

DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION

GAME-BASED LEARNING ALS BEITRAG ZUR DIGITALEN BÜRGER:INNENSCHAFT



Alexander Preisinger und Matthias Steinböck (Hrsg.)
Wien: Edition *polis*, 2023

Mehr zum Thema Spiele in der Edition *polis*:

Digitale Spiele im Geschichtsunterricht und in der Politischen Bildung:

www.politik-lernen.at/digitalespieleimgeschichtsunterricht

Digitale Spiele für Distance Learning in Politischer Bildung und Geschichte:

www.politik-lernen.at/digitalespieledistancelearning

Politische Bildung und digitales Lernen – Institutionen, Tools und Spiele:

www.politik-lernen.at/pbunddigitalesslernen

Klimawandel im digitalen Spiel:

www.politik-lernen.at/klimawandeldigitalesspiel

Analoge Spiele für die Politische Bildung:

www.politik-lernen.at/analogespiele_politischebildung

Digitale und analoge Politiksimulatoren:

www.politik-lernen.at/digitaleundanalogepolitiksimulatoren



INHALT

EINLEITUNG

- 4 **Digital Citizenship Education – mündige Bürger:innen im digitalen Zeitalter**
Alexander Preisinger und Matthias Steinböck

SPIELE UND UNTERRICHTSVORSCHLÄGE

- 6 **GoViral**
Spielend Corona-Falschnachrichten erkennen und dagegen auftreten
Philip Lenzenhofer
- 8 **Moderate Cuddlefish**
Moderation von Kontroversen
Lara Kierot
- 10 **Reality Check**
Mit einem Lernspiel die Echtheit von Inhalten bewerten
Andrea Brait und Andreas Wieser
- 12 **QuellenReiter:in – das „Fake News“ Quiz**
KI und Fake News: Lang lebe die Quelle!
Benjamin Tirof
- 14 **Augen auf!**
Ein digitales Spiel mit analogen Komponenten zur Aufklärung über rechtsextremistische Gruppen
Andreas Barnabas Huber-Marx
- 16 **Orwell: Keeping an Eye On You**
Welchen Preis hat Sicherheit?
Florian Sonner
- 19 **Do Not Feed the Monkeys**
Mit einem digitalen Voyeur-Simulator Überwachung, Datenschutz und Medienkritik erspielen
Matthias Steinböck
- 21 **It Takes Two**
Empathieförderung mit einem Kooperationspiel
Christin Reisenhofer
- 23 **Democratic Socialism Simulator**
Wie viel Politik steckt in Videospielen?
Hanna Wolf
- 26 **Game Dev Tycoon**
Ein spielerischer und reflektiver Zugang zum Design digitaler Medien am Beispiel von Computerspielen
Barbara Göbl und Fares Kayali
- 28 **i.appear**
Location-based Learning in der Augmented Reality
Marinela Tumler
- 30 **DIE AUTOR:INNEN**

Editorische Hinweise für die Lektüre:

Die Spielebeschreibungen stammen zum Teil von den Spieleautor:innen selbst.

Das GameLab der Universität Wien wird teilweise von privatwirtschaftlichen Firmen unterstützt.

Alle Links wurden am 20. April 2023 abgerufen.

DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION – MÜNDIGE BÜRGER:INNEN IM DIGITALEN ZEITALTER

Alexander Preisinger und Matthias Steinböck

Demokratie ist eine Lebens- und Handlungsform. Ziel der Citizenship Education ist die Ausbildung mündiger Bürger:innen, die, je nach Konzept, über Kompetenzen wie Perspektivenübernahme, Konfliktfähigkeit, politische Urteilsfähigkeit, Partizipation oder Analysefähigkeit (Sibylle Reinhardt) verfügen. Demokratie ist damit mehr als ein herrschaftlich-politisches Institutionensystem; Schule und das Fach der Politischen Bildung sind „nur“ Bausteine. Schüler:innen sollen Demokratie als Lebensform in ihrem Alltag erkennen, bewusst erfahren und mitbestimmen.

Unter dem Einfluss der Digitalisierung verändern sich unser Alltag sowie die Demokratie und ihre politische Kultur gerade massiv.

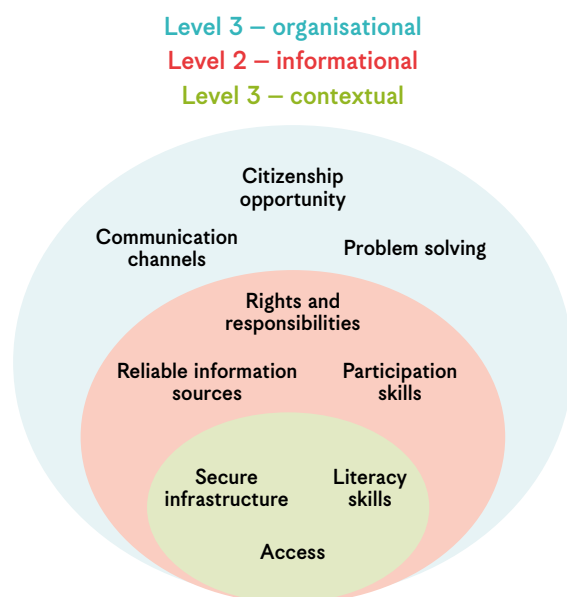
Um nur ein paar aktuelle Beispiele zu nennen:

- ✘ Welche Interaktions- und Handlungsmöglichkeiten auf Social Media zur Verfügung stehen, bestimmt auch die mögliche Organisation der Zivilgesellschaft, ihre Konfliktfähigkeit etwa.
- ✘ Die Zugänglichkeit von Technik, z.B. die Handhabung der Bürger:innenkarte, um Volksbegehren online unterschreiben zu können, erleichtert oder erschwert Partizipation.
- ✘ Grundlegende Kenntnisse von Begriffen wie Plattformkapitalismus machen es möglich, die Krise des Mediensystems und, damit verbunden, die Gefahr für die Demokratiequalität zu verstehen.
- ✘ Als Negativbeispiel dafür, wie Staatshandeln, Technologie und Gesellschaft sich wechselseitig beeinflussen können, lässt sich das Social Credit System in China anführen. Das Verhalten der Bürger:innen wird hierbei durch den Gewinn oder Verlust von Punkten bewertet. Der Punktestand bestimmt etwa die Zugänglichkeit zu staatlichen Leistungen. Durch die App „WeChat“, mit der der Alltag organisiert, kommentiert, bezahlt und kommuniziert wird, lassen sich die Bürger:innen schon jetzt lückenlos überwachen.

Um solchen Entwicklungen in Europa zu begegnen, braucht es auch neue – eben digital mündige – Bürger:innen und zeitgemäße Formen der Digital Citizenship Education (DCE).

- ✘ Dazu hat der **Europarat** 2019 das „**Digital Citizenship Project**“ initiiert. Es bewegt sich an der Schnittstelle von Politischer Bildung, Medienbildung und digitaler Grundbildung.
- ✘ „**Digitale Bürger:innenschaft**“ bedeutet für die EU die Auseinandersetzung mit Technologie, ihre aktive und kritische Verwendung unter Berücksichtigung von Menschen- und Grundrechten.
- ✘ Aspekte davon sind auch Teil der seit 2022/23 in der Sekundarstufe I eingeführten **digitalen Grundbildung**.

Im „**Digital Citizenship Education Handbook**“ des Europarats (Richardson/Milovidov) werden drei Bereiche der DCE identifiziert: eine kontextgebundene, eine informationsbezogene und eine organisationale Ebene.



Die drei Bereiche der Digital Citizenship Education (Richardson/Milovidov 2019, 19)

Ausgehend von diesen Bereichen wird ein Modell entwickelt, das aus zehn Dimensionen, die in drei Schwerpunkten strukturiert sind, besteht:



being online – online sein

- ✘ **Zugänglichkeit und Inklusion:** Betrifft die Fähigkeit zur Online-Teilhabe bzw. die Überwindung von Teilnahmeschranken bei digitalen Partizipationsmöglichkeiten.
- ✘ **Lernen und Kreativität:** Komplexe Probleme und Herausforderungen der Gegenwart benötigen adaptive Lösungskompetenzen.
- ✘ **Medien- und Informationskompetenz:** Schüler:innen sollen aktiv und kritisch mit Medien umgehen lernen.



rights online – Rechte online

- ✘ **Aktive Teilhabe:** Behandelt die aktiv-reflexive Nutzung von Online-Angeboten.
- ✘ **Rechte und Pflichten:** Umfasst das Wissen um den rechtlichen Rahmen bei der Nutzung digitaler Inhalte.
- ✘ **Datenschutz und Sicherheit:** Umfasst den verantwortungsvollen Umgang mit eigenen Daten, Passwörtern und die bewusste Gestaltung der Privatsphäre.
- ✘ **Konsument:innenbewusstsein:** Viele digitale Inhalte sind zumindest indirekt mit Konsum verbunden und benötigen einen verantwortungsvollen Umgang.



wellbeing online – Wohlbefinden im digitalen Kontext

- ✘ **Ethik und Empathie:** Auch Online-Kommunikation benötigt Achtsamkeit, Respekt und Empathie, die entwickelt werden müssen.
- ✘ **Gesundheit und Wohlbefinden:** Die Schüler:innen sollen auf ihr Wohlbefinden im digitalen Kontext achten lernen.
- ✘ **Online-Präsenz und Kommunikation:** Wie analoge so müssen auch digitale Identitäten verantwortungsvoll aufgebaut und kommuniziert werden.

Der Beitrag von spielbasiertem Lernen

Viele Formen der digitalen Bürger:innenschaft sind jedoch weder real erlebbar noch in wünschenswerter Weise erfahrbar. Digitale Spiele haben diesbezüglich die Fähigkeit, aufgrund ihrer Input-Output-Logik und der daraus möglichen Non-Linearität, politisches Handeln zu simulieren und „erfahrbar“ zu machen. So nehmen Spielende in „GoViral“ die Rolle von Corona-Fake News-Produzent:innen ein, um durch den Perspektivenwechsel Anregungen für die realweltliche Gegenargumentation zu erhalten. In „Moderate Cuddfish“ moderiert der:die Spielende ein Forum und lernt die Zielkonflikte einer Diskursethik im digitalen Raum kennen. **Scheitern, reflektieren und neu ausprobieren sind Teil des spielbasierten Lernens.** Digitale Spiele gehören zudem zur Lebenswirklichkeit der Schüler:innen, verfügen über eine hohe Motivation und stehen vielfach kostenlos, mitunter als sogenannte Serious Games, zur Verfügung. Die digital-spielerische Form und die Inhalte der DCE spiegeln sich so wechselseitig wider.

Literatur:

- Richardson, Janice /Milovidov, Elizabeth (2022): Digital Citizenship Education Handbook, online unter: rm.coe.int/prems-003222-gbr-2511-handbook-for-schools-16x24-2022-web-bat-1-/1680a67cab
- Zentrum *polis*: Digital Citizenship Education. *polis* aktuell 1/2020, online unter: www.politik-lernen.at/pa_digitalcitizenshipeducation

SPIELE UND UNTERRICHTSVORSCHLÄGE

GOVIRAL

SPIELEND CORONA-FALSCHNACHRICHTEN ERKENNEN UND DAGEGEN AUFTRETEN

Philip Lenzenhofer



BEZUG ZU DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION (DCE)

Das Spiel behandelt alle drei Schwerpunkte des DCE-Konzepts. Das Thematisieren von Produktion und Rezeption von Falschinformationen stellt „being online“ in den Mittelpunkt (Dimension: Medien- und Informationskompetenz). Es werden Fragen der Kommunikationsform und der Informationsbegrenzung – u.a. durch „Filter Bubbles“ – und somit das „wellbeing online“ thematisiert (Dimension: Online-Präsenz und Kommunikation). Schließlich soll durch zusätzliche Information zur Entstehung und Bekämpfung von Falschinformationen auf „rights online“ hingewiesen werden (Dimension: Konsument:innenbewusstsein).

