HEPVS | PHVS

Haute école pédagogique du Valais
Pädagogische Hochschule Wallis

SchoolCrafter

PÄDAGOGISCHES DOSSIER FÜR DIE ORIENTIERUNGS-SCHULE

Unterlagen für Lehrpersonen

INHALTSVERZEICHNIS

Einführung

Warum ein Escape Game?

Potenzial der Dystopie

Escape game ScoolCrafter

Die Spielwelten im Überblick

Die Kernbotschaften der Spielwelten

Debriefing-Aktivität: 1 Lektion im Unterricht

Option A: im Plenum

Option B: in Kleingruppen

Zur Vertiefung

Einheit 1: Unterrichtseinheit RZG / ERG (6 Lektionen)

Die Inselwelt der Fächer: Schule als historisch gewachsene und wandelbare Konstruktion.

Einheit 2: Unterrichtseinheit Sprachen / ERG (1 Lektion)

Lord of the Flies: Eine Schule auf der Insel entwerfen.

Einheit 3: Unterrichtseinheit Sprachen / RZG (1 Lektion)

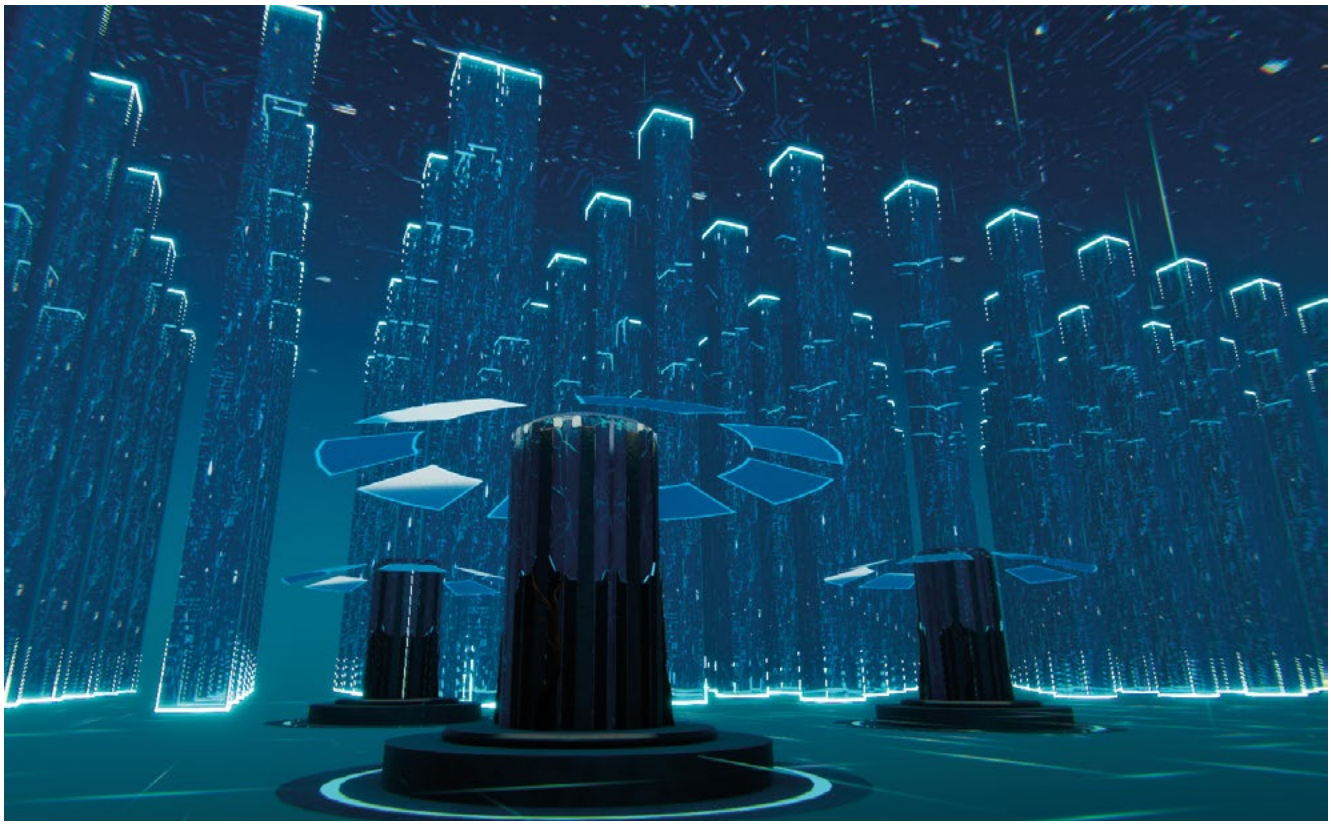
Schule unter Beobachtung: STASI und ideologische Kontrolle in der DDR.

Einheit 4: Unterrichtseinheit MI / BNE / ÜK (1 Lektion)

Der Algorithmus, der dich prägt.

Anhang

01
EINFÜHRUNG



WARUM EIN ESCAPE GAME?

Anlässlich ihres 25-jährigen Jubiläums setzt die PH-VS auf das Spiel als pädagogischen Ansatz, um die Auseinandersetzung mit der Schule von morgen konkret, aktivierend und immersiv anzuregen. Im Virtual-Reality-Escape-Game werden die Teilnehmenden selbst aktiv: Sie handeln, arbeiten zusammen und treffen Entscheidungen – Faktoren, die Motivation, Aufmerksamkeit und Gedächtnisleistung fördern. Während klassische Formate vor allem Inhalte vermitteln, lässt das Spiel eine Erfahrung entstehen und stärkt zentrale Kompetenzen wie Zusammenarbeit, kritisches Denken und Anpassungsfähigkeit. Der innovative und aktivierende Ansatz bietet damit eine wirkungsvolle Möglichkeit, ein breites Publikum für die Bildungsfragen von morgen zu sensibilisieren.

