

Gute Geschichten. Digital erzählt.

Wettbewerb DIGITAL beim Goldenen Spatz 2022



PÄDAGOGISCHES BEGLEITMATERIAL

Der politische Zyklus - gelernt mit EZRA

ZU:



EZRA

Point & Click-Adventure

ab 9

Landesverband Kinder- und Jugendfilm Berlin e.V.
Deutschland 2022

Der politische Zyklus - gelernt mit EZRA

KURZINFO

KLASSENSTUFE

5 - 6

FÄCHERKONTEXT:

Gemeinschaftslehre,
Gemeinschaftskunde, Sozialkunde,
Geografie

THEMEN:

Politische Partizipation, Politischer
Zyklus, Meinungsbildung,
Kompromissfindung, Demokratie

VORKENNTNISSE:

Bedienung von mobilen Endgeräten

MEDIEN UND MATERIALIEN:

Endgeräte für das Computerspiel,
Arbeitsblatt, bunte Hüte

LERNZIELE:

Die Schüler:innen lernen den politischen
Zyklus kennen und wissen, wie mit
verschiedenen Meinungen umgegangen
wird. Sie verstehen, dass sie in einer
demokratischen Gesellschaft leben und
gemeinsam Argumente ausgetauscht
und ausgewertet werden müssen.

KOMPETENZBEREICHE

(KMK-Strategie: Bildung in der digitalen
Welt): Auswerten und Bewerten; Teilen,
An der Gesellschaft aktiv teilhaben;
Entwickeln und Produzieren

ZEIT/DAUER/

UNTERRICHTSSTUNDEN:

3 Unterrichtsstunden à 45 Min.

Im Point-and-Click-Adventure EZRA haben 9-12 Jährige die Gelegenheit sich in spielerischer Umgebung mit den Möglichkeiten politischer Partizipation auseinanderzusetzen und einen positiven Erstkontakt zu diesem Thema zu erleben.

Mit einem Computerspiel Demokratie erlernen

Um Schüler:innen an politische Partizipation heranzuführen, eignet sich das einfache Erklärungsmodell des Politikzyklus sehr gut. Im Spiel wird der politische Zyklus an Hand eines alltäglichen Problems vorgestellt: die Lieblingsband der Hauptfigur Ezra hat sich wegen politischer Unstimmigkeiten aufgelöst. So beginnt Ezra nach einem Kompromiss zu suchen und wird politisch aktiv. Die einzelnen Phasen des politischen Zyklus werden in jedem Kapitel des Spiels schrittweise thematisiert: Ein Problem erkennen (Kapitel 1), Meinungen und Positionierung (Kapitel 2) und das Finden einer Lösung (Kapitel 3). Die Spieler:innen begleiten Ezra auf ihrem Weg und erlernen so den Umgang mit verschiedenen Meinungen und Ansichten in einer demokratischen Gesellschaft. Demokratie und Partizipation sind für viele Schüler:innen oft nur abstrakte Begriffe, zu welchen EZRA spielerisch einen Zugang bietet und Interesse wecken kann. Gleichzeitig wird aufgezeigt, wie eine Teilhabe am politischen System möglich ist, ohne bereits selbst zur Wahl gehen zu dürfen.

Methode und der pädagogischer Ansatz

Im Unterricht kann das Spiel am einfachsten aus der Spiel-Analyse heraus betrachtet werden. Damit wird der politische Zyklus beleuchtet und Schüler:innen verstehen politische Prozesse in unserer Gesellschaft. Im vorliegenden Unterrichtsentwurf wird neben dem Spiel selbst ein Arbeitsblatt genutzt. Gemeinsam mit der Lehrkraft analysieren die Schüler:innen das Erlebte und initiieren schließlich selbst eine Problemlösung. Das Ergebnis wird mit einer Vorlage für eine tatsächliche Unterschriftensammlung bzw. Petition veranschaulicht. Damit lernen Schüler:innen, wie sie selbst aktiv partizipieren und die Gesellschaft im Kleinen verändern können.

ÜBER DEN TELLERRAND

Auf Learningapps.org existiert ein Anordnungs-Quiz für den Politikzyklus und den Gesetzgebungsprozess. Dazu sollte vorab erläutert werden, wie z.B. der deutsche Bundestag ein Gesetz beschließt und wo man dort den politischen Zyklus entdecken kann. Um diese Erläuterung zu unterstützen eignet sich ein kurzes Youtube-Video vom Kanal „explainity® Erklärvideos“.

- <https://learningapps.org/view17251917>
- <https://www.youtube.com/watch?v=svM8Vaj170Q>

Zu empfehlen ist auch eine öffentliche Methodenmappe der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung e.V. Sie ist sehr ausführlich und beinhaltet u.a. sehr viele Methoden rund um das Thema Demokratieverständnis im Vor- und Grundschulalter.