Spieltitle:	GoViralGame
Entwickler:innen:	Social Decision-Making Lab (Universität von Cambridge), Drog, Bad News, Gusmanson, UK-Cabinet Office
Erscheinungsjahr:	2020
Schulstufe:	7. bis 12. Schulstufe
Benötigte Zeit:	1 Unterrichtseinheit
Link:	www.goviralgame.com/books/deutsch

Die Spieler:innen können Entscheidungen treffen, wie sie mit Informationen im Internet umgehen. Dadurch lernen sie über die Verbreitung und Aneignung von Falschinformationen bezüglich des Coronavirus aus Sicht von Coronaleugner:innen. Mithilfe von Zusatzinformationen werden die Strategien und Ansätze von Coronaleugner:innen aufgezeigt, damit die Spieler:innen Falschinformation kritisch und resilient begegnen können.

Unterrichtsentwurf

Zu Beginn wird eher knapp auf die Szene der Coronaleugner:innen hingewiesen, um den Spielenden einen unbeeinflussten Unterrichtsverlauf zu ermöglichen. Dafür eignet sich etwa eine **Plenumsdiskussion auf Basis von Impulsbegriffen** (z.B. „Manipulation im Internet“ oder „Corona“).

Im nächsten Schritt werden **faktuale Corona-Behauptungen mit kontrafaktischen vermischt** (siehe M1). Die Schüler:innen sollen nun in Zweier-Teams über die Glaubwürdigkeit der einzelnen Aussagen diskutieren und ihre Einschätzungen argumentativ untermauern.

Im Anschluss werden die **Ergebnisse präsentiert, korrigiert und in Bezug auf ihre Aussagekraft analysiert**. (Lösung des Arbeitsauftrags: Die Behauptungen 1, 2, 3, 6 sind kontrafaktisch, die Behauptungen 4 und 5 entsprechen dem wissenschaftlichen Konsens bzw. sind statistisch erwiesen).

Nun wird auf die **sprachliche und inhaltliche Komponente der zuvor behandelten Aussagen** eingegangen. Diese zeichnen sich zwar unter anderem durch eine rational wirkende Ausdrucksweise aus, zielen jedoch beinahe ausschließlich auf eine emotionale Ebene ab. Diese Erkenntnis soll durch ein **reflektierendes Gespräch im Plenum** mithilfe etwaiger Hinweise und Zusatzinformationen vonseiten der Lehrkraft ermöglicht werden, bevor der Spieldurchgang mit dem „GoViralGame“ beginnt.

Aufgrund des linearen Spielverlaufs können sich die Schüler:innen selbstständig mit der Materie beschäftigen. Wichtig ist jedoch die Nachbereitung, in der auch ein präventives Konzept für den Umgang mit Corona-Informationen aus dem Internet erarbeitet werden soll (siehe M2).

Zuletzt erfolgt die **resümierende Auseinandersetzung** mit der behandelten Thematik, indem die Schüler:innen in Kleingruppen einen fiktiven Social-Media-Beitrag über coronaspezifische Falschinformationen erstellen sollen (M3).

M1 – ARGUMENTATIVE FEHLSCHLÜSSE IN CORONA-AUSSAGEN

- ✘ **Lest** euch folgende Aussagen aufmerksam **durch**.
- ✘ **Analysiert** die Behauptungen in Hinblick auf ihre Glaubhaftigkeit.
- ✘ **Legt dar**, welche der unten angeführten Sätze eurer Meinung nach inhaltlich korrekt sind und welche nicht.
- ✘ **Begründet** eure Meinung vollständig und nachvollziehbar.

AUSSAGE	FAKT ODER FAKE	BEGRÜNDUNG
„Die Verbreitung des Coronavirus ist Teil einer Verschwörung zur Erlangung der jüdischen Weltherrschaft.“		
„Kann ich länger als zehn Sekunden die Luft anhalten, bin ich nicht infiziert.“		
„In Österreichs Spitälern wurden im Zuge der Corona-Pandemie mehr Patienten mit Impfschäden stationär behandelt als Ungeimpfte mit einem schweren Verlauf.“		
„Im Oktober 2022 hatte Österreich mit einer Inzidenz von 952,6 den zu diesem Zeitpunkt höchsten Wert in Europa zu verzeichnen.“		
„Es gibt zurzeit keine wissenschaftlichen Hinweise, dass eine Coronaimpfung die Fruchtbarkeit von Frauen gefährdet.“		
„Nasenabstriche können Hirnhautentzündungen hervorrufen.“		

M2 – WIE KANN MAN MIT FALSCHINFORMATIONEN VORBEUGEND UMGEHEN?

Du siehst gegen Ende des Spiels, dass die Verbreitung von Falschinformationen auch Auswirkungen auf dein persönliches Umfeld (Familie und Freunde) hat. Julia bittet dich am Ende des Spiels darum, keine Falschinformationen mehr zu verbreiten. Arbeite an einem klaren Plan, wie Julia deine Teilnahme an den beginnenden Protesten verhindern hätte können.

- ✘ **Benenne** die Strategien, die Coronaleugner:innen verwenden, um im Internet zu manipulieren.
- ✘ **Widerlege** die Argumente, die im „GoViralGame“ gegen die wissenschaftlichen Erkenntnisse über Corona angeführt wurden, indem du die Informationen aus dem Spiel verwendest.
- ✘ **Gestalte** darauf aufbauend einen Maßnahmenkatalog, einen Post oder eine Karikatur, die dabei hilft, Menschen über die Manipulation durch Coronaleugner:innen im Internet aufzuklären.

M3 – SOCIAL MEDIA-BEITRAG ZUM THEMA „FALSCHINFORMATIONEN BEZÜGLICH CORONA“

Nachdem du nun Expert:in zum Thema „Falschinformationen über Corona“ bist, möchtest du die Öffentlichkeit an deinem Wissen teilhaben lassen und sie vor den Gefahren von Desinformationen warnen.

- ✘ **Gestalte** einen fiktiven Beitrag für Social Media, indem du die Webseite [zeoob.com](https://www.zeoob.com) verwendest.
- ✘ **Fasse** darin die wesentlichen Informationen, Gefahren und Ursprünge von Falschinformationen bezüglich Corona in knapper Form **zusammen**. Verwende ein zum Inhalt deines Beitrags passendes Bild.

MODERATE CUDDLEFISH

MODERATION VON KONTROVERSEN

Lara Kierot

BEZUG ZU DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION (DCE)

Das Spiel hat einen Bezug zum DCE-Schwerpunkt „rights online: Aktive Teilhabe, Rechte und Pflichten, Datenschutz und Sicherheit, Konsument:innenbewusstsein“ mit Fokus auf die Dimension „rights and responsibilities – Rechte und Pflichten“. Innerhalb dieser Dimension wird angesprochen, dass „Menschen Rechte und Pflichten [haben], etwa im Hinblick auf Privatsphäre, Sicherheit, Zugang, Inklusion und Meinungsfreiheit. Damit gehen bestimmte Verpflichtungen einher, beispielsweise ethisches Verhalten und Empathie sowie Verhaltensweisen, die ein sicheres und verantwortungstragendes digitales Umfeld für alle sicherstellen.“ (polis, 2020, S. 5).

Spieltitle:	Moderate Cuddlefish
Entwickler:innen:	Herausgegeben von der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb)
Erscheinungsjahr:	Neu bearbeitet und veröffentlicht im Jahr 2020
Schulstufe:	8. bis 11. Schulstufe
Benötigte Zeit:	2 Unterrichtseinheiten
Link:	www.moderate-cuddlefish.de

- ✘ Das Spiel eignet sich für Personen ab 14 Jahren und versetzt sie in die Rolle von Moderator:innen auf Social Media. Als Spieler:innen müssen sie die Angemessenheit von Kommentaren beurteilen. Spielerisch wird so die demokratische Urteilsfähigkeit gefördert.
- ✘ Die Erstellung von Falschinformationen und die Verwendung manipulativer Techniken wird erläutert und durch Zusatzinformationen ergänzt.
- ✘ Die Spielmechanik beschränkt sich auf die Auswahl von höchstens zwei Alternativen. Dadurch eignet sich das Spiel einerseits für ein zielgerichtetes Arbeiten, da es zu keinem unerwünschten Spielausgang kommen kann. Andererseits kann die manipulative Art des Game Designs selbst für die Thematisierung im Unterricht genutzt werden.



Unterrichtsentwurf

Zu Beginn überlegen die Schüler:innen mithilfe einer **Mentimeter Wordcloud** zum Thema „Kommentare auf Social Media“ selbstständig, welche Herausforderungen es bei Kommentaren auf Social Media geben kann. Für eine Einführung in die Methode und die Durchführung sind 10 Minuten vorgesehen. Danach werden die Ergebnisse im Klassenplenum für weitere 20 Minuten diskutiert und reflektiert (M1 und M2).

Im nächsten Schritt werden die Schüler:innen dazu eingeladen, das Spiel „**Moderate Cuddlefish**“ in ungefähr 15 Minuten in Einzelarbeit zu spielen und sich parallel die zentralen Begriffe, die ihnen während ihres Spiels auffallen, zu notieren. Nach dem Spiel sollen sie sich schließlich in 10 Minuten die größten Herausforderungen, die sie beim Moderieren der Diskussionen bemerkt haben, notieren und sich begründet überlegen, welche Begriffe für diese Diskussion zum Thema „Klima“ ihrer Meinung nach noch wichtig sind. Als Unterstützung dienen hier der Arbeitsauftrag M3 und die Kästen A, B und C.

Darauf aufbauend werden die Schüler:innen nun im Rahmen einer **Rechercheaktivität** und eines kreativen **Blitz-Inputs** anhand des Arbeitsauftrags M4 angeleitet, in 30 Minuten zu zwei der zentralen Begriffe aus Kasten A und zu zwei zusätzlich thematisch wichtigen Begriffen mit Blick auf das Thema „Klima“ aus Kasten C zu recherchieren und dazu einen kreativen drei-minütigen Blitz-Input vorzubereiten.

Zuletzt werden in einer **Blitzlicht-Runde** von ca. 30 Minuten die Ergebnisse einzelner Blitz-Inputs im Klassenplenum präsentiert und diskutiert. Abschließend werden im Klassenplenum Eindrücke der Schüler:innen zu den Fragen im Arbeitsauftrag M5 gesammelt und besprochen.

M1 – WORDCLOUD

Nehmt in Einzelarbeit unter Mentimeter an der Aktivität zur Frage „Welche Herausforderungen kann es bei Kommentaren auf Social Media geben?“ **teil**. Eure Lehrkraft stellt euch dazu einen Code zur Verfügung. Gebt dort bis zu zehn Begriffe an, die euch spontan zum Thema einfallen.

M2 – WORDCLOUD AUSWERTEN

Besprecht im Klassenplenum gemeinsam die Ergebnisse des Stimmungsbildes. Überlegt, warum einige Begriffe größer und andere kleiner sind. Diskutiert, welche Zusammenhänge und Gemeinsamkeiten es zwischen einzelnen Begriffen geben könnte. Diskutiert außerdem Widersprüche, Unklarheiten und offene Fragen von eurer Seite.

M3 – „MODERATE CUDDLEFISH“ SPIELEN UND AUSWERTEN

Jetzt seid ihr an der Reihe: Spielt das Spiel „Moderate Cuddlefish“ (www.moderate-cuddlefish.de) rund 15 Minuten.

- ✘ **Notiert** in Kasten A während des Spiels die wichtigsten Begriffe, die ihr euch gemerkt habt.
- ✘ **Notiert** in Kasten B nach dem Spiel, was ihr beim Moderieren am schwierigsten fandet.
- ✘ **Notiert** ebenfalls nach dem Spiel im Kasten C, welche Begriffe für diese Diskussion zu dem Thema eurer Meinung nach noch wichtig sind und **begründet** eure Ideen.

A



B



C



M4 – BEGRIFFSRECHERCHE

Recherchiert im nächsten Schritt zu zwei der zentralen Begriffe aus Kasten A und zu zwei der zentralen Begriffe aus Kasten C. Bereitet anhand eurer Recherchen einen kreativen Blitz-Input vor, der nicht länger als drei Minuten dauern soll. Gestaltet ihn so, dass ihr anderen diese Begriffe erklären könnt, obwohl sie vorher noch nie davon gehört haben.

M5 – DAS SPIEL BEWERTEN

Macht euch Gedanken zu den folgenden Diskussionsfragen und besprecht sie gemeinsam im Klassenplenum:

- ✘ Wie hat mir das Spiel gefallen, was fand ich gut, was eher nicht und warum?
- ✘ Gibt es etwas Neues, das ich heute gelernt habe? Wenn ja, was? Nenne die wichtigste Sache, die dir von diesen Einheiten hängen geblieben ist, und die du deinen Freund:innen erzählen würdest!

