Partizipation
- ➔ beurteilen die Gefährdung der freiheitlich-demokratischen Grundordnung durch Rechts- und Linksextremismus

Das Spiel ist selbstverständlich an beiden bzw. allen Schulformen mit beiden Inhaltsfeldern verknüpft. Darüber hinaus bietet es vielfältige Anknüpfungspunkte zur interdisziplinären Arbeit mit weiteren Fächern und Fächerverbünden – u. a. Deutsch, Kunst, Musik etc. – oder auch zur weiterführenden Projektarbeit (vgl. hierzu Kapitel „Das Spiel im Projektunterricht – Erweiterung, Vertiefung, Reflexion“).

Der Hintergrund des Spiels

Das Spiel *Leons Identität* wurde im Auftrag der Staatskanzlei und des Ministeriums des Innern des Landes Nordrhein-Westfalen durch das btf Game Department entwickelt und 2020 veröffentlicht. Es zielt darauf ab, Jugendliche für das Thema Rechtsextremismus und Radikalisierung zu sensibilisieren und Medienkompetenzen zu entwickeln.

Materialliste für den Unterricht

Wenn Sie das Spiel im Unterricht einsetzen möchten, brauchen Sie ...

- Computer/Laptops/Tablets für je 2 SuS mit Internetzugang
- Kopfhörer/Headsets (können von den SuS mitgebracht werden)
- Kopfhörerweichen/Mehrfachstecker

Technische Anforderungen des Spiels

Leons Identität kann kostenlos für Windows, Linux und MacOS über die Spielhomepage <https://leon.nrw.de/index.html> heruntergeladen werden.

Benötigter Speicherplatz: ca. 3 GB

Betriebssystem: Windows 7 bzw. MacOS 10.12 oder höher

Prozessor: Quadcore Prozessor mit 2.5GHz Prozessor bzw. Dual Core oder höher

Das Spiel im Unterricht – Die Einheit konkret

Die Unterrichtseinheit zu *Leons Identität* orientiert sich an den **zentralen Lernzielen des Faches bzw. Fächerverbundes Politik, Wirtschaft-Politik und Gesellschaftslehre** in den Inhaltsfeldern *Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie, Identität und Lebensgestaltung sowie Nationalsozialismus und Zweiter Weltkrieg* der Kernlehrpläne für achte Klassen (Realschule, Gesamtschule/ Sekundarschule und Gymnasium) des

Landes Nordrhein-Westfalen. Die Schülerinnen und Schüler setzen sich im Rahmen der Einheit mit den Themen **Rechts-extremismus und Radikalisierung** spielerisch auseinander und reflektieren die von Leon herangezogenen Beweggründe für seinen Weg hin zur „Atavistischen Aktion“. Hierzu suchen sie als Jonas die versteckten Hinweise in Leons Zimmer, kombinieren diese und versuchen am Ende, Leon in einem Telefongespräch zur



Abbildung 2: Als Jonas suchen die Spielenden in der Einheit im Zimmer von Leon nach Hinweisen und notieren diese in Beobachtungsprotokollen.

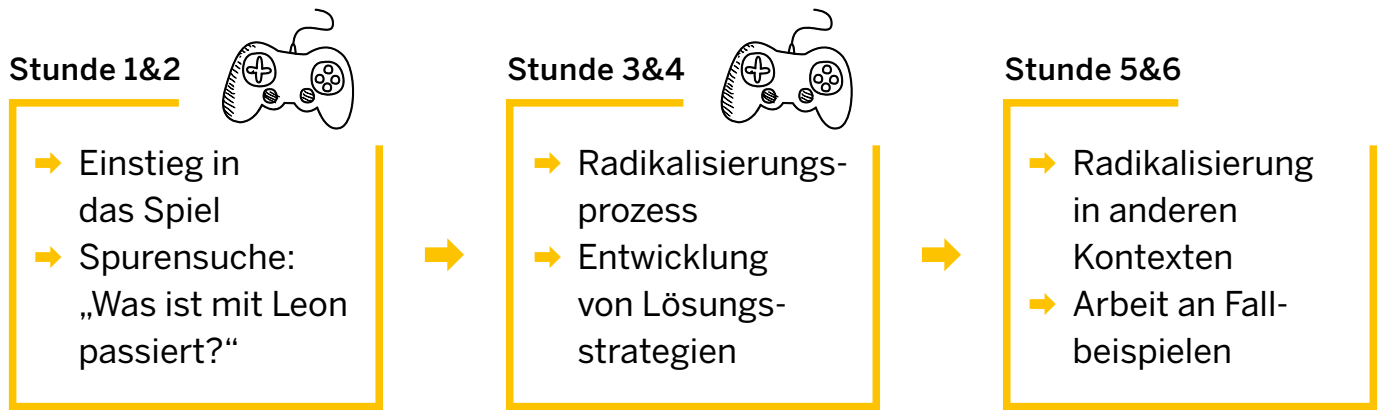


Abbildung 3: Ablauf der Unterrichtseinheit

Rückkehr zu bewegen. Die Unterrichtseinheit umfasst **sechs Einzel- bzw. drei Doppelstunden je 45 Minuten bzw. 90 Minuten**. Das Spiel wird als Ganzwerk verwendet, d. h., die Schülerinnen und Schüler spielen auch konkret während der Unterrichtszeit, zumeist gemeinsam mit einer Partnerin bzw. einem Partner oder auch direkt im Klassenverbund. Hierbei wird auf bekannte Methoden und Sozialformen zurückgegriffen: Neben einer Hinführung zum Themenkomplex umfasst die Einheit konkrete Spiel- und Beobachtungsaufträge, sodass die Hinweise gesammelt und gemeinsam zu bestimmten Spielzeitpunkten diskutiert werden können. Anschließend wird das Spielerleben in *Leons Identität* auf Radikalisierungsbewegungen im Allgemeinen übertragen und anhand von Fallbeispielen verglichen:

Für jede Unterrichtsstunde liegen exemplarische **Verlaufspläne** vor, die die einzelnen Durchführungsphasen innerhalb der Stunden verdeutlichen. Hierbei finden sich Hinweise zur methodischen Durchführung, zu den verwendeten Sozialformen und notwendigen Materialien. **Didaktische Hinweise** ergänzen die

Erläuterungen und zeigen Anknüpfungspunkte u. a. zur Weiterarbeit, zu eventuellen Problemstellen und damit verbundenen Lösungen auf. In jedem Verlaufsplan werden die **zentralen Lernziele** der jeweiligen Schulform ausgewiesen, die in der Unterrichtsstunde im Zentrum stehen. Darüber hinaus finden sich die zu den Stunden **passenden Unterrichtsmaterialien** am Ende jeder Stundenausführung. Um ein **differenziertes Arbeiten** insbesondere in leistungsheterogenen Lerngruppen zu ermöglichen, werden spezifische Differenzierungsmöglichkeiten ausgewiesen. Darüber hinaus stehen alle Materialien online unter <https://leon.nrw.de> zum Download und zur vertiefenden Arbeit zur Verfügung.

Erste Doppelstunde: Was ist mit Leon passiert?

Kurzzusammenfassung

In der ersten und zweiten Stunde der Unterrichtsreihe stehen die **Erstannäherungen** der Schülerinnen und Schüler an das Spiel sowie die **spielerische Spurensuche** nach Hinweisen auf Leons Verbleib

im Zentrum. Zu Beginn der ersten Stunde wird den Schülerinnen und Schülern ein **Bildausschnitt** aus dem Spiel präsentiert, auf welchem zwei Poster aus Leons Zimmer zur „Atavistischen Aktion“ zu sehen sind. Nachdem die Lernenden ihre Vermutungen geäußert haben und ihr methodisches Können zur Bildanalyse anwenden und weiter ausbauen, leitet die Lehrkraft zum Spiel *Leons Identität* über. Die Achtklässlerinnen und Achtklässler erhalten den Auftrag, mehr über Leons Verschwinden herauszufinden. Hierzu bekommen sie eine **Ermittlungsmappe** mit klaren Beobachtungsaufträgen zu den Hinweisen in Leons Zimmer und zur „Atavistischen Aktion“ (vgl. Ermittlungsmappe). Zu zweit **beginnen sie mit dem Spiel** und tauschen sich aus. Das Spielen wird durch die Lehrkraft immer wieder unterbrochen und **Reflexionsphasen** werden im Plenum eingebaut, in welchen das bisherige Spielgeschehen zusammengefasst und Gelingensbedingungen und Stolpersteine innerhalb des Spiels analysiert werden. Das paarweise Spielen wird durch die Lehrkraft begleitet; bei Fragen und Anmerkungen hilft sie weiter.

Ziele

Minimalziel:

Stunde 1: Die SuS können sich im Spiel *Leons Identität* orientieren. Sie können erläutern, dass sie sowohl beim Spielen als auch beim Bearbeiten der Arbeitsblätter auf die Hilfe der Lehrkräfte zurückgreifen können, falls sie Hilfe benötigen.

Stunde 2: Die SuS können einzelne Hinweise auf Leons Verbleib und seinen Gesinnungswandel benennen (AF I), indem sie (ggf. mit Hilfe der Lehrkräfte) diese im Spiel finden und in ihrer Ermittlungsmappe notieren.

Maximalziel:

Stunde 1: Die SuS können sich im Spiel *Leons Identität* orientieren, dieses selbstständig spielen und in eigenen Worten erläutern (AF II), wie sie die Ermittlungsmaterialien selbstständig bearbeiten werden.

Stunde 2: Die SuS können in ihrer Ermittlungsmappe Leons Verbleib und seinen Gesinnungswandel erschließen (AF II), indem sie selbstständig einzelne Hinweise aus dem Spiel herausfinden und Zusammenhänge zwischen ihnen herstellen.

Methoden

- ➔ Bildimpuls mit freien Assoziationsketten
- ➔ Ideensammlung (bspw. Cluster)
- ➔ partnerschaftliches Spielen als Spurensuche
- ➔ Beobachtungsaufträge in Ermittlungsmappe
- ➔ Kognitive Aktivierung durch Reflexions Schleifen des Spielgeschehens

Sozialformen

- ➔ Plenumsphasen mit Diskussionen und Reflexionen
- ➔ Partnerarbeit (Beobachtungsaufträge und gemeinsames Spielen)

Zweite Doppelstunde: Den Radikalisierungsprozess erforschen

Kurzzusammenfassung

In der dritten und vierten Stunde der Unterrichtsreihe nehmen die Schülerinnen und Schüler **den Radikalisierungsprozess** von Leon genauer unter die Lupe. Nachdem sie bereits in der vergangenen Unterrichtsstunde mit der Spurensuche zu Leons Verbleib beginnen durften, schließen die Lernenden das Spielen zu Beginn der dritten Stunde ab und halten ihre Ergebnisse in der Ermittlungsmappe fest. Im Anschluss daran werden die gefundenen Hinweise im Plenum zusammengetragen und in einer **gemeinsamen Mindmap** visualisiert. Ein besonderer Fokus liegt hierbei auf den Querbezügen zwischen den einzelnen Hinweisen, die verdeutlichen, warum und wie Leon sich radikalisiert hat. In der vierten Stunde dient die vor dem Hintergrund des Spiels erstellte Mindmap zur vertiefenden Weiterarbeit. In Kleingruppen erarbeiten die Schülerinnen und Schüler **Lösungsmöglichkeiten, wie Radikalisierungsprozesse unterbrochen bzw. wie sie diesen begegnen können**. Methodisch ist das Erarbeiten in Form von Factsheets, Postern oder digitalen Präsentationen möglich. Abschließend werden die Lösungsvorschläge präsentiert und im Klassenverband hinsichtlich ihrer Plausibilität und Passung zu Jonas und Leon diskutiert.

Ziele

Minimalziel:

Stunde 3: Die SuS können einzelne Hinweise auf Leons Verbleib und seinen Gesinnungswandel in der Mindmap nennen (AF I). Sie können diese mit Hilfe einer durch die Lehrkraft geführten Diskussion interpretieren (AF II).

Stunde 4: Die SuS können unter Einbezug der Hilfestellungen (vgl. didaktischer Kommentar dieser Stunde) und mit Hilfe der Lehrkräfte einzelne Vorschläge zur Abwehr extremistischer Vereinnahmungsversuche entwickeln.

Maximalziel:

Stunde 3: Die SuS können auf Grundlage der gemeinsamen Mindmap und einer Leitfrage selbstständig diskutieren (AF III), welche Ereignisse und Einflüsse zur Radikalisierung Leons beigetragen haben.

Stunde 4: Die SuS können auf Grundlage der Auseinandersetzung mit den Inhalten von *Leons Identität* ein eigenes Programm für Handlungsstrategien gegen Extremismus entwickeln (AF III), indem sie selbstständig in Gruppen mehrere konkrete Regeln und Vorschläge zur Abwehr extremistischer Vereinnahmungsversuche bei sich und Dritten formulieren.

Methoden

- ➔ partnerschaftliches Spielen als Spurensuche
- ➔ Ergebnissicherung durch Mindmap
- ➔ Kognitive Aktivierung durch Reflexions-schleifen des Spielgeschehens

- ➔ (digitale) Postererstellung inkl. Präsentation (Bezug zum Gesprächsleitfaden)
- ➔ Übertragungsleistung zum Lebensweltbezug

Sozialformen

- ➔ Plenumsphasen mit Diskussionen und Reflexionen
- ➔ Partnerarbeit (Beobachtungsaufträge und gemeinsames Spielen)
- ➔ Gruppenarbeit (Lösungsstrategieerfassung)

Dritte Doppelstunde: Radikalisierung weiterdenken

Kurzzusammenfassung

Die fünfte und sechste Stunde dienen dazu, den Radikalisierungsprozess Leons und die herausgearbeiteten Lösungsstrategien weiterzudenken und auf **weiterführende Radikalisierungs- und Extremismuskontexte** zu übertragen, die im Sinne gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit zentral stehen. Am Anfang der fünften Stunde hören die Schülerinnen und Schüler noch mal einen **Gesprächsausschnitt aus dem Telefonat** zwischen Jonas und Leon und arbeiten gemeinsam die zentralen Punkte des Gesprächs und **mögliche Strategien für Jonas** heraus, wie auf das Gesagte reagiert werden kann. Anschließend erhalten sie in Kleingruppen **Fallbeispiele** von 15-jährigen Schülerinnen und Schülern, die ebenfalls mit extremistischen Meinungen, Einstellungen und Haltungen konfrontiert sind bzw. diese entwickeln (Christian: Fremdenfeindlichkeit; Ahmat:

Islamismus; Layla: Homophobie). Methodisch ist das Erarbeiten in Form von Factsheets, Postern oder digitalen Präsentationen möglich. Jede Gruppe erarbeitet für ein Fallbeispiel mögliche Gesprächsansätze und **stellt diese zum Abschluss vor**.

Ziele

Minimalziel:

Stunde 5: Die SuS können einzelne Vorschläge zum Umgang mit den geäußerten radikalen Meinungen (in den Materialien) benennen (AF I–II), indem sie auf Grundlage der Auseinandersetzung mit den unterschiedlichen Szenarien und unter Einbezug der Hilfestellungen (vgl. didaktischer Kommentar dieser Stunde) sowie mit Hilfe der Lehrkräfte in den Arbeitsgruppen diskutieren und die Ergebnisse in Stichpunkten schriftlich (auf einem Plakat/in einer einfachen digitalen Präsentation) festhalten.

Stunde 6: Die SuS können einzelne Vorschläge zum Umgang mit den geäußerten radikalen Meinungen beschreiben (AF I–II), indem sie unter Nutzung einer kurzen Präsentation (auf einem Plakat/in einer einfachen digitalen Präsentation) ihre Arbeitsergebnisse in der Lerngruppe vorstellen und (ggf. mit unterstützender Moderation der Lehrkraft) auf einzelne Rückfragen und Meldungen der Zuhörerinnen und Zuhörer eingehen.

Maximalziel:

Stunde 5: Die SuS können ein differenziertes eigenes Konzept für Handlungs- und Diskussionsstrategien in Bezug auf die jeweils geschilderte Situation entwi-

ckeln (AF III), indem sie selbstständig in den Arbeitsgruppen auf Grundlage der Auseinandersetzung mit den unterschiedlichen Szenarien mehrere konkrete Regeln und Argumentationshilfen erarbeiten, diese auf Widerlegbarkeit prüfen und das gesamte Konzept als differenzierte schriftliche Präsentation (z. B. als Plakat, Lapbook oder erweiterte digitale Präsentation) visualisieren.

Stunde 6: Die SuS können differenzierte Handlungs- und Diskussionsstrategien in Bezug auf die jeweils geschilderte Situation erläutern (AF III), indem sie unter Nutzung einer erweiterten schriftlichen Präsentation (z. B. als Plakat, Lapbook oder erweiterte digitale Präsentation) ihre Arbeitsergebnisse vorstellen sowie anschließend selbstständig mit dem Rest der Lerngruppe über ihr Konzept diskutieren.

Methoden

- ➔ Impuls über Audiomitschnitt
- ➔ Gesprächsanalyse inkl. Gelingensbedingungen und Stolpersteinen (Telefonat mit Leon)
- ➔ Anwendung durch Arbeit an Fallbeispielen
- ➔ (digitale) Postererstellung inkl. Präsentation (Bezug zum Gesprächsleitfaden)

Sozialformen

- ➔ Plenumsphasen mit Diskussionen und Reflexionen
- ➔ Gruppenarbeit (Gesprächsleitfaden)

Das Spiel in allen Fächern – Interdisziplinäre Anknüpfungspunkte

Leons Identität eignet sich aufgrund der erzählten Geschichte natürlich insbesondere für die Einbettung in Politik oder Wirtschaft-Politik. Darüber hinaus bietet es jedoch ebenso vielfältige Anknüpfungspunkte zu anderen Fächern und Fächerverbünden. Hierdurch ist es möglich, das Adventure Game entweder los-

gelöst vom Einsatz im Politikunterricht in einem anderen Fach zu thematisieren oder aber verknüpfend-interdisziplinär mit dem Spiel zu arbeiten. Im Folgenden werden daher kurz verschiedene Einsatzszenarien skizziert und Verbindungen zu curricularen Lernzielen hergestellt:

Das Spiel im Deutschunterricht



Durch seine Gestaltung als Point-and-Click-Adventure eignet sich *Leons Identität* u. a. für die **Anbahnung literarischer Kompetenzen und Verstehensprozesse**. In *Leons Identität* wird, ähnlich wie in problemorientierten Kinder- und Jugendromanen, die Geschichte eines verlorenen Teenagers erzählt, der sich selbst sucht und durch einschneidende Erlebnisse sein Leben infrage stellt. Hierdurch finden sich im Spiel **zahlreiche Motive der Kinder- und Jugendliteratur**, die die Schülerinnen und Schüler eventuell schon kennen und die als Ausgangspunkt für weiterführende Analyse- und Reflexionsprozesse genutzt werden können. Darüber hinaus ermöglicht das Spiel durch die Suche nach Hinweisen einen tiefergehenden **Einblick in die literari-**

sche Figur Leon, seine Beweggründe, Handlungsmotivationen und Entwicklungsprozesse. Elemente, die das Figurenverstehen unterstützen, werden dadurch sehr deutlich gemacht und sind für jugendliche Rezipierende leichter zugänglich. Weiterhin eignet sich vor allem das abschließende Gespräch zwischen Jonas und Leon für einen tiefergehenden Blick **auf Argumentationsstrukturen und Kommunikationsabläufe**. Nur wenn Jonas eine positiv bestärkende Haltung einnimmt, gelingt es ihm, Leon zurückzuholen; hierfür bedarf es jedoch der richtigen Argumente. Im sprachorientierten Deutschunterricht ist es daher möglich, die unterschiedlichen Gesprächsverläufe gemeinsam im Klassenverbund zu analysieren und hinsicht-

lich der Passung von Argument und Gesprächssituation einzuordnen.

Bezug zu den Kompetenzen im Fach:

Gespräche führen; Zuhören; Lesetechni-

ken und -strategien; Umgang mit Sachtexten und Medien; Umgang mit literarischen Texten; Sprache als Mittel der Verständigung

Das Spiel im Kunstunterricht

Auch für den Einsatz im Kunstunterricht liefert *Leons Identität* vielfältige Anknüpfungspunkte: So machen **Bild- und Raumkomposition** die Spurensuche nach Leon überhaupt erst möglich. Sein Zimmer beinhaltet alle Hinweise, sagt durch seine Gestaltung jedoch auch unabhängig von diesen bereits viel über Leon aus. Der dargestellte und inszenierte Raum dient daher als **Resonanzraum der Figur** und wird zum zentralen Ort des Geschehens. Die Schülerinnen und Schüler müssen sich dabei jedoch nicht nur mit der Raumkomposition auseinandersetzen, sondern auch einzelne Elemente identifizieren und anhand dieser Analysefähigkeiten im Bereich der **Bilduntersuchung anwenden** – egal ob Foto, Flyer, Plakat oder Zimmerwand. Auch eignet



sich das Spiel zur **Konstruktion eigener Bildwelten**. Hier wäre es denkbar, weitere Spielräume zu *Leons Identität* zu konstruieren und sich so beispielsweise Stationen seiner Entwicklung künstlerisch handelnd anzunähern. Die Arbeit mit **bildsprachlichen Gestaltungsmitteln** zum Verstecken von Hinweisen könnte hier von zentraler Bedeutung sein, um – ähnlich wie bei der Fotobox unter Leons Bett – zentrale Indizien verschwinden oder auftauchen zu lassen.

Bezug zu den Kompetenzen im Fach:

Produktion, Rezeption, Reflexion

Inhaltsfelder:

Bildgestaltung (Inhaltsfeld 1);

Bildkonzepte (Inhaltsfeld 2)

Das Spiel im Musikunterricht

Der Einsatz von Musik spielt in *Leons Identität* eine zentrale Rolle: Sein Musikgeschmack hat sich fundamental gewandelt, die alten Lieder, die er mit seiner



Band gespielt und auch selbst geschrieben hat, gefallen ihm nicht mehr. Die Musik der „Atavistischen Aktion“ sei „wahre Musik“ und „echte Texte“.

