

HEPVS | PHVS



Haute école pédagogique du Valais
Pädagogische Hochschule Wallis

Arbeitsblatt

01

Workshop Deutsch / Medienbildung

WENN FIKTION VON DER WELT ERZÄHLT: DYSTOPIEN, NOR- MEN, WIDERSTAND

01 - ÜBERBLICK ÜBER DIE 4 LEKTIONEN

45 Min.

1

EINSTIEG MIT SCHOOLCRAFTER

45 Min.

2

WERKANALYSE IN GRUPPEN

45 Min.

3

AUSTAUSCH IM GRUPPENPUZZLE

45 Min.

4

ABSCHLUSSDEBATTE

02 - PÄDAGOGISCHER RAHMEN

ÜBERGEORDNETE ABSICHT

Ausgangspunkt

Diese Unterrichtssequenz geht von einer Beobachtung aus: Jugendliche ab 15 Jahren begegnen dystopischen Erzählungen auf Schritt und Tritt - in Serien, Filmen, Spielen und Mangas. Diese Geschichten sind nicht bloss Unterhaltung. Sie prägen Vorstellungen von Macht, Normen, Technologie und Widerstand. Sie als ernst zu nehmende Analysegegenstände aufzugreifen, bedeutet, die Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler anzuerkennen und zugleich zum Gegenstand vertiefter Auseinandersetzung zu machen.

SchoolCrafter dient als Einstieg, weil die Klasse das Spiel bereits gemeinsam erlebt hat. Diese gemeinsame Erfahrung bildet die Grundlage, um den Begriff der Dystopie einzuführen, bevor sich jede Gruppe mit einem eigenen Werk auseinandersetzt.

Diese Sequenz ermöglicht es,

- von den Erfahrungen der Schülerinnen und Schüler auszugehen - ihre digitale Kultur bildet den Ausgangspunkt.
- den Schülerinnen und Schülern ein medienübergreifendes Analyseraster an die Hand zu geben.
- einen echten Kommunikationsbedarf zwischen den Gruppen zu schaffen: Jede Gruppe wird zur Expertengruppe für ihr Werk und muss es den anderen verständlich machen.
- mit einer Debatte abzuschliessen, die die Fiktion mit der heutigen Schulwirklichkeit verknüpft.

DAS GRUPPENPUZZLE - WARUM DIESE METHODE?

Beim Gruppenpuzzle (Jigsaw) arbeitet jede Gruppe zunächst an einem anderen Werk. Für den anschliessenden Austausch werden die Gruppen neu zusammengesetzt, sodass in jeder neuen Gruppe je eine Expertin oder ein Experte für jedes Werk vertreten ist. Dadurch entsteht eine positive Abhängigkeit: Für den Vergleich ist man auf das Wissen der anderen angewiesen. Genau dieser Logik folgt auch SchoolCrafter.

Vorteile des Gruppenpuzzles

- Jede Schülerin und jeder Schüler wird zur Expertin bzw. zum Experten und übernimmt Verantwortung.
- Der Austausch ist tatsächlich notwendig und keine blosser Formalität.
- Die Vielfalt der Werke bereichert die Abschlussdebatte.
- Die unterschiedlichen kulturellen Bezüge der Schülerinnen und Schüler werden ernst genommen

Worauf zu achten ist

- Unterschiedlich grosse Gruppen sinnvoll organisieren
- Sicherstellen, dass alle ihr Werk vor Lektion 2 gesehen oder gelesen haben
- Ein Ersatzwerk für Abwesende bereithalten
- Die Redezeit beim Austausch klar strukturieren

ZUTEILUNG DER WERKE

Die Lehrperson stellt am Ende von Lektion 1 die verfügbaren Werke vor. Die Schülerinnen und Schüler geben eine erste Präferenz an; anschliessend bildet die Lehrperson Gruppen mit 3-4 Personen. Ziel ist, dass in der Klasse mindestens 5 der 8 vorgeschlagenen Werke vertreten sind.