REALITY CHECK

DAS LERNSPIEL TRAINIERT DIE FÄHIGKEIT, DIE ECHTHEIT VON AUSSAGEN IM INTERNET ZU BEWERTEN

Andrea Brait und Andreas Wieser

BEZUG ZU DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION (DCE)

Das Spiel fördert „**media and information literacy**“ (Dimension 3) entsprechend der DCE, da es auf die Entwicklung einer kritischen Haltung gegenüber den in digitalen Medien verbreiteten Informationen abzielt. Das Trainieren einer systematischen Prüfung von Aussagen auf ihre Korrektheit ist eine entscheidende Grundlage für auf Fakten basierende politische Urteile und Handlungen. Somit trägt das Lernspiel zur Weiterentwicklung der politischen Urteils- und Handlungskompetenz bei.

Da das Internet auch als Werbepattform genutzt wird und die Grenzen zwischen Unterhaltung, Informationsvermittlung und Werbung zunehmend verschwimmen, wenn beispielsweise Influencer:innen zu Werbeträger:innen werden, trainiert das Lernspiel auch „**consumer awareness**“ (Dimension 10). Diese trägt dazu bei, dass die Spieler:innen die kommerzielle Realität in digitalen Medien kritisch hinterfragen, um bewusste sowie faktenbasierte Entscheidungen treffen zu können.

Spieltitle:	Reality Check
Entwickler:innen:	MediaSmarts, o.J.
Erscheinungsjahr:	2022
Schulstufe:	ab der 8. Schulstufe
Benötigte Zeit:	1 Unterrichtseinheit
Link:	mediasmarts.ca/digital-media-literacy/educational-games/reality-check-game

Das Spiel besteht aus fünf Missionen, in der jeweils eine Geschichte in einem sozialen Netzwerk präsentiert wird, die entweder wahr bzw. falsch ist oder irgendwo dazwischen liegen kann. Die Spielaufgabe ist, mithilfe von Hinweisen zu entscheiden, wie zuverlässig die Meldung ist und wie darauf reagiert werden kann.



©mediasmarts.ca

Unterrichtsentwurf Unterrichtseinstieg (ca. 10 Minuten):

Zu Beginn des Unterrichts wird das Arbeitsblatt (M1) verteilt. Die Schüler:innen sollen anhand der Meldung Hinweise nennen, die darauf hindeuten, dass diese vertrauenswürdig ist oder nicht. Alternativ kann auch ein aktuelles Beispiel herangezogen werden. Nachdem die Schüler:innen das Arbeitsblatt individuell ausgefüllt haben, werden die verschiedenen Hinweise im Plenum gesammelt.

Erarbeitungsphase (ca. 30 Minuten): Die Klasse wird anschließend in Kleingruppen von 5 bis 6 Schüler:innen eingeteilt. In diesen Gruppen werden die fünf Missionen zunächst individuell gespielt (eine Mission ist in ca. 15 bis 20 Minuten zu bewältigen), d.h. die Missionen werden innerhalb der Gruppe verteilt. Die Lernenden tauschen sich im Anschluss über ihre Erkenntnisse aus und halten die wichtigsten Schritte eines möglichen Faktenchecks schriftlich fest.

Ergebnissicherung (ca. 10 Minuten): Im Plenum werden die Ergebnisse der einzelnen Gruppen verglichen. Letztlich wird das Merkblatt (M2) verteilt. Dieses sollten auch jene Schüler:innen erhalten, die an der Stunde nicht teilgenommen haben. Zum Abschluss der Stunde verweist die Lehrkraft darauf, dass es Internetseiten gibt, die Faktenchecks anbieten (z.B. www.mimikama.org).

Möglichkeit für interdisziplinären Unterricht: Da die App auf Englisch oder Französisch spielbar ist, bietet sie Möglichkeiten für einen fächerübergreifenden Unterricht bzw. für integratives Sprachlernen (CLIL – Content and language integrated learning).

M1 – ARBEITSBLATT

Finde Argumente, die für die Glaubwürdigkeit der folgenden Nachricht sprechen, und Argumente, die dagegen sprechen.



Demo gegen Flüchtlingsunterkunft eskaliert
Rechtsextreme wollen Kreistag stürmen
Polizei leitet Strafverfahren ein

Grevesmühlen (Mecklenburg-Vorpommern) – Wegen einer geplanten Flüchtlingsunterkunft haben Neonazis am Donnerstag versucht, das Kreistagsgebäude in Grevesmühlen zu stürmen. Die Polizei konnte die Protestler zurückdrängen, es kam zu Tumulten.

www.bild.de/regional/mecklenburg-vorpommern/news-ausland/wegen-fluechtlings-unterkunft-neonazis-wollen-landkreis-gebaeude-stuermen-82695170.bild.html

Das spricht für die Glaubwürdigkeit: _____

Das spricht gegen die Glaubwürdigkeit: _____

	<ul style="list-style-type: none">✘ Öffnet mit eurem Handy oder eurem Tablet mithilfe des QR-Codes die Internetseite des Spiels „Reality Check“.✘ Teilt die fünf Missionen des Spiels unter den Gruppenmitgliedern auf, spielt einzeln eure jeweilige Mission.✘ Schreibt mit, welche Schritte nötig sind, um eine Aussage in Bezug auf ihren Wahrheitsgehalt zu prüfen.✘ Formuliert abschließend in der Gruppe die wichtigsten Schritte in Form einer Anleitung für zukünftige Analysen. <p>Link zum Spiel: mediasmarts.ca/digital-media-literacy/educational-games/reality-check-game (oder QR-Code)</p>	 <p>SCAN ME</p>
------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------

M2 – FAKTENCHECKS KÖNNEN MIT FOLGENDEN SCHRITTEN DURCHGEFÜHRT WERDEN

1. Grundsätzliche Skepsis gegenüber frei erstellbaren Medien
2. Prüfung der Verbreitung von Information:
 - a) Wer hat die Information online gestellt?
 - b) Lässt sich eine Aussage zum Wahrheitsgehalt bisheriger Äußerungen tätigen?
 - c) Berufet sich die verbreitende Person bzw. Institution auf andere Quellen?
3. Bildliche Untermalung der Information:
 - a) Woher stammt das Bild (reverse image search)?
 - b) Ist das Bild aktuell?
 - c) Passt das Bild zum Inhalt?
4. Sofern es eine ursprüngliche Quelle gibt:
 - a) Wie verlässlich ist die ursprüngliche Quelle generell?
 - b) Ist bei dieser Quelle ein Autor: eine Autorin angegeben? Hat die Person an anderer Stelle zum Thema publiziert?
 - c) Wie aktuell ist die Quelle?
 - d) Gibt es andere Quellen, die die bisherigen Informationen bestätigen oder widerlegen?
5. Generelle Korrektheit der Aussagen: Kontrolle durch Enzyklopädien, (Online)Lexika etc.

Beispiele für Faktenchecks: www.mimikama.org

QUELLENREITER:IN – DAS „FAKE NEWS“ QUIZ

KI UND FAKE NEWS: LANG LEBE DIE QUELLE!

Benjamin Tirof

BEZUG ZU DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION (DCE)

Das Spiel eignet sich für den DCE-Schwerpunkt „being online“. Der Fokus des Unterrichtsentwurfs liegt auf der Dimension der **Medien- und Informationskompetenz**, v.a. der **Quellenverwendung**. Im Zusammenhang mit der aktuellen Debatte um KI-Chatbots wird dieses Thema weiterhin bedeutsam bleiben.

Spieltitle:	QuellenReiter:in – das „Fake News“ Quiz
Entwickler:innen:	Sasse & Werner GbR
Erscheinungsjahr:	2022
Schulstufe:	7. bis 12. Schulstufe
Benötigte Zeit:	1 bis 2 Unterrichtseinheiten (je nach Vor- und Nachbereitung)
Link:	quellenreiter.app

Im Spiel treten zwei Personen gegeneinander an und versuchen zu erkennen, ob es sich bei der gezeigten Meldung um eine tatsächliche Nachricht oder Fake News handelt.

Unterrichtsentwurf

- ✘ In der kostenlosen Quiz-App „Quellenreiter:in“ duelliert man sich abwechselnd mit einer zweiten Person, indem mit oder ohne Timer versucht wird, echte oder gefälschte Nachrichtenmeldungen zu erkennen.
- ✘ Nach jedem abgeschlossenen Spiel besteht die Möglichkeit, sich eine genauere Erläuterung zur jeweiligen Falschmeldung durchzulesen.
- ✘ Zudem wecken Erfahrungspunkte in Form einer (Ingame-)Währung sowie Level Ups und Statistiken zu den eigenen Skills die Motivation weiterzuspielen und sich mit anderen zu messen.

Für die **Unterrichtssequenz** bietet es sich an, zwei bis vier Runden zu spielen, damit die Schüler:innen einen groben Überblick bekommen. Anschließend können die angeführten Diskussionsfragen verwendet werden, um über die Inhalte der Quiz-App oder das Thema Quellen etc. zu sprechen.

Zur **Nachbesprechung der App Quellenreiter:in** bieten sich folgende Möglichkeiten an:

- ✘ Sammeln von Motiven von Fake News via Microsoft Forms oder Mentimeter zur besseren Identifikation.
- ✘ Zwei bis vier Schüler:innen stellen eine ausgewählte Falschmeldung anhand der Erklärung, die nach einer abgeschlossenen Runde angeführt wird, vor.
- ✘ Auf der Webseite der App finden sich weitere Anwendungsmöglichkeiten.

Der letzte Schritt erfolgt über die **Lektüre kurzer Texte (M1) zu Informationen, Rechten und Hate-speech im Internet**. Diese Inhalte wurden von ChatGPT geschrieben. Da solche KI-Chatbots Texte ohne Angabe von Quellen verfassen, kann das Spielerlebnis mit den aktuellen gesellschaftlichen Entwicklungen in Zusammenhang gebracht werden. Anschließend kann über den Einsatz von künstlichen Intelligenzen und potenzielle Chancen und Probleme bei der Verwendung im Alltag (Plagiat und Fehlinformation) gesprochen werden.

Eine **vertiefende Auseinandersetzung** ermöglicht das Browsergame „**Harmonysquare**“ ([harmonysquare.game](#)), bei dem man sich durch insgesamt vier Kapitel klickt und versucht, mittels gezielter Fehlinformation auf Social Media das bis dato funktionierende soziale Gefüge einer Stadt zu zerstören.

M1 – DAS INTERNET, ALLE ANDEREN UND ICH

Lest die drei Kurzttexte über das Internet durch.

Was sind meine Rechte im Internet?

Im Internet hast du grundsätzlich die gleichen Rechte wie im Offline-Leben, einschließlich Meinungsfreiheit, Datenschutz, Schutz vor Diskriminierung und Informationsfreiheit. Es gibt jedoch auch einige spezifische Gesetze und Regulierungen, die das Verhalten und die Aktivitäten im Internet regeln, wie z.B. das Urheberrecht, das Datenschutzrecht und das Netzneutralitätsgesetz. Es ist wichtig, sich über diese Regelungen und deine Rechte im Klaren zu sein, um sicher und verantwortungsvoll im Internet zu agieren.

Wie kann ich mich im Internet vor Beschimpfungen schützen?

Beschimpfungen im Internet können verletzend sein und eine negative Auswirkung auf das Selbstbewusstsein haben. Hier sind einige Tipps, wie du dich vor Beschimpfungen im Internet schützen kannst:

- ✘ **Blockieren und Melden:** Verwende die Funktionen zum Blockieren und Melden von Benutzern auf sozialen Netzwerken und Websites, um dich vor Beschimpfungen zu schützen.
- ✘ **Kontrolle der Privatsphäre:** Stelle sicher, dass deine Privatsphäre-Einstellungen auf sozialen Netzwerken und Websites aktualisiert und geschützt sind.
- ✘ **Ignorieren:** Versuche, negative Kommentare und Beschimpfungen zu ignorieren und nicht darauf zu reagieren, da dies oft das Ziel der Täter ist.
- ✘ **Support und Hilfe suchen:** Suche Unterstützung bei Freunden, Familie oder professionellen Organisationen, wenn Beschimpfungen dich negativ beeinflusst haben.

Wie kann ich Informationen im Internet überprüfen?