Hierdurch stellt Leons Umgang mit **Musik auf inhaltlicher Ebene ein deutliches Spiegelbild** seiner Wandlung dar. Für den Einsatz im Musikunterricht kann es daher beispielsweise interessant sein, die **Wirkung der unterschiedlichen Musikrichtungen** auf Leon zu analysieren und hinsichtlich ihres Inhalts weiterführend zu betrachten. Das **Thema Rechtsrock** lässt sich so leicht thematisieren und spielinterne wie auch -externe Stücke können zu Analysezwecken herangezogen werden. Hinsichtlich einer ästhetisch-produzierenden Auseinandersetzung mit dem Spiel ist es jedoch ebenso möglich, gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern eine **Hintergrundmusik zu bestimmten Szenen des Spiels zu gestalten** und hinsichtlich der Spielpas-

sung zu begründen. Welche Melodie spiegelt beispielsweise Leons Seelenleben wider, als er von der Beziehung zwischen Lina und Elyas erfährt? Welcher instrumentale Einsatz passt zum verzweiferten Jonas, der versucht herauszufinden, was mit seinem Bruder passiert ist? Derartige **Leitfragen** können helfen, sich dem Geschehen auf musikalische Art und Weise anzunähern.

Bezug zu den Kompetenzen im Fach:
Produktion, Rezeption, Reflexion

Inhaltsfelder:
Bedeutung von Musik (Inhaltsfeld 1); Entwicklung von Musik (Inhaltsfeld 2); Verwendung von Musik (Inhaltsfeld 3)

Das Spiel im Religionsunterricht (evangelische und katholische Religion)



Bereits nach dem ersten Durchstöbern von Leons Schreibtischschubladen wird klar: Im Rahmen des Spiels werden die Schülerinnen und Schüler mit **unterschiedlichen (Welt-)Sichten konfrontiert** und müssen sich reflektiert mit ihnen auseinandersetzen. Ihre eigenen Perspektiven und Weltanschauungen (die ihre Entsprechung ggf. in den Gedanken und Anmerkungen von Jonas finden) kollidieren unter Umständen mit denen von Leon bzw. denen der rechten Szene. Während des Spiels gilt es daher für sie zum einen, **die eigenen Vorstellungen genau wahrzunehmen** und diese hin-

sichtlich der präsentierten Weltsichten zu analysieren. Darüber hinaus schlüpfen die Spielenden jedoch auch in die Rolle von Jonas und übernehmen als jüngerer Bruder Verantwortung für Leon. Im Gegensatz zu Leon erkennt Jonas auch das rechtsextreme Gedankengut als rassistisch und frauenfeindlich. Beides steht im harten **Kontrast zur umfassenden Annahme und Wertschätzung eines jeden Menschen** (durch Gott) im christlichen Glaubensverständnis. Sowohl im evangelischen als auch im katholischen Religionsunterricht bietet sich *Leons Identität* daher insbesondere für die

Thematisierung der damit **verbundenen Menschenbilder** und den hiermit einhergehenden **Verantwortungsgefühlen** an.

Bezug zu den Kompetenzen im Fach:

Wahrnehmungskompetenz, Urteilskompetenz, Dialog- und Gestaltungskompetenz

Inhaltsfelder (Schwerpunkt ev.): Christlicher Glaube als Lebensorientierung (Inhaltsfeld 2); Gerechtigkeit und Menschenwürde (Inhaltsfeld 3); Religionen und Weltanschauungen (Inhaltsfeld 5)

Inhaltsfelder (Schwerpunkt kath.):

Menschsein in Freiheit und Verantwortung (Inhaltsfeld 1)

Das Spiel im Unterricht Praktische Philosophie



In *Leons Identität* stehen zentrale **anthropologische Grundfragen** im Mittelpunkt: Was bedeutet Freundschaft und Verbundenheit? Wie können mich andere Menschen verletzen? Wo finde ich Anerkennung, Zuspruch, Geborgenheit ... auch in schwierigen Situationen? Und wie stehe ich zu bestimmten Themen, aus welchen Gründen? In **ethischen bzw. philosophischen Diskussionen** setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit diesen Grundfragen auseinander und beziehen ihr eigenes Spielerleben mit ein. Diese können von dem einfachen Eindringen von Jonas in Leons Privatsphäre reichen bis hin zum Entwicklungsprozess Leons und seiner Radikalisierung. Anhand des Spiels und der **vertiefenden Fallbeispiele** (vgl. hier Unterrichtsstunde 5 und 6) lernen die Schülerinnen und Schüler, wie sie sich in bestimmten Situationen – respektvoll und dennoch kritisch – verhalten können, bzw. setzen sich insgesamt mit dem Prozess der Meinungsbildung auseinander. Darüber hinaus ist es ebenso möglich, medial

vermittelte und in *Leons Identität* bereits angesprochene **Bilder von Wirklichkeit** zu diskutieren und hinsichtlich der **eigenen Meinungsbildung zu reflektieren**.

Bezug zu den Kompetenzen im Fach:

Personale Kompetenz, soziale Kompetenz, Sachkompetenz

Fragenkreise:

Frage nach dem Selbst (Fragenkreis 1);
Frage nach dem anderen (Fragenkreis 2);
Frage nach Wahrheit, Wirklichkeit und Medien (Fragenkreis 5)

Das Spiel vor dem Hintergrund des Medienkompetenzrahmens NRW

Mit Medien und ihren Erzeugnissen umgehen zu lernen, ist eine der zentralen Aufgaben des Schulunterrichts. Der Medienkompetenzrahmen des Landes Nordrhein-Westfalen gibt dabei einen Überblick, welche Fähigkeiten, Fertigkeiten und

Kompetenzen Schülerinnen und Schüler erwerben sollen, um in der digitalen Welt zurechtzukommen. *Leons Identität* bietet für die Arbeit zu den verschiedenen Teilbereichen verschiedene Anknüpfungspunkte:



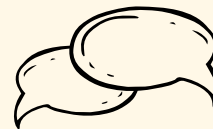
Bedienen und Anwenden

Je nach Hardware lernen die Schülerinnen und Schüler in *Leons Identität* unterschiedliche Steuerungsmechanismen des Spiels kennen und unterscheiden diese voneinander. Daneben liegt ein besonderer Schwerpunkt auf der Orientierung im dreidimensionalen Raum, der nicht nur in Computerspielen, sondern in der digitalen Welt allgemein eine zentrale Gestaltungsstruktur des Visuellen darstellt. In *Leons Identität* erkunden die Lernenden diesen spielerisch und lernen, sich in ihm zu bewegen.



Informieren und Recherchieren

Um herauszufinden, was mit Leon geschehen ist, müssen die Spielenden sein Zimmer genau unter die Lupe nehmen. Hierbei wenden sie zentrale Informations- und Recherche-mechanismen an, erweitern diese jedoch ebenso durch die ergänzenden Angebote des Spiels: Viele Elemente in *Leons Identität* sind an die Wirklichkeit angelehnt. Herauszufinden, was diese bedeuten und welche Entsprechungen sie aufweisen, kann Teil des Unterrichts sein. Weiterführende Informationen finden sich hierzu u. a. auf der Website des Spiels: www.leon.nrw.de



Kommunizieren und Kooperieren

Kommunikation und Kooperation sind auch in der digitalen Welt unverzichtbar. In *Leons Identität* stellen sie zum einen Thematiken dar – so versucht Jonas, verschiedene Kommunikationsformen zwischen Leon und der „Atavistischen Aktion“ zu entschlüsseln. Darüber hinaus bietet sich das Spiel jedoch auch methodisch dafür an, digitale Kooperationsformen zu erproben. So stehen bspw. alle Unterrichtsmaterialien auch digital zur Verfügung, mit welchen kollaborativ gearbeitet und Anschlusskommunikation ermöglicht werden kann.



Produzieren und Präsentieren

Das Beobachten und Herausfinden der Hinweise um Leons Verschwinden stehen zwar während des Spiels im Mittelpunkt, während der Ergebnissicherung werden jedoch vielfältige Produktions- und Präsentationsformen verwendet, um den Verstehensprozess der Schülerinnen und Schüler sichtbar zu machen. Hierbei wenden sie bekannte Gestaltungsmittel an und beurteilen diese anschließend anhand ausgewählter Qualitätskriterien gemeinsam im Klassenverbund.



Analysieren und Reflektieren

Die Entwicklung und der Wandel von Meinungen stellen zentrale Themen bei *Leons Identität* dar. Die Schülerinnen und Schüler setzen sich während des Spiels konkret mit Leons Wandel auseinander und reflektieren vor diesem Hintergrund ihre eigenen Wahrnehmungen. Im Spiel erhalten sie einen Resonanzraum der eigenen Identitätsbildung und erfahren mediale Wirklichkeiten und Austauschmechanismen als Einflussfaktoren auf die eigene Realitätswahrnehmung.



Problemlösen und Modellieren

Insbesondere die Weiterarbeit zum Browsergame setzt im Bereich der Problemlösung und Modellierung an. Die Schülerinnen und Schüler sind angehalten, sich selbst Entscheidungswege für Leon zu überlegen und diese in einer digitalen Umgebung umzusetzen. Hierzu müssen sie algorithmische Muster und narrative Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen und plausibel übertragen.

Das Spiel im Projektunterricht – Erweiterung, Vertiefung, Reflexion

Leons Identität bietet zahlreiche Anschlussmöglichkeiten für einen projektorientierten Unterricht. Auf dieser Doppelseite finden Sie Impulse und Anregungen für eine vertiefende Weiterbeschäftigung mit den Themen, die in *Leons Identität* aufgegriffen werden.

Baustein 1: **Neue Rechte, Antisemitismus und Ausländerfeindlichkeit im Film**

Die filmische Auseinandersetzung mit den Themen **Neue Rechte, Antisemitismus und Ausländerfeindlichkeit** eröffnet neue Zugänge zum Thema. Neben den Klassikern „Die Welle“ (Dennis Gansel, 2008, FSK 12) oder „Schwarzfahrer“ (Pepe Danquart, 1994, FSK 0) sind in jüngster Zeit zahlreiche Werke entstanden, die teils aufklärerisch, teils humorvoll, teils schonungslos die Perspektiven der Schülerinnen und Schüler erweitern.

- ➔ Spielfilm: **Wir sind jung. Wir sind stark.** (Burhan Qurbani, 2014, FSK 12)
Der Film erzählt den Brandanschlag auf die Asylbewerber-Einrichtung in Rostock Lichtenhagen im August 1992 aus der Perspektive von Tätern, Opfern und Lokalpolitik nach. Hierbei folgt der Film

den historischen Fakten und bindet sie in eine Coming-of-Age-Geschichte ein.

- ➔ Spielfilm: **Kriegerin** (David Wnendt, 2011, FSK12)
Der mehrfach preisgekrönte Film schildert den Alltag einer Clique junger Neonazis als ein Leben voller Gewalt, Vorurteile und Rechtslosigkeit. Während Marisa nach einem Überfall auf zwei Asylsuchende von Gewissensbissen geplagt Stück für Stück aussteigt, führt der Weg der 15-jährigen Svenja zunehmend in die Gruppe hinein.
- ➔ Kurzfilm: **Masel Tov Cocktail** (Arkadij Khaet, Mickey Paatzsch, 2020, FSK 12)
Der 16-jährige Dima muss sich bei seinem Klassenkameraden Tobi entschuldigen. Dieser hatte ihn zwar mit Witzen über sein Judentum provoziert, zuge schlagen hat aber Dima. Unterwegs setzt er sich mit seiner Religion und seinen kulturellen Wurzeln auseinander.
- ➔ Serienepisode: **Der Tatortreiniger – Schottys Kampf** (Arne Feldhusen, 2012, FSK 12)
Ein Auftrag führt Tatortreiniger Schotty in das Vereinsheim des *Freundeskreises Heimat* und hier mitten in ein Zimmer voller Nazi-Erinnerungsstücke. Zwischen völkischen Argumenten und Einschüchterungsversuchen findet Schotty seinen eigenen Weg, mit der verstörenden Situation umzugehen. Ausgezeichnet mit dem Grimme-Preis.

- ➔ Dokumentation: **Kleine Germanen** (Mohammad Farokhmanesh, Frank Geiger, 2019, FSK 12)
Die Milieustudie nimmt nicht die neuen Rechten selbst in den Blick, sondern beschreibt, in welchem Umfeld und mit welcher Erziehung ihre Kinder aufwachsen. Hierbei dient die Geschichte von Aussteigerin Elsa als Ausgangspunkt, Interviews mit rechten Familien und Ideologen sowie Rechtsextremismusexperten werden eingebunden.
- ➔ Dokumentation: **Die Neue Rechte – Der Wahn vom homogenen Volk** (2020)
Die 3sat-Dokumentation klärt über die Strategien von Neurechten und Identitären auf, die sich einen bürgerlich-konservativen Anschein geben und intellektuell verklausuliert inhaltliche Versatzstücke rechter völkisch-nationaler Ideologie vertreten.
<https://www.3sat.de/gesellschaft/politik-und-gesellschaft/die-neue-rechte-der-wahn-vom-homogenen-volk-104.html>

Baustein 2: **Fake und Fakt im** **Computerspiel**

Die Auseinandersetzung mit dem Wahrheitsgehalt von Informationen steht in *Leons Identität* zentral und ist mittlerweile breit im Fächerkanon verankert. Doch bietet eine Projektwoche die fächerübergreifende Möglichkeit, dieses Themenfeld zu vertiefen.

Neben klassischen Materialien, wie sie von der Bundeszentrale für politische Bildung (<https://www.bpb.de/gesellschaft/medien-und-sport/fake-news>) oder der Initiative Klicksafe (<https://www.klicksafe.de/themen/problematische-inhalte/fake-news>) angeboten werden, befassen sich auch zunehmend Serious Games mit der Problematik.

Die Spiele *Bad News* und *Fake it to make it!* sind hierbei besonders hervorzuheben. Sie gehen problembasiert vor und lassen die Spielerinnen und Spieler zu Produzenten von Fake News oder Clickbait-Inhalten werden. Hierbei zeigen die Spiele beiläufig auf, dass die Verbreitung finanziellen und ideologischen Strategien folgt und nicht zufällig oder versehentlich geschieht. Die eigenen Spielerfahrungen können so zum Aufbau von mentalen Modellen und Konzepten genutzt werden, was zu nachhaltigen Lernergebnissen führt. Für beide Spiele wurden Unterrichtshandreichungen konzipiert, die sich auf den jeweiligen Internetseiten finden.

Das kostenlose Browsergame *Bad News* (<https://www.getbadnews.de>) wurde von der niederländischen Initiative DROG in Kooperation mit Forschern der britischen Cambridge Universität entwickelt und für den deutschen Markt übersetzt. Die Spielenden lernen verschiedene Desinformationsstrategien kennen und erproben sie in einem eng geführten Spielsetting.

In *Fake it to make it!* (<https://fakeitto-makeit.de>) nutzen die Spielenden gezielt Filterblasen, um größtmögliche finanzielle Gewinne zu erzielen und die öffentliche Meinung zu beeinflussen. Das Spiel wurde von Amanda Warner entwickelt und im Auftrag der Bundeszentrale für politische Bildung in Zusammenarbeit mit der Niedersächsischen Landeszentrale für politische Bildung ins Deutsche übertragen.

Baustein 3: **Entwicklung eigener** **Computerspiele**

An kommerziell erfolgreichen Computerspielen arbeiten große Teams über Jahre hinweg. Mit einfachen technischen Hilfsmitteln können aber auch Schülerinnen und Schüler projektorientiert beeindruckende Spiele erstellen. Der dritte Baustein umfasst gemeinsame und arbeitsteilige Phasen: Gemeinsam entwickelt man eine Idee, legt den groben Plot, die Figuren und die Orte der Handlung fest und arbeitet dann arbeitsteilig an Geschichte, Optik und Akustik des Spiels. Hierbei teilen sich die Kinder und Jugendlichen in drei Gruppen: eine Storytelling-Gruppe für die Geschichte, eine Grafik-Gruppe für die künstlerische Gestaltung und eine Audio-Gruppe für Spielmusik und Geräusche. Nach Phasen der gruppeninternen Arbeit treffen sich die Gruppen regelmäßig in gemeinsamen Plenumskonferenzen, um die Arbeitsstände abzugleichen und sich gegenseitig Feedback zu geben.

Hierbei kann individuell angepasst werden, wie tief in das Thema eingestiegen wird: Einfach sind die Entwicklung eines Konzepts und die Sammlung erster Ideen. Aber auch ein einfacher Prototyp mit Twine lässt sich leicht erstellen. Ambitionierter, aber auch eindrucksvoller werden Projekte, wenn sie mit dem Adventure Game Studio umgesetzt werden.

3.1 Storytelling: **Von der Idee zur** **interaktiven Geschichte**

Nachdem im Plenum die groben Eckpfeiler festgelegt wurden, liegt die Feinarbeit bei der Storytelling-Gruppe. Eine Geschichte muss detailliert erdacht, Figurenbeschreibungen und -konstellationen müssen festgelegt werden. Warum sind die Bösen böse? Wie kommen die Hauptfiguren in die Geschichte? Viel ist zu entscheiden.

Mit der Software Twine (www.twinery.org) können Schülerinnen und Schüler interaktive und nicht lineare Geschichten erstellen – ganz so wie im *Leons Identität*-Browsergame. Die Software ist für Windows, MacOS und Linux erschienen und lässt sich einfach bedienen. Neben Texten können auch Bilder, Ton und Videos in die interaktiven Geschichten eingebunden werden.

Weiterführende Links:

- ➔ Kodu <https://www.kodugamelab.com>
- ➔ Bitsy <https://ledoux.itch.io/bitsy>
- ➔ Adventure Game Studio <https://www.adventuregamestudio.co.uk>

➔ OER-Material: https://www.creative-gaming.eu/wp-content/uploads/2020/12/AdventureGameStudio_new.pdf

Technisch ist das Vorhaben mit Audacity oder Apples GarageBand leicht umzusetzen.

3.2 Grafik-Workshop: Wie sieht das Spiel denn aus?

Jedes Computerspiel hat seine eigene Ästhetik. Im zweiten Teil des Bausteins setzen sich gestalterisch interessierte Kinder und Jugendliche mit der Entwicklung der Spielwelt und ihrer Figuren auseinander. Hier braucht es keine Grenzen: Erlaubt ist, was gefällt – seien es Pixelgrafiken, Foto-Welten oder aus Pappmaschee gebaute Modelle. Zur Bearbeitung der Grafiken und Bilder können dann die Freeware-Titel gimp und paint.net genutzt werden.

Komplexer, aber auch visuell beeindruckender gestaltet sich die Arbeit mit dem Adventure Game Studio (<https://www.adventuregamestudio.co.uk>).

3.3 Musik, Klang, Geräusch: Wie klingt die Spielwelt?

Die Bedeutung von auditiven Elementen für eine Computerspielwelt kann nicht wichtig genug genommen werden: Sie erzeugen Stimmungen und lassen die Welt lebendig wirken. Als gesprochene Sprache bringen sie die Handlung voran und vermitteln Gefühle der Figuren. Bei der Umsetzung hat die Lehrkraft die Wahl, wie intensiv eingestiegen wird. Das Spektrum reicht von der Aufnahme von Sprache über einfache Soundeffekte bis hin zur Komposition von Spielmusik.