- https://www.dkjs.de/fileadmin/Redaktion/Dokumente/themen/Fruehe_Bildung/Methoden_mappe_Demokratie_Anfang_Auflage_4.pdf

NOMINIERT IM WETTBEWERB DIGITAL

Bei „EZRA“ handelt es sich um eines von acht für den Wettbewerb DIGITAL nominierten digitalen Erzählangeboten beim Deutschen Kinder Medien Festival Goldener Spatz 2022. Das pädagogische Begleitmaterial wurde im Rahmen des Festivals für Lehrer:innen und Pädagog:innen entwickelt. Weitere Informationen zu den Medienangeboten:

- www.goldenerspatz.de/festival/wettbewerb-digital/

„EZRA“ ist für alle kostenfrei im Internet spielbar:

- <https://lv-kijufi.itch.io/ezra>

Unterrichtsgestaltung – Methoden zur Arbeit mit dem Beitrag

METHODEN UND ORGANISATIONSFORMEN: Kleingruppenarbeit, Diskussion, kreatives Arbeiten, Reflexion, Rollenspiel, Präsentation

MEDIEN UND INTERNET: Computer oder Tablet, Arbeitsblätter, bunte Hüte, Klebeband

Stunde 1: Was wird nur aus More Directions?

DIDAKTISCHE PHASE	BESCHREIBUNG UND METHODE	MATERIAL UND INFORMATIONEN
Motivation und Einstieg	Die Schüler:innen teilen sich in Gruppen auf (am besten in Paaren). Jede:r erhält das Arbeitsblatt 1 und jede Gruppe ein Endgerät (Computer oder Tablet).	Spiel: EZRA
Was ist EZRA?		Hier kann man „EZRA“ kostenfrei im Internet spielen: https://lv-kijufi.itch.io/ezra
5 Minuten	Die Aufgabe wird vorgestellt: Die Schüler:innen sollen das Spiel gemeinsam durchspielen und das Arbeitsblatt 1 ausfüllen.	Arbeitsblatt 1: Was wird nur aus More Directions?
Erarbeitung	Die Schüler:innen lösen die Aufgaben im Spiel und halten Ihre Erkenntnisse auf dem Arbeitsblatt fest.	Spiel: EZRA
Spiel spielen und Arbeitsblatt 1 ausfüllen		Arbeitsblatt 1: Was wird nur aus More Directions?
35 Minuten		Das Arbeitsblatt dient zum Festhalten wichtiger Informationen, auf die in der nachfolgenden Stunde aufgebaut wird.
Kontrollphase	In dieser Phase wird der Arbeitsstand von Arbeitsblatt 1 kontrolliert. Falls einzelne Gruppen nicht fertig geworden sind, bekommen sie die folgende Hausaufgabe auf.	Spiel: EZRA
Arbeitsblatt		Arbeitsblatt 1: Was wird nur aus More Directions?
5 Minuten		
Hausaufgabe	Die Schüler:innen erhalten die Aufgabe das Spiel bis zum Ende zu spielen und das Arbeitsblatt fertig auszufüllen.	Spiel: EZRA
		Arbeitsblatt 1: Was wird nur aus More Directions?

