

Ethic Lessons are Strange

Projekttag zum Thema „Moral“ in der gymnasialen Oberstufe

Marie Grenzer, Fabian Mielicki, Melanie Würtenberger

ETHIC LESSONS  STRANGE

1. Vorstellung des Spiels
2. Eckdaten des Projekts
3. Theoretische Grundlagen
4. Geplante Durchführung
5. Quellen

Life is Strange

- Action-Adventure von Dontnod Entertainment und Square Enix
- Release im Q1 2015
- Erste Episode kostenlos
- Verfügbar auf PC, Xbox, PlayStation, iOS/Android
- Protagonistin Max Caulfield, Spezialfähigkeit: Zeitmanipulation
- Coming-of-Age-Geschichte... with a twist!
- Behandelte Themen (u.a.): Ethik und Moral, Identitätsfindung, Konsequenzen des eigenen Handelns etc.

Life is Strange

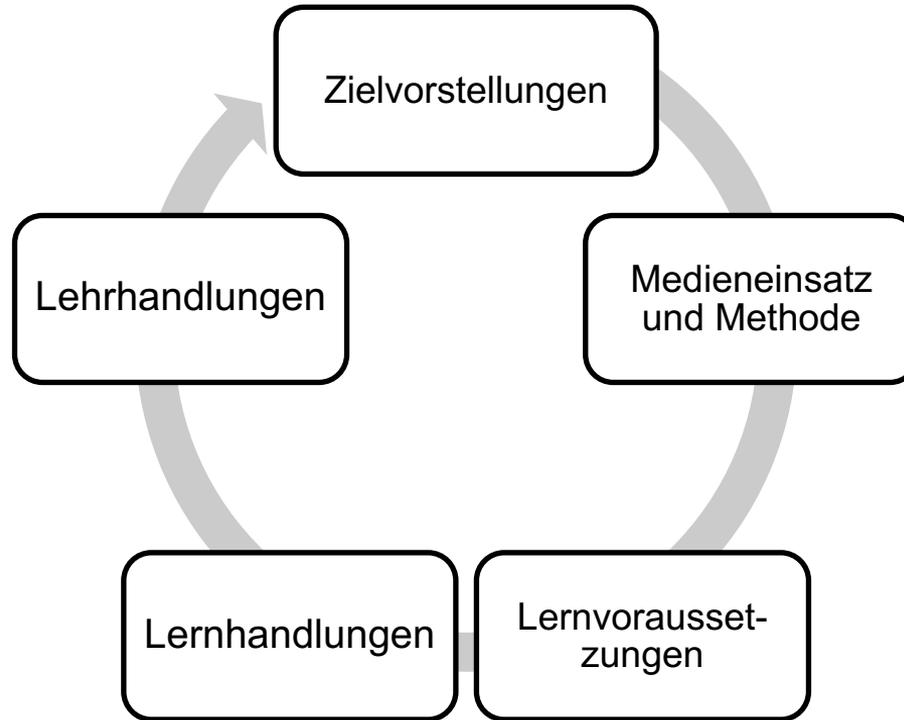
- USK-Einstufung: Ab 12 Jahren
- Kosten: Episode 1 kostenlos auf Steam
 - Complete Edition ab 19,99€ auf Steam
 - Square Enix bietet wahrscheinlich auch Bildungspreise an

Eckdaten des Projekts

- 8-16 Uhr (ca.), 8 Unterrichtseinheiten
- Angesiedelt am Ende des Schuljahres
- Zielgruppe
 - Schüler*innen ab 16 Jahren (ab Q3)
- Finanzierung
 - Anfrage an Square Enix Licensing, bis Dato unbeantwortet

- Medienkompetenzerwerb
- Zur Vertiefung der im Unterricht behandelten Themen
 - Alltagsanwendungen
 - Reflexion
 - Diskussion moralischer Entscheidungen

Theoretische Grundlagen I (Herzig)



Theoretische Grundlagen II (KMK)

- KMK-Definition Medienkompetenz:

„[...] die eigene allgemeine Medienkompetenz [...] d. h. sicher mit technischen Geräten, Programmen, Lern- und Arbeitsplattformen etc. umzugehen, um Vorbereitungsstätigkeiten, auch in kollegialer Abstimmung, Vernetzung verschiedener Gruppen, Verwaltungsaufgaben sowie einen reibungslosen Einsatz der digitalen Medien im Unterricht und einen sicheren Umgang mit Daten zu gewährleisten [...].“ (KMK, Strategie Bildung in der digitalen Welt, 2017, S. 26)