Schlägt eine Schülerin oder ein Schüler ein Werk ausserhalb der Liste vor, das sich anhand der 4 Analyseachsen untersuchen lässt, kann es aufgenommen werden. Das Raster funktioniert mit jeder Dystopie.

Einfache Regel

Dasselbe Werk darf von zwei verschiedenen Gruppen gewählt werden, aber nicht von mehr. Die Vielfalt des Korpus ist Voraussetzung für eine ergiebige Debatte.

03 - KORPUS - VORGESCHLAGENE WERKE

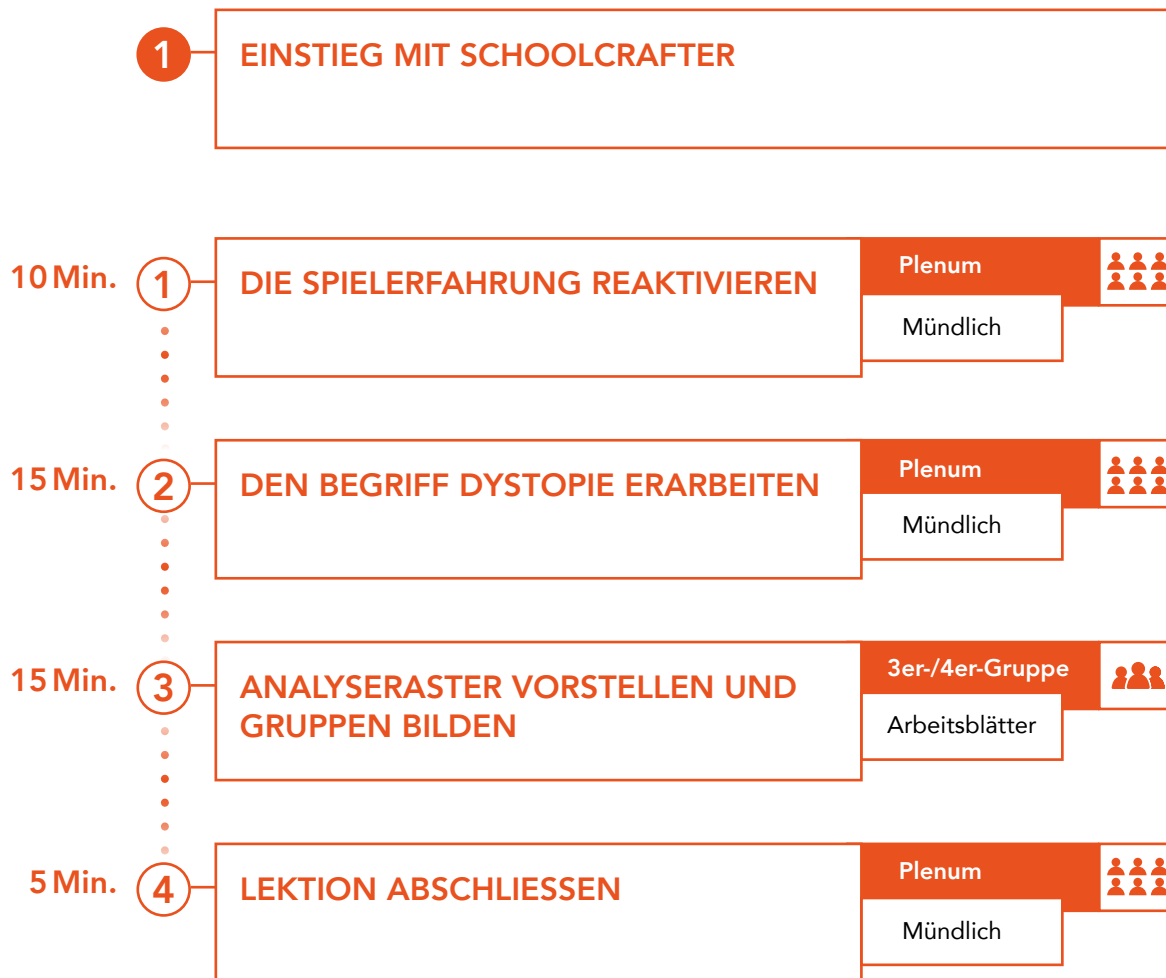
KOMMENTIERTE AUSWAHL FÜR DIE LEHRPERSON

Jedes der folgenden Werke wird im Hinblick auf seine besondere Eignung für die 4 Analyseachsen, seine Zugänglichkeit für Schülerinnen und Schüler ab 16 Jahren und seine Ergänzung der übrigen Werke im Korpus beschrieben. Die Lehrperson muss nicht alle Werke kennen; das Analyseraster strukturiert die Arbeit der Schülerinnen und Schüler.

Hinweis: Einige Serien, etwa Squid Game oder Black Mirror, enthalten Gewaltszenen und/oder Inhalte, die einzelne Schülerinnen und Schüler belasten können. Solche Formate sind bei Jugendlichen zwar sehr beliebt, sollten aber nur eingesetzt werden, wenn die Schülerinnen und Schüler mit solchen Inhalten vertraut sind und die erforderliche Zustimmung der Eltern vorliegt.

Werk	Medium · Jahr	Besonderes Potenzial	Starke / schwache Analyseachsen
Squid Game ● Empfohlen (1 Folge)	Serie · Netflix 2021	Bei Jugendlichen ab 15 Jahren sehr bekannt. Die Metapher des Aussortierens ist unmittelbar verständlich: Kinderspiele werden zu Ausschlussmechanismen. Wettbewerb, Verschuldung und gesellschaftliche Nützlichkeit werden zu Kriterien für den Wert eines Menschen.	Stark: System, Norm, Widerstand Schwach: Technologie / KI