Der politische Zyklus - gelernt mit EZRA

Stunde 2: Der politische Zyklus erklärt

DIDAKTISCHE PHASE	BESCHREIBUNG UND METHODE	MATERIAL UND INFORMATIONEN
Erarbeitung Kontrolle Arbeitsblatt 1 10 Minuten	Die Lehrkraft reflektiert mit den Schüler:innen das Arbeitsblatt und bespricht die Lösungen. Der Verlauf der Geschichte wird mündlich wiedergegeben.	Arbeitsblatt 1: Was wird nur aus More Directions?
Festigung/Sicherung Vorstellung politischer Zyklus 7 Minuten	Die Lehrkraft stellt den politischen Zyklus und seine Phasen vor: —> 1.) Problem —> 2.) Auseinandersetzung / Position —> 3.) Lösung —> 4.) Reflexion Die Schüler:innen ordnen die Phasen der Geschichte zu. Die Lehrkraft spricht darüber, dass der politische Zyklus ein zentraler Aspekt in einer demokratischen Gesellschaft ist.	Smartboard/Tafel
Erarbeitung Hütchenspiel / Rollenspiel 18 Minuten	Die Lehrkraft stellt ein Problem vor, welches für die Schüler:innen alltagsnah ist. <ul style="list-style-type: none"> ➤ z.B.: Es gibt zu wenig Radwege zur Schule. Die Unfallgefahr ist groß. <p>Drei Schüler:innen kommen nach vorne und bekommen jeweils einen Hut aufgesetzt und damit ihre jeweilige Rolle zugewiesen. Ihre Aufgabe lautet, zu versuchen, das Problem mit konkreten Vorschlägen zu lösen. Je nachdem welchen Hut sie aufhaben, verhalten sie sich anders zum Problem. Die Lehrkraft moderiert.</p> <p>Es wird solange gespielt bis ein Konsens entsteht oder keine weiteren Einfälle mehr dazu kommen. Das Spiel kann mit anderen Schüler:innen und einem neuen Problem wiederholt werden. Es dürfen sich von den Schüler:innen eigene Probleme vorgeschlagen werden.</p> <p>Die Schüler:innen im Publikum erhalten die Aufgabe folgendes zu notieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Welche Meinungen werden geäußert? ➤ Welche Lösungen wurden gefunden? 	Smartboard/Tafel Schwarzer Hut, Gelber Hut, Blauer Hut Eine Anleitung zum Hütchenspiel findet sich unter: https://kreativitaetstechnik.com/6-huete-methode/ Bei den Hüten ist die Lehrkraft flexibel, welche Rollen wirklich verwendet werden. Im Idealfall sollten nicht zu viele verschiedene Rollen besetzt werden. Unter Umständen muss im Vorfeld geklärt werden, was Optimismus und Pessimismus sind. Die Schüler:innen mit den Hüten sollten eine passende Karteikarte erhalten, wo noch einmal beschrieben ist, wie sie sich verhalten sollen, damit sie darauf ausweichen können, wenn ihnen nichts einfällt. Im Idealfall stehen da auch ein paar Vorschläge passend zum Problem.
Transferphase Auswertung Hütchenspiel 10 Minuten	Die Lehrkraft wertet das Hütchenspiel mit den Schüler:innen aus. Die Schüler:innen beantworten die Fragen von oben. Zusätzlich wertet die Lehrkraft mit den Schüler:innen aus, ob oder wie sich die Lösungen umsetzen lassen.	Smartboard/Tafel

Stunde 3: Die eigene politische Partizipation

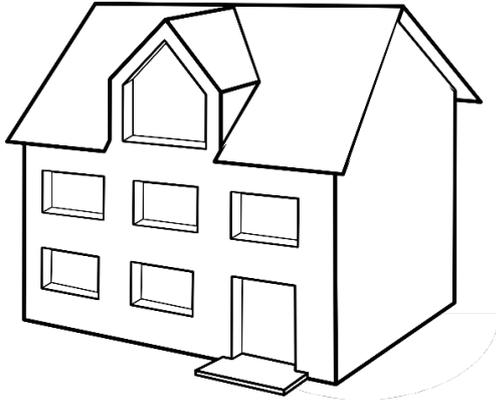
DIDAKTISCHE PHASE	BESCHREIBUNG UND METHODE	MATERIAL UND INFORMATIONEN
Motivation Wiederholung 3 Minuten	Die Lehrkraft spricht mit den Schüler:innen darüber, was sie letzte Stunde gemacht haben.	
Einstieg Positionierung 10 Minuten	<p>Die Lehrkraft klebt eine Linie quer durch den Raum, so das zwei etwa gleich weit entfernte Wände sich gegenüber sind. Sie erklärt die Übung:</p> <p>Die Aussagen sollten nach Möglichkeit sehr alltagsnah sein. Also aus dem Schul- oder privaten Umfeld stammen. Es können aber auch ein paar allgemeinere sein, wie z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Kinder sollten immer selbst entscheiden, wann sie zu Bett gehen ➤ Autos sollten abgeschafft werden ➤ Tiere dürfen nicht gegessen werden ➤ ... <p>Im Idealfall sollten ungefähr 10 Aussagen zusammen kommen.</p> <p>Zwischendurch fragt die Lehrkraft immer wieder einzelne Schüler:innen, warum sie sich so entschieden haben. Dabei können auch kleinere Diskussionen zwischen den Schüler:innen entstehen.</p>	<p>Klebeband</p> <p>Zur Übersichtlichkeit kann man auch Schilder mit den beiden Aussagen „Ich stimme voll zu.“ und ich „Ich stimme nicht zu“ an die Wände kleben.</p> <p>Regeln für die Positionierung</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Es werden mehrere Aussagen vorgelesen. ➤ Alle Schüler:innen sollen sich auf eine der beiden Seiten der Linie stellen. Eine Wand bedeutet: „Ich stimme voll zu.“, die andere Seite das Gegenteil. Falls man unentschieden ist, stellt man sich in die Mitte. ➤ Je weiter man sich einer Wand nähert, umso stärker stimmt man zu oder nicht zu.
Festigung / Sicherung Auswertung 3 Minuten	<p>Die Lehrkraft bespricht die Tatsache, dass unterschiedliche Positionen zustande kommen und man sich einigen muss. Sie schlägt wieder den Bogen zum politischen Zyklus.</p>	<p>Hier kann die Lehrkraft eine Brücke zum Thema Kompromiss bauen, wie er auch im Spiel gefunden wurde. Dazu kann der Hinweis gegeben werden, dass das in der Politik oft genau so notwendig ist.</p>
Erarbeitung Abschlussübung: Eigene Unterschriften- sammlung 19 Minuten	<p>Die Schüler:innen teilen sich in kleine Gruppen auf. Jede Gruppe erhält das Arbeitsblatt 2.</p> <p>Zudem erhalten sie die Aufgabe sich auf ein Problem aus dem Alltag zu einigen, dass sie von der Politik geändert haben möchten. Wie Ezra im Spiel formulieren sie eine konkrete Forderung und bereiten Argumente vor, die sie vorbringen können und mit denen sie Menschen von ihrer Forderung überzeugen wollen.</p>	<p>Arbeitsblatt 2: Vorlage für unsere eigene</p> <p>Die Forderung darf ruhig utopisch oder als Witz gemeint sein. Die Argumente, die für die Forderung sprechen, sollten dennoch innerhalb der Idee Sinn ergeben und schlüssig sein.</p>
Präsentation 10 Minuten	<p>Die Gruppen stellen ihre Forderung und Argumente den anderen Schüler:innen vor.</p>	<p>Arbeitsblatt 2: Vorlage für unsere eigene Unterschriftensammlung</p>