Sechs Medienkompetenzbereiche (KMK 2017, S. 16ff.):

- Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
- Kommunizieren und Kooperieren
- Produzieren und Präsentieren
- Schützen und sicher Agieren
- Problemlösen und Handeln
- Analysieren und Reflektieren
 - Medien analysieren und bewerten
 - Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

Theoretische Grundlagen III (Aufenanger)

Kognitive Dimension: Medien(-inhalte) verstehen & analysieren; Wissen über Medien aneignen

Moralische Dimension: Betrachten und Beurteilen von Medien unter ethischen Aspekten

Soziale Dimension: Umsetzung vorheriger Dimensionen in Bezug auf soziales und politisches Handeln, bspw. Auswirkungen von Medieninhalten aufzuzeigen

Affektive Dimension: Medien als Unterhaltung oder als Genuss, daher angemessene Nutzung wichtig

Ästhetische Dimension: Medien als „Ausdrucks- und Informationsmöglichkeiten“, kommunikationsästhetischer Aspekt wird betont bei der Gestaltung von Medieninhalten (benötigt spezifische Fähigkeiten)

Handlungsdimension: Betrifft den aktiven Umgang mit Medien, d.h. das Gestalten, Ausdrücken, Experimentieren mit oder Informieren über Medien

Computerraum I

Zeit in min.	Phase	Inhalt	Lernendenhandlung	Lehrendenhandlung	Methodisch-didaktischer Kommentar	Sozialform	Material/ Medien
UE 1+2: Computerraum							
15 (15)	Einstieg I	Begrüßung + Vorstellung des Projekttags	Kommen an, fahren die Rechner hoch, stellen Fragen zum Projekttag	Begrüßt SuS, erläutert Ablauf und Ziele des Projekttags		Plenum	Computer
10 (25)	Einstieg II	Arbeitsauftrag + Einstieg ins Spiel	öffnen das Spiel, stellen Fragen zum Arbeitsauftrag	gibt Anweisungen zu Rechnern, teilt Arbeitsblatt aus, erklärt Arbeitsauftrag	AB: absichtlich offene Fragestellung	Plenum	Computer, Arbeitsblatt
65 (90)	Erarbeitung	Auseinandersetzung mit dem Spiel (technisch, inhaltlich, kritisch-analytisch)	Spielen abwechselnd erste Spielsequenz (ggf. mehrmals), diskutieren über Entscheidungen, machen sich Notizen zum Arbeitsauftrag	Unterstützt bei technischen und inhaltlichen Fragen, lenkt ggf. Aufmerksamkeit auf relevante Aspekte	Differenzierung nach Schnelligkeit/ Erfahrung durch mehrfaches, unterschiedlich fokussiertes Spiel	Partnerarbeit	Computer, Arbeitsblatt

Arbeitsauftrag im CR I:

1. Spielt den Abschnitt 1. Im Spielverlauf müssen dabei immer wieder Entscheidungen getroffen werden. Notiert euch die jeweiligen Möglichkeiten und begründet eure Entscheidung (nutzt dazu im Unterricht behandelte Inhalte)!
2. Spielt die Sequenz noch einmal (wenn ihr noch Zeit habt, mehrere Male). Achtet nun auf die ethische Konzeption des Spiels selbst:

Welche Konsequenzen haben unterschiedliche Entscheidungen? Werden Entscheidungen der/des Spielenden bewertet? Welche moralischen Themengebiete werden konkret angesprochen und welche sind implizit vorhanden, ohne aber thematisiert zu werden? Wo hat die/der Spielende moralische Entscheidungsfreiheit, wo nicht? ...

Erkundet die Map und macht euch Notizen!