Anhang

Materialübersicht

Materialien zur Durchführung im Unterricht

- ➔ Verlaufspläne zu den sechs Unterrichtsstunden
inkl. didaktischer Kommentare und Arbeitsblätter
- ➔ ab Seite 34

Komplettlösung zu *Leons Identität*

- ➔ ab Seite 64

Übersicht des Kernlehrplanbezugs von *Leons Identität* zu den Kernlehrplänen des Landes NRW

- ➔ ab Seite 71

Erwähnte Forschungsliteratur

- ➔ ab Seite 87

Digitale Ergänzungsmaterialien

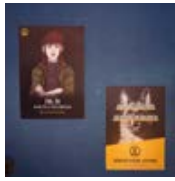
- ➔ Die digitalen Materialien finden Sie unter <https://leon.nrw.de>
 - Digitale Verlaufspläne zur Unterrichtsvorbereitung
- ➔ Digitale Unterrichtsmaterialien
 - E-Book-Version der Ermittlungsmappe und Fallbeispiele
 - digitale Version des Einstiegsbilds M1 „Poster aus Leons Zimmer“
 - Einstiegsaudio A1 „Telefonat zwischen Leon und Jonas“
 - digitales Cluster zu den Assoziationen der Schülerinnen und Schüler
 - kollaboratives Mindmap zur Sicherung der Hinweise
 - Möglichkeiten zur digitalen Postererstellung
- ➔ Ergänzungsvideo „Wie steuert man *Leons Identität*?“

Weiterführende Informationen

- ➔ Website des Spiels: <https://leon.nrw.de>
- ➔ Digitalcheck Nordrhein-Westfalen: <https://www.digitalcheck.nrw>
- ➔ Verfassungsschutz Nordrhein-Westfalen: <https://www.im.nrw>
- ➔ Informationen zum Thema Extremismus des Landesministeriums des Innern Nordrhein-Westfalen: <https://www.im.nrw/themen/verfassungsschutz/rechtsextremismus>
- ➔ Informationen zum Thema Extremismus-Prävention der Landesregierung Nordrhein-Westfalen: <https://www.land.nrw/de/tags/extremismus-praevention>
- ➔ Informationen zum Thema Extremismus des Bundesministeriums des Innern, für Bau und Heimat: <https://www.bmi.bund.de/DE/themen/sicherheit/extremismus/extremismus-node.html>
- ➔ Informationen zum Thema Extremismus im Internet – Hass: www.hass-im-netz.info
- ➔ Informationen zum Thema Extremismus im Internet – Jugendschutz: <https://www.jugendschutz.net>
- ➔ Medienkompetenzrahmen Nordrhein-Westfalen: <https://medienkompetenzrahmen.nrw>

Materialübersicht

Unterrichtsmaterial der ersten Doppelstunde: Was ist mit Leon passiert? Reihenplanung zur Unterrichtsreihe *Leons Identität*

Stundenthema:		Von Heimatliebe und Kulturschutz – Einstieg in die Auseinandersetzung mit <i>Leons Identität</i>		Stundennummer: 1	
Kompetenz- bzw. Lernzielformulierungen (curriculare Anbindung)					
Die Stunde leistet einen Beitrag zum Ausbau der folgenden Kompetenzen der Kernlehrpläne für Politik, Wirtschaft-Politik sowie Gesellschaftslehre in NRW:					
Gymnasium:					
Sachkompetenz:					
➔ Die SuS erläutern Ursachen und Erscheinungsformen [...] im Bereich des politischen Extremismus und der Fremdenfeindlichkeit					
Realschule/Gesamtschule:					
Sachkompetenz:					
➔ 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					
Zielsetzung der Stunde		Minimalziel: Die SuS können sich im Spiel <i>Leons Identität</i> orientieren. Sie können erläutern, dass sie sowohl beim Spielen als auch beim Bearbeiten der Arbeitsblätter auf die Hilfe der Lehrkräfte zurückgreifen können, falls sie Hilfe benötigen. Maximalziel: Die SuS können sich im Spiel <i>Leons Identität</i> orientieren, dieses <u>selbstständig</u> spielen und in eigenen Worten <u>erläutern</u> (AF II), wie sie die Ermittlungsmaterialien <u>selbstständig</u> bearbeiten werden.			
Zeit	Phase	Geplanter Stundenverlauf	Sozialformen	Medien	Didaktischer Kommentar
1 Min.	Begrüßung	Begrüßung der SuS	Plenum	keine	–
10 Min.	Einstieg	<i>Anmerkung: Die Reihenplanung geht davon aus, dass die UR in einen erweiterten Reihenkontext eingebunden ist, in welchem die SuS sich bereits zumindest überblicksartig mit realem Extremismus und Fremdenfeindlichkeit auseinandergesetzt haben.</i> ➔ L. zeigt SuS Bild zweier Plakate, welche im Raum von Leon hängen. ➔ L. fordert SuS dazu auf, das Bild zu beschreiben ➔ SuS benennen erste Eindrücke und beschreiben ggf. Einzelheiten der Plakate (Farben, Motive, Textelemente). ➔ L. sammelt in einem Cluster die Beiträge der SuS. ➔ L. fragt SuS, wofür das Plakat wirbt bzw. wen es ansprechen könnte.	Plenum	OHP/Dokumentenkamera/ Beamer mit Abbildung des Plakates aus dem Zimmer von Leon  Whiteboard/Tafel zum Erstellen des Clusters	➔ Einstieg mithilfe einer Bildquelle, die den SuS helfen soll, ihr Vorwissen zu aktivieren. ➔ Falls vorher keine Auseinandersetzung mit Extremismus und Fremdenfeindlichkeit erfolgt ist: Bildquelle soll als visueller Einstiegsimpuls genutzt werden, um bei den SuS Neugier auszulösen (➔ „Worum wird es gehen, was erwartet uns?“) ➔ Cluster als zeitökonomische Methode, erste Eindrücke zu sammeln. ➔ Falls die SuS keine Idee haben, für wen oder was das Plakat werben könnte, stellt L. Frage: „Wie könntet ihr denn herausfinden, für wen oder was das Plakat werben könnte? Was müssten wir machen?“ ➔ SuS antworten, dass man sich mit dem Videospiel beschäftigen müsste.
1 Min.	Überleitung	➔ L. erläutert je nach Gestaltung des Clusters, dass... (wenn bereits die tatsächliche Zielgruppe bzw. zielführende Vermutungen zur Botschaft der Plakate genannt wurde(n)) die SuS ihre Vermutungen nun mithilfe des Videospiels <i>Leons Identität</i> überprüfen sollen ODER (wenn noch nicht klar geworden ist, wofür die Plakate werben) die SuS mit Hilfe des Videospiels <i>Leons Identität</i> herausfinden sollen, was sich hinter den Plakaten verbirgt.	Plenum	keine	➔ kognitive Aktivierung ➔ Die SuS kennen die nächsten Unterrichtsphasen und den weiteren Stundenverlauf.



10 Min.	Erarbeitung I	➔ L. verteilt die Arbeitsblätter ➔ SuS lesen im Plenum die einzelnen Regeln kurz vor (1 Regel pro SuS). Kurze Rückfrage von L., ob die jeweilige Regel klar und verständlich ist, ggf. kurzes (!) Klären von SuS-Rückfragen. ➔ L. fordert die SuS auf, an ihren digitalen Endgeräten das Videospiel <i>Leons Identität</i> zu starten. ➔ SuS machen sich mit der Steuerung des Spiels vertraut, L. beantwortet dazu ggf. Fragen.	Plenum	AB PC/Videospiel „LI“ Headsets + Kopfhörerweichen	➔ Die Besprechung der Regeln für die AB verhindert Missverständnisse oder Unklarheiten in den längeren Arbeitsphasen, in denen die SuS weitgehend autark in Zweierteams mit dem Spiel und an den ABs arbeiten. ➔ 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. ➔ Unbedingt sicherstellen, dass beide SuS den Spielesound hören können (davon ausgehend, dass in PC-Räumen gespielt wird und somit viele gleichzeitig spielen)
20 Min.	Erarbeitung II	➔ SuS spielen <i>Leons Identität</i> in Partnerarbeit und tragen während des Spielens gefundene Hinweise und Ergebnisse handschriftlich in die AB ein. ➔ SuS stellen ihre Ergebnisse vor.	Partnerarbeit	AB PC/Videospiel „LI“ Headsets + Kopfhörerweichen	➔ L. zieht sich hier bewusst aus dem Unterrichtsgeschehen zurück. Die SuS sollen sich ungestört auf das Spiel einlassen können.
3 Min.	Stundenende	Spiel beenden, Aufräumen der Arbeitsgeräte			

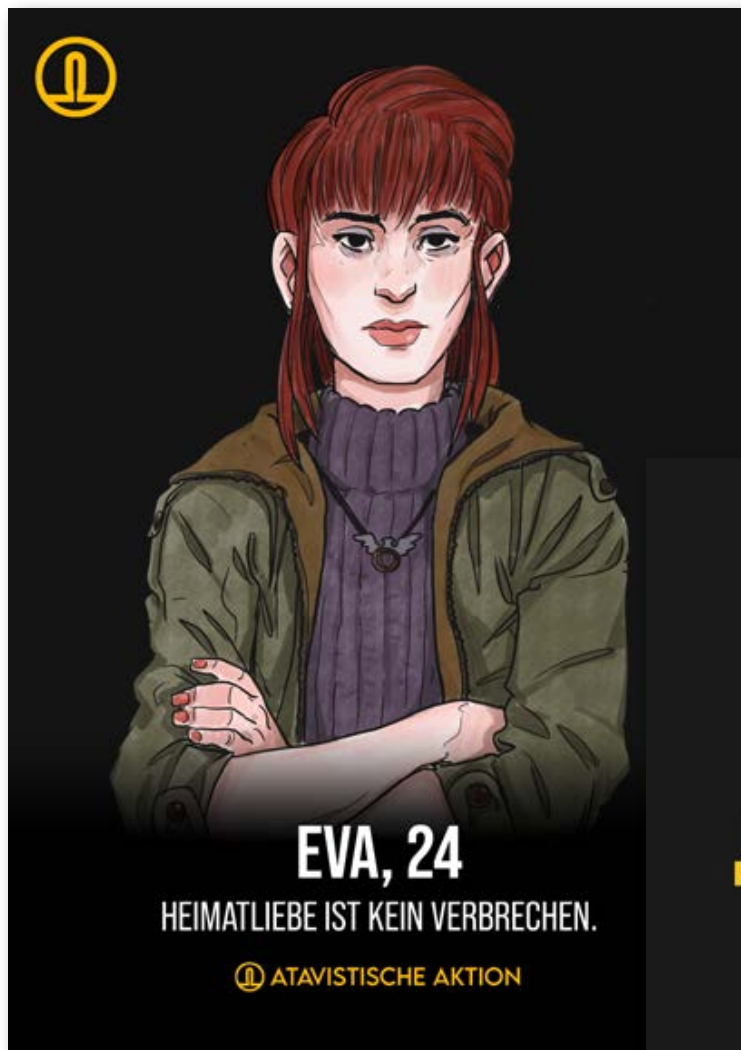
Reihenplanung zur Unterrichtsreihe *Leons Identität*

Stundenthema:		Was ist mit Leon passiert? Auf der Spurensuche nach einem verschwundenen Bruder		Stundennummer: 2	
Kompetenz- bzw. Lernzielformulierungen (curriculare Anbindung)					
Die Stunde leistet einen Beitrag zum Ausbau der folgenden Kompetenzen der Kernlehrpläne für Politik, Wirtschaft-Politik sowie Gesellschaftslehre in NRW:					
Gymnasium:					
Sachkompetenz:					
➔ Die SuS erläutern Ursachen und Erscheinungsformen [...] im Bereich des politischen Extremismus und der Fremdenfeindlichkeit					
Realschule/Gesamtschule:					
Sachkompetenz:					
➔ 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)					
Zielsetzung der Stunde		Minimalziel: Die SuS können einzelne Hinweise auf Leons Verbleib und seinen Gesinnungswandel benennen (AF I) , indem sie (ggf. mit Hilfe der Lehrkräfte) diese im Spiel finden und in ihrer Ermittlungsmappe notieren. Maximalziel: Die SuS können in ihrer Ermittlungsmappe Leons Verbleib und seinen Gesinnungswandel erschließen (AF II) , indem sie <u>selbstständig</u> einzelne Hinweise aus dem Spiel herausfinden und Zusammenhänge zwischen ihnen herstellen.			
Zeit	Phase	Geplanter Stundenverlauf	Sozialformen	Medien	Didaktischer Kommentar
1 Min.	Begrüßung	Begrüßung der SuS	Plenum	keine	–
5 Min.	Einstieg	➔ L. zeigt am Beamer/Tafel/Whiteboard folgende Frage: „Was ist mit Leon passiert?“ ➔ L. fordert SuS auf, kurz zu berichten, was sie in der Arbeitsphase in der letzten Stunde bereits über Leon und seinen Verbleib herausgefunden haben. ➔ SuS berichten (je nach Spielfortschritt) über ihre bisherigen Erkenntnisse zum Verbleib von Leon. ➔ L. fordert die SuS auf, ihre „Spurensuche“ in der heutigen Stunde weiterzuführen, um Leons Verbleib aufzuklären.	Plenum	OHP/Dokumenten-kamera/Beamer mit Impulsfrage	➔ Einstieg mit Frage soll das bereits erworbene Wissen der SuS reaktivieren und zur erneuten Beschäftigung mit dem Spiel motivieren.
35 Min.	Erarbeitung I	➔ SuS spielen in Zweiertteams <i>Leons Identität</i> . ➔ L. steht für Rückfragen oder bei Problemen als Lernbegleitung zur Verfügung.	Partnerarbeit	AB PC/ Videospiel „LI“ Headsets + Kopfhörer-weichen	➔ In der langen Erarbeitungsphase sollten die SuS sich ohne Eingreifen der Lehrkräfte mit <i>Leons Identität</i> beschäftigen, um selbstständig Empfehlungen und Lösungshinweise zu erarbeiten. Die Lehrkräfte sollten nur eingreifen, wenn offensichtlich ist, dass ein Team überhaupt nicht mehr weiterkommt oder es anderweitige Probleme gibt (z. B. soziale Konflikte zwischen beiden Teammitgliedern)



5 Min.	Reflexionsphase	→ L. fordert die SuS auf, das Spiel zu beenden und kurz über in der letzten Arbeitsphase neu gefundene Informationen und Hinweise zum Verbleib von Leon zu berichten. → SuS berichten über ihre Fortschritte hinsichtlich der Nachforschungen zu Leons Verbleib. → L. kündigt an, dass es in der nächsten Stunde noch 15 Minuten Zeit zum Abschluss der Nachforschungen zu Leon geben wird.	Plenum		→ Die kurze Reflexionsphase ist keine Ergebnissicherung! Es ist nicht notwendig, die geäußerten Beiträge der Lernenden in irgendeiner Form zu sichern. Vielmehr geht es nach einer längeren Arbeitsphase darum, den SuS im Plenum der gesamten Lerngruppe die Möglichkeit zu geben, in mündlicher Form Auskunft über ihre Erlebnisse und Erkenntnisse aus der Auseinandersetzung mit <i>Leons Identität</i> zu geben. Sinn und Zweck dieser Phase ist auch, dass ggf. Teams, die im Spielfortschritt unterdurchschnittlich weit gekommen sind, ein paar Tipps und Hinweise zu geben, die sie verwenden können, um den eigenen Spielfortschritt zu beschleunigen.
1 Min.	Stundenende	Aufräumen der Arbeitsgeräte			

Einstiegsbild M1 – Plakate in Leons Zimmer





Ermittlungsmappe zu „Leons Identität“

Im Spiel *Leons Identität* gehst du auf Spurensuche nach deinem verschwundenen älteren Bruder. Was ist mit ihm passiert? Wo ist er hin? Und warum hat er deine Familie so plötzlich verlassen? Auf all diese Fragen sollst du mithilfe des Spiels und dieser Ermittlungsmappe Antworten finden.

Tipps und Hinweise zum Spiel und zum Ausfüllen der Arbeitsblätter:

1. **Die Arbeitsblätter sollen beim Spielen ausgefüllt werden.** Deshalb arbeitet ihr auch zu zweit als Ermittlungsteam zusammen. Im Notfall kann man die Arbeitsblätter auch alleine bearbeiten, dies ist aber zeitaufwendiger und viel mehr Arbeit.
2. **Sorgt für eine faire Aufteilung der Aufgaben.** Teilt euch z. B. die Zeit und die Rollenverteilung in den Schulstunden auf: Wer spielt, wer schreibt? Dabei solltet ihr beide gleichermaßen „SpielerIn“ und „SchreiberIn“ sein. Wenn es Streit gibt und ihr euch nicht einigen könnt, wendet ihr euch bitte an eure Lehrerin oder euren Lehrer.
3. **Nehmt euch Zeit, Leons Zimmer genau zu untersuchen.** Achtet auch auf kleine Details und durchsucht jede Schublade und jeden Winkel seines Zimmers.
4. **Nicht alles ist sofort lösbar.** Für manche Dinge braucht ihr Zusatzinformationen, die in (oder an) anderen Gegenständen versteckt bzw. angebracht sind. Wenn ihr also an einer Stelle nicht weiterkommt, schaut euch noch einmal bereits gefundene Gegenstände auf noch unentdeckte Hinweise an.
5. **Ihr kommt gar nicht weiter?** Achtet auf Jonas' Monologe. Manchmal spricht er mit sich selber und gibt euch damit Tipps, wo ihr vielleicht noch weitere Hinweise finden könntet. Wenn ihr trotzdem nicht weiterkommt, fragt ihr eure Lehrerin oder euren Lehrer.

Arbeitsblatt 1: Was ist mit Leon vor seinem Verschwinden passiert?**Aufgabe:**

Notiert euch auf diesem Arbeitsblatt sämtliche Hinweise, **womit Leon sich in den Tagen und Wochen vor seinem Verschwinden beschäftigt hat**. Schreibt dafür zu jedem gefundenen Objekt den **Namen** und eine **kurze Beschreibung** in **Stichpunkten** auf. Ergänzt in der rechten Spalte der Tabelle eure **eigenen Vermutungen**, was der gefundene Gegenstand/sein Inhalt euch über Leon (und sein Verschwinden) verraten könnte.

Gegenstand	Kurze Beschreibung	Vermutung
Plakat	Schriftzug „Live und stolz“, Datum 05.09.20, „Eva Kammer“, „Atavistische Aktion“	Leon könnte auf diesem Konzert gewesen sein ... ?

Gegenstand	Kurze Beschreibung	Vermutung

Arbeitsblatt 2: Wer ist die „Atavistische Aktion“ und was hat Leon mit ihr zu tun?**Aufgabe:**

Notiert euch auf diesem Arbeitsblatt sämtliche Hinweise auf die „Atavistische Aktion“. Schreibt auf, was ihr über sie erfahrt: Wer sind die Leute hinter der „Atavistischen Aktion“? Welche Ideen und Vorstellungen haben sie? Was hat Leon mit der „Atavistischen Aktion“ zu tun?

Tipp: Dieses Arbeitsblatt könnt ihr vermutlich erst lösen, wenn ihr schon relativ viele Hinweise (AB 1) gesammelt habt.

Teilaspekte der Aufgabe	Was erfahren wir aus den Hinweisen?
Wer (oder was) ist die „Atavistische Aktion“?	Schriftzug „Live und stolz“, Datum 05.09.20, „Eva Kammer“, „Atavistische Aktion“

Teilaspekte der Aufgabe	Was erfahren wir aus den Hinweisen?
Welche Ideen und Vorstellungen haben die Leute, die der „Atavistischen Aktion“ angehören?	
Was hat Leon mit der „Atavistischen Aktion“ zu tun?	

Lösungen Arbeitsblatt 1: Was ist mit Leon vor seinem Verschwinden passiert?

Didaktische Hinweise für die Lehrkraft:

Die Liste hier erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Sie soll verdeutlichen, wie die SuS ihre Ermittlungsergebnisse eintragen können. Wichtig ist dabei, dass sie genügend Hinweise sammeln, um in der Story voranzuschreiten und mehr über den Verbleib von Leon herauszufinden.

Gegenstand	Kurze Beschreibung	Vermutung
Plakat	Schriftzug „Live und stolz“, Datum 05.09.20, „Eva Kammer“, „Atavistische Aktion“	Leon könnte auf diesem Konzert gewesen sein ...?
Plakat	„Mit eiserner Faust“, „Hinweis: Prodeutsche Texte“	Neue Musik, die Leon hört?
Deutschlandflagge	ist umgedreht aufgehängt	Leon hat einen (neuen) Nationalstolz entwickelt
Kalender	Der 18. Monatstag ist eingekreist	Hinweis, dass dann für Leon etwas Wichtiges/ Besonderes passiert?
Omega-Logo	Aufkleber auf einer Strebe in Leons Zimmer	Könnte von einer rechten Gruppe sein?
Boxsack	mit einem Foto von Elyas versehen	Leon hat erst kürzlich mit dem Training begonnen → warum?
Hanteln		Leon hat erst kürzlich mit dem Training begonnen → warum?

Gegenstand	Kurze Beschreibung	Vermutung
Bücher und Magazine, u. a. „Der große Austausch“, „Populi“-Magazin, „Dense-Magazin“	verschiedene Bücher und Magazine mit politischen Inhalten	Leon könnte von den Büchern und Magazinen beeinflusst worden sein ...
Flyer für das „Eva“-Konzert	Flyer, die Werbung für ein Konzert machen	Wollte Leon für das Konzert werben? Interessiert er sich für diese Musik?
Poster an Leons Wand	Zeigen „Eva“ und politische Botschaften	Leon interessiert sich auf einmal für rechte Ideologien ...?
Zettel an der Pinnwand	Auf der Rückseite befindet sich ein Muster	Könnte zum Entsperren von Leons Handy wichtig werden ...
Quittung für Handy		Leon hat sich ein neues Handy gekauft → warum?
Computer, USB-Stick	ein normaler PC ...	Hier findet man weitere Hinweise auf Leons Verbleib (SuS können hier weitere Detailinformationen)
Fotobox	Enthält ein Foto von Ivo, dem Hund der Familie	Könnte das Geburts- oder Sterbedatum von Ivo Leons PC-Passwort sein?
Abseite	Dort verbirgt sich Leons altes Handy, mit dem man zu Leon Kontakt aufnehmen kann, der Schlüssel kann durch den 3D-Drucker gedruckt werden	Hier versteckt Leon etwas, das wichtig ist ...
3D-Drucker	Kann dazu genutzt werden, Objektive herzustellen	Den gedruckten Schlüssel kann man für das Schloss vor dem Geheimversteck nutzen ...

Lösungen Arbeitsblatt 2: Wer ist die „Atavistische Aktion“ und was hat Leon mit ihr zu tun?

Didaktische Hinweise für die Lehrkraft:

Die Liste hier erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Sie soll verdeutlichen, wie die SuS ihre Ermittlungsergebnisse eintragen können. Wichtig ist dabei, dass sie mit Hilfe der Hinweise aus dem ersten Arbeitsblatt erläutern können, wer hinter der „AA“ steckt, welche Ziele die „AA“ verfolgt (oder welche Ideen sie vertritt) und in welcher Verbindung Leon zur „AA“ steht. Die Lösungsvorschläge sind sinngemäß und können je nach Lerngruppe sprachlich schlichter oder komplexer formuliert sein.