Die Welle ● Starker Schulbezug	Film · 2008 Deutschland	Die Dystopie entsteht im Klassenzimmer. Der Bezug zu SchoolCrafter ist direkt und unmittelbar. Das Werk zeigt, wie eine gewöhnliche Gruppe auch ohne Technologie ein unterdrückendes System hervorbringen kann.	Stark: Norm, System, Widerstand, Schule Schwach: Technologie
Black Mirror (1 Folge)	Serie · Netflix 2011	Die Schülerinnen und Schüler wählen eine Folge. «Nosedive» (soziale Bewertung, S3E1) oder «Fifteen Million Merits» (Leistung und Reality-TV, S1E2) eignen sich besonders gut. Beide ermöglichen einen starken Fokus auf Technologie.	Stark: Technologie, Norm je nach Folge unterschiedlich ausgeprägt
1984	Roman · Orwell 1949	Ein Klassiker der dystopischen Literatur. Besonders geeignet für Schülerinnen und Schüler, die längere Texte gern lesen. Sprache selbst wird zum Kontrollinstrument - Neusprech bietet einen besonders ergiebigen Analysezugang.	Stark: System, Norm, Überwachung Schwach: direkter Schulbezug
Schöne neue Welt	Roman · Huxley 1932	Eine Dystopie, die stärker über Komfort als über Terror funktioniert - ein wirkungsvoller Kontrast zu 1984. Erziehung erscheint als umfassende Konditionierung von Geburt an. Das Werk ergänzt Orwell besonders gut.	Stark: Norm, Technologie, Schule. Widerstand nur sehr begrenzt