Der politische Zyklus - gelernt mit EZRA

Arbeitsblatt 1 - WAS WIRD NUR AUS MORE DIRECTIONS?

Erfülle alle Aufgaben. Benutze „Ezra's Notes“, um alle Fragen beantworten zu können.

1.) Welche Probleme gibt es zuhause bei Opa?



1.a) Warum wollen sich More Directions auflösen?

1.b) Wie kann sie die Auflösung verhindern?

2.) Wer hat welche Meinung?

2.a) Verbinde die Namen mit den Meinungen.



Dario

Linda und Peer

Sofia

Mit Bus und Bahn kommt man nicht überall an

Autos sind klimaschädlich

Ohne Auto könnten sie nicht Mal einkaufen

2.b) Hier kommt deine eigene Meinung: Fallen dir weitere Gründe für oder gegen ein Autoverbot ein?

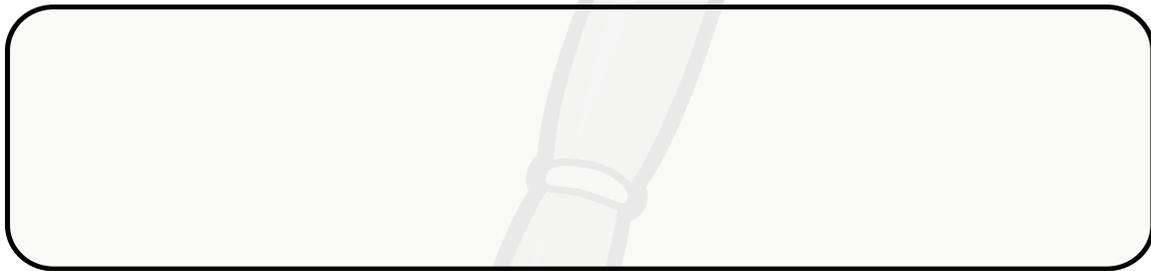


Arbeitsblatt 2 – Vorlage für unsere eigene Unterschriftensammlung

Aufgabe:

- **Redet** über Probleme in eurem Alltag. Gibt es da Dinge, die von allen geändert werden können, damit die Probleme verschwinden?
- **Einigt** euch auf ein Problem, was in eurer Gruppe möglichst viele betrifft.
- **Diskutiert** darüber, wie das Problem gelöst werden kann.
- **Formuliert** einen Vorschlag, wie es Ezra gemacht hat.
 - *Zur Erinnerung: Ezra hat Unterschriften gesammelt, damit die Birkenallee zu einem Verkehrsberuhigten Bereich wird – das war ein Kompromiss.*
 - *Versucht, wenn möglich, auch einen Kompromiss zu finden.*
- **Sammelt** Argumente, die für euren Vorschlag sprechen. Sie sollten möglichst allgemein und nützlich für viele Leute sein.

Unser Problem:



Unser Vorschlag:

Argumente für unseren Vorschlag

a) _____

b) _____

c) _____

d) _____