Es ist wichtig, kritisch zu prüfen, ob Informationen im Internet korrekt sind, bevor man sie verwendet oder weitergibt. Hier sind einige Schritte, um Informationen im Internet auf ihre Richtigkeit zu überprüfen:



- ✘ **Überprüfen der Quelle:** Überprüfen Sie, wer die Informationen bereitstellt und ob die Quelle zuverlässig ist.
- ✘ **Vergleichen mit anderen Quellen:** Überprüfen Sie die Informationen mit anderen zuverlässigen Quellen, um zu sehen, ob sie übereinstimmen.
- ✘ **Überprüfen des Datums:** Überprüfen Sie das Datum, an dem die Informationen veröffentlicht wurden, um sicherzustellen, dass sie aktuell sind.
- ✘ **Überprüfen auf Bias:** Überprüfen Sie, ob die Informationen eine bestimmte Agenda haben oder ob sie objektiv sind.
- ✘ **Überprüfen auf Fehler:** Überprüfen Sie die Informationen auf offensichtliche Fehler oder unlogische Aussagen.

Dieser Text wurde im März 2023 von ChatGPT geschrieben und im ursprünglichen Wortlaut übernommen, auch wenn er nicht allen formalen Standards dieser Publikation entspricht.

AUGEN AUF!

EIN DIGITALES SPIEL MIT ANALOGEN KOMPONENTEN ZUR AUFKLÄRUNG ÜBER RECHTSEXTREMISTISCHE GRUPPEN

Andreas Barnabas Huber-Marx

BEZUG ZU DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION (DCE)

Der Fokus liegt bei „rights online“, aber auch „being online“ und „wellbeing online“ werden behandelt. In unserer digitalen Welt sollten alle Bürger:innen (nicht nur Schüler:innen) über die Fähigkeit verfügen, Fake News und Strategien von rechtsextremistischen Gruppierungen in sozialen Medien zu erkennen. Diese Kompetenz bzw. das Know-how im Umgang mit sozialen Medien muss erlernt werden und darf nicht als selbstverständlich vorausgesetzt werden. Im Spiel geht es um die Teilnahme an Diskursen im Netz; es behandelt u.a. Verhaltensweisen, die ein sicheres und verantwortungstragendes digitales Umfeld garantieren. In der Debriefing Phase geht es darum, Rechte und Pflichten zu definieren und die Relevanz von Sicherheit und Datenschutz hervorzuheben.

Spieltitle:	Augen auf!
Entwickler:innen:	Herausgegeben von der Bayerischen Landeszentrale für politische Bildungsarbeit
Erscheinungsjahr:	2022
Schulstufe:	ab 12 Jahren
Benötigte Zeit:	2 Unterrichtseinheiten (50 Minuten Spielzeit, 50 Minuten Debriefing: Besprechung und Vertiefung)
Link:	www.game-augen-auf.de

Das Spiel bietet die Möglichkeit, sich spielerisch mit den Themen Fake News, Hate Speech und Strategien von Extremist:innen zu beschäftigen und setzt sich zusätzlich mit Nachrichten und Memes auseinander. Constable Truth ist auf der Videoplattform „The Social“ und im dazugehörigen Chat mit vier Protagonist:innen aktiv. Die Schüler:innen ordnen sich im analogen Raum einer dieser vier Personen zu, nehmen Stellung und beeinflussen den Spielverlauf.

Unterrichtsentwurf

Phase 1, Spielestart und Spiel (ca. 50 Minuten):

Um „Augen auf!“ spielen zu können, muss sich die Lehrkraft auf der Seite game-augen-auf.de der Bayerischen Landeszentrale für politische Bildungsarbeit registrieren und das Game herunterladen. Das Spiel macht den Lehrkräften den Einstieg leicht, da es bereits mit Begleitmaterialien und Unterrichtsideen heruntergeladen wird. Im Spiel übernimmt die Lehrperson die Rolle der Moderation, die die Klasse durch das Spiel begleitet. Die Einführung zum Ablauf bzw. die Erklärung des Spiels übernimmt das Game selbst. Im Spiel folgen die Schüler:innen Constable Truth, der auf der Videoplattform „The Social“ aktiv ist und im Chat mit vier Protagonist:innen (Teams: Proudgirl, Neo, Thor und Frida) kommuniziert.



Im Chat posten die Gruppen und beeinflussen dabei den Spielverlauf. Der Grad an Immersion wird durch die Gruppendynamik der Klasse gefördert und zusätzlich durch den Quizshow-Charakter der Fragen an die realen Gruppen gesteigert. Als weitere Steigerung bekommen die Gruppen im Verlauf des Spiels reale bzw. analoge Briefe – sogenannte „Mission Briefing“ – ausgeteilt. Die Entscheidungen, die im Spiel von den Gruppen getroffen werden, bestimmen den Ausgang des Spiels (siehe Entscheidungsbaum M1). „Augen auf!“ endet mit dem Hinweis, dass der Inhalt des Spiels fiktiv ist, sich aber an realen Vorbildern orientiert.

Phase 2, Debriefing (50 Minuten): Reflexion im Plenum (20 Minuten): Die Gruppendynamik zu Beginn entscheidet meist über den Spielverlauf. Es gibt Teams, die versuchen, radikale Positionen im Spiel einzunehmen und Grenzen auszutesten und andere, die den Ansatz verfolgen, möglichst „korrekt“ zu agieren. Wichtig ist es daher, darauf hinzuweisen, dass die Rolle, die im Spiel dargestellt und eingenommen wurde, wieder verlassen wird. Das Debriefing stellt die emotionale Rückkehr in den Alltag sicher (*desensitizing*) und die Schüler:innen können über Spielerfahrungen sprechen, die sie emotional berührt haben. Dadurch werden möglicherweise vorhandene emotionale Spannungen wieder aufgelöst und es entsteht ein Rahmen, in dem eigene (positive wie negative) Erfahrungen besprochen werden. Um den Diskurs auf eine Reflexions- und Metaebene zu führen, können Fragen aus M2 gestellt werden.

Alternativen aufzeigen (10 Minuten): Was wäre gewesen, wenn ... ? Der Entscheidungsbaum (siehe M1) lässt sich nachbesprechen. Dies hilft beim Transfer in die reale Welt und zeigt auf, dass es Alternativen gibt. Hier kann gezeigt werden, wie eine Google Revers-

Image-Search (oder umgekehrte Bildsuchfunktion) funktioniert und wo Hass im Netz gemeldet werden kann (siehe Bonuslinks M3).

Digitale Ethik als Grundlage der Klasse (20 Minuten):

Ergänzend zu den fünf Unterrichtsvorschlägen im Begleitheft zum Spiel empfiehlt sich die Auseinandersetzung mit den zehn Geboten der digitalen Ethik (siehe QR-Code). Diese können als Ausgangspunkt genommen werden, um gemeinsam im Klassenverband Regeln zu diskutieren und zu definieren, die bei der Nutzung von Social Media-Plattformen (vom Messenger bis zur Streaming Plattform) innerhalb der Klasse respektiert werden müssen.



Zusatzaufgabe: Für Klassen, die sich schnell einigen, oder als Zusatzaufgabe, die jede:r für sich erledigt: **5 Notes to Myself** – um abzuschalten und auszuspannen!

M1 – ENTSCHEIDUNGSBAUM



M2 – FRAGEN ZUR ANREGUNG DES DISKURSES

- ✘ Was ist geschehen?
- ✘ Wie hast du dich gefühlt?
- ✘ Was hast du gelernt?
- ✘ Wie hängen Spiel und Realität zusammen?
- ✘ Welche sprachlichen Anzeichen und welche Symbole für Rassismus konntest du erkennen?
- ✘ Hast du bereits ähnliche Erfahrungen online gemacht (Memes, Internetbetrug, Fake News ...)?

M3 – BONUSLINKS

fakefilter.de | correctiv.org | www.saferinternet.at | www.hass-im-netz.info | www.klicksafe.de | www.google.com/imghp?hl=EN – Google Bildersuche um Fakten zu überprüfen

ORWELL: KEEPING AN EYE ON YOU

WELCHEN PREIS HAT SICHERHEIT?

Florian Sonner

BEZUG ZU DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION (DCE)

Im DCE-Konzept lässt sich das Spiel unter „**rights online**“ verorten. Dabei kommt im Zusammenhang mit dieser Spieldidaktisierung der Dimension „**privacy and security**“ die größte Bedeutung zu. Im didaktischen Kontext sollen die Schüler:innen die Relevanz des Schutzes der eigenen Daten sowie der Daten anderer erkennen und als Digital Citizen ein **Bewusstsein für das eigene Online-Verhalten** entwickeln (z.B. Teilen und Verwalten von Informationen, die Auswahl sowie der Umgang mit Passwörtern und Antivirus-Software).

Spieltitle:	Orwell: Keeping an Eye On You
Entwickler:innen:	Osmotic Studios
Erscheinungsjahr:	2016
Schulstufe:	ab der 7. Schulstufe
Benötigte Zeit:	2 bis 3 Unterrichtseinheiten

In Orwell nehmen die Spielenden eine Ermittler:innen-Rolle ein und forschen mithilfe eines staatlichen Überwachungsprogramms potentielle Terrorist:innen aus. Sie dringen dabei teilweise tief in das Privatleben dieser Personen ein.

Unterrichtsentwurf

Grundsätzlich sollte dem vorliegenden Unterrichtsentwurf eine **Einheit zum Thema Datenschutz sowie dem verantwortungsbewussten Navigieren im Internet** vorausgehen, um eine ertragreiche und nachhaltige Auseinandersetzung zu gewährleisten. Hierfür würden sich beispielsweise die Inhalte der EU-Datenschutz-Grundverordnung, die von der Lehrkraft aufbereitet und mit den Lernenden überblicksmäßig durchgearbeitet werden, anbieten oder idealerweise sogar das DCE-Konzept selbst.

In weiterer Folge sollen die Schüler:innen das Spiel „Orwell“ starten, sich ein Profil erstellen und zur Einarbeitung den Instruktionen des Anleiters Symes folgen. Dafür sind ca. 15 Minuten eingeplant.

Das eigene Vorgehen soll verschriftlicht und anschließend in der Gruppe verglichen werden (M1).

Besteht die Möglichkeit einer Doppelstunde, kann weitergemacht werden, ansonsten empfiehlt es sich, an dieser Stelle abzubrechen und in der nächsten Einheit fortzufahren. Im nächsten Schritt sollen die Schüler:innen das Kapitel zu Ende spielen und erneut ihr Vorgehen schriftlich dokumentieren. Der dafür vorgesehene Zeitrahmen beträgt ungefähr 30 bis 40 Minuten.

In weiterer Folge finden sich die Lernenden einer Sitzreihe zu einer Gruppe zusammen und vergleichen und analysieren ihr bisheriges Vorgehen.

Im Anschluss daran erfolgt eine **Analyse** der bei der Informationsbeschaffung im digitalen Spiel verwendeten Quellen sowie eine Diskussion anhand von vorgegebenen Fragestellungen.

Abschließend sollen die Ergebnisse notiert und im **Plenum** präsentiert und besprochen werden. Dafür sind insgesamt ca. 20 Minuten eingeplant (M2).

Im nächsten Schritt soll ein direkter Bezug zur Lebenswelt der Schüler:innen hergestellt werden, indem diese sich in Einzelarbeit überlegen, welche Social-Media-Plattformen sie nutzen, welche Informationen sie darauf teilen und wer diese einsehen kann. Die Ergebnisse werden notiert und anschließend findet eine von der Lehrperson moderierte Diskussion im Plenum statt (M3).

Die zentralen Ergebnisse werden gemeinsam mit der Lehrkraft verschriftlicht (20 bis 30 Minuten). Sollte noch Unterrichtszeit übrig sein, kann abschließend freies Spielen angeboten werden. Als Anleitung dafür sind im Abschnitt M4 drei mögliche Aufgabenpakete ausformuliert. Schließlich werden die Ergebnisse mit der Lehrperson im Plenum verglichen und diskutiert.