Her ● Bewusst irritierender Fall	Film · Jonze 2013	Eine sanfte Dystopie ohne Aussortieren und ohne eigentlichen Widerstand. Sie zwingt dazu, die Definition des Genres selbst zu hinterfragen, und eignet sich deshalb gut, um Spannung in die Abschlussdebatte zu bringen. Emotionale KI und menschliche Einsamkeit stehen im Zentrum.	Stark: Technologie / KI. Kaum vorhanden: System, Norm, Widerstand.
Detroit: Become Human	Videospiel · Quantic Dream · 2018	Das Videospiel wird als ernst zu nehmendes narratives Werk einbezogen. Im Zentrum stehen Fragen nach Anderssein, Menschlichkeit und Gehorsam. Für spielaffine Schülerinnen und Schüler bietet das Werk ein hohes Identifikationspotenzial.	Stark: Norm, Widerstand, Technologie. Indirekter Schulbezug
Die Tribute von Panem (Hunger Games)	Film/Roman 2012	Sehr zugänglich. Die Auswahl junger Menschen wird als Mechanismus politischer Kontrolle sichtbar. Individueller Widerstand entwickelt sich zu kollektivem Widerstand - ein klarer und gut analysierbarer Erzählbogen.	Stark: System, Selektion, Widerstand Schwach: Technologie / KI
Hinweis für die Lehrperson Jede Schülerin und jeder Schüler kann ein Werk ausserhalb der Liste vorschlagen (The Last of Us, Divergent, Maze Runner, Anthem ...) sofern es sich anhand der 4 Analyseachsen untersuchen lässt. Entscheidend für die Auswahl ist das Raster, nicht die Liste. (Vgl. Anhang A.)			

04 - ABLAUF PRO LEKTION (45 MIN.)

10 Min.

1

DIE SPIELERFAHRUNG REAKTIVIEREN

Plenum



Drei kurze Erinnerungsfragen, ohne Korrektur oder Lenkung.

Fragen

- «Mit einem Wort: Wie habt ihr euch bei SchoolCrafter gefühlt?»
- «Was hat euch an der ersten Klassenzimmerszene besonders beschäftigt?»
- «Erinnert euch diese Welt an einen Film, eine Serie oder ein Spiel?»

Antworten der Schülerinnen und Schüler

Die spontanen Bezüge werden an der Tafel gesammelt. Sie dienen als Ausgangspunkt für die Diskussion über das Genre und können den Korpus um weitere Werke ergänzen.

15 Min.

2

DEN BEGRIFF DYSTOPIE ERARBEITEN

Plenum



Ausgehend von den gesammelten Bezügen und von SchoolCrafter erarbeitet die Lehrperson die Merkmale der Dystopie im Gespräch mit der Klasse. Nicht in Form einer Vorlesung, sondern durch Befragung.

Fragen

- «Was haben diese Werke gemeinsam» Herausarbeiten: unterdrücken des System, Norm, Kontrolltechnologie und Widerstand.
- «Spricht eine Dystopie über Zukunft oder Gegenwart?»
- «Warum nutzen so viele Serien und Spiele dieses Genre?»

4 Merkmale einer Dystopie

1. Ein Machtsystem kontrolliert Individuen.
2. Eine Norm bestimmt, wer als «konform» gilt und wer ausgeschlossen wird.
3. Technologie kann befreien oder unterdrücken.
4. Widerstand ist möglich - oder unmöglich.

15 Min.

3

ANALYSERASTER VORSTELLEN UND GRUPPEN BILDEN

3er-/4er-Gruppe



(Anhang A)

Auftrag

Die Lehrperson verteilt das Analyseraster (Anhang A). Die 4 Analyseachsen und die dazugehörigen Fragen werden gemeinsam gelesen.

Anschließend stellt die Lehrperson den vorgeschlagenen Werkkorpus vor (Liste an der Tafel oder projiziert). Die Schülerinnen und Schüler nennen ihre Präferenzen. Die Lehrperson bildet die Gruppen so, dass möglichst unterschiedliche Werke vertreten sind.

Auftrag für die Vorbereitung auf Lektion 2

Seht oder lest euer Werk, falls ihr es noch nicht kennt. Füllt das Analyseraster (Anhang A) einzeln aus und notiert zu jeder Achse mindestens 2 konkrete Beispiele. Dieses Blatt bildet die Grundlage für die anschließende Gruppenarbeit.

