

## The Stanley Parable - Zwischen Selbst- und Fremdbestimmung

Sek 1 (Klasse 5-10)

Sek 2 (Klasse 11-13)

Religion (REL)

Ethik (ETH)

4 Unterrichtsstunde(n)

Zusätzliche Angaben zum Zeitaufwand:

Ergänzung: Film "The Truman Show"

Grundlegende Idee der Unterrichtseinheit

Mit dem Spiel *The Stanley Parable* können Themen wie Selbst- und Fremdbestimmung, blinder Gehorsam, Freiheit, Identität und Sozialisation behandelt werden. Die Schüler\*innen tauchen in das Leben von Stanley ein und werden aktiv in Handlungsentscheidungen eingebunden. Diese Entscheidungen haben Einfluss auf den Verlauf der Geschichte. Ein männlicher Erzähler leitet Stanley im Spiel an, was er zu tun hat. Allerdings kann sich der\*die Spieler\*in auch gegen die Anweisungen des Erzählers entscheiden. Im Anschluss bietet sich ein Transfer auf den Alltag der Schüler\*innen an. Das Spiel lädt zum Diskutieren und Philosophieren über gesellschaftliche Themen ein.

Anspruch für Lehrkraft in Hinblick auf Technik und Spielerfahrung

★★★★★ Keine Vorerfahrung mit digitalen Spielen und kaum technische Kenntnisse nötig

★★★★★ Grundlegende Computerkenntnisse, aber keine Vorerfahrung mit digitalen Spielen nötig

★★★★★ Vorerfahrung mit Games empfehlenswert

★★★★★ Konzepte für Gamer

geeignet für

Ergänzung

Themeneinstieg

Übung

Bildungsplanbezug

Inhaltsbezogene Kompetenzen

Selbst- und Fremdbestimmung

Identität

Freiheit

Sozialisation

Prozessbezogene Kompetenzen

wahrnehmen und sich hineinversetzen

analysieren und interpretieren

beschreiben und hinterfragen

argumentieren und reflektieren

Leitperspektiven

Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE)

Medienbildung (MB)

Vorbereitung

Vorbereitungszeit: 1 h

In der Schule muss eine Softwareinstallation vorgenommen werden.

Die LehrerInnen müssen zur Vorbereitung das Spiel gespielt haben.

Voraussetzungen

#### Räumliche Ansprüche

Ein Computerraum ist von Vorteil, sodass jede\*r Schüler\*in Einzelarbeit das Spiel durchspielen kann. Hinweis: Schüler\*innen der Sek I und Sek II können ggf. das Spiel auf ihren Laptops installieren. BYOD ("Bring Your Own Device") kann eine Option für höhere Klassenstufen sein.

#### Personelle Unterstützung

i.d.R. nicht nötig

### Unterrichtsabschnitt

45 min

#### Erarbeitung

##### Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler\*innen dürfen zu Beginn der Unterrichtseinheit das Spiel an einem Computer spielen. Sie bekommen mehrere Fragen an die Hand, die sie während des Spielens beantworten sollen:

- Um was geht es in dem Spiel?
- Was ist das Besondere am Leben von Stanley?
- Was ist das Besondere an dem Spiel?

### Unterrichtsform

#### Einzelarbeit

##### Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Computerraum/1 Gerät pro Schüler\*in

25 min

#### Besprechung

##### Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Anschließend werden die Antworten im Plenum besprochen. Daran anknüpfend sollen die Schüler\*innen ihrem\*r Sitzpartner\*in den Verlauf ihrer Geschichte erzählen. Das Spiel bietet 18 verschiedene Enden.

- Wie ist das Spiel bei euch ausgegangen?
- Seid ihr immer den Anweisungen des Erzählers gefolgt?
- Warum habt ihr den Anweisungen (nicht) gefolgt?

### Unterrichtsform

#### Partnerarbeit

20 min

#### Diskussion

##### Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Ergebnisse der Besprechung werden im Plenum zusammengetragen. Nun kann Folgendes mit der gesamten Klasse besprochen werden: Was hat das Leben in einer Routine für Vor- und Nachteile? Wenn man so angeleitet wird, ist man dann überhaupt selbstständig?

### Unterrichtsform

#### Plenum

15 min

Transfer

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Jetzt sollen die Schüler\*innen mit ihren Sitzpartner\*innen besprechen:

- Gibt es in eurem Leben eine Art „Erzähler“, auf den ihr hört oder denkt ihr, ihr seid komplett selbstbestimmt?

Welche Situationen aus eurem Alltag fallen euch hierzu ein? Beschreibt eine solche Situation.

Unterrichtsform

Partnerarbeit

30 min

Sicherung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Lehrkraft teilt die Klasse in Gruppen ein. Dabei lautet die Aufgabe jetzt:

Sucht euch eine Alltagssituation aus. Spielt diese Situation der Klasse vor. Einer von euch darf den Erzähler spielen, wobei die Klasse bestimmen darf, wie das Schauspiel weitergeht. So erfahren die Schüler\*innen aktiv, wie es ist, fremdbestimmt zu werden und integrieren und analysieren ihre eigenen Alltagserfahrungen in Bezug auf die Unterrichtseinheit.

Unterrichtsform

Gruppenarbeit

20 min

Reflexion

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Als Abschluss sollten die Schüler\*innen ihre Eindrücke und Erkenntnisse reflektieren:

- Wie habt ihr euch während des Schauspiels gefühlt, als die anderen bestimmen durften, was ihr tut?
- In welchen Alltagssituationen seid ihr selbst- und in welchen fremdbestimmt?
- Was bestimmt euer Handeln?

Zu den Fragen könnte ein gemeinsamer Tafelaufschrieb erstellt werden.

Unterrichtsform

Plenum

Ergänzung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Thematik „Fremd- und Selbstbestimmung“ und „Was ist real?“ wird auch in dem Film *The Truman Show* behandelt. Der Film könnte als Ergänzung und Abschluss der Unterrichtseinheit gezeigt werden.