POTENZIAL DER DYSTOPIE

Ein dystopisches Szenario verfolgt ein klares Ziel: Es soll irritieren und dadurch zum Nachdenken anregen.

Eine harmonische Welt erzeugt kaum Dringlichkeit; eine Welt in der Krise fesselt dagegen sofort die Aufmerksamkeit und aktiviert. Indem die Teilnehmenden in eine hypothetische, aus dem Gleichgewicht geratene Schule eintauchen, sind sie gefordert, unter Druck zusammenzuarbeiten und Entscheidungen zu treffen. Die Dystopie überspitzt mögliche Fehlentwicklungen und lädt so dazu ein, die Schule von heute zu hinterfragen und wünschenswerte Alternativen zu entwerfen. Das Spiel wird zu einer eindrücklichen und anregenden Erfahrung, die eine gemeinsame Auseinandersetzung mit der Bildung von morgen ermöglicht.

Wer sich nach dem Spiel noch einmal vergegenwärtigt, was gerade erlebt wurde, entdeckt in dieser Erfahrung weit mehr als Trostlosigkeit – nämlich das, was man als **«Funken des Möglichen»** bezeichnen könnte.

Unter der dystopischen Oberfläche liegen mehrere Elemente, die überraschend viel **Zukunftspotenzial** in sich tragen:

Zusammenarbeit als Voraussetzung für Erfolg.

In SchoolCrafter gewinnt niemand allein. Keine Rolle reicht für sich aus. Das ist keine Metapher, die dem Gameplay nachträglich übergestülpt wurde, sondern Teil der Spielmechanik selbst. Das Spiel behauptet nicht nur, dass **Vielfalt** eine Stärke ist – es macht sie konkret erfahrbar.

Veränderbarkeit.

Jede Spielwelt kann wieder ins Gleichgewicht gebracht werden. Nichts ist endgültig verloren. Die Inseln werden wieder verbunden, die Planeten finden in ihre Umlaufbahnen zurück, die Samen beginnen zu blühen. In dieser Erzählstruktur liegt etwas zutiefst **Zuversichtliches**: Auch ein beschädigtes System kann wieder lebendig werden, wenn wir gemeinsam daran arbeiten.

Ausprobieren und Weiterentwickeln als Lernprinzip.

In SchoolCrafter gibt es kein Scheitern – nur Versuche. Blöcke, die in der falschen Zone landen, erscheinen wieder. Falsche Samen verschwinden, ohne dass dies bleibende Folgen hat. Dahinter steht ein **befreiendes** Verständnis von Lernen: ausprobieren, scheitern, neu beginnen, verstehen. Fehler sind erlaubt.

Die Schönheit des Gelingens.

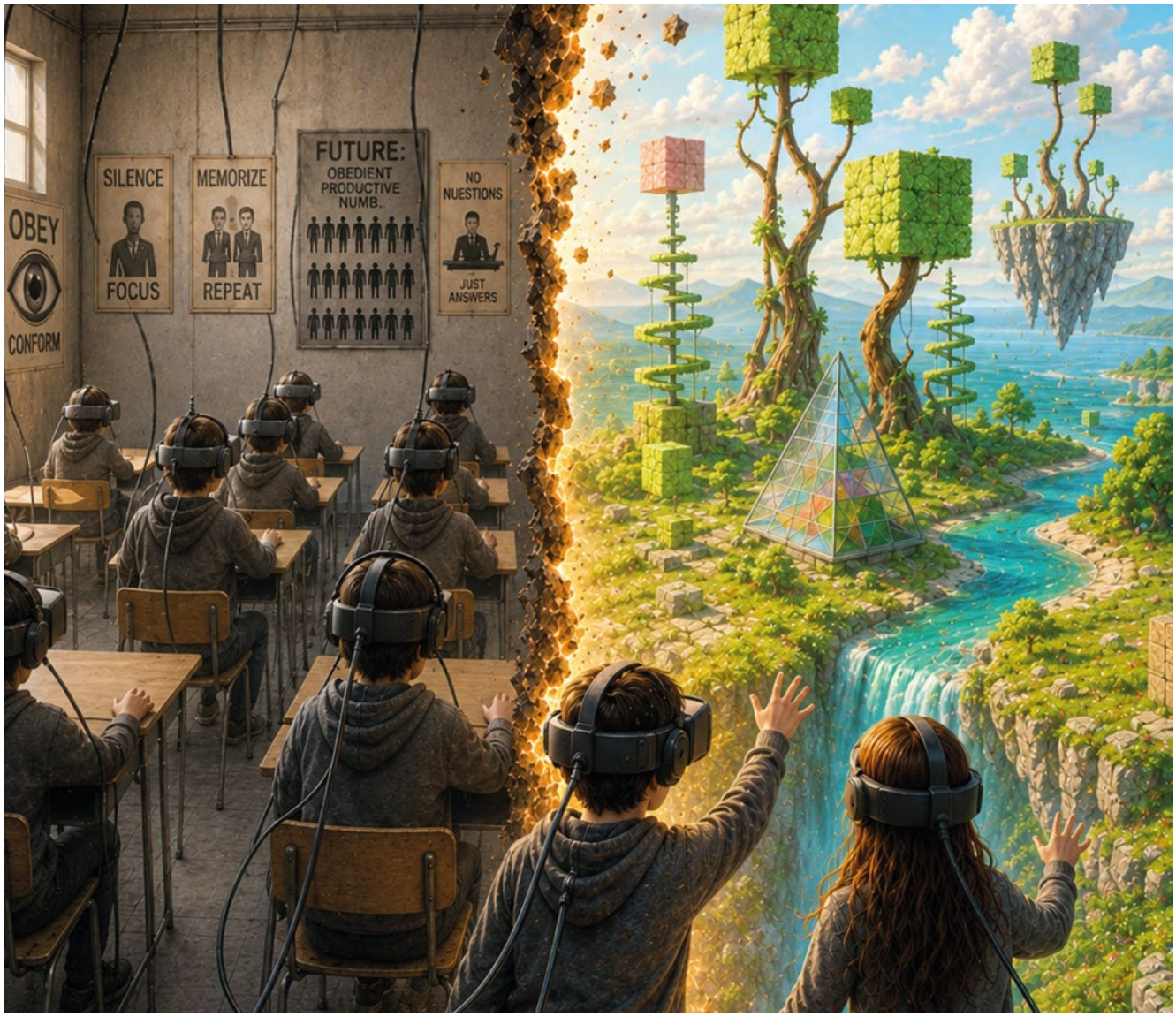
Jede gelungene Veränderung löst einen Moment zum Innehalten aus: Die Inseln leuchten auf und beginnen zu singen, die Planeten bewegen sich in einem orbitalen Tanz, Wildblumen breiten sich in der Spielwelt «Die Monokultur» aus. Diese Momente sind nicht bloss eine Belohnung. Sie machen sichtbar, wie eine lebendige Schule aussehen könnte. Das Spiel zeigt damit nicht nur Kritik, sondern auch eine **Vision**.

