GAMES
im Unterricht

The Political Machine 2020

The Political Machine 2020 ist ein englischsprachiges Simulationsspiel, in dem der*die Spieler*in eine Kampagne zur Präsidentschaftswahl in den Vereinigten Staaten führt. Am Anfang werden auf Grundlage von Werten wie Kondition, Intelligenz und Charisma Kandidat*in und Gegenkandidat*in gewählt. Zur Auswahl stehen sowohl vergangene US-Präsidenten und Politiker*innen mehrerer Parteien als auch selbst erstellte Kandidat*innen. Im Anschluss beginnt dann der Wahlkampf.

Sek 1 (Klasse 5-10), Sek 2 (Klasse 11-13)

Gemeinschaftskunde (GK), Englisch

4 Unterrichtstunde(n)
Je nachdem wie intensiv sich mit den Inhalten auseinandergesetzt wird, kann mehr bzw. weniger Zeit in Anspruch genommen werden.

Grundlegende Idee der Unterrichtseinheit

Die Schüler*innen können mithilfe des Spiels *The Politican Machine 2020* das Wahlsystem und die Prozesse hinter einer Wahl der Vereinigten Staaten Amerikas kennenlernen. Zu Beginn der Unterrichtseinheit sollte dieses System besprochen werden. Während des Spiels wählen die Schüler*innen zwischen einem*r republikanischen und einem*r demokratischen Kandidat*in und dem Schwierigkeitsgrad des Spiels. Während der Spielzeit müssen das politische Programm, eine Überzeugungsstrategie, Reisepläne in einzelne Staaten, Reden an die Bürger*innen und vieles mehr festgelegt, organisiert und durchgeführt werden. Je mehr Wähler*innen überzeugt worden sind, desto besser sind die Chancen auf einen Wahlsieg. Die Schüler*innen erfahren das Wahlsystem der USA an ihren eigenen Erfahrungen im Spiel, können reflektieren, welche Prozesse hinter dieser Wahl stecken, und leisten den Transfer zur aktuellen Wahl 2020. Ein abschließender Vergleich zum Wahlsystem in Deutschland, sowie eine Bewertung dieser Systeme ist am Ende der Unterrichtseinheit möglich.

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

Bildungsplanbezug

Inhaltsbezogene Kompetenzen

- FS - Soziokulturelles Orientierungswissen/ Themen
- Wahlsystem USA
- aktuelle Themen und Ereignisse
- politische Teilhabe
- politische Entscheidungsprozesse

Prozessbezogene Kompetenzen

- Urteilskompetenz
- Medienkompetenz
- Sprachbewusstsein
- Leseverstehen

Leitperspektiven

- Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE)
- Medienbildung (MB)

Vorbereitung

✔ In der Schule muss eine Softwareinstallation vorgenommen werden.
✔ Die LehrerInnen müssen zur Vorbereitung das Spiel gespielt haben.

Vorraussetzungen

Räumliche Ansprüche

Ein mit digitaler Infrastruktur (Beamer, Laptop, White Board, Apple TC/ChromeCast) ausgestattetes Klassenzimmer ist vorteilhaft. Zum Spielen sind Tablets und/oder Laptops mit WLAN notwendig. Hinweis: Schüler*innen der Sek I und Sek II können ggf. das Spiel auf ihren Tablets oder Smartphones installieren. BYOD ("Bring Your Own Device") kann eine Option für höhere Klassenstufen sein.

Personelle Unterstützung

Ja

Unterrichtsabschnitt

10 min	Einstieg

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Für den Einstieg in die Unterrichtseinheit bieten sich aktuelle Bilder und Zeitungsartikel zur Wahl in den USA 2020 an. Die Schüler*innen werden aufgefordert, ihr Vorwissen in den Unterricht einzubringen. Sie beteiligen sich am Unterrichtsgespräch mit ihren Vorkenntnissen. Diese werden an der Tafel als Mindmap stichwortartig festgehalten.