5 Min.

4

LEKTION ABSCHLIESSEN

Plenum



Mündlich

Abschlussfrage an die ganze Klasse

In SchoolCrafter wird durch die KI Norma sortiert und ausgeschlossen, während die KI SchoolCrafter emanzipatorisch wirkt.

- «Gibt es diese beiden Figuren auch in den Werken, die ihr analysieren werdet?»
- «Und im wirklichen Leben - welche davon erkennt ihr wieder?»

* 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. Die KI steht für eine andere Vision von Schule: Sie inspiriert, fragt nach, ermutigt und lädt zur Zusammenarbeit ein.



04 - ABLAUF PRO LEKTION (45 MIN.) - FORTSETZUNG**2 WERKANALYSE IN GRUPPEN**

25 Min.	1	ANALYSERASTER ERGÄNZEN UND VERTIEFEN	3er-/4er-Gruppe	
			Arbeitsblatt	
15 Min.	2	PRÄSENTATION FÜR DEN AUSTAUSCH VORBEREITEN	3er-/4er-Gruppe	
			Mündlich	
5 Min.	3	SCHRIFTLICHE EINZELANALYSE VERFASSEN	Einzelarbeit	
			Schriftlich	

25 Min.

1

ANALYSERASTER ERGÄNZEN UND VERTIEFEN

3er-/4er-Gruppe



Die Einzelraster wurden vor der Lektion ausgefüllt. In der Gruppe werden Antworten verglichen, unterschiedliche Einschätzungen diskutiert und Beispiele ergänzt.

Analyseachsen

1. Die Gruppe benennt den zentralen Kontrollmechanismus des Werks möglichst präzise.
2. Die Gruppe hält fest, nach welchen Kriterien die Norm im Werk funktioniert: Wer wird ausgeschlossen, wie und warum?
3. Die Gruppe analysiert die Rolle der Technologie: Wird sie als neutral, bedrohlich oder befreiend dargestellt?
4. Widerstand: Ist er erfolgreich? Zu welchem Preis?

Zusätzliche Frage für die Gruppenarbeit

- «Ist euer Werk tatsächlich eine Dystopie - oder etwas anderes?»
- «Was spricht dafür oder dagegen, es diesem Genre zuzuordnen?»

Diese Frage soll Gruppen, die an Her arbeiten, bewusst irritieren.

15 Min.

2

PRÄSENTATION FÜR DEN AUSTAUSCH VORBEREITEN

3er-/4er-Gruppe



Jede Gruppe bereitet für Lektion 3 eine mündliche Präsentation von höchstens 5 Minuten vor.

Sie muss Folgendes enthalten:

- Titel des Werks und eine Zusammenfassung in 3 Sätzen
- Antworten zu den 4 Analyseachsen mit mindestens 1 konkreten Beispiel pro Achse
- Antwort auf die Frage «echte Dystopie oder nicht?»
- Eine Schlüsselszene oder einen Schlüsselmoment zum Zeigen oder Beschreiben

Hinweis für die Lehrperson

Kein einheitliches Präsentationsformat vorgeben.

Einige Gruppen werden frei präsentieren, andere ein Schema verwenden oder einen Ausschnitt zeigen. Die Vielfalt der Formen bereichert den Austausch.

5 Min.

3

SCHRIFTLICHE EINZELANALYSE VERFASSEN

Einzelarbeit



Der Text wird ausserhalb des Unterrichts verfasst und muss vor Lektion 4 abgegeben werden.

Auftrag

Verfasst auf der Grundlage eures Werks und der 4 Analyseachsen einen strukturierten Text von 300 bis 500 Wörtern, der folgende Fragen beantwortet:

«Wie stellt euer Werk die Norm und diejenigen dar, die von ihr ausgeschlossen werden?»

«Was sagt diese Darstellung über unsere eigene Gesellschaft aus?»