Wahl und Selbstbestimmung.

Bereits zu Beginn des Spiels wählen die Spielerinnen und Spieler ihren eigenen Weg. Es gibt keinen vorgegebenen Ablauf. Darin steckt schon eine **emanzipatorische** Haltung zur Schule: Sie kann ein Ort sein, an dem man wählt, mitgestaltet und sich engagiert, weil man sich bewusst dafür entschieden hat.

02

ESCAPE GAME: SCHOOLCRAFTER



DIE SPIELWELTEN IM ÜBERBLICK

SchoolCrafter ist ein kooperatives Virtual-Reality-Spiel, das die Spielerinnen und Spieler in drei metaphorische Spielwelten versetzt. Sie stehen für Bruchstellen, die im heutigen Schulsystem auftreten können:

- die starre Trennung der Fächer,
- den linearen Schulweg,
- die Logik des Sortierens und Selektierens.

Durch Erkunden, Zusammenarbeit und Rollenspiel bringen die Spielerinnen und Spieler diese Welten symbolisch wieder ins Gleichgewicht und bauen gemeinsam eine inklusivere, kreativere und inspirierendere Schule. Auf spielerische und ungewohnte Weise setzen sie sich mit der Schule von heute auseinander, hinterfragen ihre Funktionsweise und denken über die Schule von morgen nach.

DIE KERNBOTSCHAFTEN DER SPIELWELTEN

Die visuellen Darstellungen der einzelnen Spielwelten finden Sie im Anhang (Anhang A).

SPIELWELT		KERNBOTSCHAFT
0	Einführung	Die Schule von heute kann als Ort erlebt werden, an dem Konformität, Überwachung und stiller Ausschluss prägend sind.
1	Die Inselwelt	Isolierte Fächer verengen das Denken. Kreativität entsteht dort, wo Wissen miteinander verknüpft wird.
2	Das S(c)hoolar System	Anhand der Metapher «Das S(c)hoolar System» identifizieren die Schülerinnen und Schüler verschiedene Akteurinnen, Akteure und Einflüsse in ihrem Umfeld – Familie, Lehrpersonen, Gleichaltrige, Gesellschaft, Natur – und untersuchen, wie deren Zusammenspiel ihre Inspiration nährt oder zum Erlöschen bringt. Dabei erkennen sie die Schule von morgen als lebendiges System, in dem jede Sonne – jede Schülerin und jeder Schüler – erst im Kontakt mit anderen voll leuchten kann.
3	Die Monokultur	Eine Maschine sortiert Samen aus, die als «nicht normgerecht» gelten. Ist die Vielfalt der Profile in einer Klasse ein Problem, das bewältigt werden muss, oder eine Ressource, die es zu fördern gilt?

Rolle der Spielenden (übergreifend)	Was zunächst als Schwäche oder Unterschied erscheint, kann zum Schlüssel für den gemeinsamen Erfolg werden.
Übergreifende Botschaft des Spiels	Die Schule von morgen lässt sich nicht verordnen – sie entsteht gemeinsam, durch Ausprobieren, Weiterentwickeln und Zusammenarbeit.

03

DEBRIEFING-AKTIVITÄT: 1 LEKTION IM UNTER-RICHT

Für das Debriefing stehen Ihnen zwei Varianten zur Verfügung: Stellen Sie Ihrer Klasse die folgenden Fragen (Option A) oder lassen Sie die Lernenden in Kleingruppen arbeiten (Option B).