M1 – VORBEREITUNG MIT HILFE DES TUTORIALS UND ERSTE SCHRITTE

- ✘ Starte das Spiel und erstelle ein Profil. Wie dieses aussieht, bleibt ganz dir überlassen.
- ✘ Zur Einarbeitung in die Funktionsweise spiele ungefähr 15 Minuten lang und folge dabei den Anweisungen und Zielvorgaben des Anleiters Symes.
- ✘ Beschreibe in schriftlicher Form im Anschluss daran kurz, wie du die von Symes vorgegebenen Ziele erreichst und aus welchen Quellen du die dafür notwendigen Informationen gewonnen hast.
- ✘ Klicke auf das Profil deiner Verdachtsperson, erstelle einen Screenshot davon und speichere diesen ab.
- ✘ Vergleiche in Paarbeit die gefundenen Informationen in den Profilen eurer Verdachtsperson und skizziere anschließend kurz, wie ihr diese gefunden habt. Nehmt euch dafür ungefähr 5 Minuten Zeit.

M2 – VERTIEFTE DATENRECHERCHE

- ✘ Spiele das Kapitel zu Ende und folge dabei erneut den Anweisungen und Zielvorgaben von Symes.
- ✘ Beschreibe abermals in schriftlicher Form, wie du die vorgegebenen Ziele erreichst und welche Quellen du dafür herangezogen hast. Erstelle einen Screenshot des Profils deiner Verdachtsperson und speichere diesen ab.
- ✘ Finde dich daraufhin mit den Mitschülern und Mitschülerinnen aus deiner Sitzreihe zusammen. Vergleiche eure Screenshots sowie eure verschriftlichten Vorgehensweisen.
- ✘ Analysiere, welche Quellen besonders ertragreich für eine Informationsbeschaffung waren.
- ✘ Diskutiere diesbezüglich in weiterer Folge die Rolle von Social-Media-Plattformen. Folgende Beispielfragen können als Orientierung für die Diskussion herangezogen werden:
 - Welche Informationen über die Zielperson waren auf Social Media einsehbar und welche nicht?
 - Wie würdet ihr die Bedeutung dieser Informationen für das weitere „Durchleuchten“ der Verdachtsperson einschätzen?
 - Was konntet ihr über Freunde und Freundinnen sowie Familie der Verdachtsperson herausfinden und wie beeinflusste dies die weitere Informationsbeschaffung?
- ✘ Notiere eure Ergebnisse, präsentiere und bespreche diese im Plenum mit euren Mitschülern und Mitschülerinnen sowie der Lehrperson.

M3 – REFLEXION

- ✘ **Überlegt** und **notiert** stichwortartig, welche Social Media-Plattformen ihr nutzt, welche Informationen ihr darauf teilt und wer berechtigt ist, diese einsehen zu können (z.B. Privatsphäreneinstellungen).
- ✘ Findet euch erneut im Plenum zusammen und **diskutiert** auf Grundlage eurer vorherigen Überlegungen sowie unter der Moderation durch die Lehrperson folgende Fragen:
 - Welche Maßnahmen kann ich auf Social Media zum Schutz meiner Daten treffen?
 - Welche Informationen könnten besonders vertraulich sein und sollten somit mit äußerster Vorsicht auf Social Media geteilt werden und weshalb?
 - Wie gehen die Betreiber:innen solcher Plattformen mit meinen Daten um und welchen Wert haben sie für diese? Stichwort: Datenhandel!
 - Bezugnehmend auf eure Arbeit als Ermittler:in in „Orwell“:
In welchem Ausmaß sollte eurer Meinung nach eine staatliche Institution im Namen der Sicherheit der Bürger:innen in die Privatsphäre des einzelnen Menschen eindringen dürfen?

M4 – FREIES SPIEL

- ✘ **Wähle** eines der vorgegebenen Aufgabenpakete und **bearbeite** es entsprechend der Anweisungen.
 - Aufgabenpaket 1: Versuche das erste Kapitel zu beenden, ohne dabei auf Social Media-Profile zurückzugreifen. Wie weit bist du gekommen und auf welche Hürden bist du gestoßen?
 - Aufgabenpaket 2: Leite bewusst Falschinformationen weiter und vergleiche am Ende des Kapitels das Ergebnis mit dem ersten Durchlauf (z.B. mithilfe der Zusammenfassungen am Kapitelende).
 - Aufgabenpaket 3: Denke dir gemeinsam mit einem Mitschüler oder einer Mitschülerin zwei unterschiedliche Auflagen aus, spielt das erste Kapitel durch und vergleicht eure Ergebnisse.
- ✘ **Vergleicht** abschließend die Ergebnisse gemeinsam und **diskutiert** im Plenum.

The screenshot shows the 'Orwell' game interface. At the top, the date is 13. April 2017. The main header reads 'CASSANDRA WATERGATE' with the Orwell ID '647-24-612'. Below this is a profile card with the following details:

- Geburtstag:** (empty)
- Adresse:** im Wunderland am Ende des Regenbogens
- Beruf:** Künstlerin
- Beziehung:** in einer Beziehung

A small portrait of a woman with blue hair and glasses is shown to the right of the profile card. Below the profile card is a 'PROFIL' section with a 'HINTERGRUND' tab. The background text reads:

Eltern haben sich möglicherweise illegaler Methoden bedient, um die Ermittlungen gegen die Zielperson zu beenden

früherer Junior COO von Watergate Pharmaceuticals

Tochter von Pharma-Unternehmern

hat ihren vorherigen Beruf aufgegeben, um sich einer Karriere als Künstlerin zu widmen

vormals inhaftiert wegen Angriffs auf einen Polizeibeamten auf dem Freiheitsplatz

To the right of the profile is a news article titled 'WEBSEITE'. The article text is:

Freiheit der Bürger der Nation zu wahren.

Kern des Sicherheitsgesetzes sind ein vereinfachter und somit beschleunigter Prozess, strafrechtliche Untersuchungen und Verfolgung gegen Verdächtige einzuleiten und durchzuführen, sowie ein deutlich aufgestocktes Budget für sicherheitsrelevante Ausgaben.

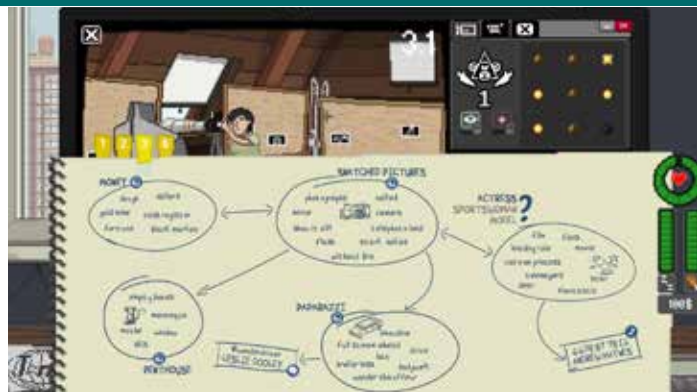
Das Sicherheitsgesetz ebnete außerdem den Weg für strengere Einwanderungsgesetze und Ein- bzw. Durchreisen in oder durch Die Nation. Es wurde außerdem verpflichtend, Arbeitgeber über Vorstrafen oder eine Einstufung einer Person als potenziell gefährlich zu unterrichten.

Seit dem Inkrafttreten des Sicherheitsgesetzes im Jahr 2011 ist die Gesamtzahl der Straftaten und terroristischen Anschläge in der Nation stetig deutlich zurückgegangen. Der Trend hält weiter an.

DO NOT FEED THE MONKEYS

MIT EINEM DIGITALEN VOYEUR-SIMULATOR ÜBERWACHUNG, DATENSCHUTZ UND MEDIENKRITIK ERSPIELEN

Matthias Steinböck



BEZUG ZU DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION (DCE)

Mit dem Spiel können Handlungsvorstellungen zum Datenschutz erarbeitet, Medienkritik geübt und Diskussionen zum Thema „digitale Überwachung“ angeregt werden. Das Spiel lässt sich den DCE-Schwerpunkten „being online“ und „rights online“ zuordnen. Lernen ist in den Bereichen der **Medien- und Informationskompetenz**, **Datenschutz und Sicherheit** sowie **Konsument:innenbewusstsein** möglich. Aber auch auf **Ethik und Empathie** („wellbeing online“) kann Bezug genommen werden.

Spieltitle:	Do Not Feed the Monkeys
Entwickler:innen:	Fictiorama Studios, BadLand Games Publishing S.L.
Erscheinungsjahr:	2018
Schulstufe:	7. bis 12. Schulstufe
Benötigte Zeit:	2 Unterrichtseinheiten
Link:	youtu.be/7spCYORYT4w

Im mehrsprachigen point-and-click Single-Player „Do not feed the Monkeys“ spielen die Schüler:innen das neueste „freiwillige“ Mitglied des Primaten-Überwachungsclubs (mit „Primaten“ sind satirisch Menschen gemeint) und erhalten per „E-Mail“ (im Spiel) Informationsbeschaffungsaufträge. Die Spieler:innen beobachten mittels Überwachungskameras ihre Mitbürger:innen und sammeln per Klicks Worte aus den Gesprächen, die sie geschickt zur Recherche im „Internet“ nutzen. Per Telefon, E-Mail oder Chat kann (unerlaubt) Kontakt mit den Beobachteten aufgenommen und der Spielverlauf verändert werden.

Unterrichtsentwurf

Einleitung und Spielvorstellung (15 Minuten): Die Fact-Box oder der Spieltrailer können für die inhaltliche Vorstellung des Spiels verwendet werden. Auch kann eine realweltliche Erfahrung narrativ mit einer eigenen Spielmomentenerfahrung verknüpft werden. Zunächst sollten die frei wählbaren Spiel- und Dokumentationsziele (M1) vorgestellt werden. Die Spielenden wählen eines davon für sich. Spielende, die wenig Erfahrung mit Spielökonomien haben, sollten beim Spielstart den leichten Spielmodus wählen.

Gespielt wird in Zweiergruppen oder alleine. In einer Zweiergruppe zu spielen, hat den Vorteil, dass für die beobachtende Person zwei Rollen möglich sind: Er:sie kann sich auf Gefühle bei Entscheidungen der spielenden Person oder auf die Dokumentation der Spielentscheidungen konzentrieren. Nach der Hälfte der Spielzeit können die Rollen getauscht werden.

Spielen und Dokumentieren der Lernspielerfahrung

(50 Minuten): Spielgeräte und Dokumentationsbögen (M2) werden ausgeteilt. Da das Spiel mit seiner verrätselnden Struktur dem Spielenden komplexe Entscheidungen abverlangt, kann eine Spielunterstützung durch die Lehrkraft wichtig sein. Probleme mit dem Spielfortschritt und der Dokumentation sollen frühzeitig erkannt werden.

Spielunterbrechung: Nach 10 Minuten bietet sich ein kurzes Blitzlicht an („Worum geht es? Was gibt es für Schwierigkeiten?“). In der Hälfte der Spielzeit soll ein optionaler Rollentausch vorgeschlagen werden. Spielende: Nach 40 Minuten soll der Hinweis erfolgen, dass die Spielphase bald zu Ende geht. Für den Unterrichtsentwurf ist es kein Problem, wenn der Spieldurchgang nicht komplett abgeschlossen wurde.

Reflexion und Kontextualisierung der Lernspielerfahrung

(30 Minuten): Murmelgruppen/Bienenkorb

(10 Minuten): In Gruppen mit 4 bis 6 Personen

werden die Aufgaben (M3) besprochen und Antworten erarbeitet. Bei der Ausarbeitung soll Bezug auf die Dokumentation (M2) genommen werden. Inhaltlich wird erarbeitet, mit welchen Mitteln und zu welchem Zweck überwacht wurde.

Plenardiskussion (20 Minuten): Für diese Methode steht ein Tafelbild (M4) zur Verfügung. Ziel des Plenums ist es, Handlungsvorstellungen („Was könnte ich tun?“) zum Datenschutz („Wie werden die Charaktere ausgeforscht?“) zu erarbeiten und Medienkritik („Wie werden Medien im Spiel verwendet?“, „Was stellt das Spiel falsch dar?“, „Was berichtet ‚The New Truth‘?“) zu üben. Dazu wird im Fünf-Minuten-Takt eine Situation (M4) ausgewählt und die Tafelfragen anhand der Antworten aus den Murmelgruppen und anhand der Plenardiskussion bearbeitet.

Eine Diskussion über den verantwortungsvollen Umgang mit (eigenen) Daten und die bewusste Gestaltung der Privatsphäre kann beispielsweise über folgende Fragen angeregt werden:

1. Wie wurde die Privatsphäre der Spielcharaktere verletzt?
2. Was konnte/musste über die Spielcharaktere in den aus M4 gewählten Situationen herausgefunden werden?
3. Was hätte getan werden können, um die Ausforschung zu erschweren oder zu verhindern? Wie hätte das wiederum umgangen werden können?

