A normal lost phone

Sek 1 (Klasse 5-10)
Sek 2 (Klasse 11-13)
Gemeinschaftskunde (GK)
Ethik (ETH)
5 Unterrichtstunde(n)
Zusätzliche Angaben zum Zeitaufwand:
Je nachdem, wie intensiv sich mit den Inhalten auseinandergesetzt wird, kann mehr bzw. weniger Zeit in Anspruch genommen werden.
Grundlegende Idee der Unterrichtseinheit

In dem Spiel *A normal lost phone* werden Fragen nach LSBT*QI* (Lesbisch, Schwule, Bisexuelle, Trans*, Queer, Inter*) aufgeworfen und die Probleme aus der Alltagswelt eines betroffenen Jugendlichen geschildert. Man erfährt immer mehr über Sam, seine Beziehung zur Familie, zu Freunden und seine Wünsche und Ängste. Die Schüler*innen sollen zur Selbstbestimmung und Akzeptanz sexueller Vielfalt angeregt werden. Die Thematik der Homo- und Transsexualität wird im Unterricht selten angesprochen, obwohl Schüler*innen nachweislich solidarischer sind, je mehr sie über diese Thematik Bescheid wissen. Daher bietet das Spiel *A normal lost phone* eine gute Chance, über die eigenen Vorurteile zu dieser Thematik nachzudenken und sich mit Trans- und Homophobie auseinander zu setzen.

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
Schülerhausarbeit
Themeneinstieg
Übung
Vertiefung

Bildungsplanbezug

Inhaltsbezogene Kompetenzen
Familie und Gesellschaft
ich und mein Leben
ETH - Medien und Wirklichkeiten
Liebe und Sexualität
Prozessbezogene Kompetenzen
Analysekompetenz
Urteilskompetenz
Informationskompetenz
Medienkompetenz
Leitperspektiven
Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt (BTV)
Medienbildung (MB)

Vorbereitung

Vorbereitungszeit: 1 h

Die LehrerInnen müssen zur Vorbereitung das Spiel gespielt haben.

Vorraussetzungen

Räumliche Ansprüche

Für Jede*n Spieler*in sollte ein Gerät zur Verfügung stehen, um das Spiel zu spielen. Es kann auch in Partnerarbeit gespielt werden. Hinweis: Schüler*innen der Sek I und Sek II können ggf. das Spiel auf ihren eigenen Laptops oder Smartphones spielen. BYOD ("Bring Your Own Device") kann eine Option für höhere Klassenstufen sein.

Personelle Unterstützung

i.d.R. nicht nötig

Unterrichtsabschnitt
90 min
Erarbeitung
Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Ohne eine Einleitung in die Thematik werden die Schüler*innen in Kleingruppen eingeteilt, um das Spiel gemeinsam durchzuspielen und währenddessen ihre Erfahrungen und Eindrücke schriftlich festhalten. Möglicher Arbeitsauftrag:

-Schreibt euch auf, was ihr über Sam erfahrt oder zu wissen vermutet (Vorurteile über Aussehen, Ängste, Charakteristika der Person können hierbei angesprochen und revidiert werden).

-Wer unterstützt ihn und wie sieht diese Unterstützung aus?

-Wieso ist Sams Cousin verschwunden?

-Wo ist Sam am Ende des Spiels (vermutlich)?

Unterrichtsform

Partnerarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

digitale Endgeräte zum Spielen von *A normal lost phone*

20 min
Reflexion
Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Nach dem Spiel werden die Erfahrungen und Eindrücke gesammelt, die die Schüler*innen während des Spiels gemacht haben. Die Geschichte von Sam wird reflektiert. Die Schüler*innen äußern, was sie an dem Leben von Sam überrascht hat.

Unterrichtsform

Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Mitschriebe der Schüler*innen

45 min
Erarbeitung
Inhalt des Unterrichtsabschnittes

In den Kleingruppen sollen nun die verschiedenen Figuren im Umfeld von Sam charakterisiert und ihr Verhalten diskutiert werden. Jede Gruppe kann ihr eigenes Urteil über das Verhalten der Personen fällen, beispielsweise über das von Sam gegenüber Melissa, seiner Familie gegenüber dem Cousin oder aber über den Übergriff Sebastians gegenüber Helena.

Unterrichtsform

Gruppenarbeit

30 min
Sicherung
Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Ergebnisse und Beurteilungen der einzelnen Gruppen werden diskutiert. Hierfür eignet sich die Methode des Kugellagers. Es werden zwei Kreise gebildet, sodass jede*r Schüler*in einem*r anderen Schüler*in gegenübersitzt. Diese Paarungen haben über einen bestimmten Zeitrahmen die Gelegenheit, miteinander ins Gespräch zu kommen und zu diskutieren. An der Tafel kann ein gemeinsames Fazit als Schaubild festgehalten werden, indem die Schüler*innen die einzelnen Spielfiguren mit verschiedenen Farben markieren. So wird die Haltung der Klasse gegenüber den Verhaltensweisen des Umfelds von Sam veranschaulicht.

Unterrichtsform

Kugellager, Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Tafel, unterschiedlich farbige Kreide

20 min
Reflexion
Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen reflektieren, was in dem Spiel gut dargestellt worden ist und was sie für ein Fazit aus dem Spiel für sich ziehen können. Welche Verhaltensweisen wurden von der gesamten Klasse als positiv und welche als negativ gewertet? Jede*r Schüler*in wird dazu angeregt, sein*ihr eigenes Verhalten und seine*ihre eigenen Vorurteile zu reflektieren.

Unterrichtsform

Plenum

10 min
Abschluss
Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Lehrkraft kann beim Abschluss an die Unterrichtseinheit einige Unterstützungsangebote vor Ort vorstellen. Diese können von den Jugendlichen genutzt werden, falls sie Hilfe und Unterstützung im Bereich sexueller Orientierung brauchen oder von Vorurteilen oder Angriffen gegenüber der eigenen Person betroffen sind.

Unterrichtsform

Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

https://www.youth-life-line.de/

https://www.irrsinnig-menschlich.de/hilfe/suizid/

https://www.profamilia.de/jugendliche.html