OPTION A: IM PLENUM

5 min (1) **ERSTE EINDRÜCKE**

Aus dem Spiel herauskommen: Erlebtes benennen, noch ohne es zu analysieren

12 min (2) **DIE DREI SPIELWELTEN ENTSCHLÜSSELN**

Die Inselwelt: starre Trennung der Fächer

Das S(c)hoolar System: ein einziger vorgegebener Weg, erloschene Inspiration

Die Monokultur: Sortieren, Selektion, Ausschluss

10 min (3) **WAS DIE ROLLEN SICHTBAR MACHEN**

Erlebte Vielfalt: positive Interdependenz · was meine Rolle ermöglicht hat

13 min (4) **TRANSFER IN DEN SCHULALLTAG**

Was wir heute verändern würden

5 min (5) **ABSCHLUSS**

Ein Wort · ein Vorhaben · eine offene Frage zum Mitnehmen

OPTION B: KLEINGRUPPEN

S.14

3 min (1) **ERSTE EINDRÜCKE**

Ein Wort pro Person · ein Bild, das bleibt · noch keine Analyse

10 min (2) **SPIELWELTEN ENTSCHLÜSSELN**

Fragen zu den Spielwelten · Metaphern · Bezüge zur Realität

8 min (3) **WAS DIE ROLLEN SICHTBAR MACHEN**

Meine Rolle · meine hilfreiche Einschränkung · positive Interdependenz

10 min (4) **UND IM SCHULALLTAG?**

Passendste Metapher · was wir verändern würden · digitale Medien

4 min (5) **ABSCHLUSS**

Mündliche Zusammenfassung · Post-its · Satzanfang zum Ergänzen

10min (6) **PLAKAT: BEHALTEN – REPARIEREN – ERFINDEN**

Was wir beibehalten · was wir reparieren · was wir erfinden

OPTION A: IM PLENUM

5 min

1 PHASE 1 – ERSTE EINDRÜCKE

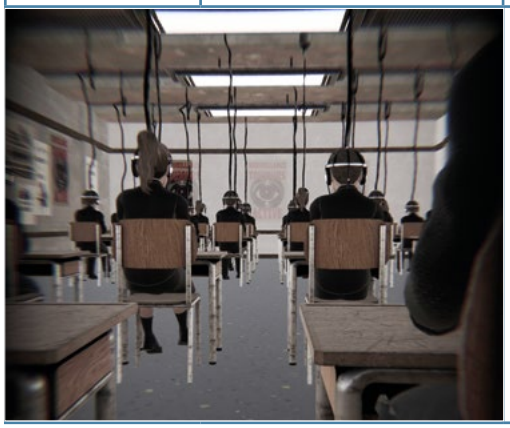
Aus dem Spiel herauskommen (oder sich daran erinnern), Erlebtes benennen, noch ohne es zu analysieren

- *«Gab es einen Moment im Spiel, der euch besonders in Erinnerung geblieben ist?»*
- *«Gibt es ein Bild, einen Ton oder eine Szene, die euch noch im Kopf ist?»*
- *«In einem Wort: Wie habt ihr euch während des Spiels gefühlt?»*

12 min

2 PHASE 2 – DIE SPIELWELTEN ENTSCHLÜSSELN

Die Metaphern mit der realen Welt verbinden – besprechen Sie nur die Fragen zu den Spielwelten, die die Gruppe tatsächlich gespielt hat.

Welt 0	Einführung	Fragen
		**Die Szene im Regime der Präzeptoren:** • *«Welche Aufgabe musstet ihr lösen?»* • *«Was habt ihr empfunden, als ihr diese verkabelten Schülerinnen und Schüler gesehen habt, die in Echtzeit benotet und beurteilt wurden?»* • *«An welche Situationen, die ihr selbst erlebt oder beobachtet habt, erinnert euch diese Szene?»* • *«Wie würdet ihr die beiden KIs* in dieser Spielwelt beschreiben? Worin unterscheiden sie sich?»*

* **Norma**

Norma stammt aus dem Regime der Präzeptoren und nimmt in jeder Spielwelt eine andere Gestalt an. Sie verkörpert Norm, Kontrolle und Standardisierung.

* **SchoolCrafter**

SchoolCrafter entstand aus Erinnerungen engagierter Lehrpersonen und steht für eine andere Vision von Schule: Es inspiriert, fragt nach, ermutigt und lädt zur Zusammenarbeit ein.

2 PHASE 2 – DIE SPIELWELTEN ENTSCHLÜSSELN (FORTSETZUNG)

Welt 1	Die Inselwelt	Fragen
		• *«Wofür stehen die getrennten Inseln am Anfang? Gibt es einen Bezug zur Schule?»* • *«Wie schwierig war es, die Brücken zu bauen (1–10)? Was hat es möglich gemacht?»* • *«Warum ist der Baum des kreativen Denkens am Anfang verborgen und unter Wasser?»* • *«Wofür steht der Baum eurer Meinung nach?»*

Welt 2	Das S(c)hoolar System	Fragen
		• *«Wofür steht der flache, zusammengedrückte Planet am Anfang?»* • *«Warum war die Sonne erloschen? Wer oder was steht in der Schule für Inspiration?»* • *«Wofür stehen die Planeten, die am Ende wieder auftauchen?»* • *«Welche Menschen oder Situationen inspirieren euch? Welche Rolle spielen sie in eurem Leben?»*