Teilaspekte der Aufgabe	Was erfahren wir aus den Hinweisen?
Wer (oder was) ist die „Atavistische Aktion“?	➔ Eine Gruppe von Leuten, die mit Leon Kontakt aufgenommen haben ➔ Sie wollen, dass Leon in ihr Camp kommt ➔ Haben das „Omega“-Symbol ➔ Haben es geschafft, dass Leon bei ihnen mitmachen will ➔ Haben Leon Bücher und Flyer zugeschickt, um ihn zu überzeugen

Teilaspekte der Aufgabe	Was erfahren wir aus den Hinweisen?
Welche Ideen und Vorstellungen haben die Leute, die der „Atavistischen Aktion“ angehören?	➔ Lehnen eine „Übevölkerung“ Deutschlands durch Menschen mit Migrationshintergrund ab ➔ Vertreten rechte politische Ideen ➔ Wollen den Einfluss anderer Kulturen auf Deutschland reduzieren ➔ Werben für ihre eigene Musik und Kultur, z. B. für „Eva“ ➔ Stellen sich als „anders“ dar, wollen ein Gegenentwurf zur Gesellschaft sein ➔ Versuchen, über das Internet Leon für ihre Sache zu gewinnen
Was hat Leon mit der „Atavistischen Aktion“ zu tun?	➔ Leon hat sich aus enttäuschter Liebe der „AA“ zugewandt, weil er sauer auf Elyas ist ➔ Er lässt sich auf ihre Ideen und Vorstellungen ein und übernimmt sie ➔ Begeistert sich für die Gemeinschaft und will Teil der „AA“ werden → ist daher von zu Hause weggegangen und hat den Kontakt zu seiner Familie eingestellt ➔ Will an dem „Camp“ teilnehmen und ist schon auf dem Weg dahin

Unterrichtsmaterial der zweiten Doppelstunde: Den Radikalisierungsprozess erforschen Reihenplanung zur Unterrichtsreihe *Leons Identität*

Stundenthema:		Wieso hat sich Leon radikalisiert? Abschließende Diskussion um den Radikalisierungsprozess des Protagonisten	Stundennummer: 3		
Kompetenz- bzw. Lernzielformulierungen (curriculare Anbindung)					
Die Stunde leistet einen Beitrag zum Ausbau der folgenden Kompetenzen der Kernlehrpläne für Politik, Wirtschaft-Politik sowie Gesellschaftslehre in NRW:					
Gymnasium:					
Sachkompetenz:					
➔ Die SuS erläutern Ursachen und Erscheinungsformen [...] im Bereich des politischen Extremismus und der Fremdenfeindlichkeit					
Methodenkompetenz:					
➔ nutzen verschiedene Visualisierungs- und Präsentationstechniken – auch unter Zuhilfenahme neuer Medien – sinnvoll					
Urteilskompetenz:					
➔ prüfen benutzte Kriterien und Sachverhalte durch neue Informationen und Gesichtspunkte, erweitern Detailurteile zu einem Gesamturteil und reflektieren den gesamten Prozess der Urteilsbildung					
Realschule/Gesamtschule:					
Sachkompetenz:					
➔ 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)					
Methodenkompetenz:					
➔ analysieren und visualisieren Informationen für die weitere Auseinandersetzung mit ihnen (MK 3)					
Urteilskompetenz:					
➔ 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)					
Zielsetzung der Stunde		Minimalziel: Die SuS können einzelne Hinweise auf Leons Verbleib und seinen Gesinnungswandel in der Mindmap nennen (AF I). Sie können diese mithilfe einer durch die Lehrkraft geführten Diskussion interpretieren (AF II). Maximalziel: Die SuS können auf Grundlage der gemeinsamen Mindmap und einer Leitfrage <u>selbstständig diskutieren</u> (AF III), welche Ereignisse und Einflüsse zur Radikalisierung Leons beigetragen haben.			
Zeit	Phase	Geplanter Stundenverlauf	Sozialformen	Medien	Didaktischer Kommentar
1 Min.	Begrüßung/ Einstieg	Begrüßung der SuS/Kurze Erläuterung, dass noch 15 Minuten gespielt werden darf (min. bis zum Telefonat kommen)	Plenum	keine	–
15 Min.	Erarbeitung I	➔ SuS spielen in Zweiertteams <i>Leons Identität</i> . ➔ L. steht für Rückfragen oder bei Problemen als Lernbegleiter zur Verfügung.	Partnerarbeit	AB PC/Videospiel „LI“ Headsets + Kopfhörerweichen	➔ In der Erarbeitungsphase sollten sich die SuS ohne Eingreifen der Lehrkräfte mit <i>Leons Identität</i> beschäftigen, um selbstständig Empfehlungen und Lösungshinweise zu erarbeiten. Die Lehrkräfte sollten nur eingreifen, wenn offensichtlich ist, dass ein Team überhaupt nicht mehr weiterkommt oder es anderweitige Probleme gibt (z.B. soziale Konflikte zwischen beiden Teammitgliedern).
1 Min.	Überleitung	➔ L. fordert die SuS auf, das Spiel zu beenden, und erläutert, dass jetzt gemeinsam in einer Mindmap sämtliche gefundenen Hinweise auf Leons Verbleib/seine Radikalisierung gesammelt werden.	–	Beamer/Tafel/ Whiteboard	➔ Die Mindmap sollte vorstrukturiert werden (vgl. Anhang), damit die Ergebnisse der Lernenden zeitökonomisch und strukturiert dokumentiert werden können.



15 Min.	Ergebnissicherung	➔ L. fordert die SuS auf, die an der Tafel/ am Whiteboard/ am Beamer sichtbare Mindmap zu vervollständigen. ➔ Um eine möglichst hohe SuS-Aktivität bei gleichzeitiger Zeiteffizienz zu erreichen, sollen (a) jeweils zwei Teams an der Mindmap arbeiten und (b) jedes Team aber nur zunächst eine Information bzw. ein Ergebnis eintragen. Danach nimmt das jeweilige Team ein anderes Team dran, welches den nächsten Eintrag vornimmt.	Meldekette	Beamer/Tafel/ Whiteboard	➔ Durch die Meldekette wird erreicht, dass möglichst alle SuS der Klasse/des Kurses mehrmals Ergebnisse in der Mindmap eintragen können. ➔ Durch die simultane Arbeit zweier Teams wird die Zeit, die zum Eintragen aller Ergebnisse benötigt wird, stark reduziert, damit noch genug Zeit für die Diskussion verbleibt.
12 Min.	Reflexionsphase	➔ L. dankt den SuS für das Zusammentragen der einzelnen Informationen und Hinweise. ➔ L. fordert die SuS auf, darüber zu diskutieren, für welche Vorstellungen und Ideen sich Leon begeistert und warum er es tut.	Plenum	Beamer/Tafel/ Whiteboard	➔ Die Leitfragen der Diskussion sollten mithilfe des Beamers/OHP o.ä. Medien den SuS projiziert werden, damit allen Lernenden klar ist, was in der Diskussion besprochen werden soll. ➔ Falls die Diskussion schon früher beendet ist, kann auch noch diskutiert werden, ob und wie man Leon von seinem Vorhaben abbringen könnte.
1 Min.	Stundenende	Aufräumen der Arbeitsgeräte/Ankündigung der L., die Ergebnisse aus der Mindmap und aus der Diskussion in der nächsten Stunde gemeinsam zu nutzen.			

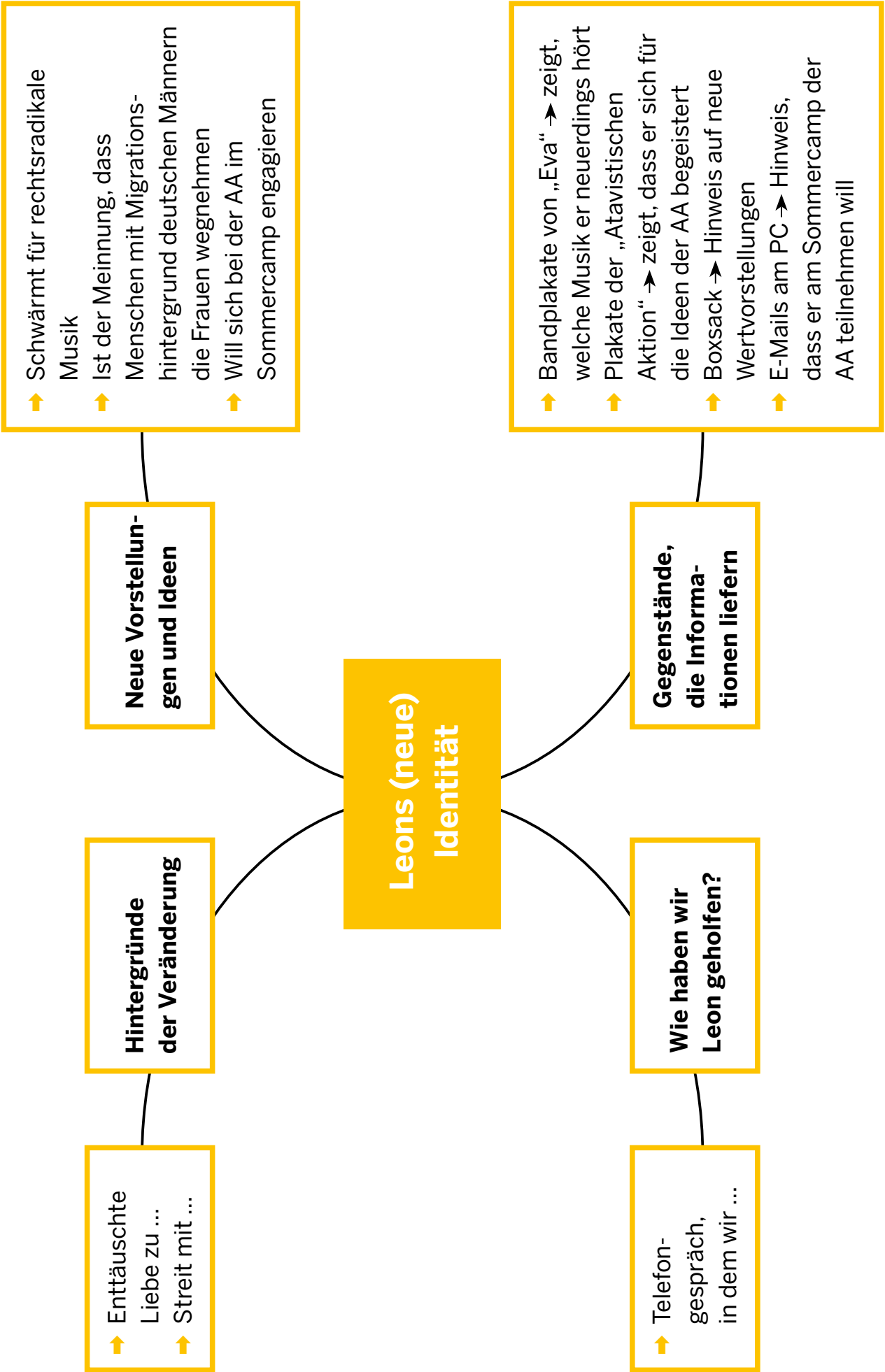
Reihenplanung zur Unterrichtsreihe *Leons Identität*

Stundenthema:		Was tun, wenn sich bei uns jemand radikalisiert? Ausarbeitung von Regeln und Vorschlägen, um Radikalisierungen zu verhindern.	Stundennummer: 4		
Kompetenz- bzw. Lernzielformulierungen (curriculare Anbindung)					
Die Stunde leistet einen Beitrag zum Ausbau der folgenden Kompetenzen der Kernlehrpläne für Politik, Wirtschaft-Politik sowie Gesellschaftslehre in NRW:					
Gymnasium:					
Sachkompetenz:					
➔ Die SuS erläutern Ursachen und Erscheinungsformen sowie Abwehrmöglichkeiten im Bereich des politischen Extremismus und der Fremdenfeindlichkeit					
Methodenkompetenz:					
➔ präsentieren Ergebnisse von Lernvorhaben und Projekten zielgruppenorientiert und strukturiert – ggf. auch im öffentlichen Rahmen					
➔ nutzen verschiedene Visualisierungs- und Präsentationstechniken – auch unter Zuhilfenahme neuer Medien – sinnvoll					
Urteilskompetenz:					
➔ entwickeln unter Rückgriff auf selbstständiges, methodenbewusstes und begründetes Argumentieren einen rationalen Standpunkt bzw. eine rationale Position, wählen Handlungsalternativen in politischen Entscheidungssituationen und legen den Verantwortungsgehalt der getroffenen Entscheidung dar					
Handlungskompetenz:					
➔ erstellen Medienprodukte (z. B. Leserbriefe, Plakate, computergestützte Präsentationen, Fotoreihen etc.) zu politischen, wirtschaftlichen und sozialen Sachverhalten und Problemlagen und setzen diese intentional ein					
Realschule/Gesamtschule:					
Sachkompetenz:					
➔ Die SuS [...] erläutern Abwehrmöglichkeiten im Bereich des politischen Extremismus und der Fremdenfeindlichkeit					
Methodenkompetenz:					
➔ präsentieren Ergebnisse von Lernvorhaben und Projekten – auch unter Zuhilfenahme digitaler Medien – strukturiert sowie zielgruppenorientiert (MK 4)					
➔ analysieren Konflikte und entwickeln Lösungsstrategien (MK 6)					
Urteilskompetenz:					
➔ beurteilen [...] die Zielsetzungen extremistischer und fremdenfeindlicher Gruppierungen sowie die daraus resultierenden Auswirkungen und Konsequenzen für den Einzelnen und das System					
➔ simulieren didaktisch oder persönlich relevante Konflikte und entwickeln gemeinsam Lösungswege (HK 4)					
Handlungskompetenz:					
➔ präsentieren im unterrichtlichen oder außerunterrichtlichen Rahmen (Medien-)Produkte (u. a. computergestützte Präsentation) zu gesellschaftlichen, politischen und ökonomischen Sachverhalten und Problemlagen (HK 1)					
Zielsetzung der Stunde		Minimalziel: Die SuS können unter Einbezug der Hilfestellungen (vgl. didaktischer Kommentar dieser Stunde) und mit Hilfe der Lehrkräfte <u>einzelne Vorschläge</u> zur Abwehr extremistischer Vereinnahmungsversuche entwickeln. Maximalziel: Die SuS können auf Grundlage der Auseinandersetzung mit den Inhalten von <i>Leons Identität</i> ein eigenes Programm für Handlungsstrategien gegen Extremismus entwickeln (AF III), indem sie <u>selbstständig</u> in Gruppen mehrere konkrete Regeln und Vorschläge zur Abwehr extremistischer Vereinnahmungsversuche bei sich und Dritten formulieren.			
Zeit	Phase	Geplanter Stundenverlauf	Sozialformen	Medien	Didaktischer Kommentar
1 Min.	Begrüßung	Begrüßung der SuS	Plenum	keine	–
5 Min.	Einstieg	➔ L. projiziert Mindmap aus der dritten Stunde und erläutert, dass die Arbeitsergebnisse und die Ergebnisse aus der Diskussion am Ende der dritten Stunde heute zur Entwicklung eines Plakats, auf dem Regeln und Vorschläge zur Abwehr extremistischer Vereinnahmungsversuche festgehalten werden, genutzt werden sollen. ➔ L. teilt den Kurs/die Klasse in Vierergruppen ein. ➔ L. verteilt Flipchartbögen und entsprechende Stifte, die von den Gruppen zur Erstellung der Plakate genutzt werden. ➔ L. erläutert, dass die Plakate später in der Klasse aufgehängt werden, jedes Plakat bewertet wird und aus dem Pool der Gruppen einige per Zufall ausgelost werden, die ihre Ergebnisse am Ende der Stunde vorstellen müssen.	Plenum	Beamer/Tafel/Whiteboard	➔ Informierender Einstieg, um den SuS einen Überblick über den Ablauf der Stunde und die Anforderungen an das von ihnen angefertigte Produkt transparent zu machen. ➔ Je nach Lerngruppe können sich jeweils zwei Zweiertteams aus der Spielphase zusammenschließen oder L. nimmt diese Einteilung selber vor, z. B. starke und schwache SuS mischen oder zur Vorbeugung von eventuellen sozialen Konflikten bei ungünstigen Gruppenverteilungen. ➔ Folie mit grundlegenden Eckdaten für das Plakat sollte während der folgenden Arbeitsphase für die SuS deutlich sichtbar sein: Schriftgröße, gewünschte Anzahl von Regeln (Vorschlag: mindestens 5 Regeln, maximal 8 Regeln ➔ zu viele Regeln erschweren die Umsetzbarkeit der Strategie)



					→ Die vortragenden Gruppen können z. B. mithilfe eines Random Number Generators bestimmt werden.
15 Min.	Erarbeitung I	→ SuS verteilen in der Gruppe die jeweiligen Rollen (mindestens 1x Schreiber, 1x Vortragender, alle Gruppenmitglieder arbeiten gemeinsam an der Regelfindung). → SuS arbeiten in Gruppen an der Gestaltung der Plakate. → L. beobachtet und unterstützt ggf. bei Schwierigkeiten.	Gruppenarbeit	Flipcharts/Stifte	Hilfestellung/Leitlinien für den Inhalt der Plakate: → Woran erkenne ich extremistische bzw. rechtsextreme Positionen? → Woran kann ich erkennen, dass sich meine Freundin/mein Freund radikalisiert? → Wie kann ich ihm/ihr helfen? Was kann ich zu ihm/ihr sagen? Welche Anlauf- und Beratungsstellen gibt es?
15 Min.	Vortragsphase	→ L. bestimmt per Zufall einzelne Gruppen, die ihre Regeln vorstellen sollen/dürfen. → SuS stellen als Gruppe (repräsentiert durch 1, maximal 2 Gruppenmitglieder) ihre Regeln vor.	Plenum	Tafel/Magnete/Flipchart/Flipchartbögen	→ L. sollte den SuS pro Vortrag ein Zeitlimit von 3 Minuten setzen, sodass mindestens vier Gruppen präsentieren können. → Durch das Aufhängen der Plakate im Klassenraum erfahren auch die nicht vorgestellten Plakate eine Würdigung.
5 Min.	Reflexionsphase	→ Kurze Abschlussdiskussion: L. fragt SuS, was sie an Erfahrungen für ihr eigenes Leben bzw. ihren Alltag mitnehmen, worauf sie in Zukunft achten werden, was sie tun werden, wenn sie feststellen, dass sich ein Freund/ein Bekannter radikalisiert.	Plenum	–	→ Abschließende Diskussion, um zu verdeutlichen, dass sich die SuS hier nicht mit einem reinen „Schulthema“ beschäftigt haben, sondern ihr erworbenes Wissen relevant für das eigene Leben und den eigenen Alltag ist.

Beispiel für die Mindmap aus der dritten Stunde



Unterrichtsmaterial der dritten Doppelstunde: Radikalisierung weiterdenken Reihenplanung zur Unterrichtsreihe *Leons Identität*

Stundenthema:	Die Vielfalt von Radikalität: Verschiedene Arten von radikalen Ansichten kennen und widerlegen lernen	Stundennummer: 5
Kompetenz- bzw. Lernzielformulierungen (curriculare Anbindung)		
Die Stunde leistet einen Beitrag zum Ausbau der folgenden Kompetenzen der Kernlehrpläne für Politik, Wirtschaft-Politik sowie Gesellschaftslehre in NRW:		
Gymnasium:		
Sachkompetenz:		
→ Die SuS erläutern Ursachen und Erscheinungsformen sowie Abwehrmöglichkeiten im Bereich des politischen Extremismus und der Fremdenfeindlichkeit		
Methodenkompetenz:		
→ präsentieren Ergebnisse von Lernvorhaben und Projekten zielgruppenorientiert und strukturiert – ggf. auch im öffentlichen Rahmen		
→ nutzen verschiedene Visualisierungs- und Präsentationstechniken – auch unter Zuhilfenahme neuer Medien – sinnvoll		
→ nutzen verschiedene – auch neue – Medien zielgerichtet zur Recherche, indem sie die Informationsangebote begründet auswählen und analysieren		
Urteilskompetenz:		
→ formulieren angemessene und konstruktive Kritik sowie Alternativen, zeigen multiperspektivische Zugänge auf und entwickeln für überschaubare und begrenzte Problemkonstellationen und Konflikte Lösungsoptionen		
→ entwickeln unter Rückgriff auf selbstständiges, methodenbewusstes und begründetes Argumentieren einen rationalen Standpunkt bzw. eine rationale Position, wählen Handlungsalternativen in politischen Entscheidungssituationen und legen den Verantwortungsgehalt der getroffenen Entscheidung dar		
Handlungskompetenz:		
→ erstellen Medienprodukte (z. B. Leserbriefe, Plakate, computergestützte Präsentationen, Fotoreihen etc.) zu politischen, wirtschaftlichen und sozialen Sachverhalten und Problemlagen und setzen diese intentional ein		
→ gehen mit kulturellen und sozialen Differenzen reflektiert und tolerant um und sind sich dabei der eigenen interkulturellen Bedingtheit ihres Handelns bewusst		
→ vertreten die eigene Position auch in der Auseinandersetzung mit kontroversen Sichtweisen in angemessener Form im (schul-)öffentlichen Raum und bereiten ihre Ausführungen mit dem Ziel der Überzeugung oder Mehrheitsfindung auch strategisch auf bzw. spitzen diese zu		
→ erkennen andere Positionen, die mit ihrer eigenen oder einer angenommenen Position konkurrieren, und bilden diese – ggf. probeweise – ab (Perspektivwechsel)		
Realschule/Gesamtschule:		
Sachkompetenz:		
→ Die SuS [...] erläutern Abwehrmöglichkeiten im Bereich des politischen Extremismus und der Fremdenfeindlichkeit		
Methodenkompetenz:		
→ präsentieren Ergebnisse von Lernvorhaben und Projekten – auch unter Zuhilfenahme digitaler Medien – strukturiert sowie zielgruppenorientiert (MK 4)		
→ analysieren Konflikte und entwickeln Lösungsstrategien (MK 6)		
Urteilskompetenz:		
→ erörtern unterschiedliche Positionen sowie deren etwaige Interessengebundenheit, bewerten Kontroverses und Problemhaltiges und überprüfen ihre Position (UK 1)		
→ beurteilen [...] die Zielsetzungen extremistischer und fremdenfeindlicher Gruppierungen sowie die daraus resultierenden Auswirkungen und Konsequenzen für den Einzelnen und das System		
Handlungskompetenz:		
→ präsentieren im unterrichtlichen oder außerunterrichtlichen Rahmen (Medien-)Produkte (u. a. computergestützte Präsentation) zu gesellschaftlichen, politischen und ökonomischen Sachverhalten und Problemlagen (HK 1)		
→ simulieren didaktisch oder persönlich relevante Konflikte und entwickeln gemeinsam Lösungswege (HK 4)		
Zielsetzung der Stunde	Minimalziel: Die SuS können <u>einzelne Vorschläge</u> zum Umgang mit den geäußerten radikalen Meinungen (in den Materialien) benennen (AF I–II), indem sie auf Grundlage der Auseinandersetzung mit den unterschiedlichen Szenarien und unter Einbezug der Hilfestellungen (vgl. didaktischer Kommentar dieser Stunde) sowie mit Hilfe der Lehrkräfte in den Arbeitsgruppen diskutieren und die Ergebnisse in Stichpunkten schriftlich (auf einem Plakat/in einer <u>einfachen</u> digitalen Präsentation) festhalten. Maximalziel: Die SuS können ein <u>differenziertes eigenes Konzept</u> für Handlungs- und Diskussionsstrategien in Bezug auf die jeweils geschilderte Situation entwickeln (AF III), indem sie <u>selbstständig</u> in den Arbeitsgruppen auf Grundlage der Auseinandersetzung mit den unterschiedlichen Szenarien mehrere konkrete Regeln und Argumentationshilfen erarbeiten, diese auf Widerlegbarkeit prüfen und das gesamte Konzept als differenzierte schriftliche Präsentation (z. B. als Plakat, Lapbook oder <u>erweiterte</u> digitale Präsentation) visualisieren.	