Der aktive und kritische Umgang mit Medien kann auf zwei Ebenen reflektiert werden: im Kontext der Spiel-

welt und auf Metaebene, beispielsweise im Vergleich zwischen Spielwelt und Realwelt oder der Einbettung des Spiels in der Realwelt. Folgende Fragen können Diskussionen zum kritischen Umgang anregen:

1. Welche Medien werden wie im Spiel eingesetzt?
2. Wer sind die ‚Monkeys‘ im Spiel und warum heißt das Spiel so?
3. Welche Charaktere wirken authentisch? Warum?
4. Welche Ausforschung hätte in der Realität nie funktioniert und warum?
5. In echten Suchmaschinen werden Suchworte eingetippt. Im Spiel müssen die Suchworte ausgewählt werden. Was macht das für einen Unterschied für die Suchergebnisse?

Abschluss (5 Minuten): Ziel einer Abschlussrunde in Digital Game-based Learning-Einheiten ist es, die Spielerfahrung emotional abzurunden und die Spielenden aus der Spielwelt heraus in die Realwelt zu begleiten. Eingeleitet werden kann die Abschlussrunde mit einer Zusammenfassung:

„In Do Not Feed The Monkeys ging es darum, mit technischen Mitteln die Privatsphäre anderer zu analysieren. Das Spiel selbst stellt sich als Voyeurismus-Simulator vor.“

Die Blitzlichtmethode oder Ballmethode bietet sich dafür an, die Statements kurz zu halten. Beispielanregungen für das Blitzlicht können sein:

- ✘ Wie ging es euch mit dem Spiel?
- ✘ Was nehmt ihr für euch mit?
- ✘ Würdet ihr das Spiel nochmals spielen wollen?

MATERIALIEN

Folgende Materialien stehen online (über den QR-Code) zur Verfügung:

- ✘ M1 – SPIELZIELE
- ✘ M2 – DOKUMENTATIONSBOGEN LERNSPIELERFAHRUNG
- ✘ M3 – AUFGABEN MURMELGRUPPEN
- ✘ M4 – CHARAKTERKARTEN UND TAFELBILD FÜR „HEISSEN STUHL“



IT TAKES TWO

EMPATHIEFÖRDERUNG MIT EINEM KOOPERATIONSSPIEL

Christin Reisenhofer

BEZUG ZU DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION (DCE)

„wellbeing online“ inkludiert die Dimension **Ethik und Empathie**. Ethik und Empathie auf der Grundlage von Menschenrechten und einer unantastbaren Menschenwürde sind wesentlich zur Entwicklung von Respekt und Verantwortungsbewusstsein gegenüber unseren Mitmenschen sowie zur Förderung einer selbstkritischen Haltung. Es sollen Fähigkeiten wie Zuhören, Beobachten und Zusammenarbeiten gefördert werden. Über die eigenen Gefühle nachzudenken, die Perspektiven und Gefühle anderer wahrnehmen zu können und sich für deren Anliegen aktiv zu interessieren, sind Fähigkeiten, die das DCE-Konzept des Europarats auch mit der **Prävention von unethischem Verhalten** in Verbindung bringt. Um diese Fähigkeiten im Unterricht zu fördern, wird eine Didaktisierung des Spiels unter einer medienkritischen Perspektive vorgestellt.

Spieltitle:	It Takes Two
Entwickler:innen:	Hazelight Studios
Erscheinungsjahr:	2021
Schulstufe:	ab der 11. Schulstufe
Benötigte Zeit:	mindestens 4 Unterrichtseinheiten oder ein bis zwei Projektstage

„It Takes Two“ ist nur von zwei Spieler:innen gleichzeitig spielbar. Die Spieler:innen nehmen die Perspektive eines sich scheidenden Ehepaares ein, das von ihrer darunter leidenden Tochter in Puppen verwandelt wurde. Das Paar versucht nun, in seine Körper zurückzukehren.



© Hazelight Studios, 2021

Unterrichtsentwurf

Eines der populärsten Kooperationsspiele der letzten Jahre bildet den Ausgangspunkt dieses Unterrichtsentwurfs. Die im Spiel impliziten Lernanlässe finden sich vor allem in den zwischenmenschlichen Beziehungen der Hauptpersonen.

Das Spiel gliedert sich in **sieben Kapitel mit jeweils einer Spielzeit von ca. eineinhalb Stunden** und kann nur zu zweit gespielt werden. Respekt und gegenseitige Rücksichtnahme werden demnach von den Spielenden gefordert.

Die Schüler:innen sollen im Vorfeld erfahren, dass sie sich mittels eines Spiels, das sie in Kleingruppen zu dritt spielen werden, mit den Themenfeldern Ethik und Empathie beschäftigen werden. Dafür sollen sie sich abwechseln: **Zwei spielen, während die dritte Person die Spielenden beobachtet.**

Alle sollen sich dabei fragen: Was fällt ihnen am Verhalten der anderen und an sich selbst auf? Welche Gefühle nehmen sie bei sich selbst und den anderen wahr? Nach jedem Kapitel sollen die **Arbeitsaufträge (M1 bis M7)** gemeinsam ausgearbeitet werden.

Am Ende der vorgegebenen Spielzeit sollen die abschließenden **Arbeitsaufträge (M8)** bearbeitet, die Erarbeitungen der Schüler:innen im **Plenum** vorgestellt und schließlich durch die Lehrperson im Hinblick auf die Frage, welche Bedeutung Empathie und Ethik für unser Zusammenleben haben (DCE-Bezug), ergänzt werden.

Besprecht folgende Fragen gemeinsam in der Gruppe und haltet die Ergebnisse auf einem Flipchart, auf Power-Point-Folien, schriftlich und/oder kreativ (Smileys, Bilder, Text, Video) fest (je nachdem, welche Art der Präsentation ihr nachher bevorzugt):

M1 – ARBEITSAUFTRÄGE ZUM 1. KAPITEL: DER SCHUPPEN

- ✘ Warum streiten Cody und May in der ersten Szene des Spiels?
- ✘ Wie fühlen sie sich und was halten sie wohl in dieser Szene voneinander?
- ✘ Wie fühlt sich wohl Rose, als sie den Streit ihrer Eltern mitbekommt und von der Scheidung erfährt?
- ✘ Warum werden Cody und May in Puppen verwandelt, was wünscht sich Rose?
- ✘ Welche Aufgabe hat Dr. Hakim und warum ist er für Rose so wichtig?

M2 – ARBEITSAUFTRÄGE ZUM 2. KAPITEL: DER BAUM

- ✘ Was genau bringt die Erwachsenen dazu, zusammenzuarbeiten?

M3 – ARBEITSAUFTRÄGE ZUM 3. KAPITEL: ROSIES ZIMMER

- ✘ Warum denkt ihr, wird die Szene mit der Elefantendame Cutie als „grausamste Szene des Jahres“ bezeichnet? Was macht sie so schlimm – und wie ist es euch dabei gegangen? Findet ihr das Vorgehen der Eltern gerechtfertigt? Begründet eure Entscheidung.

M4 – ARBEITSAUFTRÄGE ZUM 4. KAPITEL: KUCKUCKSUHR

- ✘ Welche Bedeutung spielt wohl Zeit für Cody und May? Denkt ihr, sie würden die Uhren gerne zurückdrehen? Begründet eure Antwort.

M5 – ARBEITSAUFTRÄGE ZUM 5. KAPITEL: SCHNEEKUGEL

- ✘ Welche Gefühle werden in Cody und May geweckt und wie gehen sie damit um?

M6 – ARBEITSAUFTRÄGE ZUM 6. KAPITEL: GARTEN

- ✘ Wofür könnte der erst wiederzubelebende Garten symbolisch für May und Cody stehen?

M7 – ARBEITSAUFTRÄGE ZUM 7. KAPITEL: DER DACHBODEN

- ✘ Mit welchen Gefühlen hadert May zunächst und was haben die Eltern insgesamt gelernt?

M8 – ALLGEMEINE ARBEITSAUFTRÄGE

(FRAGE 1 UND 2 WERDEN NACH JEDEM KAPITELLENDE EMPFOHLEN)

- ✘ Wie hat es sich für euch jeweils angefühlt, zusammen zu spielen? In welchen Momenten habt ihr gestritten und welche waren besonders schön – und warum?
- ✘ Wie habt ihr euch in der beobachtenden Rolle gefühlt? Was ist euch am Verhalten der anderen aufgefallen? Welche Gefühle habt ihr bei euch gespürt und was hat sie wohl hervorgerufen?
- ✘ Was braucht es, um gut miteinander spielen zu können? Stellt fünf bis zehn Regeln für ein gelungenes gemeinsames Spiel auf.
- ✘ An welchen Stellen zeigt das Spiel kritisch auf, wie problematisch es für Kinder ist, wenn ihre Eltern streiten? Wann handeln Cody und May unmoralisch und warum?
- ✘ Entwerft gemeinsam einen Plan, wie Akteure wie
 - a) unsere Regierung,
 - b) Schulen,
 - c) Institutionen wie Beratungsstellen, Psychotherapiezentren etc. oder
 - d) ihr als Schüler:innen,Mitmenschen in ähnlichen Situationen wie der Familie im Spiel helfen könnten.

DEMOCRATIC SOCIALISM SIMULATOR

WIE VIEL POLITIK STECKT IN VIDEOSPIELEN?

Hanna Wolf

BEZUG ZU DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION (DCE)

Der Unterrichtsentwurf bezieht sich v.a. auf den DCE-Schwerpunkt der „**consumer awareness**“, also das **Bewusstsein der Konsument:innen**. Ein Großteil der Jugendlichen verbringt die Freizeit gerne mit Games. Expert:innen konnten aufzeigen, dass auch Videospiele in den meisten Fällen politische Inhalte transportieren und das meist unbewusst. Daher ist es wichtig, Schüler:innen für den Konsum dieser Inhalte zu sensibilisieren und auf die Auswirkungen aufmerksam zu machen, damit sie auch beim Konsum von Videospiele ihre Autonomie bewahren können.

Spieltitle:	Democratic Socialism Simulator
Entwickler:innen:	Molleindustria
Erscheinungsjahr:	2020
Schulstufe:	ab der 11. Schulstufe
Benötigte Zeit:	2 Unterrichtseinheiten
Link:	molleindustria.org/demsocsim

Das Spiel simuliert die Legislaturperiode eines Präsidenten oder einer Präsidentin in den USA. Ziel in der Rolle ist es, durch politische Aktionen und Handlungen die eigene Wähler:innenschaft zu vergrößern, um am Ende wiedergewählt zu werden.

Unterrichtsentwurf

Anhand des Spiels „Democratic Socialism Simulator“ wird der Frage nachgegangen, wie viel Politik in Videospiele steckt, wie solche politischen Inhalte aussehen können und ob Demokratie und Sozialismus miteinander vereinbar sind. Um die Inhalte bearbeiten zu können, benötigen die Schüler:innen internetfähige Endgeräte.

Quellen:

- Democratic Socialism Simulator – Ein Spiel von Molleindustria (2020). Online unter: www.molleindustria.org/demsocsim
- Gfk: Gaming in Austria 2021. Online unter: www.ovus.at/news/sieben-von-zehn-oesterreicherinnen-und-oesterreicher-spielen-videospiele
- Sigl, Rainer: Wer Spiele mit „Ist ja nur ein Spiel“ verteidigt, tut ihnen keinen Gefallen, 2016. Online unter: videogametourism.at/content/wer-spiele-mit-ist-ja-nur-ein-spiel-verteidigt-tut-ihnen-keinen-gefallen

Den Einstieg (30 Minuten) liefert ein Beitrag auf dem Webblog „Videogametourism“ von Rainer Sigl (M1), der die Aussage „it’s just a game“ kritisch beleuchtet.

- ✘ Nachdem die Schüler:innen den Text gelesen haben, sollen sie in Partner:innenarbeit die wichtigsten Argumente des Textes in ihrem Heft festhalten.
- ✘ Anschließend wird in Vierer-Gruppen darüber diskutiert, welche politischen Inhalte Spiele vermitteln können und ob den Schülern und Schülerinnen solche Inhalte schon einmal begegnet sind.