Welt 3	Die Monokultur	Fragen
		• *«Die Sortiermaschine zerstört Samen, die als «nicht normgerecht» gelten. Habt ihr in der Schule schon Situationen erlebt oder beobachtet, die euch daran erinnern?»* • *«Welche Folgen kann dieses Sortieren haben?»* • *«Was habt ihr über Pflanzenpartnerschaften gelernt – also darüber, dass manche Pflanzen andere brauchen, um gut zu gedeihen?»*

10 min

3 PHASE 3 – WAS DIE ROLLEN SICHTBAR MACHEN

Die im Gameplay erlebte Vielfalt zum Ausgangspunkt für die Reflexion machen

- *«Welche Eigenschaften habt ihr in eurer Rolle bzw. euren Rollen erkannt? Wie habt ihr euch am Anfang gefühlt?»*
- *«Gab es einen Moment, in dem eure Rolle zu einer wichtigen Ressource für das Team wurde?»*
- *«Hättet ihr ohne die anderen Rollen weiterkommen können? Was sagt das über positive Interdependenz und Zusammenarbeit aus?»*
- *«Wenn diese Rollen echte Schülerinnen und Schüler darstellen würden: Welche Plätze könnten sie einnehmen?»*

13 min

4 PHASE 4 – TRANSFER IN DEN SCHULALLTAG

Das Erlebte mit der heutigen Schule verbinden – und mit dem, **was sich verändern könnte** *oder* **nicht verändern sollte**

1. *«Welche der drei Metaphern – Die Inselwelt, Das S(c)hoolar System oder Die Monokultur – beschreibt die Schule, die ihr heute kennt, am besten?»*
2. *«Was hat das Spiel sichtbar gemacht, das ihr eigentlich schon wusstet, aber vielleicht noch nie so formuliert habt?»*
3. *«Wenn ihr ab morgen genau eine Sache an eurer Schule oder in eurer Klasse verändern könntet: Was wäre das?»*
4. *«Digitale Technologien haben im Spiel zwei sehr unterschiedliche Funktionen: Im Regime der Präzeptoren dienen sie der Überwachung, bei SchoolCrafter dem Gestalten. Wo begegnet euch diese Doppelrolle in der Gesellschaft?»*
5. (Zentrale ethische Frage)*: «Auf welche Art von Gesellschaft scheint die heutige Schule die Schülerinnen und Schüler vorzubereiten? Welchen Platz kann darin jede und jeder einnehmen?»*

5 min

5 PHASE 5 — ABSCHLUSS

Erkenntnisse festhalten, ein Vorhaben formulieren und den Blick nach vorn öffnen

- *«Wenn die utopischen Spielwelten von SchoolCrafter eine echte Schule wären: Würdet ihr gerne dort sein?»*
- *«Was nehmt ihr aus dem Spiel mit – in einem Wort oder einer Geste?»*

OPTION B: KLEINGRUPPEN

3 min (1)

ERSTE EINDRÜCKE

Ein Wort pro Person · ein Bild, das bleibt · noch keine Analyse

Moderator: liest die 2 Fragen vor

Protokollführer: notiert die Wörter

10 min (2)

SPIELWELTEN ENTSCHLÜSSELN

Fragen zu den Spielwelten · Metaphern · Bezüge zur Realität

Moderator: wählt die Fragen aus

Protokollführer: notiert die Kernideen

8 min (3)

WAS DIE ROLLEN SICHTBAR MACHEN

Meine Rolle · meine hilfreiche Einschränkung · positive Interdependenz

Moderator: achtet auf Rollenwechsel

Protokollführer: notiert Spannungen und Konsens

10 min (4)

UND IM SCHULALLTAG?

Passendste Metapher · was wir verändern würden · digitale Medien

Moderator: stellt die ethische Frage

Protokollführer: bereitet die Zusammenfassung vor

4 min (5)

ABSCHLUSS

Mündliche Zusammenfassung · Post-its · Satzanfang zum Ergänzen

Moderator: bestätigt oder korrigiert

Protokollführer: liest die Zusammenfassung vor

10min (6)

PLAKAT: BEHALTEN – REPARIEREN – ERFINDEN

Was wir beibehalten · was wir reparieren · was wir erfinden

OPTION B: KLEINGRUPPEN

Die Fragen sind so formuliert, dass die moderierende Schülerin bzw. der moderierende Schüler sie direkt vorlesen kann – ohne Vermittlung durch eine erwachsene Person.

3 min

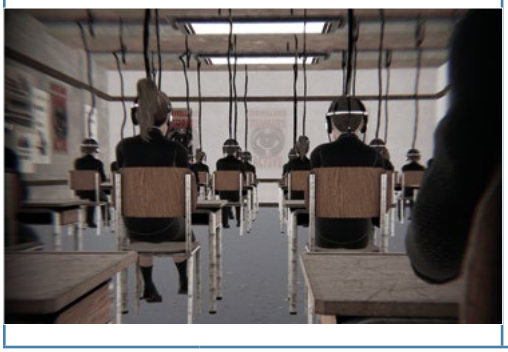
1 PHASE 1 – AUS DEM SPIEL HERAUSKOMMEN: ERSTE EINDRÜCKE

1. Alle nennen ein Wort – wirklich nur ein Wort –, das beschreibt, wie sie SchoolCrafter fanden.
2. Welches Bild aus dem Spiel ist euch am stärksten im Gedächtnis geblieben? Warum?