Zeit	Phase	Geplanter Stundenverlauf	Sozialformen	Medien	Didaktischer Kommentar
1 Min.	Begrüßung	Begrüßung der SuS	Plenum	keine	–
10 Min.	Einstieg	→ L. spielt den Audiomitschnitt der ersten Sekunden des Telefonats zwischen Leon und Jonas ab. L. fordert die SuS dazu auf, kurz zu erläutern, worum es im Telefonat ging und wieso das Telefonat so wichtig für den Ausgang der Handlung war. → SuS erläutern die zentrale Bedeutung des Gesprächs zwischen den beiden Brüdern, etwa: ▶ Einzige Möglichkeit, mit Leon Kontakt aufzunehmen, ▶ Einzige Möglichkeit, ihn überzeugen zu können, ▶ Es war wichtig, genau darauf zu achten, was man wie gegenüber Leon gesagt hat, ▶ Nur mit den richtigen Argumenten und Informationen konnte man Leon überzeugen → L. schreibt die Äußerungen der SuS auf (Tafel, Whiteboard, Beamer) → L. nutzt Äußerungen als Gelenkstelle, z.B.: „Es war also wichtig, mit Leon zu reden. Erläutert, welche Regeln man befolgen muss, damit einem Leute wie Leon in einem Gespräch, was sie jederzeit abbrechen können, zuhören und man vielleicht ihre Meinung beeinflussen kann.“ → SuS erläutern verschiedene Faktoren, die man beachten sollte, etwa: ▶ Keine konfrontative Gesprächsführung ▶ Dem anderen zuhören und ihn ausreden lassen ▶ Niemanden als Feind oder als „böse“ darstellen ▶ Nicht beschuldigen, sondern andere Perspektiven aufzeigen → L. schreibt die Äußerungen der SuS auf (Tafel, Whiteboard, Beamer) → L.: „Diese Strategien und Vorschläge, die ihr hier gemacht habt, müssen geübt werden. Die meisten Menschen können so etwas spontan nicht und fühlen sich dann überfordert. Deshalb werden wir heute und in der nächsten Stunde noch einmal in Gruppen daran arbeiten, wie man in solchen Situationen richtig reagieren kann und wie man sich auch anderweitig Hilfe holen kann.“ → L. teilt den Kurs/die Klasse in Vierergruppen ein → L. verteilt Flipchartbögen und entsprechende Stifte, die von den Gruppen zur Erstellung der Plakate genutzt werden (es können je nach Ausstattung auch digitale Medien zur Erstellung der SuS-Präsentationen genutzt werden)	Plenum	Beamer/Tafel/Whiteboard/Audiogerät für Audiomitschnitt	→ Audiomitschnitt des Gesprächs als Impuls, um das Wissen der SuS aus den letzten Stunden zu reaktivieren. → Sammeln der SuS-Meldungen zur Gesprächsstrategie gegenüber Leon, um diese Beiträge später auch als Hilfe für die Gruppenarbeit nutzen zu können. → Abstraktion der Gesprächsregeln, um allgemeine erste Grundsätze einer nicht eskalativen aber trotzdem kontroversen Gesprächsführung festzulegen (ebenfalls als mögliche Hilfe für die späteren Gruppenarbeiten). → Wie auch in den vorherigen Stunden sollte sich die Lehrkraft vorher überlegt haben, wie umfangreich die Präsentation sein soll – und wie diese gestaltet werden soll. Dies ist schulform- und lerngruppenabhängig. → Die vortragenden Gruppen können nach Durchnummerierung z.B. mithilfe eines Random Number Generators bestimmt werden. → Überleitung in die Gruppenarbeitsphase.



		→ L. erläutert, dass die Präsentationen später in der Klasse vorgestellt werden, jede Präsentation bewertet wird und aus dem Pool der Gruppen einige per Zufall ausgelost werden, die ihre Ergebnisse in der nächsten Stunde vorstellen müssen.			
30 Min.	Erarbeitung I	→ SuS verteilen in der Gruppe die jeweiligen Rollen (mindestens 1x Schreiber, 1x Vorträger, alle Gruppenmitglieder arbeiten gemeinsam an den Aufgaben) → SuS arbeiten in Gruppen an der Gestaltung der Präsentationen. → L. beobachtet und unterstützt ggf. bei Schwierigkeiten.	Gruppenarbeit	Flipcharts Stifte ggf. digitale Medien (Tablets, Laptops, Software)	→ Hilfestellung/Leitlinien für den Inhalt der Präsentationen finden sich für die SuS auf der Tafel/ dem Whiteboard etc. aus der Einleitungsphase der Stunde (deshalb ist es auch wichtig, diese in dem ersten Stundenabschnitt zu sichern, auch wenn dies mehr als 10 Minuten dauert).
4 Min	Stundenende	Aufräumen der Arbeitsgeräte/Ankündigung der L., die Ergebnisse aus den Gruppenarbeiten in der nächsten Stunde nutzen zu wollen.	Plenum	–	–

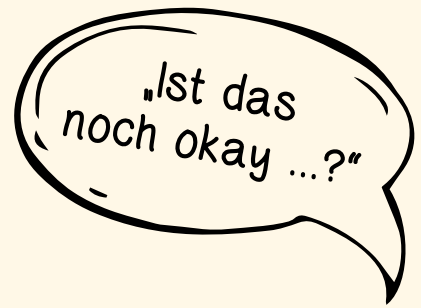
Reihenplanung zur Unterrichtsreihe *Leons Identität*

Stundenthema:		Eigene Strategien und Konzepte gegen radikale Ansichten entwickeln und diskutieren: Was können wir gegen Radikalismus im Alltag tun?	Stundennummer: 6		
Kompetenz- bzw. Lernzielformulierungen (curriculare Anbindung)					
Die Stunde leistet einen Beitrag zum Ausbau der folgenden Kompetenzen der Kernlehrpläne für Politik, Wirtschaft-Politik sowie Gesellschaftslehre in NRW:					
Gymnasium:					
Sachkompetenz:					
➔ Die SuS erläutern Ursachen und Erscheinungsformen sowie Abwehrmöglichkeiten im Bereich des politischen Extremismus und der Fremdenfeindlichkeit					
Methodenkompetenz:					
➔ präsentieren Ergebnisse von Lernvorhaben und Projekten zielgruppenorientiert und strukturiert – ggf. auch im öffentlichen Rahmen					
➔ nutzen verschiedene Visualisierungs- und Präsentationstechniken – auch unter Zuhilfenahme neuer Medien – sinnvoll					
➔ nutzen verschiedene – auch neue – Medien zielgerichtet zur Recherche, indem sie die Informationsangebote begründet auswählen und analysieren					
Urteilskompetenz:					
➔ formulieren angemessene und konstruktive Kritik sowie Alternativen, zeigen multiperspektivische Zugänge auf und entwickeln für überschaubare und begrenzte Problemkonstellationen und Konflikte Lösungsoptionen					
➔ entwickeln unter Rückgriff auf selbstständiges, methodenbewusstes und begründetes Argumentieren einen rationalen Standpunkt bzw. eine rationale Position, wählen Handlungsalternativen in politischen Entscheidungssituationen und legen den Verantwortungsgehalt der getroffenen Entscheidung dar					
Handlungskompetenz:					
➔ erstellen Medienprodukte (z. B. Leserbriefe, Plakate, computergestützte Präsentationen, Fotoreihen etc.) zu politischen, wirtschaftlichen und sozialen Sachverhalten und Problemlagen und setzen diese intentional ein					
➔ gehen mit kulturellen und sozialen Differenzen reflektiert und tolerant um und sind sich dabei der eigenen interkulturellen Bedingtheit ihres Handelns bewusst					
➔ vertreten die eigene Position auch in der Auseinandersetzung mit kontroversen Sichtweisen in angemessener Form im (schul-)öffentlichen Raum und bereiten ihre Ausführungen mit dem Ziel der Überzeugung oder Mehrheitsfindung auch strategisch auf bzw. spitzen diese zu,					
➔ erkennen andere Positionen, die mit ihrer eigenen oder einer angenommenen Position konkurrieren, und bilden diese – ggf. probeweise – ab (Perspektivwechsel)					
Realschule/Gesamtschule:					
Sachkompetenz:					
➔ erläutern Abwehrmöglichkeiten im Bereich des politischen Extremismus und der Fremdenfeindlichkeit					
Methodenkompetenz:					
➔ präsentieren Ergebnisse von Lernvorhaben und Projekten – auch unter Zuhilfenahme digitaler Medien – strukturiert sowie zielgruppenorientiert (MK 4)					
➔ analysieren Konflikte und entwickeln Lösungsstrategien (MK 6)					
Urteilskompetenz:					
➔ erörtern unterschiedliche Positionen sowie deren etwaige Interessengebundenheit, bewerten Kontroverses und Problemhaltiges und überprüfen ihre Position (UK 1)					
➔ beurteilen [...] die Zielsetzungen extremistischer und fremdenfeindlicher Gruppierungen sowie die daraus resultierenden Auswirkungen und Konsequenzen für den Einzelnen und das System					
Handlungskompetenz:					
➔ präsentieren im unterrichtlichen oder außerunterrichtlichen Rahmen (Medien-)Produkte (u. a. computergestützte Präsentation) zu gesellschaftlichen, politischen und ökonomischen Sachverhalten und Problemlagen (HK 1)					
➔ simulieren didaktisch oder persönlich relevante Konflikte und entwickeln gemeinsam Lösungswege (HK 4)					
Zielsetzung der Stunde		Minimalziel: Die SuS können <u>einzelne Vorschläge zum Umgang mit den geäußerten radikalen Meinungen beschreiben</u> (AF I–II), indem sie unter Nutzung einer kurzen Präsentation (auf einem Plakat/in einer einfachen digitalen Präsentation) ihre Arbeitsergebnisse in der Lerngruppe vorstellen und (ggf. mit unterstützender Moderation der Lehrkraft) auf einzelne Rückfragen und Meldungen der Zuhörerinnen und Zuhörer eingehen. Maximalziel: Die SuS können <u>differenzierte Handlungs- und Diskussionsstrategien in Bezug auf die jeweils geschilderte Situation erläutern</u> (AF III), indem sie unter Nutzung einer <u>erweiterten</u> schriftlichen Präsentation (z. B. als Plakat, Lapbook oder erweiterte digitale Präsentation) ihre Arbeitsergebnisse vorstellen sowie anschließend <u>selbstständig</u> mit dem Rest der Lerngruppe über ihr Konzept diskutieren.			
Zeit	Phase	Geplanter Stundenverlauf	Sozialformen	Medien	Didaktischer Kommentar
1 Min.	Begrüßung	Begrüßung der SuS	Plenum	keine	–
4 Min.	Einstieg	➔ L. erläutert den SuS, dass die Gruppen noch jeweils zehn Minuten Zeit haben, um ihre Arbeiten an den Präsentationen abzuschließen und sich auf die Präsentation ihrer Arbeitsergebnisse vorzubereiten.	Plenum	Flipcharts Stifte ggf. digitale Medien (Tablets, Laptops, Software)	➔ Überleitung in die Gruppenarbeitsphase.



		→ SuS nehmen wieder Arbeit in den Gruppen auf.			
10 Min.	Erarbeitung I	→ SuS arbeiten in Gruppen an der Gestaltung der Präsentationen. → L. beobachtet und unterstützt ggf. bei Schwierigkeiten. → L. legt am Ende der Arbeitsphase die Reihe der Vorträge fest (vgl. didaktischer Kommentar).	Gruppenarbeit	Flipcharts Stifte ggf. digitale Medien (Tablets, Laptops, Software)	→ Die vortragenden Gruppen können nach Durchnummerierung z. B. mithilfe eines Random Number Generators bestimmt werden.
25 Min.	Vortragsphase/ Reflexionsphase	→ SuS tragen ihre Arbeitsergebnisse vor. → Nach jeder Präsentation werden die Arbeitsergebnisse kritisch diskutiert (je nach Leistungsfähigkeit der Gruppen moderiert durch die SuS oder mit Unterstützung der Lehrkraft) ➔ mögliche Diskussionspunkte vgl. didaktischer Kommentar.	Gruppen (als Vortragende/ Moderierende) Plenum (Diskussionsteilnehmende)	Fertige Präsentationen, z. B. Plakate, Lapbooks, digitale Präsentationen, entsprechende Präsentationsmedien (Tafel, Magnete für Plakate + Lapbooks, Beamer und Laptop für digitale Formen)	Tipps und Anregungen für die abschließende Diskussion nach jeder Präsentation: → „Hat die Gruppe eurer Meinung nach alle ‚extremistischen‘ Äußerungen der Figuren erfasst?“ → „Wenn ihr in der Rolle der/des ‚Radikalisierten‘ gewesen wärt – hätten euch die Vorschläge oder Meinungen überzeugt?“ → „Was kann die Gruppe noch ergänzen? Habt ihr weitere gute Argumente oder Ideen gegen ...?“ → Fokus auf Extremismus und im weiten Sinne damit verbundene Themengebiete
5 Min.	Stundenende	→ Abschließende Moderation der Lehrkraft: „Wer fasst noch einmal kurz zusammen, welches Verhalten man immer dann zeigen sollte, wenn man merkt, dass hier jemand moralische oder auch juristische Grenzen überschreitet?“ → SuS antworten mit Wissen aus den Präsentationen. Hier kann es unterschiedliche Äußerungen geben (z. B. Rückverweis auf konkrete Situationen aus „LI“ oder den anderen Fallbeispielen, im Idealfall aber verallgemeinerte Hinweise auf die richtige Diskussions- und Widerlegungsstrategie).	Plenum	keine	→ Abschließendes Resümee, um den SuS noch einmal zu verdeutlichen, dass die entwickelten Konzepte und Ideen universell anwendbar sind/sein sollten.

Situationskarte 1: Christian (15), Schüler an einer Gesamtschule am Niederrhein



Die Situation:

Christian ist Schüler in einer neunten Klasse an einer Gesamtschule am Niederrhein. In seiner Klasse ist er seit der Grundschulzeit mit einigen anderen Jungen befreundet. Er spielt zusammen mit seinem Mitschüler und langjährigen Freund Cem im lokalen Fußballverein in der B-Jugend. Dort sind auch einige andere Schüler, viele mit Migrationshintergrund, in verschiedenen Altersklassen tätig. Eigentlich war es Christian immer egal, mit wem er zusammen Fußball spielt.

Doch seit Beginn der neunten Klasse kommt er nicht mehr zum Fußballtraining. Er meidet den Kontakt zu seinen Mitschülern, und zwar ganz besonders zu denjenigen, die einen Migrationshintergrund haben. Stattdessen verbringt er viel Zeit in den sozialen Netzwerken. Seinen Freunden und Abonnenten fällt auf, dass er seinen Musikgeschmack total geändert hat. Und ständig postet er Links und Videos mit politischen Inhalten. Dort geht es oft um die Frage, wie viele Flüchtlinge Deutschland noch verkraften kann, dass in Wirklichkeit große Firmen mit jüdischen Banken im Hintergrund Corona verursacht haben oder dass deutsche Frauen sich abends nicht mehr auf die Straße trauen, weil so viele „Ausländer“ unterwegs sind.

Mit Cem redet er zwar noch in der Schule, aber oft wirkt Christian abwesend und verärgert. Irgendwie ist er nicht ganz bei der Sache, findet Cem. Er beschließt, Christian nach der Schule darauf anzusprechen, was eigentlich los ist. Vielleicht hat Christian ja irgendwie Stress mit seinen Eltern? Als er Christian anspricht, reagiert sein Mitschüler wütend. „Cem, ich hab echt nichts gegen dich, aber ich muss jetzt echt mal sagen, dass es mich total ankotzt, dass echt ÜBERALL nur noch Türken und Araber unterwegs sind. Bei uns im Fußballverein, in der Schule, hier in der Stadt – eine Shishabar nach der nächsten, überall nur noch Wettbüros. Wir Deutschen werden doch hier total verdrängt. Im Fußballverein wurde ich auch zuletzt nur noch als Einwechselspieler eingesetzt, weil ja der Furat so ein toller Fußballer ist. Ey, du bist echt in Ordnung, wir kennen uns auch schon megalange, aber ich hab einfach die Schnauze voll. Und überhaupt, bald sind wir Deutsche hier echt nur noch Gäste! Ich hab da keinen Bock mehr drauf.“

Cem ist total sprachlos. „Junge, Christian, was ist los mit dir? Ich erkenne dich ja gar nicht wieder.“ Christian macht ein verächtliches Gesicht, schüttelt seinen Kopf und wendet sich von Cem ab.

Eure Aufgabe:

Nach dem Gespräch wendet sich Cem an euch. Er bittet euch um Hilfe und will von euch wissen, was er und andere Freunde machen können, um in Ruhe mit Christian reden zu können. Dafür sollt ihr Folgendes tun:

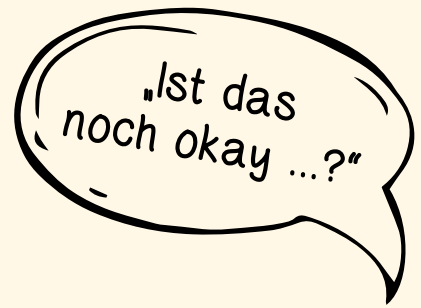
- ➔ **Diskutiert**, welche Äußerungen von Christian noch vertretbar sind und welche ein Anzeichen dafür sind, dass er hier eine radikale Meinung vertritt. Sucht auch nach anderen Anzeichen für eine Radikalisierung.
- ➔ **Notiert** in eurer Präsentation die jeweilige Äußerung oder das Verhalten und erläutert, ob die jeweilige Handlung noch durch die Meinungsfreiheit gedeckt ist oder ob man hier eingreifen müsste.
- ➔ **Entwickelt Vorschläge**, was Cem (oder andere Mitschüler*innen) machen kann, um Christian davon zu überzeugen, dass seine Ansichten falsch sind. Bedenkt dabei, dass es nicht darum geht, Christian Vorwürfe zu machen, sondern ihn von seiner Meinung abzubringen. Schreibt eure Vorschläge in der Präsentation auf.

➔ **Differenzierungsaufgabe:**

Recherchiert im Internet: An welche Personen und/oder regionale Anlaufstellen können sich Schülerinnen und Schüler wenden, wenn sie Erfahrungen mit rechtsextremen Äußerungen machen?

Stellt in der Präsentation eine Liste zusammen und erläutert kurz zu jeder Person oder jeder Anlaufstelle, welche Art von Hilfe (oder Information) man hier bekommt.

Situationskarte 2: Ahmat (15), Schüler an einem Gymnasium im Ruhrgebiet



Die Situation:

Ahmat ist Schüler in einer achten Klasse an einem Gymnasium im Ruhrgebiet. Er ist ein guter, fleißiger Schüler, der auch schon zum Klassensprecher gewählt wurde. Sowohl auf dem Schulhof in den Pausen als auch bei gemeinsamen Unternehmungen ist er ein Schüler, der sowohl bei Jungen als auch bei Mädchen gleichermaßen akzeptiert ist.

Seit Ende der Sommerferien ist Ahmat aber irgendwie verändert. Er spricht die Schulleiterin an und verlangt, dass ein Raum für die Gebete muslimischer Schüler freigehalten wird. „Es ist Pflicht für jeden Gläubigen, fünf Mal am Tag zu beten, auch in der Schule.“ Er spricht muslimische Mädchen in der Klasse an und beschwert sich, dass diese teilweise kein Kopftuch tragen. Dies sei, so sagt er, „haram“. Außerdem kritisiert er die Bekleidung vieler Mitschülerinnen. „Die laufen rum wie Schlampen, keine ehrbare Frau macht so etwas!“

Schließlich weigert er sich im Deutschunterricht, die schon seit letztem Schuljahr geplante Besprechung eines Jugendromans durchzuführen. „Außer dem Koran lese ich nichts mehr, andere Bücher sind nur etwas für Ungläubige!“ Als andere muslimische Jungen und Mädchen ihn zur Rede stellen und auch den anderen nicht muslimischen Mitschülerinnen und Mitschülern erklären, dass seine Behauptungen falsch sind, reagiert er verärgert. „Was wisst ihr denn schon, ihr seid doch so Freizeitmuslime, redet mal nicht so, wann wart ihr das letzte Mal in der Moschee?“

Ahmat ist mies drauf. Richtig mies. Nur manchmal hellt sich sein Gesicht auf. Er erzählt von einer neuen Moschee, die er seit Anfang der Sommerferien besucht. Er erzählt seinen Mitschülerinnen und Mitschülern: „Das ist so super dort! Da hab ich endlich verstanden, was Islam bedeutet. Der Imam dort predigt den wahren Islam, dort müsst ihr auch hingehen, alles andere ist falscher Glaube!“ Der Rest der Klasse macht sich Sorgen. Klar, natürlich, schon immer gab es in der Klasse gläubige Christen, gläubige Muslime, Aleviten und auch natürlich Jugendliche, die überhaupt nicht religiös sind. Die Klasse wendet sich an euch als Klassensprecherteam, um eine Lösung für die Situation zu erarbeiten.

Eure Aufgabe:

*Als Klassensprecherteam sollt ihr euch überlegen, wie die Klasse mit den Äußerungen von Ahmat umgehen soll und wie man ihn unterstützen kann. Bereitet dafür eine **Präsentation** für eure Klasse vor, in der ihr folgende Aspekte vorstellt:*

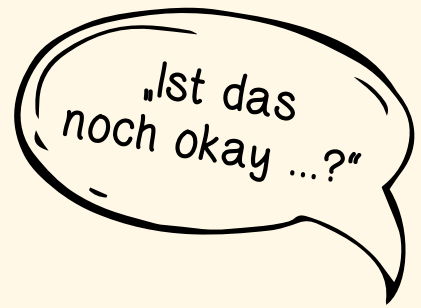
- ➔ **Diskutiert**, welche Äußerungen von Ahmat noch vertretbar sind und welche ein Anzeichen dafür sind, dass er hier eine radikale Meinung vertritt.
- ➔ **Notiert** in eurer Präsentation die jeweilige Äußerung oder das Verhalten und erläutert, ob die jeweilige Handlung noch durch die Meinungsfreiheit gedeckt ist oder ob man hier eingreifen müsste.
- ➔ **Entwickelt Vorschläge**, was die Klassengemeinschaft machen kann, um Ahmat zu überzeugen, dass seine Ansichten falsch sind. Bedenkt dabei, dass es nicht darum geht, ihm Vorwürfe zu machen, sondern ihn von seiner Meinung abzubringen. Schreibt eure Vorschläge in der Präsentation auf.