Vorschlag zu Informationsseiten:

https://www.merkur.de/politik/karte-us-wahl-2020-ergebnisse-prognosen-umfragen-biden-trump-praesident-rot-blau-zr-90064696.html

https://www.rtl.de/cms/live-karte-zur-us-praesidentschaftswahl-2020-so-haben-die-us-buerger-gewaehlt-4637484.html

https://www.n-tv.de/politik/Alle-Daten-alle-Fakten-zur-US-Wahl-article21939458.html

Unterrichtsform

Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Tafel, Bilder und Artikel zur aktuellen Wahl in den USA

Unterrichtsabschnitt

25 min	Erarbeitung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen bekommen in Einzel- oder Partnerarbeit den Auftrag, im Internet selbstständig nach dem Wahlsystem in den USA zu forschen. Ein Arbeitsblatt kann zur schriftlichen Sicherung benutzt werden.

Unterrichtsform

Einzel- oder Partnerarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Arbeitsblatt, Computer

Unterrichtsabschnitt

15 min	Reflexion

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Anschließend werden die Ergebnisse besprochen. Die Arbeitsblätter sollten ggf. korrigiert werden. Eine wiederholende Besprechung des Wahlsystems anhand von weiteren Schaubildern kann zur Sicherung ergänzt werden. Nach dieser Unterrichtsstunde sollte jedem*r Schüler*in das Wahlsystem der USA vertraut sein. Zur Sicherung oder zur Erarbeitung kann folgender Videoclip von Planet Schule verwendet werden:

https://www.planet-schule.de/sf/filme-online.php?reihe=877&film=10296

Unterrichtsform

Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Hefteinträge der Schüler*innen, Videoclip Planet Schule zum Wahlsystem in den USA

Unterrichtsabschnitt

45 min	Erarbeitung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Nun wird den Schüler*innen Zeit eingeräumt, sich spielerisch mit neugewonnenen Erkenntnissen über das Wahlsystem auseinanderzusetzen. Sie bekommen in Partnerarbeit die Aufgabe, das Spiel *The Politican Machine 2020* zu spielen. Die Hälfte der Klasse hat die Aufgabe, eine*n republikanische*n Kandidat*in zum Sieg zu führen. Die andere Hälfte soll eine*n demokratische*n Kandidat*in zur Präsidentschaft verhelfen. Mit ihrem*r Partner*in werden Investitionen in die Wahl, das eigene politische Programm, die Reden vor den Bürger*innen und Reisen in die einzelnen Staaten der USA festgelegt. Stichwortartig sollen diese Entscheidungen und ihre Resultate festgehalten werden.

Unterrichtsform

Partnerarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Schulhefte, Tablets

Unterrichtsabschnitt

30 min	Reflexion

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Nach Beendigung des Spielens sollen die Schüler*innen sich über ihre Strategien und ihre Erfolge austauschen. Wer hat es geschafft, die Wahl zu gewinnen? Welche Strategien waren erfolgreich? Welche Erkenntnisse haben die Schüler*innen über das Wahlsystem der USA gewonnen? Was ist bei einer solchen

Wahl entscheidend? Diese Besprechung sollte erst in Gruppen und anschließend im Plenum stattfinden.

Unterrichtsform

Gruppenarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Einträge der Schüler*innen

Unterrichtsabschnitt

30 min	Abschluss

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Als Abschluss bietet sich ein Vergleich des Wahlsystems in den USA und des Wahlsystems in Deutschland an. Hierbei ist eine individuelle Bewertung dieser Systeme möglich. Die Schüler*innen beziehen Stellung zu diesen Systemen. Durch anregende Impulse könnte hierbei eine Diskussionsrunde stattfinden. Diese Unterrichtseinheit fördert demnach sowohl Lesen als auch Sprechen in der englischen Sprache.

Unterrichtsform

Plenum

LaurenSchulz, CC-BY-SA 4.0