Klassenraum I

UE 3+4: Klassenraum

45 (45)	Erarbeitung + Ergebnissicherung	Moralisch- ethisch begründete Diskussion zu den getroffenen Entscheidungen Gegenüberstellung der Argumente zu jeder Entscheidung	<ul style="list-style-type: none"> – Positionieren sich jeweils zu den getroffenen Entscheidungen räumlich gegenüber – Begründen ihre Entscheidung und diskutieren Gruppe gegen Gruppe – Notieren nach jeder Diskussionsrunde jeweils ein Argument auf Papier und heften dieses z.B. an die Pinnwand (unter der jeweils fragenden Überschrift) 	<ul style="list-style-type: none"> – Fordert SuS auf, sich jeweils zu den getroffenen Entscheidungen räumlich zu positionieren – Bestimmt jeweils ein Gruppenmitglied, das Argumente der Gruppe protokolliert – Fragt nach Begründung der Entscheidungen – Moderiert die Diskussion – Fordert SuS auf, die Argumente ordentlich zu übertragen und an die Pinnwand zu heften 	Training der Kommunikations- und Argumentationskompetenzen durch Ausarbeitung der Argumente während und nach der Diskussion	Plenum	Einfarbige A5-Blätter, vorbereitete Pinnwand mit Entscheidungsfragen
------------	------------------------------------	--	---	--	---	--------	--

Klassenraum I

15 (60)	Erarbeitung	Herausarbeitung ethischer Herausforderungen und Probleme digitaler Spiele	Tauschen sich in Partnertandems zu eigenen Gaming-Erfahrungen aus (AKR I 1.)	<ul style="list-style-type: none"> – Stellt Arbeitsauftrag – Beantwortet ggf. Fragen/ lenkt Gruppenarbeiten 	Anknüpfen an Erfahrungswelt der SuS; Reflexion der eigenen Mediennutzung	Gruppenarbeit (Viererguppen)	Arbeitsblatt
10 (70)	Ergebnis-sicherung		Nennen und begründen herausgearbeitete Problemfelder auf Grundlage eigener Erfahrung	Notiert genannte Probleme z.B. in MindMap an der Tafel		Plenum	Tafel
20 (90)	Erarbeitung	Anwendung der Ergebnisse auf „Life is Strange“ unter Verwendung der Erarbeitungen aus CR I 2.	Tauschen sich über Ergebnisse aus CR I 2. aus und stellen (vorläufige) bewertende Thesen zur ethisch-moralischen Konzeption von „Life is Strange“ auf	<ul style="list-style-type: none"> – Stellt Arbeitsauftrag – Beantwortet ggf. Fragen/ lenkt Gruppenarbeiten 	Erarbeitung einer Grundlage und Thesenbildung für eine reflektierte moralische Einordnung des Spiels	Gruppenarbeit (Viererguppen)	Arbeitsblatt

Arbeitsauftrag im KR I:

1. Welche ethische Verantwortung tragen Spieleentwickler*innen? Tauscht euch auch über eure eigenen Gaming-Erfahrungen aus und notiert moralische Problemfelder (z.B. zu Inhalt und Konzeption der Spiele, Jugendschutz, ...)!
2. Welche der herausgearbeiteten Probleme seht ihr auch bei „Life is Strange“? Inwieweit trägt dieses Spiel besondere moralische Verantwortung? Stellt konkrete Thesen zum (weiteren) Spielverlauf und zur ethischen Konzeption des Spiels auf! Begründet insbesondere eure Werturteile.

UE 5+6: Computerraum

90	Erarbeitung	Tiefere Auseinandersetzung mit einer Spielsequenz auf Grundlage der bisherigen Erarbeitungen	Spielen abwechselnd die Spielsequenz und bearbeiten den Arbeitsauftrag CR II	Unterstützt bei technischen und inhaltlichen Fragen, lenkt ggf. Aufmerksamkeit auf relevante Aspekte		Partnerarbeit	Computer, Arbeitsblatt
----	-------------	--	--	--	--	---------------	------------------------

Arbeitsauftrag im CR II:

1. Spielt die Abschnitte 2 und 3 und analysiert sie in gleicher Weise wie Abschnitt 1!
2. Spielt den Abschnitt nochmals (ggf. mehrfach) und achtet nun insbesondere auf ethische „Problemstellen“. Überprüft eure Thesen und passt diese gegebenenfalls an!