➔ **Differenzierungsaufgabe:**

Recherchiert im Internet: An welche Personen und/oder regionale Anlaufstellen können sich Schülerinnen und Schüler wenden, wenn sie Erfahrungen mit radikalen Äußerungen mit religiösem Hintergrund machen?

Stellt in der Präsentation eine Liste zusammen und erläutert kurz zu jeder Person oder jeder Anlaufstelle, welche Art von Hilfe (oder Information) man hier bekommt.

Situationskarte 3: Layla (15), Schülerin an einer Realschule im Münsterland



Die Situation:

Layla ist Schülerin an einer Realschule in einem eher ländlichen Teil des Münsterlands. Eigentlich fällt sie in ihrer Klasse überhaupt nicht auf: Sie trifft sich gerne mit anderen Mädchen, spielt in der Mädchenmannschaft des Handballvereins, war mal für das Klassenbuch zuständig und hat ordentliche, aber auch keine herausragenden Noten. In der Klasse war sie nicht die beliebteste Schülerin, hatte aber auch immer Freunde, die mit ihr die Zeit in den Pausen verbracht haben.

Allerdings hat sich in den Sommerferien einiges getan. Am ersten Schultag geht sie Hand in Hand mit Lisa, einer Schülerin aus der Parallelklasse, auf den Schulhof. Vor der Klasse gibt sie Lisa einen Kuss auf den Mund und drückt sie lange. Einige Schülerinnen und Schüler aus ihrer Klasse gucken komisch, andere scheint es nicht zu interessieren.

Auch in den Pausen verbringt Layla jetzt viel Zeit mit ihrer Freundin Lisa. Während die meisten Schülerinnen und Schüler die Veränderungen bei Layla akzeptieren, fangen einige andere an, das Verhältnis von Layla und Lisa zu kommentieren: „Baaaaaaah, guckt euch mal die Lesben da an!“, „Ekelhaft, wie die da rumknutschen, ständig stecken die sich ihre Zungen in den Hals!“, „Nehmt euch mal ein Zimmer, ist ja nicht auszuhalten hier!“ – das sind einige der Sprüche, die dann über den Schulhof gerufen werden.

Layla und Lisa scheinen die Sprüche wenig auszumachen. Zumindest beschweren sie sich nicht bei ihren Klassenlehrerinnen. Der Rest der Klasse ist etwas unschlüssig. Während einige Mädchen es „doof“ finden, dass Layla und Lisa sich solche Sprüche anhören müssen, machen sich andere über das Paar lustig. Von einigen Jungs kommen Kommentare wie: „Geil ey, guck mal die beiden, ist ja wie im Porno!“

Am ersten Tag nach den Herbstferien wird in der Klasse getuschelt und geflüstert: Layla hat sich die Haare gefärbt, an den Seiten abrasiert und sitzt mit einem T-Shirt in der Klasse, auf dem der Slogan „Gay pride worldwide“ aufgedruckt ist. Einige Mitschüler regen sich darüber auf: „Immer diese Vorzeigeslesben! Warum müssen die das unbedingt so raushängen lassen, ständig bekommt man das auf die Nase gebunden, dass die auf das gleiche Geschlecht stehen! Das nervt!“ Eine andere Schülerin behauptet: „Langsam reicht´s. Das ist doch einfach widernatürlich, das ist abnormal! Mädchen sollten auf Jungs stehen!“ Ein anderer Schüler ergänzt: „So sieht´s aus! Das steht doch auch im Koran und selbst in der Bibel. Homosexualität ist eine Sünde, das macht ein ehrenhafter Mensch nicht!“

In einer Mittagspause eskaliert die Situation schließlich. Als Layla von den ständigen Sprüchen schließlich genug hat, sagt sie einem Jungen: „Hör endlich auf damit! Du hast nicht darüber zu entscheiden, mit wem ich zusammen bin und ob das ein Junge oder Mädchen ist!“ Daraufhin schubst sie der Junge vor sich her und brüllt: „Sei mal froh, dass du überhaupt noch hier sein darfst! In anderen Ländern hätte man euch weggesperrt in die Anstalt oder mal ordentlich verprügelt. Und so sollte man mit solchen wie euch auch umgehen!“

Eure Aufgabe:

*Als Klassensprecherteam sollt ihr euch überlegen, wie die Klasse mit den Äußerungen gegenüber Layla und Lisa umgehen soll und wie man die beiden unterstützen kann. Bereitet dafür eine **Präsentation** für eure Klasse vor, in der ihr folgende Aspekte vorstellt:*

- ➔ **Diskutiert**, welche Äußerungen der anderen Schülerinnen und Schüler noch vertretbar sind und welche ein Anzeichen dafür sind, dass die Mitschüler hier eine radikale Meinung vertreten.
- ➔ **Notiert** in eurer Präsentation die jeweilige Äußerung oder das Verhalten und erläutert, ob die jeweilige Handlung noch durch die Meinungsfreiheit gedeckt ist oder ob man hier eingreifen müsste.
- ➔ **Entwickelt Vorschläge**, was die Klassengemeinschaft machen kann, um Layla und Lisa zu unterstützen. Bedenkt dabei, dass es nicht darum geht, den anderen Schülern Vorwürfe zu machen, sondern sie von ihrer Meinung abzubringen. Schreibt eure Vorschläge in der Präsentation auf.

➔ Differenzierungsaufgabe:

Recherchiert im Internet: An welche Personen und/oder regionale Anlaufstellen können sich Schülerinnen und Schüler wenden, wenn sie Erfahrungen mit homophoben Äußerungen machen?

Komplettlösung zu Leons Identität

Das Spiel startet im Haus von Leons und Jonas' Familie auf dem Weg in Richtung Dachgeschoss, das Leon bewohnt. Nach einem kurzen Intro übernehmen wir die Rolle von Jonas, Leons kleinem Bruder. Aus dem Gespräch des Intros, in dem ein Polizist den Eltern mitteilt, dass von Leon weiterhin jegliche Spur fehlt, erfahren wir lediglich, dass Leon sich in letzter Zeit zurückgezogen und weniger Musik gemacht habe. „So sind eben Jugendliche, das wird wieder!“, lautet der Tenor von Leons Mutter. „Eigentlich will ich hier ja echt nicht rumschnüffeln, aber vielleicht hat Leon irgendwie Spuren hinterlassen“, äußert Jonas noch seine Bedenken bezüglich der Privatsphäre Leons, um sich in Anbetracht der Umstände doch auf die investigative Suche nach Hinweisen zu begeben.

Kommode, Bilderrahmen, Brief im Papierkorb

Zu Beginn **öffnen wir die Tür** zu Leons Zimmer und blicken auf eine **Kommode**. Bei genauerer Betrachtung entdecken wir darauf einen **Bilderrahmen**, der jedoch hingelegt wurde; das eingerahmte Bild ist somit zunächst nicht erkennbar. Klicken wir darauf, wird der Bilderrahmen aufgerichtet und wir erkennen auf **dem Bild die Gruppe** um Leon, Lina, Elyas, Emily und Jonas. Durch einen erneuten Klick auf den Bilderrahmen wird das Bild vergrößert und Jonas erzählt, dass es bei einem gemeinsamen Zelturlaub in Holland geschossen wurde. Es stammt aus dem Jahr 2019 (aus Ingame-Perspektive

somit ein Jahr alt) und die **ausgebrannten Gesichter von Lina und Elyas** geben erste Hinweise, dass etwas nicht stimmen könnte. Mit einem Linksklick erwecken wir weitere Erinnerungen: Im Rahmen des Spieles „Wahrheit oder Pflicht“ gestand Lina damals am Lagerfeuer, dass sie einen aus der Gruppe küssen würde. Es herrschte also eine gewisse romantische Spannung innerhalb des Freundeskreises, ein leichtes Lächeln von Jonas eröffnet Raum für erste Spekulationen. Verlassen wir das Fenster mit einem Rechtsklick, laufen wenige Schritte nach rechts und werfen einen Blick in den **Papierkorb** auf dem Boden rechts neben dem Bücherregal, entdecken wir **einen zerknüllten Brief** darin. Durch einen Mausklick erkennen wir, dass es **ein Brief von Lina** ist, adressiert an Leon. Hier offenbart sich der emotionale Streit innerhalb der Gruppe: Offenbar wurde Leon verletzt, da er romantische Gefühle für Lina empfindet, sie jedoch **lediglich Gefühle für eine tiefe Freundschaft** hat. Gleichzeitig hat sich zwischen Lina und Elyas, Leons gutem Kumpel, eine romantische Beziehung entwickelt. Damit erklären sich der Groll Leons gegenüber Lina und Elyas und deren ausgebrannte Gesichter auf dem Bild. Doch ist damit das Verschwinden Leons geklärt? Jonas ist sich sicher: Nein!

Computer, Passwort, Fotokiste unter dem Bett

So schalten wir den **Computer** Leons ein, der sich auf dem Schreibtisch rechts neben dem Bücherregal befindet, um weitere Informationen zu erhalten (erst wenn der Rechner per Mausklick gestar-

tet wurde, schaltet sich automatisch der Bildschirm ein). Doch dieser ist mit einem **Password** geschützt, für das wir unterhalb des Bettes Hinweise finden: Werfen wir, im Spiel uns bückend („Strg“-Taste), einen Blick **unter das Fußende des Bettes**, entdecken wir die Fotokiste. Haben wir diese herausgeschoben und geöffnet, entdecken wir das darin aufbewahrte Bild mit dem **verstorbenen Familienhund Ivo**, welches mit einer Erinnerung versehen ist (Erinnerung abrufbar mit rechtem Mausklick). Nach der Erinnerung können wir das Foto umdrehen und stellen fest: Ivo ist offenbar 2010 gestorben. Mit diesem Hinweis gehen wir zurück zum Bildschirm des Computers. Geben wir eines der vorgegebenen Passwörter ein, schlägt die Anmeldung fehl. Anschließend erscheint jedoch auch die Option „Ivo2010“, durch deren Auswahl wir den Computer schließlich entsperren können.

Leons Computer, E-Mail-Postfach, Strife-Account

Über den Internetbrowser (Kreissymbol mit den Farben Blau und Rosa) des Computers, können drei favorisierte Bereiche angezeigt werden: eine Website der „Sommeruniversität – AA“, das Forum „The Black Pill“, auf dem sich „Antifeministen, Anhänger von Verschwörungstheorien und Reichsbürger“ (für nähere Informationen siehe Abschnitt zu Leons Computerdesktop) zu tummeln scheinen, sowie Leons E-Mail-Postfach.

Beim Durchforsten des **Postfachs** merken wir, dass Leon offenbar **in letzter Zeit in rechtsextremen Kreisen** unterwegs

war, was auch die vielen völkischen Poster, Plakate und Zeitschriften in seinem Zimmer verständlicher werden lässt: Von dem Absender „AI3x“ bekam Leon in einer Mail mit dem Betreff „Schau es dir an!“ die entsprechenden Medien empfohlen. Zudem finden wir **eine E-Mail** vom Absender „Felix Arndt“ mit dem Betreff „**Dein Ticket zur Sommeruniversität 2020!**“: In dieser erfahren wir, dass Leon an **genanntem Sommercamp** teilnehmen möchte, was am nächsten Tag beginnt. Der **Grund für Leons Verschwinden ist somit geklärt!** Natürlich möchte Jonas Leon dazu überreden, das Sommercamp nicht zu besuchen. Doch dazu muss er ihn erreichen. Auf Leons **Strife-Account** (Anwendung auf Desktop, ein grüner Gaming-Controller), über den sich Jonas weitere Erkenntnisse erhofft, hat er leider (noch) keinen Zugriff.

3D-Drucker, Schlüssel, Öffnen der Abstellkammer

Schließen wir den Computer also mit einem Klick auf den roten Schalter im linken unteren Bildschirmbereich, entdecken wir rechts neben dem Computer-Bildschirm einen **USB-Stick**, welcher sich durch einen linken Mausklick mit dem Computer verbinden lässt. Klicken wir nun erneut zunächst auf den Computer-Bildschirm und anschließend auf das blinkende Box-Symbol in der unteren Leiste, zeigt das geöffnete **Druck-Programm** einen Verbindungsfehler an. Dieser Fehler lässt sich lösen, indem der entsprechende **3D-Drucker**, welcher sich rechts neben dem Schreibtisch auf einem kleinen Hocker befindet, an das

Stromnetz angeschlossen wird: Der Stromstecker dafür liegt unterhalb des Schreibtisches und lässt sich durch kurzes Bücken („Strg“-Taste) und einen linken Mausklick darauf an das Stromnetz anschließen.

Ist der **Drucker mit dem Stromnetz verbunden**, erhalten wir über den Computer die Möglichkeit, einen **Schlüssel ausdrucken** zu lassen: Wir öffnen erneut das Box-Symbol (wenn nicht bereits geöffnet) und drücken das „Drucken“-Symbol im rechten unteren Bildschirm-Bereich. Wie auch in der analogen Welt ein solch besonderer Druckauftrag seine Zeit benötigt, dürfen wir uns im Spiel einen kleinen Moment gedulden, bis der kleine 3D-Drucker seine Arbeit geleistet hat. Auf der grünen Druckfläche ist der Entwicklungsstand des Schlüssels ablesbar.

Der nun **fertig ausgedruckte Schlüssel** – per Mausklick dem 3D-Drucker entnommen – ist **kompatibel mit dem Schloss der Abseite des Zimmers**, welche sich, ein wenig versteckt, unterhalb des rechten Dachfensters befindet und durch ein **Beiseiteschieben des Wäschekorbs** (linker Mausklick) frei geräumt werden kann. Mit dem gedruckten Schlüssel erhalten wir nun **Zugang zu einem Karton**, der sich aus einer gebückten Haltung heraus aus dem Kämmerchen schieben und öffnen lässt.

Leons Handy, Entsperrcode, Zugang zum Strife-Account

Darin finden wir nun **Leons altes Handy**, mit welchem wir ihn womöglich erreichen

können! Zunächst müssen wir jedoch das **Entsperrmuster** herausfinden, damit wir Zugang auf das Handy erhalten. Das benötigte Entsperrmuster befindet sich **in der Mitte unten auf dem Pinboard** (oberhalb des Schreibtisches) auf dem Gegenstand „Zettel“. Hier darf man sich von dem irreführenden Hinweis „Nothing to see here, move on ... 😊“ nicht blenden lassen und findet **auf der Rückseite das benötigte Muster** zum Entsperren des Handys (hier ist ein erneuter linker Mausklick zum Umdrehen erforderlich), welches sich zum Aufladen auf Leons Nachtschränkchen befindet.

Durch das Entsperren des Handys (das Muster beginnt rechts unten!) haben wir nun die Möglichkeit, durch eine **2-Faktor-Authentifizierung Zugang zu dem Strife-Account** Leons zu erhalten: Dafür gehen wir zunächst erneut zu Leons Computer und öffnen die dortige **Strife-Anwendung** (grüner Spiele-Controller, geöffnet in der unteren Leiste). Im geöffneten Programm geben wir an, das **Passwort vergessen** zu haben (Mausklick auf die blaue Fläche „Passwort vergessen“).

Anschließend erhalten wir im Posteingang des bereits entdeckten E-Mail-Programms (blau-rosa Kreis-Symbol) eine **E-Mail mit dem neuen Passwort**. Durch einen Klick auf die entsprechende E-Mail können wir das darin übermittelte Passwort **anschließend im Strife-Programm eingeben** und der erste Schritt zur Authentifizierung ist vollzogen.

Für den zweiten Schritt benötigen wir **erneut das Handy**: Wir schließen den

Computer (roter Schalter in unterer Leiste) und gehen zu Leons Handy **an dessen Nachtschränkchen**. Öffnen wir die **Strife-App** (lila Symbol), erhalten wir ein **weitere Passwort**. Per rechtem Mausklick legen wir das Handy noch mal beiseite, gehen **zurück an den Computer** und geben im dortigen **Strife-Programm das auf dem Handy erhaltene Passwort** ein und haben den Zugang auf den mysteriösen Account von Leon endlich freigeschaltet.

Auf der linken Spalte der Kommunikationsplattform mit der Überschrift „Atavistische Aktion“ sehen wir nun sogenannte „Text Channels“, jeweils versehen mit einer Raute. Beim **Durchforsten der einzelnen Channels** erfahren wir dabei unter anderem im Channel „#Aktion“, dass **Leon eine neue Handynummer** hat und wie diese lautet (den **Beleg für das dazugehörige neue Handy finden wir auf der rechten Seite des Pinboards** oberhalb des Schreibtischs). Jonas schlägt vor, Leon dringend anzurufen!

Wir **schließen also den Computer** und **widmen uns erneut dem Handy**. Bei diesem gelangen wir über den „Home-Button“ des Handys (Haus-Symbol) auf die **Startseite des Handys**. Um Leon wie geplant anzurufen, drücken wir auf das grüne „**Call**“-Symbol.

Das Telefonat mit Leon

Es nimmt ein gestresst wirkender und kurz angebundener Leon ab, der verständlicherweise nicht erfreut über den herumschnüffelnden kleinen Bruder ist. Nachdem er Jonas unmissverständlich

bittet, auf den Punkt zu kommen und ihm das Anliegen des Anrufs mitzuteilen, erhalten wir **verschiedene Optionen**, wie wir das Gespräch fortführen möchten (durch einen Linksklick werden die möglichen Optionen aufgelistet, durch einen Rechtsklick wird die entsprechende Option ausgewählt). Es gilt zu beachten: **Sind die Antworten zu verletzend oder vorwurfsvoll, verliert Leon seine Geduld und beendet das Telefonat! Das Ziel ist es also, ihn auf seinen politischen Irrweg hinzuweisen und gleichzeitig eine Lösung der emotionalen/zwischenmenschlichen Dilemmata in seinem familiären Umfeld und Freundeskreis anzubieten.**

Es gibt verschiedene Wege, das Gespräch erfolgreich zu gestalten. **Eine mögliche chronologische Lösung** ist die Wahl folgender Optionen: 1) „Neues Umfeld“ 2) „Atavistische Aktion“ 3) „Hass und Hetze“ 4) „Kulturprojekte“ 5) „Stream“. In diesem Gespräch wird klar, dass Leon durch seinen Freundeskreis (vor allem Lina und Elyas) sehr verletzt, wütend und unsicher ist. Er hat offenbar rechtsextremistische Personen in entsprechenden Kreisen kennengelernt, die in völkischen, „patriotischen“ und rassistischen Ressentiments und Weltansichten die Lösung für Probleme des normalen Alltags gefunden zu haben scheinen. Durch eine **verständnisvolle, empathische und geschwisterliche Gesprächshaltung von Jonas**, der sich jedoch auch nicht scheut, klare und forschende Rückmeldungen zu kursierenden Mythen und Behauptungen zu geben, **willigt Leon am Ende ein, nach Hause zu kommen und**

bei einer Runde gemeinsamem Zocken mit Jonas über das Geschehene im Freundeskreis und in den rechtsextre-

mistischen Kreisen zu sprechen. Das Spiel endet mit dem Beenden des Telefons.