10 min

2 PHASE 2 – DIE GESPIELTEN WELTEN ENTSCHLÜSSELN

Die Moderator wählt die Fragen aus, die zu den von der Gruppe gespielten Welten passen.

Welt 0	Einführung	Fragen
		**Die Szene im Regime der Präzeptoren:** • *«Welche Aufgabe musstet ihr lösen?»* • *«Was löst die Szene bei euch aus, in der ihr die verkabelten Schülerinnen und Schüler seht, die in Echtzeit benotet und beurteilt werden?»* • *«Was unterscheidet die beiden KIs* in dieser Spielwelt?»*

* **Norma**

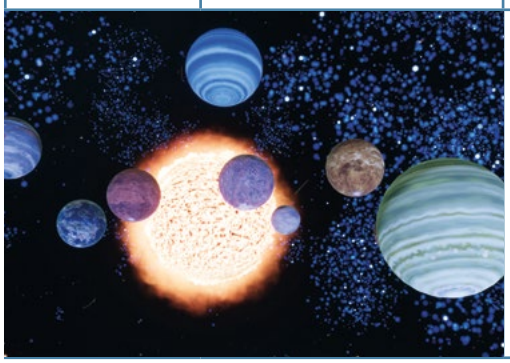
Norma stammt aus dem Regime der Präzeptoren und nimmt in jeder Spielwelt eine andere Gestalt an. Sie verkörpert Norm, Kontrolle und Standardisierung.

* **SchoolCrafter**

SchoolCrafter entstand aus Erinnerungen engagierter Lehrpersonen und steht für eine andere Vision von Schule: Es inspiriert, fragt nach, ermutigt und lädt zur Zusammenarbeit ein.

2 PHASE 2 – DIE GESPIELTEN WELTEN ENTSCHLÜSSELN (FORTSETZUNG)

Welt 1	Die Inselwelt	Fragen
		• *«Warum sind die Inseln am Anfang voneinander getrennt? Welche Bezüge zur Schule seht ihr?»* • *«Was hat es möglich gemacht, die Brücken zu bauen? War es einfach?»*

Welt 2	Das S(c)hoolar System	Fragen
		• *«Der flache Planet am Anfang – was genau hat er zusammengedrückt?»* • *«Wofür steht die Sonne in diesem Spiel? Gibt es auch an unserer Schule eine ‹Sonne›?»* • *«Welche Rolle spielen Menschen, die uns inspirieren? Warum gerade diese Menschen?»*

Welt 3	Die Monokultur	Fragen
		• *«Wofür steht die Sortiermaschine in dieser Spielwelt? Welche Bezüge seht ihr zu Situationen, die ihr in der Schule erlebt habt?»* • *«Gibt es Momente oder Situationen, in denen Menschen das Gefühl haben, nicht den Erwartungen der Gruppe oder des Systems zu entsprechen?»*

8 min

3 PHASE 3 – WAS DIE ROLLEN SICHTBAR MACHEN

- *«Im Spiel gibt es verschiedene Rollen. Welche Stärken und Grenzen hatten eure Rollen?»*
- *«Wann wurde eure Rolle für das Weiterkommen der Gruppe besonders wichtig?»*
- *«Warum war die Zusammenarbeit zwischen den Rollen nötig?»*
- *«Wenn diese Rollen echte Schülerinnen und Schüler wären: Welchen Platz könnten sie in Schule oder Klasse einnehmen?»*

10 min

4 PHASE 4 – UND IM SCHULALLTAG?

1. *«Welche Metapher – Die Inselwelt, Das S(c)hoolar System oder Die Monokultur – passt am besten zu unserer Schule?»*
2. *«Wenn wir unsere Schule von morgen leiten würden: Was würden wir zuerst verändern?»*
3. *«Bei den Präzeptoren dienen digitale Technologien der Überwachung, bei SchoolCrafter dem Gestalten. Wozu dienen sie bei uns?»*
4. (Ethische Frage): *«Auf welche Gesellschaft bereitet die heutige Schule vor? Welchen Platz hat darin jede und jeder?»*

4 min

5 PHASE 5 – ABSCHLUSS

1. *«Der Protokollführer liest die Zusammenfassung vor – die Gruppe prüft sie.»*
2. Alle ergänzen auf einem Post-it: *«Damit die Schule von morgen lebendig ist, müsste …»*
3. *«Die Post-its kommen auf das gemeinsame Klassenplakat.»*

Nachbesprechung

Bringen Sie Ihre Ideen mit Post-its ein oder schreiben Sie direkt in die untenstehende Tabelle:

Damit sich die Schule von morgen weiter-entwickelt ...	... könnten wir	... und dafür bräuchte es
Fächergrenzen öffnen	Projekte entwickeln, die Mathematik, Gestalten und Naturwissenschaften verbinden	Zeitgefässe und Lehrpersonen, die zusammenarbeiten
Vielfalt als Stärke fördern		
Schule zur Welt hin öffnen		
Durch Spiel und Fehler lernen		
Berufliche Wege inspirieren		

10 min

6 PHASE 6 – DAS GEMEINSAME PLAKAT

1. Bildet Kleingruppen. Jede Gruppe erhält Post-its und sammelt 4 Minuten lang Ideen für jede Tabellenspalte.
2. Überlegt gemeinsam, was die Schule von morgen weiterbringen könnte, und ergänzt die Tabelle.
3. Danach klebt jede Gruppe ihre Post-its auf das Klassenplakat und teilt die Ideen mit den anderen.