Die **Ergebnisse der ersten Aufgabenphase** werden dann im Plenum vorgestellt und von der Lehrkraft auf der Tafel festgehalten (20 Minuten). Für diese Aufgabenphase bekommen die Schüler:innen einen Beobachtungsbogen mit vier Analysepunkten. Sie sollen entscheiden, ob das Spiel eine bestimmte Rhetorik verfolgt und konkrete politische Inhalte transportiert (M2).

Die **dritte Arbeitsphase (30 Minuten)** beschäftigt sich mit dem Titel des Spiels und den Begriffen, die darin enthalten sind. So sollen die Schüler:innen die Wörter „Demokratie“ und „Sozialismus“ nachschlagen und ihre Bedeutung festhalten (M3). Anschließend soll die Frage diskutiert werden, ob Demokratie und Sozialismus, wie vom Spiel suggeriert, tatsächlich vereinbar sind. Hierfür sollen die Schüler:innen in ihrer Gruppe ein Plakat mit den jeweiligen Pro- und Contra-Argumenten anfertigen.

Am Ende holt die Lehrperson alle Schüler:innen ins **Plenum** (20 Minuten). Es wird darüber diskutiert, inwiefern sich Sigls Argumentation (M1) auf „Democratic Socialism Simulator“ anwenden lässt.

M1 – ERSTE AUFGABENPHASE

- ✘ **Lest** den Text „Wer Spiele mit ‚Ist ja nur ein Spiel‘ verteidigt, tut ihnen keinen Gefallen“ von Rainer Sigl (2016).
- ✘ **Erstellt** anschließend in Partner:innen-Arbeit **eine Zusammenfassung** mit den wesentlichen Inhalten des Textes. Arbeitet die zentralen Argumente heraus und haltet diese in einer Auflistung fest.
- ✘ **Diskutiert** in Vierer-Gruppen, welche politischen Inhalte Spiele vermitteln könnten und ob euch solche Inhalte schon einmal in einem Spiel begegnet sind. Anschließend werden die Ideen gemeinsam im Plenum gesammelt.



SCAN ME

M2 – ZWEITE AUFGABENPHASE

Seht euch in der Gruppe ein Gameplay zum Spiel „Democratic Socialism Simulator“ an. Hierfür kannst du direkt den QR-Code scannen, mit dem du zu einem YouTube-Video weitergeleitet wirst. Nimm dir beim Anschauen den Analysebogen zur Hand und halte darin deine Beobachtungen fest!

Wie reagieren die Wähler:innen?

Waren die Reaktion und die Spielergebnisse absehbar?

Welchen Effekt hat diese Maßnahme auf die „Peoples Power“?

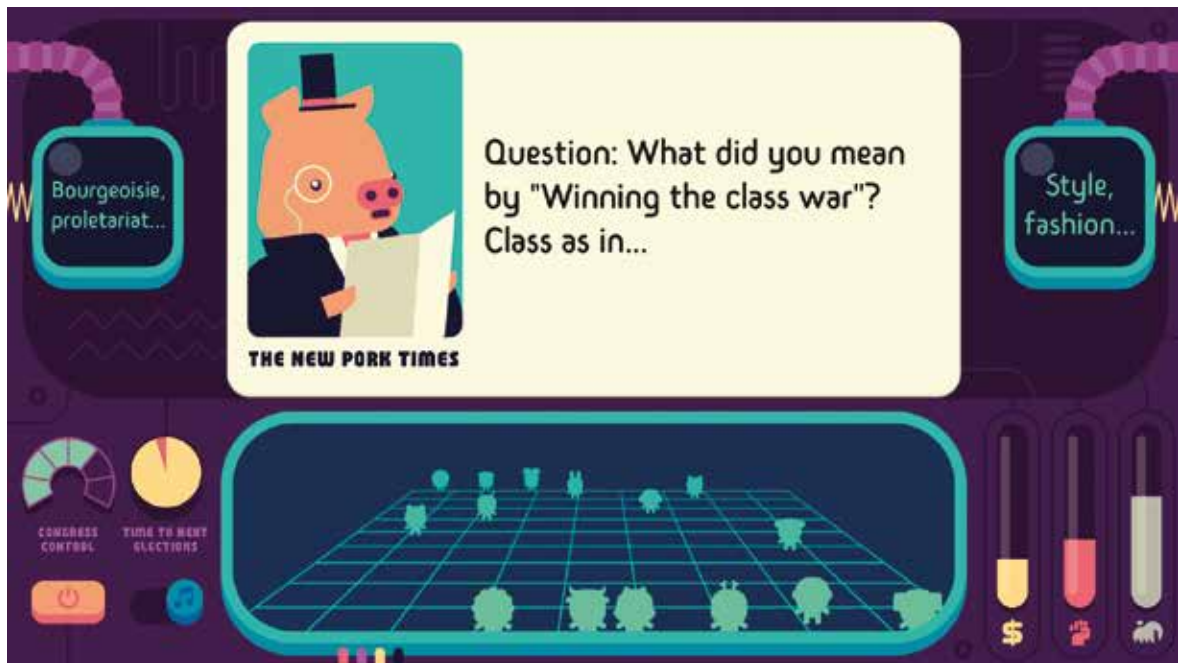
Ist das Spiel von einer politischen Tendenz und Weltanschauung geprägt oder stellt es die Inhalte neutral dar?

Regierungsmaßnahme				
Stärkere Finanzierung der Polizei				
Verstaatlichung von multinationalen Konzernen				
allgemeine Gesundheitsversorgung				
Einbürgerung von Migrant:innen				
Einbeziehung von Menschen aus ländlichen Gegenden				
Ausbau von leistbarem Wohnraum				

M3 – DRITTE AUFGABENPHASE

Das Spiel weist im Tutorial auf einen potentiellen Widerspruch hin und zwar, dass es inkonsistent sei, eine Demokratie im Single Player-Modus zu spielen. Daran schließt die Frage an, ob man als Spieler:in bereit wäre, dies zu tolerieren. Obwohl das Spiel zwei Wahlmöglichkeiten vorgibt, wird es beendet, sofern man dem nicht zustimmt. Um „Democratic Socialism Simulator“ spielen zu können, gibt es daher nur eine „richtige“ Antwort. Doch was bedeutet Demokratie wirklich und inwiefern sind ihre Prinzipien mit einem Sozialismus vereinbar, wie der Titel des Spiels dies vorgibt?

- ✗ **Schlagt** hierfür die Bedeutungen der Begriffe „Demokratie“ und „Sozialismus“ nach.
- ✗ **Überlegt** anschließend, ob Demokratie und Sozialismus miteinander vereinbar sind oder nicht. **Erstellt** hierfür ein Plakat mit den potentiellen Pro- und Contra-Argumenten!



GAME DEV TYCOON

EIN SPIELERISCHER UND REFLEKTIVER ZUGANG ZUM DESIGN DIGITALER MEDIEN AM BEISPIEL VON COMPUTERSPIELEN

Barbara Göbl und Fares Kayali

BEZUG ZU DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION (DCE)

Der vorliegende Beitrag knüpft an der **Medien- und Informationskompetenz („being online“)** an. Die Schüler:innen produzieren in ihrer Rolle als Spielentwickler:innen selbst Spielehits. Dabei werden einerseits Geschichte und wesentliche Bausteine digitaler Spiele ersichtlich gemacht. Andererseits verleiten die Spielmechaniken schnell zu einem Fokus auf möglichst lukrative Design-Entscheidungen, die Diskussionen über deren Einfluss auf Zugänglichkeit und Umgang mit digitalen Spielen bzw. Medien erlauben. Darauf basierend können allgemeine Überlegungen zur inhaltlichen und technischen Gestaltung von digitalen Spielen und deren Auswirkung auf Nutzer:innen angestellt werden. Statt nur auf Produktionskompetenz zu fokussieren, wird in diesem Beitrag zusätzlich eine **Reflexion der Auswirkung von Design-Entscheidungen** angeleitet. Das vorgestellte Konzept eröffnet somit vielfältige und auch kritische Diskussionsmöglichkeiten rund um digitale Spiele.

Spieltitle:	Game Dev Tycoon
Entwickler:innen:	Greenheart Games
Erscheinungsjahr:	2012
Schulstufe:	Sekundarstufe II
Benötigte Zeit:	2 Unterrichtseinheiten (alternativ 1 UE mit Vorbereitung zu Hause)
Link:	www.greenheartgames.com/app/game-dev-tycoon

Game Dev Tycoon erlaubt es den Spielenden, in die Rolle von Game Developer:innen zu schlüpfen. Es gilt, eigene Spiele zu entwickeln und mit Hilfe von Analysen und überlegten Design-Entscheidungen möglichst erfolgreiche „Hits“ zu produzieren..

Unterrichtsentwurf

Einstieg (15 bis 20 Minuten): „Game Dev Tycoon“ wird am Beamer gemeinsam in der Klasse gespielt. Der Einstieg ins Spiel erfolgt relativ flott. Neben Wahl des Firmennamens und Charakters gibt es eine kurze

©Greenheart Games



Einführung und schon legt man in der Garage mit der Spieleentwicklung los. Genre, Thema, Zielplattform und Grafik des Spiels werden gemeinsam besprochen und gewählt. Es wird geklärt, ob alle Begriffe bekannt sind. Begleitfragen können bestehendes Wissen abfragen oder Neues vermitteln:

- ✘ Was macht das Genre „Action“ aus? Was ist „gutes“ Gameplay?
- ✘ Kennt jemand ein Beispiel für ein Strategie-Spiel?

Nach der Spielerstellung bespricht man die Kritiken und die Marktdaten. Einige Schüler:innen werden voraussichtlich bereits Wissen und eigene Perspektiven zum Thema Games teilen können und mit ihrer Expertise einen positiven Einstieg in die Stunde erleben.

Freies Spiel (20 bis 25 Minuten): Nun werden die Schüler:innen in Gruppen zu zwei bis drei Personen mit je einem gemeinsamen Gerät eingeteilt. Das Spiel wird von text-basierten Tutorials begleitet, die das Spielen ohne Anleitung der Lehrkraft ermöglichen. Eine Person protokolliert (M1).

Vorstellung des Gelernten (15 bis 20 Minuten): Die Schüler:innen tauschen sich zu (Miss-)Erfolgen aus. Entscheidungen der Gruppe werden diskutiert.

Abschluss (25 Minuten): Es wird wieder im Plenum gespielt. Idealerweise wird ein fortgeschrittener Spielstand genutzt, der mehrere Plattformen und Zielgruppen (Kinder, Erwachsene, alle) beinhaltet. Ergänzend zum freien Spiel wird nun gemeinsam überlegt:

- ✘ Warum ist diese/s Thema/diese Plattform eurer Meinung nach gut/schlecht für die Zielgruppe geeignet?

- ✘ Welche Auswirkungen hat es, eine bestimmte Plattform zu wählen?
- ✘ Wie wirkt sich das Fehlen/Hinzufügen von Sound oder Grafiken aus? Wie ist das bei anderen nicht-spielbezogenen digitalen Medien (z.B. Apps)?

Durch diese Fragen können die Schüler:innen auch an Überlegungen hinsichtlich Barrierefreiheit und Zugänglichkeit von bestimmten Plattformen bzw. digitalen Medien herangeführt werden.

Falls nur eine Unterrichtseinheit zur Verfügung steht, kann auch auf die Diskussion fokussiert werden und das freie Spielen als Hausaufgabe vorbereitet werden. Die Vorstellung lässt sich dabei sehr gut mit modernen Formaten wie „Let’s Plays“ (Videoaufzeichnung des Gameplays inkl. Kommentar der Schüler:innen angeleitet von M1) aufarbeiten und bietet somit einen kreativen Einstieg in das Thema.

Ressourcen: Unter gamedevtycoon.fandom.com/wiki finden sich Informationen, die zur Unterstützung für die Vorbereitung (z.B. den fortgeschrittenen Spielstand) herangezogen werden können.



M1 – NOTIZEN ZUM FREIEN SPIEL

Videospielprojekt 1

Name:	Genre:	Thema:	Plattform:
Wie habt ihr Folgendes gewichtet? (1 – sehr stark, 5 – sehr schwach)			Warum?
Engine:	Gameplay:	Story/Quests:	
Dialoge:	Leveldesign:	KI:	
Spielwelt-Design:	Grafik:	Sound:	
Was habt ihr aus den Kritiken/dem Spielbericht gelernt? Was ist euch aufgefallen?			