Erwarteter Aufbau

- **Einleitung** (3–5 Sätze)
Vorstellung des Werks und seines Genres.
- **Hauptteil** (mindestens 2 Absätze)
Analyse von mindestens 2 Achsen anhand konkreter Beispiele aus dem Werk.
- **Schluss** (3–5 Sätze)
Was zeigt dieses Werk über die reale Welt?
Gibt es einen Bezug zur Schule von heute?

Beurteilungskriterien

- Präzision der Beispiele
- Schlüssigkeit der Argumentation
- Bezug zur Realität im Schluss
- Qualität des schriftlichen Ausdrucks

04 - ABLAUF PRO LEKTION (45 MIN.) - FORTSETZUNG

3 AUSTAUSCH IM GRUPPENPUZZLE

3 Min. 1 GRUPPEN NEU ZUSAMMENSETZEN

3er-/4er-Gruppe



Arbeitsblatt

25 Min. 2 RUNDE DER EXPERTINNEN UND EXPERTEN

Expertinnen und Experten präsentieren ihr Werk

3er-/4er-Gruppe



Mündlich

12 Min. 3 GRUPPENSYNTHESE

Gemeinsamkeiten und Unterschiede

3er-/4er-Gruppe



Mündlich

5 Min. 4 RÜCKKEHR INS PLENUM

Plenum



Mündlich

3 Min.

1

GRUPPEN NEU ZUSAMMENSETZEN

3er-/4er-Gruppe



Organisation

Auftrag

Die Werkgruppen werden aufgelöst. Bildet neue Gruppen mit je einer Vertretung aus jedem Werk. Jede Gruppe umfasst 4-5 verschiedene Werke.

Mitzubringendes Material

Analyseraster und Präsentationsnotizen der Gruppe. Ohne diese Unterlagen ist der Austausch nicht möglich; darauf bereits in Lektion 2 hinweisen.

25 Min.

2

RUNDE DER EXPERTINNEN UND EXPERTEN

Expertinnen und Experten präsentieren ihr Werk

3er-/4er-Gruppe



(Anhang B)

Auftrag

Jede Person stellt ihr Werk in 4-5 Minuten nach der vorbereiteten Struktur vor. Die anderen füllen die entsprechende Spalte im Vergleichsraster in Anhang B aus.

Impulsfragen für die Gruppenmoderation

- «Was unterscheidet dein Werk am stärksten vom vorherigen?»
- «Welchen Kontrollmechanismus entdeckst du erst durch ein anderes Werk?»
- «Wo ist Widerstand am wirksamsten - und warum?»

12 Min.

3

GRUPPENSYNTHESE

Gemeinsamkeiten und Unterschiede

3er-/4er-Gruppe



Jede Gruppe beantwortet vor dem Plenum gemeinsam drei Fragen:

Fragen

- «Welche Gemeinsamkeit findet sich in ALLEN analysierten Werken?»
- «Welches Werk ist am ungewöhnlichsten - also am wenigsten ›klassisch‹ dystopisch? Warum?»
- «Wenn ihr die Leitfrage der Sequenz gemeinsam in einem Satz beantworten müsstet - wie würde dieser Satz lauten?»

Besonderheit

Her ist bewusst als irritierendes Werk gewählt. Ist es in einer Gruppe vertreten, führt Frage 2 fast automatisch zu diesem Werk - genau dieser Effekt ist beabsichtigt.

5 Min.

4

RÜCKKEHR INS PLENUM

Plenum



Gemeinsame Auswertung

Auftrag

Jede Gruppe teilt ihre Antwort auf Frage 3 mit der Klasse (ein Synthesatz). Die Lehrperson hält die Formulierungen an der Tafel fest; sie fließen in die Abschlussdebatte in Lektion 4 ein.