UND JETZT? Gemeinsames Plakat · Post-its aufkleben · 10 min		
WAS WIR BEIBEHALTEN *Was heute in der Schule gut funktioniert*	**WAS WIR REPARIEREN** *Was nicht funktioniert und neu aufgebaut werden kann*	**WAS WIR NEU ERFINDEN** *Was es noch nicht gibt, wovon wir träumen*

04
ZUR VERTIEFUNG

Hat SchoolCrafter Fragen, Diskussionen oder den Wunsch ausgelöst, einzelne Themen vertieft zu behandeln? Dieser Abschnitt bietet eine Auswahl an Unterrichtsaktivitäten, die im Unterricht weitergeführt werden können.

Die fächerübergreifend angelegten Aktivitäten greifen Überlegungen aus den verschiedenen Universen des Spiels auf und schaffen Raum für Diskussion, Gestaltung und Erprobung.

01 DIE INSELWELT DER FÄCHER: SCHULE ALS HISTORISCH GEWACHSENE UND WANDELBARE KONSTRUKTION

6 LEKTIONEN

Geografie / Geschichte und Ethik, Religionen, Gemeinschaft

Diese Unterrichtssequenz umfasst sechs Lektionen à 45 Minuten und lädt die Schülerinnen und Schüler dazu ein, die Entwicklung der Schule aus verschiedenen historischen Perspektiven zu untersuchen (Antike, Mittelalter, Frühe Neuzeit/Aufklärung, preussisches Modell). Dabei wird sichtbar, dass jede Epoche Schule entsprechend ihren Bedürfnissen und ihrem Verständnis von Wissen anders organisiert.

Analyse-, Ordnungs- und Diskussionsaufgaben vergleichen die Schülerinnen und Schüler diese Modelle, um die Vielfalt von Unterrichtsformen und deren Wandel zu verstehen. Zum Abschluss richtet sich der Blick auf die heutige Schule: Was ist historisches Erbe, und was gehört zu neueren Entwicklungen?

shorturl

02 LORD OF THE FLIES – EINE SCHULE AUF DER INSEL ENTWERFEN

1 LEKTION

Sprachen / Ethik, Religionen, Gemeinschaft

Die Aktivitäten zu Lord of the Flies regen die Schülerinnen und Schüler dazu an, zu überlegen, wie eine Schule auf einer Insel aussehen könnte, wenn sie von den unterschiedlichen Weltbildern der Figuren geprägt wäre (Ordnung, Freiheit, Autorität, Zusammenarbeit).

Über Rollenspiele und Diskussionen entwickeln sie aus unterschiedlichen Perspektiven Regeln, Organisationsformen und Ziele für ihre Schule. Dabei erkennen sie, dass jede Schulorganisation auf Wertentscheidungen beruht und ein bestimmtes Menschen- und Gesellschaftsbild widerspiegelt.

shorturl

03 SCHULE UNTER BEOBACHTUNG: STASI UND IDEOLOGISCHE KONTROLLE IN DER DDR

1 LEKTION

Sprachen / Geografie und Geschichte

Die Aktivitäten zur Schule in der DDR und zur ideologischen Überwachung durch die Stasi zeigen, wie Schule als Instrument politischer Kontrolle und zur Vermittlung einer Ideologie eingesetzt werden kann. Anhand der angeleiteten Lektüre eines Berichts der Geheimpolizei über Verhaltensweisen, die als «subversiv» eingestuft wurden, untersuchen die Schülerinnen und Schüler, wie Behörden schulisches Handeln überwachen, einordnen und interpretieren. Ziel ist, zu erkennen, dass Schule nicht neutral ist und zum politischen Spannungsfeld zwischen Bildung, Kontrolle und Freiheit werden kann.