Videospielprojekt 2

Name:	Genre:	Thema:	Plattform:
Wie habt ihr Folgendes gewichtet? (1 – sehr stark, 5 – sehr schwach)			Warum?
Engine:	Gameplay:	Story/Quests:	
Dialoge:	Leveldesign:	KI:	
Spielwelt-Design:	Grafik:	Sound:	
Was habt ihr aus den Kritiken/dem Spielbericht gelernt? Was ist euch aufgefallen?			

LOCATION-BASED LEARNING IN DER AUGMENTED REALITY

Marinela Tumler

BEZUG ZU DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION (DCE)

Die Applikation ist hauptsächlich der DCE-Dimension „being online“ und den Schwerpunkten „Lernen und Kreativität“ sowie „Medien und Informationskompetenz“ und „Zugänglichkeit und Inklusion“ zuzuordnen.

Spieltitel:	i.appear
Entwickler:innen:	Marilena Tumler
Erscheinungsjahr:	2022
Schulstufe:	stufenübergreifend – je nach Thema des jeweiligen Rundgangs oder der jeweiligen Station
Benötigte Zeit:	Exkursion – mindestens 2 Unterrichtseinheiten (zuzüglich Vor- und Nachbereitung). Bei der Behandlung mehrerer Stationen empfiehlt sich eine Projektwoche.
Link:	iappear.app

In der Hosting-App i.appear können verschiedene Rundgänge eingebettet werden. Die Reise beginnt dabei immer auf einer interaktiven Landkarte, auf der die Lernenden Stationen aufspüren können, um sie in der realen Welt zu besuchen. Erreichen sie eine Station, kann in den Augmented Reality-Modus gewechselt und eine andere Welt entdeckt werden. Hier finden die Lernenden unterschiedlichste Informationen in Form von 3D-Objekten, Zeitportalen, animierten Illustrationen und Avataren, 360 Grad-Videos, Bildern oder Interviews. Diese Inhalte können dann im Reisekoffer gesammelt werden und stehen so auch im Klassenzimmer wieder zur Verfügung. Die immersiven Inhalte und der gamifizierte Aufbau der App wirken dabei motivationsfördernd. Durch Tools wie das des interaktiven Storytellings oder das Erkunden der Historie im Augmented Reality-Raum werden sowohl die Kreativität der Lernenden als auch deren Kompetenzerleben im digitalen Raum gefördert. Durch den kostenlosen Download der Applikation soll die Zugänglichkeit für alle Lernenden gewährleistet werden.



Unterrichtsentwurf

Da die vorgestellte Applikation viele mögliche Unterrichtsszenarien zulässt, soll hier ein exemplarischer Einblick anhand von zwei Stationen des Rundgangs „hist.appear“ gegeben werden.

Bei der Station Oberdorfer Turm wird der aus dem kollektiven Gedächtnis der Dornbirner:innen verschwundene Turm wieder zum Leben erweckt.

- ✘ Durch das 3D-Modell, das im Augmented Reality-Raum auf der Turmspitze platziert wird, können Mechanismen wie der *Sense of Place*, die Immersion und die *Historical Empathy* optimal gefördert werden. Das 3D-Objekt soll in Bezug auf das historisch-politische Denken besonders das inhaltsbezogene Konzept der „Macht“ unterstreichen und so die Sachkompetenz fördern.
- ✘ Der Oberdorfer Turm steht dabei für die feudale Macht, welche die Hohenemser Grafen in Dornbirn repräsentierten. Da die Einwohner:innenzahl Dornbirns die von Hohenems mittlerweile um mehr als das Dreifache übersteigt und die Stadt Hohenems zum Bezirk Dornbirn gehört und nicht umgekehrt, ist dieses damalige Abhängigkeitsverhältnis bei vielen in Vergessenheit geraten.
- ✘ Auch die Methodenkompetenz soll durch das gemeinsame Aufarbeiten der eingebetteten Quellen und Darstellungen gefördert werden. Es empfiehlt sich zudem, dass sich die Schüler:innen stets mit Teilen der *Essentials* (= Basisinformation) der Station auseinandersetzen, bei der erfahren werden kann, wie sich die Machtstrukturen die Hohenemser Grafen betreffend verändert haben und ab wann und wie Dornbirn eine unabhängige Stadt wurde.



- ✘ Nähere Informationen lassen sich dazu auch bei der **Station Rotes Haus** finden.
- ✘ Durch diese Aufarbeitung, in der sich die Schüler:innen sowohl im physischen als auch im zeitlichen Raum bewegen, soll ihnen das Konzept Kontinuität und Wandel nähergebracht werden, welches durch das kategorisierende Vorgehen sinnvoll gefördert werden kann. Den Schüler:innen soll dabei also eine der Basisoperationen des historischen Denkens nähergebracht werden – nämlich die Geschichte auf die Gegenwart zu beziehen, indem Kontinuitätsvorstellungen und historisch-politische Identität konstruiert werden.

Bei der eben genannten „Essentials“-Station lässt sich der Zeitstrahl verschieben.

- ✘ Im Textfenster werden in aller Kürze die relevantesten Geschehnisse in der Stadt eingeblendet. Da längere Texte im AR-Raum schwer zu lesen sind, werden diese dann beim Tippen auf das Text-Symbol im Detail einsehbar.
- ✘ Rechts oben wird eine Karte von Dornbirn eingeblendet, auf der die Stadt in Bezirke eingeteilt ist. Wird der Zeitstrahl verschoben, kann – parallel zu allen anderen Inhalten – nachempfunden werden, wie sich die Bezirke entwickelt haben.
- ✘ Zeitgleich dazu wird auf der rechten Seite das Bevölkerungswachstum visualisiert.

Die Station ist essenzieller Teil des Orientierungsgerüsts und der Erlebnisstruktur, die von immersiven Lernorten im internationalen Diskurs immer wieder gefordert werden. Das Wissen über die wichtigsten Daten und die damit verbundenen Zusammenhänge dienen dabei der Sachkompetenz – wobei durch die Datenvisualisierungen und die Verbindung mit anderen Stationen auch die prozeduralen Kompetenzen geschult werden können.

Verbindungen dieser Art sind bei beinahe allen Stationen möglich, da sich diese nach Themen oder Epochen vielfältig verknüpfen lassen.

Sämtliches Arbeitsmaterial ist dabei in die App eingebettet.



DIE AUTOR:INNEN

Andrea Brait ist Assoziierte Professorin für Geschichtsdidaktik und Zeitgeschichte an der Universität Innsbruck, Institut für Zeitgeschichte und Institut für Fachdidaktik.

Barbara Göbl forscht und lehrt im Rahmen des Computational Empowerment Labs am Zentrum für Lehrer:innenbildung der Universität Wien. Sie beschäftigt sich mit partizipativem Design von und mit digitalen Technologien im Schulkontext und arbeitet dabei mit unterschiedlichen Technologien von Videospielen bis hin zu digitaler Fabrikation (z.B. 3D-Druck, Lasercutter).

Andreas Barnabas Huber-Marx ist im Bereich Digitalisierung für die Bildungsdirektion für Wien tätig (Swift Coding Challenge, SDG-App, Letzte Orte App). Er ist Lektor für „Neue Medien in Geschichte und Politischer Bildung“ an der Universität Wien. Zusätzlich zum Lehramtsstudium Geschichte und Italienisch hat er künstlerische Fotografie an der „Angewandten“ in Wien studiert. Als Künstler und Kurator (Gartenbaukino, mumok Kino, Crossing Europe, Vienna Independent Shorts, Musa Startgalerie ...) hat er sich mit den Medien Fotografie und Film auseinandergesetzt.

Fares Kayali ist Professor für Digitalisierung im Bildungsbereich und Gründer des Computational Empowerment Labs am Zentrum für Lehrer:innenbildung der Universität Wien. Seine Forschung und Lehre finden im interdisziplinären Spannungsfeld zwischen Informatik, Didaktik und Gesellschaft statt. Dabei beschäftigt er sich unter anderem mit nutzer:innenzentriertem Design, kritischen Aspekten des digitalen Wandels und digitalen Spielen.

Lara Kierot ist Politikwissenschaftlerin und arbeitet derzeit als Postdoc Universitätsassistentin im Arbeitsbereich Didaktik der Politischen Bildung an der Universität Wien. Ihre Forschungsschwerpunkte sind Selbstreflexivität in der Politischen Bildung, Subjekt- und Lebensweltorientierung in der Politischen Bildung, didaktisch motivierte Vorstellungsforschung von Lernenden, rassismuskritische Politische Bildung, Umwelt und Nachhaltigkeit im Kontext Politischer Bildung sowie Politik- und sozialwissenschaftliche Hochschuldidaktik.

Philip Lenzenhofer ist Lehrer für Deutsch und Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung und derzeit an einem Wiener Gymnasium tätig. Sein fachdidaktisches Interesse richtet sich auf die Implementierung von Gamification im Unterricht und die Vermittlung von alltagsrelevantem Wissen an die Schüler:innen.

Alexander Preisinger ist Senior Lecturer an der Fachdidaktik der Geschichte der Universität Wien und betreut das GameLab (gamelab.univie.ac.at) – eine Einrichtung, die spielbasiertes Lernen in Unterricht und Lehre erlebbar macht.

Christin Reisenhofer ist Universitätsassistentin (praedoc) am Arbeitsbereich Psychoanalytische Pädagogik am Institut für Bildungswissenschaft der Universität Wien, Psychoanalytisch-pädagogische Erziehungsberaterin i.A.u.S. (APP Wien) und Kinderbeistand bei Gerichtsverfahren. Ihre Forschungsschwerpunkte sind u.a. frühe Kindheit und Game Studies aus bildungswissenschaftlicher und psychoanalytischer Perspektive.

Florian Sonner ist Lehramtsstudent an der Universität Wien mit den Unterrichtsfächern Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung, Geografie und Wirtschaftskunde sowie Psychologie und Philosophie. Darüber hinaus absolviert er das interdisziplinäre Masterstudium Ethik für Schule und Beruf.

Matthias Steinböck ist Projektmitarbeiter im Projekt Teaching Digital Thinking am Zentrum für Lehrer:innenbildung. Er arbeitet an seiner Dissertation zu digital game-based Learning und trägt mit seiner jahrelangen Industrieerfahrung im Softwareengineering zu den Informatikthemen des GameLab (gamelab.univie.ac.at) und zur Workshopentwicklung bei.

Benjamin Tirof ist Lehrer für Geografie (Wirtschaftsgeografie) und IWK an der BHAK Wien 10.

Marilena Tumler ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im Fachbereich Gestaltung an der Fachhochschule Vorarlberg. Nach dem Lehramtsstudium (Geschichte, Philosophie, Psychologie und Ethik) an der Universität Wien hat sie das Unternehmen i.appear gegründet, welches das Ziel verfolgt, die Kultur- und Bildungslandschaft digital zu vernetzen.

Andreas Wieser ist Studentischer Mitarbeiter für Geschichtsdidaktik und Zeitgeschichte an der Universität Innsbruck, Institut für Fachdidaktik und Institut für Zeitgeschichte.

Hanna Wolf befindet sich auf der Zielgeraden der Masterstudien Deutsch und Geschichte und in den Startlöchern des Masterstudiums Ethik für Schule und Beruf. Wenn sie nicht gerade akrobatisch in den Lüften schwingt, arbeitet sie für die Zeitschrift UNTER PALMEN.

Impressum

Alexander Preisinger und Matthias Steinböck (Hrsg.)
Digital Citizenship Education – game-based learning
als Beitrag zur digitalen Bürger:innenschaft
Wien: Edition *polis*, 2023
ISBN 978-3-902659-25-5

Zentrum *polis* – Politik Lernen in der Schule
Helferstorferstraße 5/1, 1010 Wien
T 01/353 20 40
service@politik-lernen.at
www.politik-lernen.at
twitter.com/Zentrum_polis
www.facebook.com/zentrumpolis

Fotos: Wenn nicht anders angegeben Zentrum *polis*, freepik oder privat

Gefördert aus Mitteln der Historisch-Kulturwissenschaftlichen Fakultät
der Universität Wien



Zentrum *polis* arbeitet im Auftrag des Bundesministeriums für Bildung,
Wissenschaft und Forschung, Abteilung I/1 [Politische Bildung].
Projekträger: Wiener Forum für Demokratie und Menschenrechte

Monatlicher Newsletter: www.politik-lernen.at/newsletter