04 - ABLAUF PRO LEKTION (45 MIN.) - FORTSETZUNG

4 ABSCHLUSSDEBATTE

5 Min.

1

FISHBOWL EINRICHTEN

Plenum



Mündlich

12 Min.

2

FRAGE 1

Das System

Plenum



Mündlich

12 Min.

3

FRAGE 2

Widerstand

Plenum



Mündlich

10 Min.

4

FRAGE 3

Bezug zur Realität

Plenum



Mündlich

6 Min.

5

ABSCHLUSS

Rückbezug auf SchoolCrafter

Einzelarbeit



Schriftlich

5 Min.

1

FISHBOWL EINRICHTEN

Plenum



Die Anleitung zur Fishbowl-Debatte befindet sich in Anhang C.

Auftrag

4 bis 6 Freiwillige bilden den inneren Kreis (die «Fishbowl»), die übrige Klasse den äusseren Kreis (die «Beobachtenden»). Ein Stuhl im inneren Kreis bleibt frei. Jede Person aus dem äusseren Kreis kann sich darauf setzen, einen Beitrag leisten und danach wieder in den äusseren Kreis zurückkehren.

Dieses Format wurde aus zwei Gründen gewählt:

1. Es verhindert, dass einige wenige Stimmen die Debatte dominieren.
2. Es schafft eine produktive Spannung zwischen Sprechen und Beobachten: Die Beobachtenden

Rolle der Lehrperson

Die Lehrperson moderiert und bezieht selbst keine Position.

12 Min.

2

FRAGE 1**Das System**

Plenum



Frage an den inneren Kreis

Frage

«Alle Werke, die wir analysiert haben, zeigen ein Kontrollsystem. Erinnern euch diese Systeme an etwas, das es heute tatsächlich gibt - in der Schule, in sozialen Netzwerken oder in der Wirtschaft?»

Die Lehrperson kann mit folgenden Fragen weiterführen:

- «Im Escape Game SchoolCrafter erscheint Norma als gegnerische KI. Wer oder was übernimmt diese Rolle in der Realität?»
- «In «Die Welle» wird das System von einem Lehrer geschaffen - nicht von einer Technologie. Ist das mehr oder weniger beunruhigend?»

12 Min.

3

FRAGE 2**Widerstand**

Plenum



Frage an den inneren Kreis

Frage

«In den meisten dieser Werke scheitert der Widerstand oder fordert einen hohen Preis. SchoolCrafter bildet die Ausnahme: Der gemeinsame Widerstand gelingt. Ist das realistisch oder eine pädagogische Utopie?»

Die Lehrperson kann mit folgenden Fragen weiterführen:

«Unter welcher Voraussetzung kann Widerstand in den Werken erfolgreich sein, in denen er gelingt?»

10 Min.

4

FRAGE 3

Bezug zur Realität

Plenum

Abschlussfrage an die ganze Klasse,
innerer und äusserer Kreis**Frage**

«Die Dystopien, die ihr analysiert habt, stammen aus unterschiedlichen Zeiten - 1932, 1949, 2008, 2013, 2021. Wovor hatte die jeweilige Epoche Angst? Und heute: Wenn ihr im Jahr 2025 eine Dystopie erschaffen würdet, welcher Kontrollmechanismus stünde im Zentrum?»

Diese Frage verknüpft die Fiktion ausdrücklich mit der Gegenwart. Daran kann sich optional eine kreative Schreibaufgabe anschliessen: den Anfang einer zeitgenössischen Dystopie verfassen. Als Incipit bezeichnet man die ersten Wörter, Sätze oder das erste Kapitel eines literarischen Werks (Roman, Gedicht usw.).

6 Min.

5

ABSCHLUSS

Rückbezug auf SchoolCrafter

Einzelarbeit



Abschliessende Einzelreflexion (Post-it oder Arbeitsblatt)

Frage

«In SchoolCrafter waren eure Unterschiede der Schlüssel zum Erfolg. In den Dystopien, die ihr analysiert habt, gelten Unterschiede als Bedrohung. Welche dieser beiden Sichtweisen ist eurer Meinung nach näher an der Realität - und welche ist wünschenswerter?»