shorturl

04 DER ALGORITHMUS, DER DICH PRÄGT

1 LEKTION

Medien und Informatik / BNE / Überfachliche Kompetenzen

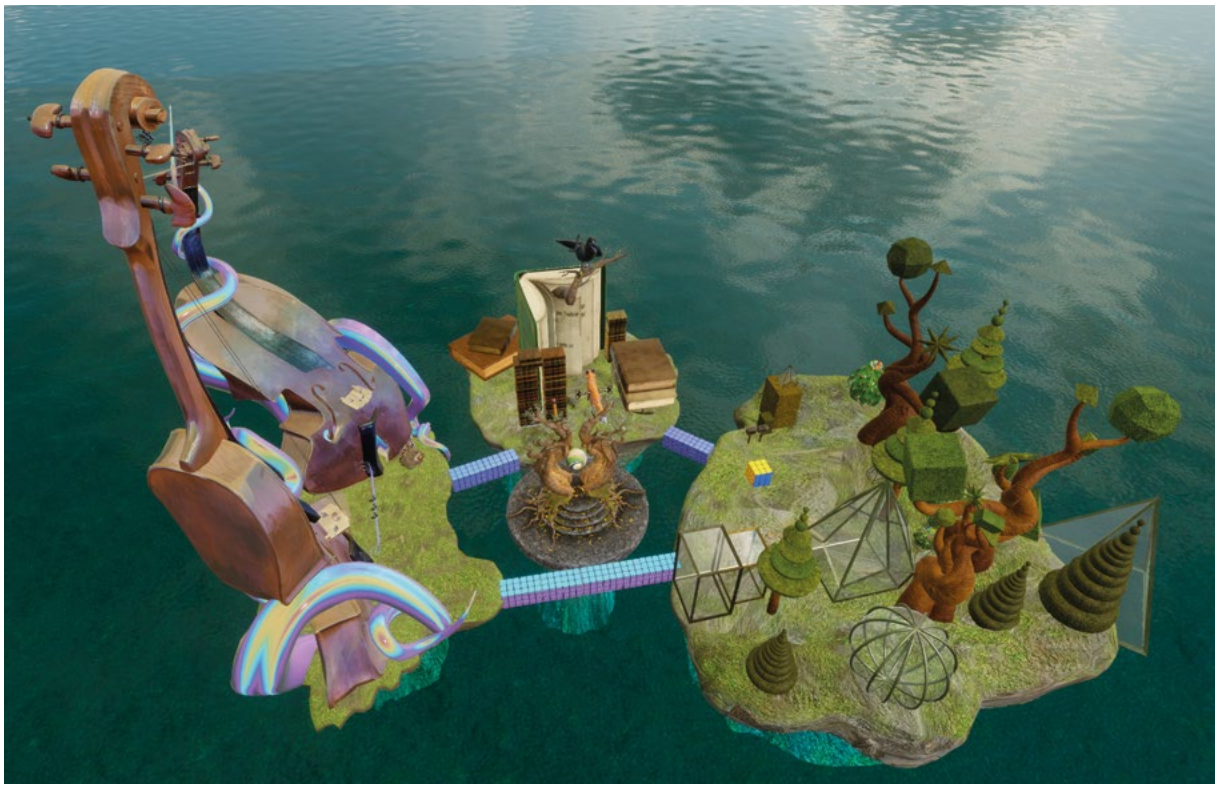
Diese Sequenz überträgt die Metapher der Sortiermaschine auf eine alltägliche Realität: die Empfehlungsalgorithmen der Plattformen, die die Schülerinnen und Schüler selbst nutzen. Mithilfe ihres eigenen Smartphones und eines angeleiteten Beobachtungsprotokolls formulieren sie Hypothesen zu den Regeln, die ihren Feed beeinflussen. Die Sequenz endet mit einer konkreten persönlichen Entscheidung und mit Handlungsmöglichkeiten, um den eigenen Algorithmus bewusster zu beeinflussen und die täglich konsumierten Inhalte zu reflektieren.

shorturl

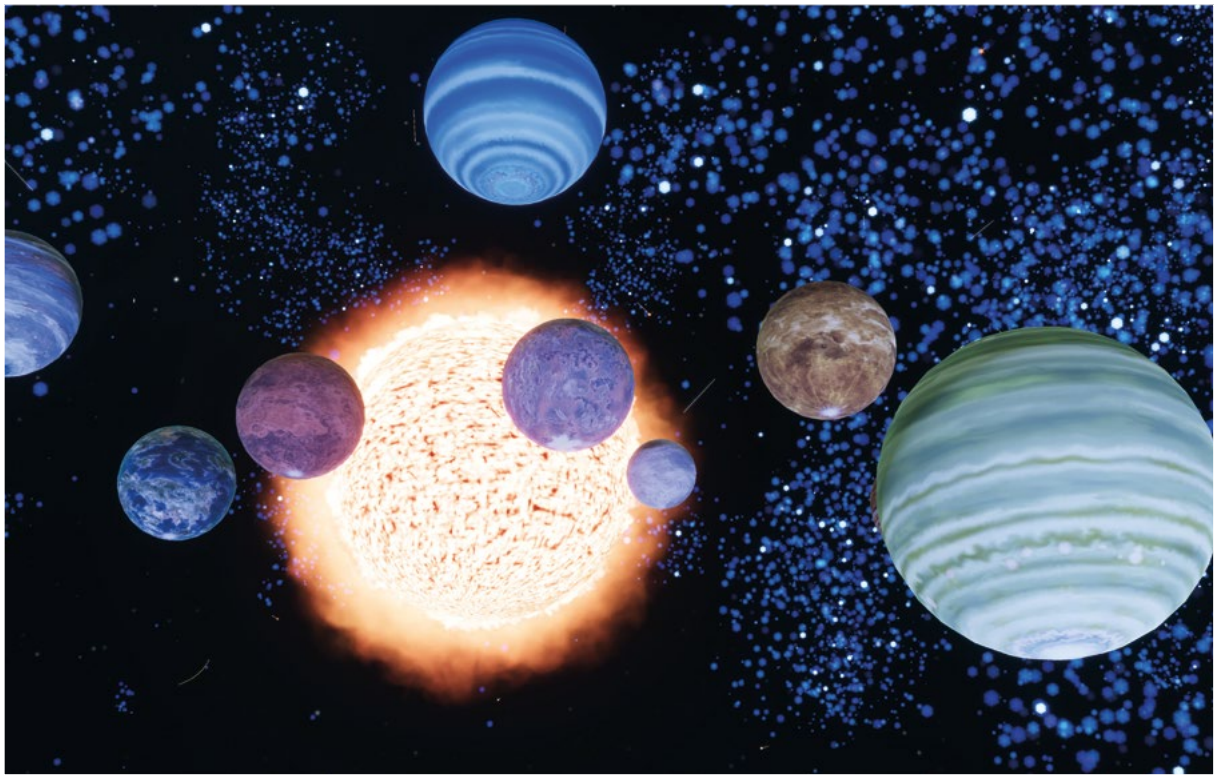
ANHANG A

Welt 0	Einführung

Welt 1	Die Inselwelt



Welt 2	Das S(c)hoolar System



Welt 3	Die Monokultur