Klassenraum II

UE 7+8: Klassenraum

<p>25 (25)</p>	<p>Erarbeitung + Ergebnissicherung</p>	<p>Moralisch-ethische Reflexion der getroffenen Entscheidungen; Gegenüberstellung der Argumente zu jeder Entscheidung</p>	<p>Tauschen sich in Partnertandems über Entscheidungen und Argumente aus und nutzen auch Argumente anderer Gruppen als Diskussionsgrundlage</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Stellt Arbeitsauftrag – Beantwortet ggf. Fragen/ lenkt – Gruppenarbeit – Fasst Ergebnisse kurz mündlich zusammen 	<p>Aktivierung aller SuS durch Gleichzeitigkeit der kleinen Gruppendiskussionen und der gruppenübergreifenden Diskussion am Whiteboard</p>	<p>Gruppenarbeit (Vierergruppen)</p>	<p>Arbeitsblatt, Whiteboard</p>
<p>10 (35)</p>	<p>Erarbeitung</p>	<p>Strukturierung der Ergebnisse zur ethischen Bewertung von „Life is strange“</p>	<p>Diskutieren in Partnerarbeit über ethische Stärken und Schwächen des Spiels und ergänzen und strukturieren parallel ihre Notizen</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Stellt Arbeitsauftrag – Beantwortet ggf. Fragen 	<p>Vorbereitung der abschließenden Bewertung des Spiels</p>	<p>Partnerarbeit</p>	<p>Arbeitsblatt</p>

40 (75)	Erarbeitung	Verfassen einer kritisch-reflexiven ethischen Einordnung des Spiels in Form einer Rezension oder eines Essays	Verarbeiten ihre gesammelten Ergebnisse in einem abschließenden Fazit	<ul style="list-style-type: none"> – Stellt Arbeitsauftrag – Beantwortet ggf. Fragen 	Reflexiver Kreativauftrag	Einzelarbeit	Arbeitsblatt
15 (90)	Ergebnissicherung	Vergleich und Diskussion der Urteile	Lesen ihre Essays/Rezensionen vor bzw. kommentieren die Urteile der vortragenden SuS	<ul style="list-style-type: none"> – Moderiert die Diskussion – Stellt ein mündliches Fazit abhängig von Positionen der SuS auf 		Plenum	

Arbeitsauftrag im KR II:

1. Tauscht euch in eurer Gruppe über die getroffenen Entscheidungen aus und notiert für jede Entscheidung und Position jeweils mindestens ein (neues) Argument am Whiteboard!
2. Diskutiert mit eurem Partner/eurer Partnerin über ethische Stärken und Schwächen des Spiels. Verfasst anschließend jede*r einen Essay oder eine Rezension zu dem Spiel mit dem Thema „Life is Strange – ein ethisch vertretbares Ethik-Spiel?“ Begründet, warum oder warum nicht ihr dieses Spiel für den Einsatz im Ethik- oder Religionsunterricht (gemäß FSK ab der 7. Klasse) empfehlen würdet.

- Strategie Bildung in der digitalen Welt - 2017 KMK

Medienbildung in der Schule - KMK-Erlass 2012

- Aufenanger, Stefan (1997): Medienpädagogik und Medienkompetenz. Eine Bestandsaufnahme. In: Enquete-Kommission Zukunft der Medien in Wirtschaft und Gesellschaft. Deutschlands Weg in die Informationsgesellschaft. Deutscher Bundestag (Hrsg.): Medienkompetenz im Informationszeitalter. Bonn. S. 15-22.

- Herzig, B. (2008): Schule und digitale Medien. In: U. Sander, F. v. Gross & K.-U. Hugger (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik. VS: Verlag für Sozialwissenschaften. S. 498-504.

- Tulodziecki, G., Herzig, B. & Grafe, S. (2019): Medienbildung in Schule und Unterricht. Grundlagen und Beispiele (2. Auflage). Julius Klinckhardt: Bad Heilbrunn.

- Meyer, H. (2011): Unterrichtsmethoden. 2. Praxisband (14. Auflage). Cornelsen Scriptor: Berlin.

Spielausschnitt Life is Strange EP1:

<https://youtu.be/2sbGg-Hg6l4>

Life is Strange Release Trailer:

<https://www.youtube.com/watch?v=AURVxvIZrmU>

Gliederung der Ausarbeitung

1. Einleitung
2. Theoretische Grundlagen für die Projektplanung (Didaktik + Pädagogik)
 - 2.1. Medienkompetenz (Aufenanger/Tulodziecki)
 - 2.2. Didaktische Grundlagen (Tulodziecki, Sander bzw. Herzig)
3. Projektbeschreibung
 - Curriculare Grundlagen
 - Eckdaten etc.
 - Zielvorstellungen
4. Projektablauf
 - Ablaufplan als Bild
5. Fazit