Antworten

Die individuellen Antworten werden aufgehängt oder freiwillig geteilt. Die Sequenz endet damit mit einer persönlichen Positionierung und nicht mit einer vorgegebenen Schlussfolgerung.

ANHANG A - ANALYSERASTER: DIE 4 AXSEN

Name	
Analysiertes Werk:	
Medientyp: ☐ Film ☐ Serie ☐ Videospiel ☐ Buch ☐ Comic / Manga ☐ Andere Fülle dieses Blatt vor Lektion 2 aus. Notiere zu jeder Achse mindestens 2 konkrete Beispiele aus deinem Werk.	
ACHSE 1 - DAS SYSTEM: WER KONTROLLIERT, WER GEHORCHT? Wer besitzt die Macht? Durch welchen Mechanismus wird Konformität hergestellt? Gibt es eine KI oder eine Maschine, die Entscheidungen trifft? Beispiele: _____ _____ Meine Antwort: _____	
ACHSE 2 - DIE NORM: WER GILT ALS «KONFORM», WER WIRD AUSGESCHLOSSEN? Nach welchen Kriterien ordnet das System die Menschen ein? Was geschieht mit denen, die nicht in das vorgegebene Schema passen? Beispiele: _____ _____ Meine Antwort: _____	
ACHSE 3 - TECHNOLOGIE: VERBÜNDETE ODER INSTRUMENT DER UNTERDRÜCKUNG? Wie wird Technologie dargestellt? Wer kontrolliert sie? Erscheint sie neutral, wohlwollend oder gefährlich? Beispiele: _____ _____ Meine Antwort: _____	
ACHSE 4 - WIDERSTAND: KANN MAN DEM SYSTEM ENTGEHEN? Gibt es Figuren, die Widerstand leisten? Wie - allein oder gemeinsam? Sind sie erfolgreich? Was sagt die Erzählung über unsere Fähigkeit aus, Systeme zu verändern? Beispiele: _____ _____ Meine Antwort: _____ Zusatzfrage: Ist euer Werk eine echte Dystopie - oder etwas anderes? Begründet eure Antwort. _____ _____	

ANHANG B - GEMEINSAME VERGLEICHSTABELLE (GRUPPENPUZZLE)

Analyseachsen	Werk 1	Werk 2	Werk 3	Werk 4	Werk 5
Titel					
Medium					
Kontrollsystem					
Normmechanismus					
Rolle der Technologie					
Widerstand möglich?					
Echte Dystopie?					

ANHANG C - ABLAUF DER FISHBOWL-DEBATTE

Die Fishbowl-Methode ist ein Debattenformat mit zwei Kreisen.

Innerer Kreis (4-6 Schülerinnen und Schüler)	Äusserer Kreis (restliche Klasse)
- Ihr diskutiert aktiv. 1 Stuhl bleibt immer frei. - Ihr dürft euren Platz verlassen. - Sprecht miteinander, nicht zur Lehrperson.	- Ihr beobachtet und macht euch Notizen. - Ihr dürft den freien Stuhl im inneren Kreis besetzen. - Nach 1-2 Min. kehrt ihr in den äusseren Kreis zurück. - Aus dem äusseren Kreis wird nicht gesprochen.
Die 3 Fragen der Debatte «Erinnern die Kontrollsysteme dieser Werke an etwas, das heute tatsächlich existiert?» «Ist der kollektive Widerstand in SchoolCrafter realistisch - oder eine pädagogische Utopie?» «Wenn ihr im Jahr 2025 eine Dystopie erschaffen würdet, welcher Mechanismus stünde im Zentrum?»	
Beobachtungsraster für den äusseren Kreis Das Argument, das mich am meisten überzeugt hat: _____ Ein Argument, dem ich widersprechen wollte: _____ Was ich sagen möchte, wenn ich in den inneren Kreis gehe: _____	