Übersichtsliste der Gegenstände

Im Zimmer		
Gegenstand	Ort	Infos/Kontext
Eingerollte Plakate ehemaliger Lieblingsbands	vor Kleiderschrank	Alte Lieblingsbands durch neue rechtsextremistische ausgetauscht?
Poster mit Planeten	durch Zimmertür blickend auf Kommode neben Bücherregal	Geschenk von Jonas an Leon
Pokal	durch Zimmertür blickend auf Kommode stehend	Pokal gemeinsam mit Elyas errungen: Uberguard-Turnier auf Spielemesse Gamescom
Lagerfeuer-Bild	unterhalb des Planeten-Posters, zunächst auf Kommode umgeklappt	Gemeinsames Bild der Clique aus Lina, Emily, Elyas und Leon, relevante Erinnerung: Bei „Wahrheit oder Pflicht“ gesteht Lina, sie würde mit einem aus der Runde knutschen → romantische Gefühle innerhalb einer Clique
Regelbücher des Spiels „Knights and Mages“	oberstes Regal im Bücherregal	gemeinsames Projekt von Jonas, Elyas und Leon, welches „auf Eis liegt“
Kalender	zwischen Bücherregal und Schreibtisch	morgiger Tag als Beginn des Sommercamps rot eingekreist
Zerknüllter Brief	in Papierkorb links neben dem Schreibtisch	Brief von Lina an Leon: Erklärung, dass lediglich Freundschaft zwischen ihr und Leon möglich sei und sie die romantische Beziehung zu Elyas nicht erwartet habe, Hoffnung und Bitte durch Lina, Freundschaft mit ihm (Leon) aufrechtzuerhalten, und Beileidsbekundung für potenziell verletzte Gefühle Leons
Fotokiste	unter Bett bei Fußende	Erinnerung an Hund Ivo, der als Inspiration für Computer-Passwort diente
Technik-Zubehör für PC	linke Schreibtischschublade	„Nerdkram“
Schulzeugnis	rechte Schreibtischschublade	Generell guter Schüler: v. a. in Deutsch & Geschichte, mäßig in Sport (Boxsack und Hanteln wirken unpassend im Zimmer)
USB-Stick	zwischen Computer und Bildschirm auf Schreibtisch	Zugang zu Computerprogramm, welches den Schlüssel drucken kann



„Stecker“	unterhalb des Schreibtischs	verbindet Drucker mit Stromnetz, damit Schlüssel für Abseite gedruckt werden kann
Über dem Schreibtisch – Pinboard		
Gegenstand	Ort	Infos/Kontext
Flyer für Eva-Kammer-Konzert	linke Seite auf Pinboard	selbsterklärend
Urlaubskarte von Oma	mittig-oben platziert auf Pinboard	Brief von Leons Oma aus Griechenland, Wunsch nach gemeinsamem Urlaub
Familienfoto aus Urlaub	mittig platziert auf Pinboard	Erinnerung: Leon mit Rücken zur Familie, den Namen von Lina in Sand malend
„Zettel“		auf der Rückseite: Muster zum Entsperren des Handys
Kaufbeleg neues Handy		für seinen Ausflug zum Sommercamp gekauft, altes Handy versteckt in Abseite
3D-Drucker	auf Hocker rechts neben Schreibtisch	Druckt Schlüssel für Schloss der Abseite
Abseite	versteckt rechts neben Wäschekorb, hinter Bett/ Nachtschränkchen	Geheimes Versteck für Kiste mit Leons altem Handy , zunächst abgeschlossen mit Schloss
Leons Handy	in Kiste, die sich in Abseite befindet	Ermöglicht finalen Anruf von Leon
Liedtext	auf Boden neben E-Bass	völkischer, medienfeindlicher, rassistischer, militanter, toxisch-maskuliner Liedtext von Sänger Arne Groll
Poster mit Sängerin Eva	rechts neben Pinboard	„Heimatliebe ist kein Verbrechen“
Wolfs-Plakat	rechts neben Eva-Poster	„Kultur schützen, Identität bewahren“
Boxsack	neben Videodreh-Ausstattung	mit Foto von Elyas, Kommentar von Jonas: Leon sei nie Boxer gewesen
Poster mit Brandenburger Tor	links neben der Couch im Eck	„Zusammen gegen den großen Umtausch“
<u>Magazine auf Wohnzimmer-Tisch</u>		
„Dense“	auf Tisch in Richtung Abseite	„Entwurzelte Völker remigrieren!“, Hass und Hetze gegen G. Thunberg
„Populi“ (1)	neben Magazin „Dense“	„Macht Masturbation unmännlich?“
„Populi“ (2)	rechts neben „Populi“ (1)	„Öko-Diktatur?“, „Gender-Gaga?“
Buch „Der große Austausch“ mit Untertitel „Von Umvolkung und Überfremdung“		Kommentar Jonas: „Materialien für Aluhüte und Verschwörungstheoretiker“
Wäsche-Stapel	auf Couch	



Falsch herum aufgehängte Flagge	an Kopfende über Bett	Symbolik für Abwendung von Staat
Poster „Mit eiserner Faust“	über Bett, seitlich	Von Arne Groll (s. „Liedtext“), „Populi-Musik“ als Label, passend zu Zeitschriften
Leons Computer – Der Computerdesktop		
Gegenstand	Ort	Infos/Kontext
Browser	links oben	<u>Sommercamp</u>: „Für Ertüchtigung von Geist und Körper“ <u>The Black Pill</u>: „Hassforum für Antifeministen, Verschwörungstheoretiker und Reichsbürger“, „für zurückgewiesene Typen, die glauben, sie hätten das Recht auf eine Freundin“ <u>E-Mail-Programm</u>: Emily, die einfühlsam versucht, Kontakt aufzubauen/Anmelde-estätigung für Sommercamp/E-Mail von „Al3x“, der ihm die rechtsextremistischen Medien (Zeitschriften, Bands) nahegelegt hat

Übersicht des Kernlehrplanbezugs von *Leons Identität* zu den Kernlehrplänen des Landes NRW

Hauptschule

Fach	Gesellschaftslehre/Erdkunde/Geschichte/Politik
Lehrplanversion	1. Auflage 2011; Heft Nr. 3202 Abrufbar unter: https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/upload/lehrplaene_download/hauptschule/GL_HS_KLP_Endfassung.pdf

Bezug zu den übergreifenden Kompetenzen des Lehrplans Doppeljahrgangsstufe 7/8

Sachkompetenz:

- ➔ zwischen Ursachen, Wirkungen und Folgen unterscheiden (SK 2, S. 48)
- ➔ Möglichkeiten und Grenzen gesellschaftlicher Mitwirkung beschreiben (SK 5, S. 48)
- ➔ wichtige Personen und Gruppen in den jeweiligen Gesellschaften, ihre Funktionen, Handlungsmöglichkeiten und Motive beschreiben (SK 6, S. 48)
- ➔ Spuren der Vergangenheit in der Gegenwart identifizieren sowie Formen der Überlieferung unterscheiden (SK 8, S. 48)

Methodenkompetenz:

- ➔ weitgehend selbstständig Informationen zu historisch-politischen Sachverhalten (u. a. aus Zeitungen, Bibliotheken, Internet) beschaffen (MK 1, S. 48)
- ➔ beschreiben, wie Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler mit Quellen arbeiten, sowie unter Anleitung eigene Fragestellungen formulieren, Vermutungen entwickeln und überprüfen (MK 2, S. 49)
- ➔ in Texten Schlüsselwörter und Kernaussagen kennzeichnen, deren Hauptge-

danken wiedergeben sowie relevante Informationen entnehmen (MK 3, S. 49)

- ➔ in Bildquellen Einzelheiten beschreiben, deren Zusammenhänge darstellen und ihre Wirkung und Absicht erläutern (MK 5, S. 49)

Urteilskompetenz:

- ➔ das Handeln von Personen und Gruppen und dessen Folgen unter Berücksichtigung von Motiven, Interessen, Wertvorstellungen und Handlungsmöglichkeiten charakterisieren und beurteilen (UK 2, S. 49)
- ➔ prüfen, ob der erreichte Wissensstand als Basis für ein begründetes Urteil ausreichend ist (UK 4, S. 49)
- ➔ begründete Werturteile formulieren und diese ggf. zugunsten besser begründbarer Urteile revidieren (UK 5, S. 49)

Handlungskompetenz:

- ➔ die eigene Position auch in der Auseinandersetzung mit kontroversen Sichtweisen in sachlich begründeter Form vertreten (HK 1, S. 49)
- ➔ simulativ Lösungen und Lösungswege für überschaubare fachbezogene Probleme entwickeln (HK 3, S. 49)
- ➔ nach formalen Vorgaben selbstständig Medienprodukte (u. a. Plakate, Flyer

und Leserbriefe) zu fachbezogenen Sachverhalten erstellen und im Unterricht präsentieren (HK 6, S. 50)

Bezug zu den Inhaltsfeldern des Kernlehrplans

Inhaltsfeld 1: Identität und Lebensgestaltung

In diesem Inhaltsfeld wird von der Frage ausgegangen, welche **innergesellschaftlichen und demografischen Einflussgrößen das Leben sowie die Identitätsbildung von Menschen in unterschiedlichen sozioökonomischen Konstellationen beeinflussen**. (Kernlehrplan, S.40)

Leons Identität als Beispiel für die Identitätsentwicklung eines Jugendlichen vor dem Hintergrund von rechtsradikalem Einfluss bzw. Radikalisierung und dessen Zustandekommen; interkultureller Schwerpunkt kann aufgrund des dargestellten Freundeskreises und der sich hieraus entwickelnden Vorurteile genutzt werden.

Dazugehörige Kompetenzen (entnommen aus Jahrgangsstufe 7/8)

Sachkompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler können
→ Voraussetzungen und Kriterien eines auf der Achtung des anderen beruhenden interkulturellen Umgangs entwickeln (S. 50, hier expliziter Bezug zum Freundeskreis Leons und seinem Umgang mit Andersartigkeit)

Urteilskompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler können
→ die Chancen und Herausforderungen des Zusammenlebens von Menschen aus unterschiedlichen Kulturen erörtern (S.50, hier expliziter Bezug zum Freundeskreis Leons und seinem Umgang mit Andersartigkeit)
→ ihr eigenes Bild des „Fremden“ und ihren Umgang mit kultureller Differenz hinterfragen (S.50, hier expliziter Bezug zum Freundeskreis Leons und seinem Umgang mit Andersartigkeit)

Inhaltsfeld 6: Menschenrechte, Partizipation und Demokratie – politische Umbrüche seit dem 18. Jahrhundert

Die Schülerinnen und Schüler erfahren, dass die Forderungen der Revolution und deren geistesgeschichtliche, aufklärerische Grundlagen unser heutiges Demokratieverständnis und unsere politische Struktur prägen. Weiterhin geht es in diesem Inhaltsfeld um **die Grundlagen unseres Rechtsstaates sowie die Notwendigkeit von politischen und gesellschaftlichen Regelungen** und Institutionen. (Kernlehrplan, S.41)

Leons Identität als Resonanzraum von Rechtstextremismus und Radikalisierung auch als Teil der heutigen Gesellschaft und Möglichkeiten des Umgangs damit (hier vor allem weiterführende Arbeit möglich)

Dazugehörige Kompetenzen (entnommen aus Jahrgangsstufe 7/8)

Sachkompetenz:

- ➔ Die Schülerinnen und Schüler können den Grundgedanken des Prinzips der Gewaltenteilung und die Realität im politischen System der Bundesrepublik Deutschland an einem Beispiel erläutern (S. 52, hier expliziter Bezug zu Kontrollmechanismen und Entstehung von rechtsextremen bzw. extremistischen Gruppen)

Urteilskompetenz:

- ➔ Die Schülerinnen und Schüler können die Menschenrechte und die Gewaltenteilung als wichtige Voraussetzung für demokratische Teilhabe bewerten (S. 52, hier explizit Bezug zu Möglichkeiten politischer Teilhabe, Meinungsfreiheit und Wahrung der Grenzen anderer)
- ➔ die Einflussmöglichkeiten einzelner Verfassungsorgane in der Bundesrepublik Deutschland beurteilen (S. 52, hier explizit Bezug zu Einflussmöglichkeiten einzelner Verfassungsorgane auf radikale Gruppierungen und ihre Auswirkungen auf die Gesellschaft)

Inhaltsfeld 10:

Nationalsozialismus und Zweiter Weltkrieg

Das Inhaltsfeld fördert die Bereitschaft der Schülerinnen und Schüler, selbst demokratische Verantwortung im Sinne der Erhaltung und Verteidigung ihrer freiheitlich demokratischen Gesellschaft übernehmen zu wollen, und behandelt **gegenwärtige extremis-**

tische, antisemitische und rassistische Strömungen in der Bundesrepublik. (Kernlehrplan, S.42)

Leons Identität als Beispiel dafür, dass Rechtsextremismus noch immer ein Teil von gesellschaftlicher Kultur ist, wie die Wirkungsmechanismen in der heutigen Zeit funktionieren, welche Einflussfaktoren auf insbesondere Jugendliche und junge Erwachsene einwirken und wie mit diesen umgegangen werden kann; dazu Erweiterung um weiterführende extremistische Tendenzen in Stunde 5 und 6 der vorgestellten Einheit

Dazugehörige Kompetenzen (entnommen aus Jahrgangsstufe 9/10; NS hier explizites Thema, je nach Schwerpunktsetzung der Schule NS jedoch auch in Klasse 8 gängig oder adaptierbar)

Sachkompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler können

- ➔ aktuelle Formen neonazistischen Auftretens erläutern und Inhalte dieser Weltauffassungen dem historischen Nationalsozialismus zuordnen (S. 58, hier expliziter Bezug zu neuen radikalen Gruppen)

Urteilskompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler können

- ➔ das Spannungsverhältnis zwischen individueller Verantwortung und kollektivem Anpassungsdruck als Frage von grundsätzlicher politischer Bedeutung erörtern
- ➔ neonazistische, antisemitische und rassistische Strömungen bewerten und Vorschläge zu deren Abwehr erörtern (S. 58, hier expliziter Bezug zu einer

exemplarischen radikalen bzw. extremistischen Strömung und Umgang mit ihr, Entwicklung von Lösungsstrategien)

Gesamtschule

Fach	Gesellschaftslehre/Erdkunde/Geschichte/Politik/Wirtschaft Bezüge zu Abschnitt A: Gesellschaftslehre (fächerübergreifend) Bezüge zu Abschnitt B: Wirtschaft-Politik (fachspezifisch)
Lehrplanversion	1. Auflage 2020; Heft Nr. 3120 Abrufbar unter: https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/lehrplan/237/gesk_gl_klp_3120_2020_07_01.pdf

Abschnitt A – Gesellschaftslehre (fächerübergreifend)

Bezug zu den übergreifenden Kompetenzen bis Ende der Sekundarstufe I

Sachkompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler

- ➔ beschreiben fachbezogen Sachverhalte, Strukturen, Prozesse und Zusammenhänge unter Verwendung zentraler fachlicher Zugänge mithilfe eines Orientierungs-, Ordnungs- und Deutungswissens (SK 1, S. 34)
- ➔ verwenden Fachbegriffe zur Darstellung von Sachverhalten (SK 2, S. 34)
- ➔ analysieren ökonomische, politische, gesellschaftliche und räumliche Strukturen sowie ihre Elemente, Funktionen und Wirkungen (SK 3, S. 34)
- ➔ analysieren ökonomische, politische, gesellschaftliche, räumliche und historische Prozesse, Probleme und Konflikte hinsichtlich Einflussfaktoren, Verlauf, Ergebnissen sowie handelnder Akteure mit ihren Handlungsspielräumen, Interessen und Zielsetzungen (SK 4, S. 34)
- ➔ identifizieren Spuren der Vergangenheit in der Gegenwart und entwickeln daran erkenntnisleitende Fragen (SK 9, S. 34)

Methodenkompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler

- ➔ recherchieren und analysieren Informationen und Daten zu fachbezogenen Sachverhalten unter Verwendung von Suchstrategien und digitalen wie analogen Medienangeboten und werten diese fachbezogen aus (MK 1, S. 35)
- ➔ präsentieren Ergebnisse und eigene Narrationen unter Verwendung von Fachsprache mithilfe analoger und digitaler Werkzeuge adressatengerecht und strukturiert (MK 2, S. 35)
- ➔ reflektieren das eigene methodische Vorgehen zu einem Lernvorhaben im Hinblick auf Arbeitsprozess und Ertrag (MK 6, S. 35)
- ➔ gestalten Medienprodukte unter fachspezifischer Berücksichtigung ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht (MK 7, S. 35)
- ➔ setzen digitale und nicht digitale Medien zur Dokumentation von Lernprozessen und zum Teilen der Arbeitsprodukte ein (MK 11, S. 35)
- ➔ belegen schriftliche und mündliche Aussagen durch angemessene und korrekte Materialverweise und Quellenangaben (MK 12, S. 35)

Urteilskompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler

- ➔ beurteilen die Möglichkeiten ökonomischer, politischer und gesellschaftlicher Teilhabe (UK 1, S. 36)
- ➔ beurteilen kriterienorientiert verschiedene wirtschaftliche, politische und gesellschaftliche Interessen hinsichtlich der zugrunde liegenden Wertmaßstäbe und ihrer Verallgemeinerbarkeit (UK 2, S. 36)
- ➔ setzen sich mit dem Prozess ihrer Urteilsbildung auseinander (UK 6, S. 36)
- ➔ bewerten unterschiedliche Handlungsweisen sowie ihr eigenes Verhalten hinsichtlich daraus resultierender räumlicher Folgen (UK 7, S. 36)
- ➔ überprüfen anhand von bekannten Kriterien, ob ihre Informationen zur Beantwortung einer Urteilsfrage ausreichend sind (UK 15, S. 37)

Handlungskompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler

- ➔ vertreten die eigene Position auch in der Auseinandersetzung mit kontroversen Sichtweisen (HK 1, S. 37)
- ➔ setzen selbstständig entwickelte Unterrichtsprodukte zu fachbezogenen Sachverhalten und Problemlagen intentional ein (HK 2, S. 37)
- ➔ stellen – auch simulativ – Positionen dar, die mit ihrer eigenen oder einer angenommenen Position konkurrieren (HK 4, S. 37)
- ➔ artikulieren konstruktive Kritik sowie Lösungsoptionen für Problemkonstellationen (HK 7, S. 37)
- ➔ entwickeln eigene Lösungsansätze für einfache Probleme und setzen diese ggf. probierend um (HK 9, S. 37)

- ➔ reflektieren im Rahmen des Vergleichs mit früheren Wertvorstellungen die eigenen Deutungsmuster und Wertmaßstäbe (HK 13, S. 38)

Abschnitt A – Gesellschaftslehre (fächerübergreifend)

Bezug zu den Inhaltsfeldern des Kernlehrplans

Inhaltsfeld 1:

Herrschaft, Partizipation und Demokratie

In diesem Inhaltsfeld geht es um die Auseinandersetzung mit zeitlich und räumlich unterschiedlichen **politischen Ordnungsvorstellungen und Herrschaftsverhältnissen** sowie die Entwicklung demokratischer Willensbildung. Dabei wird der Tatsache Rechnung getragen, **dass politische Wirklichkeit nicht naturgegeben, sondern ideengeschichtlich geprägt** und prinzipiell gestaltbar ist. (Kernlehrplan S. 19)

Leons Identität als Resonanzraum von Rechtsextremismus und Radikalisierung auch als Teil der heutigen Gesellschaft und Möglichkeiten des Umgangs im Rahmen einer demokratischen Grundordnung

Dazugehörige Kompetenzen (entnommen aus den Formulierungen bis Ende Sekundarstufe I)

Sachkompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler

- ➔ stellen das Konzept des demokratischen Rechts- und Verfassungsstaates

sowie seiner Organe dar (S. 39, hier explizit Bezug zu Einflussmöglichkeiten einzelner Verfassungsorgane auf radikale Gruppierungen und ihre Auswirkungen auf die Gesellschaft)

- ➔ benennen Formen, Chancen und Grenzen zivilgesellschaftlicher Partizipation (S. 39, hier explizit Bezug zu Einflussmöglichkeiten des Individuums auf gesellschaftliche Veränderungen)

Urteilskompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler

- ➔ beurteilen Möglichkeiten, politische Prozesse hinsichtlich einer Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie aktiv mitzugestalten (S. 40, hier explizit Bezug zu Einflussmöglichkeiten des Individuums auf gesellschaftliche Veränderungen)
- ➔ beurteilen Handlungsspielräume und Verantwortung von Akteuren einerseits bei der Etablierung oder andererseits bei der Aushöhlung der parlamentarischen Demokratie (S. 40, hier explizit Bezug zu Einflussmöglichkeiten des Individuums auf gesellschaftliche Veränderungen)

Inhaltsfeld 5:

Individuum und Gesellschaft

Ein vertieftes Verständnis von möglichen Wechselwirkungen zwischen individuellem, familiärem und gesellschaftlichem Bewusstsein verdeutlicht **Möglichkeiten und Grenzen der persönlichen Lebensgestaltung und trägt zur Werte- und Persönlichkeitsentwicklung** bei. [...] Ein erstes Verständnis sozialer Prozesse ermöglicht eine Ori-

entierung in der Identitätsbildung sowie die Reflexion verschiedener **Rollen, Werte, Normen und Lebensstile** – auch in historischer Betrachtung. (Kernlehrplan S. 20)

Leons Identität als Beispiel für die Identitätsentwicklung eines Jugendlichen vor dem Hintergrund von rechtsradikalem Einfluss bzw. Radikalisierung und dessen Zustandekommen

Dazugehörige Kompetenzen (entnommen aus den Formulierungen bis Ende Sekundarstufe I)

Sachkompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler

- ➔ beschreiben den Einfluss sozialer Erwartungen auf die Identitätsbildung von Jugendlichen (S. 47, hier expliziter Bezug auf Leon als Beispiel von jugendlicher Identitätsbildung)
- ➔ beschreiben die Vielfalt der Wertorientierungen von Jugendlichen (S. 47, hier expliziter Bezug auf Leon als Beispiel von jugendlicher Werteorientierung)

Urteilskompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler

- ➔ beurteilen das Handeln von Menschen unterschiedlichen Glaubens im Spannungsverhältnis zwischen Koexistenz und Konflikt insbesondere am Beispiel der Kreuzzüge (S. 48, hier expliziter Bezug zum im Spiel aufgezeigten Spannungsverhältnis zwischen Wertvorstellungen im Freundeskreis/der Familie und Leons Radikalisierung)

Inhaltsfeld 9: Nationalsozialismus und Zweiter Weltkrieg

Vor diesem Hintergrund sind auch die Bedeutung der Vergangenheit für die Gegenwart sowie die Ursachen und der **heutige Umgang mit politischem Extremismus und Fremdenfeindlichkeit in den Fokus der Betrachtungen** zu rücken. (Kernlehrplan S. 22)

Leons Identität als Beispiel dafür, dass Rechtstextremismus noch immer ein Teil von gesellschaftlicher Kultur ist, wie die Wirkungsmechanismen in der heutigen Zeit funktionieren, welche Einflussfaktoren auf insbesondere Jugendliche und junge Erwachsene einwirken und wie mit diesen umgegangen werden kann

Dazugehörige Kompetenzen (entnommen aus den Formulierungen bis Ende Sekundarstufe I)

Sachkompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler

- ➔ erläutern Ursachen, Merkmale und Erscheinungsformen von Extremismus, Antisemitismus und gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit (S. 55, hier expliziter Bezug zu den Gestaltungsstrukturen von Leons Radikalisierung)

Urteilskompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler

- ➔ beurteilen die Gefährdung der freiheitlich-demokratischen Grundordnung durch Populismus und Extremismus, insbesondere durch Rechtsextremismus (S. 55, hier expliziter Bezug zu den Gestaltungsstrukturen von Leons Radi-

kalisierung und den damit verbundenen Auswirkungen)

- ➔ diskutieren Maßnahmen gegen Antisemitismus und gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit (S. 55, hier expliziter Bezug zu den Gestaltungsstrukturen von Leons Radikalisierung und den damit verbundenen Auswirkungen)

Abschnitt B – Wirtschaft-Politik Bezug zu den übergreifenden Kompetenzen bis Ende der Sekundarstufe I

Sachkompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler

- ➔ beschreiben fachbezogen ökonomische, politische und gesellschaftliche Sachverhalte mithilfe eines Ordnungs- und Deutungswissens (SK 1, S. 72)
- ➔ erläutern ökonomische, politische und gesellschaftliche Strukturen sowie ihre Elemente, Funktionen und Wirkungen (SK 2, S. 72)
- ➔ analysieren ökonomische, politische und gesellschaftliche Prozesse, Probleme und Konflikte hinsichtlich Einflussfaktoren, Verlauf, Ergebnissen sowie handelnder Akteure mit ihren Interessen und Zielsetzungen (SK 3, S. 72)

Methodenkompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler

- ➔ recherchieren und analysieren Informationen und Daten zu fachbezogenen Sachverhalten unter Verwendung von Suchstrategien und digitalen wie analogen Medienangeboten (MK 1, S. 72)
- ➔ ermitteln unterschiedliche Positionen und Argumentationsstrukturen aus kontinuierlichen und diskontinuierlichen Texten (MK 3, S. 73)

- ➔ erklären Fachbegriffe und wenden diese kontextbezogen an (MK 4, S. 73)
- ➔ reflektieren das eigene methodische Vorgehen zu einem Lernvorhaben im Hinblick auf Arbeitsprozess und Ertrag (MK 6, S. 73)
- ➔ gestalten Medienprodukte unter fachspezifischer Berücksichtigung ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht (MK 8, S. 73)

Urteilskompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler

- ➔ beurteilen die Möglichkeiten ökonomischer, politischer und gesellschaftlicher Teilhabe (UK 1, S. 73)
- ➔ begründen ein eigenes Urteil (UK 4, S. 73)
- ➔ setzen sich mit dem Prozess ihrer Urteilsbildung auseinander (UK 5, S. 73)

Handlungskompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler

- ➔ vertreten die eigene Position auch in der Auseinandersetzung mit kontroversen Sichtweisen (HK 1, S. 73)
- ➔ setzen selbstständig entwickelte Unterrichtsprodukte zu fachbezogenen Sachverhalten und Problemlagen intentional ein (HK 2, S. 73)
- ➔ artikulieren interkulturelle Gemeinsamkeiten und Differenzen und beziehen diese auf ihr eigenes Handeln (HK 3, S. 73)
- ➔ stellen – auch simulativ – Positionen dar, die mit ihrer eigenen oder einer angenommenen Position konkurrieren (HK 4, S. 74)

Abschnitt B – Wirtschaft-Politik Bezug zu den Inhaltsfeldern des Kernlehrplans

Inhaltsfeld 2:

Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie

In diesem Inhaltsfeld geht es um ein **Verständnis von Demokratie als Lebens-, Gesellschafts- und Herrschaftsform** in Deutschland. Dabei werden grundlegende politische Handlungsoptionen sowie die **Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie** betrachtet. In diesem Zusammenhang werden auch Formen politischer Beteiligung, Mitgestaltung und Mitbestimmung im politischen Nahbereich von Schule und Kommune sowie die damit einhergehenden Chancen, Rechte und Pflichten thematisiert. [...] Dabei spielen sowohl Gefährdungen der freiheitlich-demokratischen Grundordnung als auch Chancen und Risiken digitaler Medien für den politischen Willensbildungsprozess eine zentrale Rolle. (Kernlehrplan S. 61 f.)

Leons Identität als Resonanzraum von Rechtsextremismus und Radikalisierung auch als Teil der heutigen Gesellschaft und Möglichkeiten des Umgangs im Rahmen einer demokratischen Grundordnung

Dazugehörige Kompetenzen (entnommen aus den Formulierungen bis Ende Sekundarstufe I)

Sachkompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler

- ➔ erläutern Ursachen, Merkmale und Erscheinungsformen von Extremismus, Antisemitismus und gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit (S. 76, hier

expliziter Bezug zu Leons Radikalisierung und den dahinterstehenden Gestaltungsstrukturen)

- ➔ benennen Formen, Chancen und Grenzen zivilgesellschaftlicher Partizipation (S. 76, hier expliziter Bezug zum Handlungsrahmen, den die Spielenden und Jonas gegenüber Leon haben)

Urteilskompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler

- ➔ beurteilen die Gefährdung der freiheitlich-demokratischen Grundordnung durch Populismus und Extremismus, insbesondere durch Rechtsextremismus (S. 76, hier expliziter Bezug zu Leons Radikalisierung und den dahinterstehenden Gestaltungsstrukturen)
- ➔ diskutieren Maßnahmen gegen Antisemitismus und gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit (S. 76, hier expliziter Bezug zum Handlungsrahmen, den die Spielenden und Jonas gegenüber Leon haben)

Leons Identität als Beispiel für die Identitätsentwicklung eines Jugendlichen vor dem Hintergrund von rechtsradikalem Einfluss bzw. Radikalisierung und dessen Zustandekommen

Dazugehörige Kompetenzen (entnommen aus den Formulierungen bis Ende Sekundarstufe I)

Sachkompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler

- ➔ erklären den Einfluss sozialer Erwartungen auf die Identitätsbildung von Jugendlichen (S. 78, hier expliziter Bezug auf Leon als Beispiel von jugendlicher Identitätsbildung)
- ➔ beschreiben die Vielfalt der Wertorientierungen von Jugendlichen (S. 78, hier expliziter Bezug auf Leon als Beispiel von jugendlicher Wertorientierung)

Inhaltsfeld 4:

Identität und Lebensgestaltung

Anhand dieses Inhaltsfeldes erfolgt die Betrachtung des Zusammenspiels von individueller Entwicklung und prägenden sozialen und kulturellen Alltagserfahrungen in einer sich auch durch Migration und Digitalisierung verändernden Gesellschaft. [...] Ein erstes Verständnis sozialer Prozesse ermöglicht eine Orientierung in der Identitätsbildung sowie die Reflexion verschiedener Rollen, Werte und Normen. (Kernlehrplan S. 62)

Realschule

Fach	Politik
Lehrplanversion	1. Auflage 2020; Heft Nr. 3323 Abrufbar unter: https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/lehrplan/234/rs_pl_klp_3323_2020_07_01.pdf

Bezug zu den übergreifenden Kompetenzen bis Ende der Sekundarstufe I

Sachkompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler

- ➔ beschreiben fachbezogen politische und gesellschaftliche Sachverhalte mithilfe eines Ordnungs- und Deutungswissens (SK 1, S. 21)
- ➔ erläutern politische und gesellschaftliche Strukturen sowie ihre Elemente, Funktionen und Wirkungen (SK 2, S. 21)
- ➔ analysieren politische und gesellschaftliche Prozesse, Probleme und Konflikte hinsichtlich Einflussfaktoren, Verlauf, Ergebnissen sowie handelnder Akteure mit ihren Interessen und Zielsetzungen (SK 3, S. 21)

Methodenkompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler

- ➔ recherchieren und analysieren Informationen und Daten zu fachbezogenen Sachverhalten unter Verwendung von Suchstrategien und digitalen wie analogen Medienangeboten (MK 1, S. 21)
- ➔ reflektieren das eigene methodische Vorgehen zu einem Lernvorhaben im Hinblick auf Arbeitsprozess und Ertrag (MK 5, S. 22)
- ➔ präsentieren Ergebnisse unter Verwendung von Fachsprache adressatengerecht und strukturiert (MK 6, S. 22)

- ➔ gestalten Medienprodukte unter fachspezifischer Berücksichtigung ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht (MK 7, S. 22)

Urteilskompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler

- ➔ beurteilen die Möglichkeiten politischer und gesellschaftlicher Teilhabe (UK 1, S. 22)
- ➔ begründen ein eigenes Urteil (UK 4, S. 22)
- ➔ setzen sich mit dem Prozess ihrer Urteilsbildung auseinander (UK 5, S. 22)

Handlungskompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler

- ➔ vertreten die eigene Position auch in der Auseinandersetzung mit kontroversen Sichtweisen (HK1, S. 22)
- ➔ setzen selbstständig entwickelte Unterrichtsprodukte zu fachbezogenen Sachverhalten und Problemlagen intentional ein (HK 2, S. 22)
- ➔ stellen – auch simulativ – Positionen dar, die mit ihrer eigenen oder einer angenommenen Position konkurrieren (HK 4, S. 22)

Bezug zu den Inhaltsfeldern des Kernlehrplans

Inhaltsfeld 1:

Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie

In diesem Inhaltsfeld geht es um ein Verständnis von **Demokratie als Lebens-, Gesellschafts- und Herrschaftsform** in Deutschland. Dabei werden grundlegende politische Handlungsoptionen sowie **die Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie** betrachtet. [...] Zudem ermöglicht die Auseinandersetzung mit politischen Formen, Inhalten, Prozessen und Partizipationsmöglichkeiten auf Landes- und Bundesebene ein Verständnis von der pluralen Demokratie sowie der verfassungs- und rechtsstaatlichen Ordnung in Deutschland und ihren Gestaltungsoptionen. Dabei spielen sowohl **Gefährdungen der freiheitlich-demokratischen Grundordnung** als auch Chancen und Risiken digitaler Medien für den politischen Willensbildungsprozess eine zentrale Rolle. Die Auseinandersetzung mit diesem Inhaltsfeld stärkt das demokratische Bewusstsein und die Fähigkeit zur politischen Teilhabe in der Zivilgesellschaft. (Kernlehrplan S. 13)

Leons Identität als Resonanzraum von Rechtsextremismus und Radikalisierung auch als Teil der heutigen Gesellschaft und Möglichkeiten des Umgangs im Rahmen einer demokratischen Grundordnung

Dazugehörige Kompetenzen (entnommen aus den Formulierungen bis Ende Sekundarstufe I)

Sachkompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler

- ➔ erläutern Ursachen, Merkmale und Erscheinungsformen von Extremismus, Antisemitismus und gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit (S. 24, hier expliziter Bezug zu Leons Radikalisierung und den dahinterstehenden Gestaltungsstrukturen)
- ➔ benennen Formen, Chancen und Grenzen zivilgesellschaftlicher Partizipation (S. 24, hier expliziter Bezug zum Handlungsrahmen, den die Spielenden und Jonas gegenüber Leon haben)

Urteilskompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler

- ➔ beurteilen die Gefährdung der freiheitlich-demokratischen Grundordnung durch Populismus und Extremismus, insbesondere durch Rechtsextremismus (S. 24, hier expliziter Bezug zu Leons Radikalisierung und den dahinterstehenden Gestaltungsstrukturen)
- ➔ diskutieren Maßnahmen gegen Antisemitismus und gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit (S. 24, hier expliziter Bezug zum Handlungsrahmen, den die Spielenden und Jonas gegenüber Leon haben)

Inhaltsfeld 2:

Identität und Lebensgestaltung

Anhand dieses Inhaltsfeldes erfolgt die Betrachtung des Zusammenspiels von individueller Entwicklung und **prägen-**

**den sozialen und kulturellen Alltags-
erfahrungen** in einer sich auch durch
Migration und Digitalisierung verän-
dernden Gesellschaft. [...] Ein erstes
Verständnis sozialer Prozesse ermög-
licht eine Orientierung in der Identitäts-
bildung sowie die Reflexion verschiede-
ner Rollen, Werte und Normen. (Kern-
lehrplan S. 13)

Leons Identität als Beispiel für die Identi-
tätsentwicklung eines Jugendlichen vor
dem Hintergrund von rechtsradikalem
Einfluss bzw. Radikalisierung und dessen
Zustandekommen

Dazugehörige Kompetenzen (entnom-
men aus den Formulierungen bis Ende
Sekundarstufe I)

Sachkompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler

- ➔ erklären den Einfluss sozialer Erwar-
tungen auf die Identitätsbildung von
Jugendlichen (S. 24, hier expliziter
Bezug auf Leon als Beispiel von jugend-
licher Identitätsbildung)
- ➔ beschreiben die Vielfalt der Wertorien-
tierungen von Jugendlichen (S. 24, hier
expliziter Bezug auf Leon als Beispiel
von jugendlicher Wertorientierung)

Gymnasium

Fach	Wirtschaft-Politik
Lehrplanversion	1. Auflage 2019; Heft Nr. 3429 Abrufbar unter: https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/lehrplan/215/g9_wipo_klp_%203429_2019_06_23.pdf

Bezug zu den übergreifenden Kompetenzen bis Ende der Sekundarstufe I

Sachkompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler

- ➔ beschreiben fachbezogen ökonomische, politische und gesellschaftliche Sachverhalte mithilfe eines Ordnungs- und Deutungswissens (SK 1, S. 24)
- ➔ erläutern ökonomische, politische und gesellschaftliche Strukturen sowie ihre Elemente, Funktionen und Wirkungen (SK 2, S. 24)
- ➔ analysieren ökonomische, politische und gesellschaftliche Prozesse, Probleme und Konflikte hinsichtlich Einflussfaktoren, Verlauf, Ergebnissen sowie handelnder Akteure mit ihren Interessen und Zielsetzungen (SK 3, S. 24)

Methodenkompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler

- ➔ recherchieren und analysieren Informationen und Daten zu fachbezogenen Sachverhalten unter Verwendung von Suchstrategien und digitalen wie analogen Medienangeboten (MK 1, S. 24)
- ➔ reflektieren das eigene methodische Vorgehen zu einem Lernvorhaben im Hinblick auf Arbeitsprozess und Ertrag (MK 6, S. 25)
- ➔ präsentieren Ergebnisse unter Verwendung von Fachsprache adressatengerecht und strukturiert (MK 7, S. 25)

- ➔ gestalten Medienprodukte unter fachspezifischer Berücksichtigung ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht (MK 8, S. 25)

Urteilskompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler

- ➔ beurteilen die Möglichkeiten ökonomischer, politischer und gesellschaftlicher Teilhabe (UK 1, S. 25)
- ➔ begründen ein eigenes Urteil (UK 4, S. 25)
- ➔ setzen sich mit dem Prozess ihrer Urteilsbildung auseinander (UK 5, S. 25)

Handlungskompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler

- ➔ vertreten die eigene Position auch in der Auseinandersetzung mit kontroversen Sichtweisen (HK 1, S. 26)
- ➔ setzen selbstständig entwickelte Unterrichtsprodukte zu fachbezogenen Sachverhalten und Problemlagen intentional ein (HK 2, S. 26)
- ➔ stellen – auch simulativ – Positionen dar, die mit ihrer eigenen oder einer angenommenen Position konkurrieren (HK 4, S. 26)

Bezug zu den Inhaltsfeldern des Kernlehrplans

Inhaltsfeld 2:

Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie

In diesem Inhaltsfeld geht es um ein Verständnis von Demokratie als Lebens-, Gesellschafts- und Herrschaftsform in Deutschland. Dabei werden grundlegende politische Handlungsoptionen sowie die **Sicherung und Weiterentwicklung der verfassungsrechtlichen Ordnung** betrachtet. [...] Zudem ermöglicht die Auseinandersetzung mit **politischen Formen, Inhalten, Prozessen und Partizipationsmöglichkeiten** auf Landes- und Bundesebene ein Verständnis von der pluralen Demokratie sowie der verfassungs- und rechtsstaatlichen Ordnung in Deutschland. [...] Die Auseinandersetzung mit diesem Inhaltsfeld stärkt das demokratische Bewusstsein und die Fähigkeit zur politischen Teilhabe in der Zivilgesellschaft. (Rahmenlehrplan S. 14 f.)

Leons Identität als Resonanzraum von Rechtsextremismus und Radikalisierung auch als Teil der heutigen Gesellschaft und Möglichkeiten des Umgangs im Rahmen einer demokratischen Grundordnung

Dazugehörige Kompetenzen (entnommen aus den Formulierungen bis Ende Sekundarstufe I)

Sachkompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler

- ➔ erläutern Ursachen, Merkmale und Erscheinungsformen von Extremismus, Antisemitismus und gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit (S. 28, hier expliziter Bezug zu Leons Radikalisierung und den dahinterstehenden Gestaltungsstrukturen)

- ➔ benennen Formen, Chancen und Grenzen zivilgesellschaftlicher Partizipation (S. 28, hier expliziter Bezug zum Handlungsrahmen, den die Spielenden und Jonas gegenüber Leon haben)

Urteilskompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler

- ➔ beurteilen die Gefährdung der freiheitlich-demokratischen Grundordnung durch
- ➔ Rechts- und Linksextremismus (S. 24, hier expliziter Bezug zu Leons Radikalisierung und den dahinterstehenden Gestaltungsstrukturen)

Inhaltsfeld 4:

Identität und Lebensgestaltung

Anhand dieses Inhaltsfeldes erfolgt die Betrachtung des Zusammenspiels von individueller Entwicklung und **prägenden sozialen Alltagserfahrungen** in einer sich auch durch Migration und Digitalisierung **verändernden Gesellschaft**. [...] Ein erstes Verständnis sozialer Prozesse ermöglicht eine Orientierung in der Identitätsbildung sowie die Reflexion verschiedener Rollen, Werte und Normen. (Rahmenlehrplan S. 15)

Leons Identität als Beispiel für die Identitätsentwicklung eines Jugendlichen vor dem Hintergrund von rechtsradikalem Einfluss bzw. Radikalisierung und dessen Zustandekommen

Dazugehörige Kompetenzen (entnommen aus den Formulierungen bis Ende Sekundarstufe I)

Sachkompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler

- ➔ erklären den Einfluss sozialer Erwartungen auf die Identitätsbildung von Jugendlichen (S. 29, hier expliziter Bezug auf Leon als Beispiel von jugendlicher Identitätsbildung)
- ➔ beschreiben den Wandel der Wertorientierungen von Jugendlichen (S. 29, hier expliziter Bezug auf Leon als Beispiel von jugendlicher Wertorientierung)

Erwähnte Forschungsliteratur

Bartle, Richard A. (2004): Designing Virtual Worlds. Indianapolis: New Riders.

Boelmann, Jan M. (2015): Literarisches Lernen mit narrativen Computerspielen. Eine empirische Studie zu den Potenzialen der Vermittlung von literarischer Bildung und literarischer Kompetenz mit einem schüleraffinen Medium. München: kopaed

Boelmann, Jan M./König, Lisa/Stechel, Janek (2021): Genug gespielt. Warum Computerspiele eine eigene Didaktik brauchen. In: Literatur und Unterricht. Heft 2. (in Veröffentlichung)

Boelmann, Jan M./Stechel, Janek (2020): Erfahrungsbasiertes Lernen mit Computerspielen in formalen Bildungskontexten. In: ide 2, S. 9–21

Bopp, Matthias (2005): Immersive Didaktik: Verdeckte Lernhilfen und Framingprozesse in Computerspielen. In: kommunikation@gesellschaft. Online unter: https://www.kommunikation-gesellschaft.de/B2_2005_Bopp.pdf. (zuletzt abgerufen: 23. Mai 2021)

Buck, Günther (2019): Lernen und Erfahrung. Epagogik. Herausgegeben von Malte Brinkmann. Wiesbaden: Springer Verlag

Fritz, Jürgen (2003): Edutainment – Neue Formen des Spielens und Lernens? In: Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien. Computerspiele.

Bonn: Bundeszentrale für polit. Bildung, S. 103–120.

Fritz, Jürgen (2006): Zur Faszinationskraft virtueller Spielwelten. In: Dittler, Ulrich/Hoyer, Michael (Hrsg.): Machen Computer Kinder dumm? Wirkung interaktiver, digitaler Medien auf Kinder und Jugendliche aus medienpsychologischer und mediendidaktischer Sicht. München: kopaed, S. 119–146

Fromme, Johannes/Fileccia, Marco/Wiemken, Jens (2010): Computerspiele und virtuelle Welten als Reflexionsgegenstand von Unterricht. Herausgegeben von der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen. Düsseldorf. Online unter: https://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Publikationen-Download/LfM_Dokumentation_39_Online_Computerspiele.pdf. (Stand: 01. Juni 2021)

Gebel, Christa/Gurt, Michael/Wagner, Ulrike (2005): Kompetenzförderliche Potenziale populärer Computerspiele. In: Arbeitsgemeinschaft Betriebliche Weiterbildungsforschung (Hrsg.): E-Lernen: Hybride Lernformen, Online-Communities, Spiele. Heft 82, Berlin, S. 241–376

Kolb, Alice Y./Kolb, David A. (2017): The Experiential Educator. Principles and practices of experiential learning. Kaunakakai, HI: EBLS Press

Kolb, David A. (1984): Experiential learning. Experiences as the source of learning and development. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice Hall

König, Lisa (2019): Sterben oder Sterben lassen? Förderung literarischer Perspektivübernahme im immersiven Spielerleben in „This War of Mine“. In: Literatur und Unterricht 1, S. 45–58

König, Lisa (2021): Computerspieldidaktik – Ein Überblicksbeitrag. In: Kinder- und jugendmedien.de

Kraam-Aulenbach, Nadia (2002): Interaktives, problemlösendes Denken im vernetzten Computerspiel. Wuppertal. Online unter: <http://elpub.bib.uni-wuppertal.de/edocs/doku-mente/fb03/diss2002/kraam-aulenbach/d030203.pdf>. (Stand: 01. Juni 2021)

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2020): JIM-Studie 2020. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Onlinequelle: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2020/JIM-Studie-2020_Web_final.pdf. (Stand: 01. Juli 2021)

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2020): KIM-Studie 2020. Kinder, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. Onlinequelle: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2020/KIM-Studie2020_WEB_final.pdf. (Stand: 01. Juli 2021)

Neitzel, Britta/Mohr, Rolf F. (2006): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion. In: dies. (Hrsg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilha-

be an den Medien von Kunst bis Computerspiel. Marburg: Schüren, S. 9–19

Pietschmann, Daniel (2017): Das Erleben virtueller Welten. Involvierung, Immersion und Engagement in Computerspielen. Glückstadt: vwh

IMPRESSUM

Herausgeber:
Ministerium für Schule und Bildung
des Landes Nordrhein-Westfalen
Völklinger Straße 49
40221 Düsseldorf
Telefon 0211 5867 - 40
Telefax 0211 5867 - 3220
poststelle@msb.nrw.de
www.schulministerium.nrw

© MSB 11/2021

Satz: SeitenPlan GmbH, Dortmund

Fotonachweis: Susanne Klömpges/MSB NRW (S. 5), LightField Studios/Shutterstock.com (S. 6), btf Game Department (S. 1 (Titel), 10, 11, 12, 16, 18, 34, 39), Africa Studio/Shutterstock (S. 27), Georg Berger (Rückseite)

Illustrationen/Icons, alle von Shutterstock.com: antishock, blue67design, Elena Eskevichs, GabrielJose, Aliona Manakova, NotionPic, Ola_view, topform, Vector Tradition

Herausgeber:

Ministerium für Schule und Bildung
des Landes Nordrhein-Westfalen
Völklinger Straße 49, 40221 Düsseldorf
Telefon 0211 5867 - 40
Telefax 0211 5867 - 3220
poststelle@msb.nrw.de
www.schulministerium.nrw

