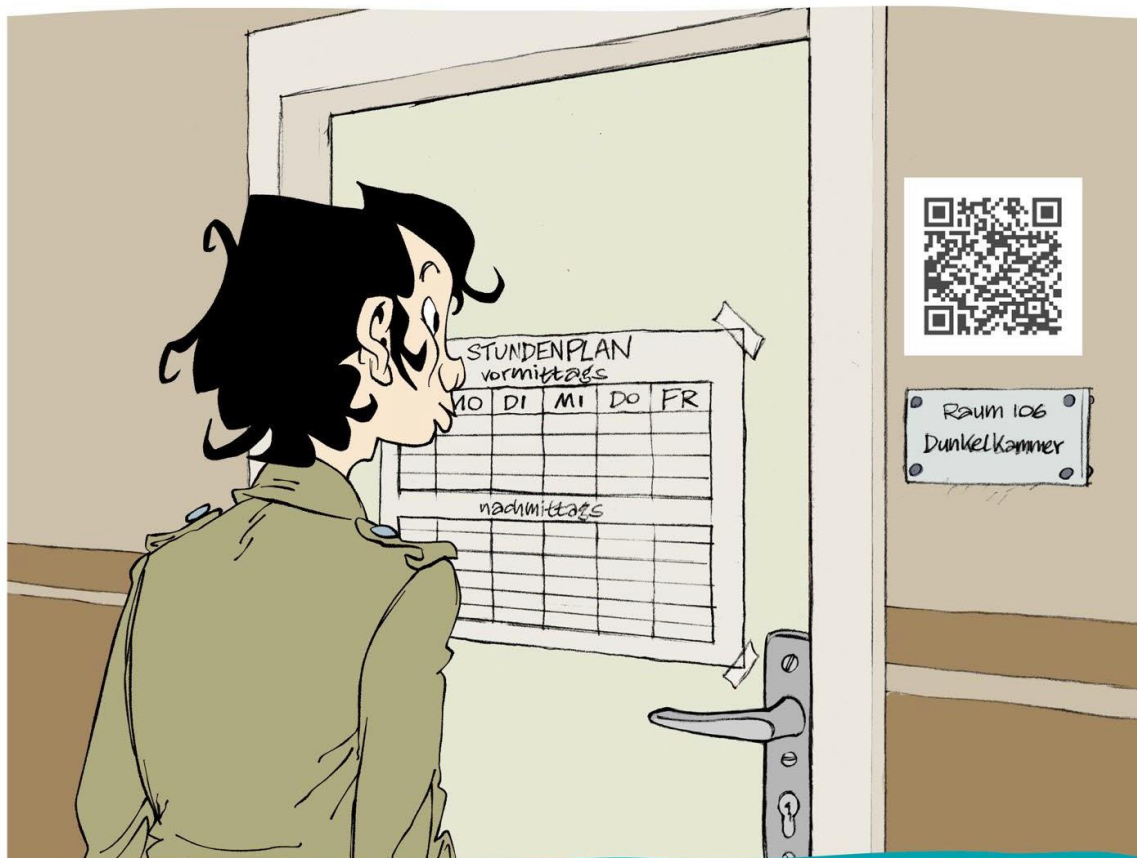


Natur? POLITISCH.

Ein Serious Game zu Umweltaktivismus in der DDR



**Pädagogisch-didaktisches Begleitmaterial
zu dem Serious Game „Natur? Politisch.“**

**Geeignet für Schüler*innen und Lernende ab Jahrgangsstufe 8 in der
schulischen und außerschulischen Bildung**

Natur?POLITISCH.

Ein Serious Game zu Umweltaktivismus in der DDR



EAB
Europäische Akademie Berlin

TINY CROCODILE STUDIOS
Establiert 2016

BUNDESSTIFTUNG
AUFARBEITUNG 

JUGEND
ERINNERT

 Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien

Natur? Politisch. wird gefördert durch die Bundesstiftung Aufarbeitung im Rahmen des Bundesprogramms „Jugend erinnert“, Förderlinie SED-Unrecht.

Web-basierte Form
Link zum Serious Game:

<https://tiny-crocodile-studios.itch.io/natur-politisch-unity>

Das Passwort: **naturpolitisch**

oder scanne
den QR-Code



INHALTSVERZEICHNIS

1. Lernziele
2. Einführungstext in Serious Games im Unterricht
3. Aufgaben
 - 3.1. Thema 1: Einführung in das Staatssystem der DDR
 - 3.1.1. Die DDR und das Vertragsabkommen
 - 3.2. Thema 2: Politisches Umweltengagement und Protestaktionen in der DDR
 - 3.2.1. Die Eingabe als Instrument des Protests
 - 3.2.2. Kritik in der DDR
 - 3.3. Thema 3: Serious Games im Unterricht und „Natur? Politisch.“ Kennenlernen
 - 3.3.1. Ein Kennenlernen | Die Charaktere des Serious Games „Natur? Politisch,“
 - 3.3.2. DDR-Gegenstandsanalyse
 - 3.3.3. Standbild | Alternative Storylines
 - 3.3.4. Zivilgesellschaft in der DDR
 - 3.3.5. Die Umweltbibliothek und die Umweltblätter in der DDR
 - 3.3.6. „Die Altlasten von damals“ | Der Silbersee und oppositionelle Forderungen
 - 3.3.7. Zwischenmenschliches | Dialog zwischen Peggy und Sabine
 - 3.3.8. Jugend in der Diktatur- Ernst oder Abenteuer?
4. Weiterführendes Material für inhaltliche Recherchen
5. Impressum und Credits



1. Lernziele

Das begleitende didaktische Material zu dem Serious Game "Natur? Politisch." orientiert sich in Bezug auf die konkreten Lernkompetenzen an den Rahmenlehrplänen aus den Bundesländern Berlin und Brandenburg. Die Aufgabensammlung ist für Schüler*innen und Lernende ab 14 Jahren an weiterführenden Schulen oder in der außerschulischen Bildung geeignet. Das vorliegende didaktische Lehr- und Lernmaterial kann in den Fächern Geschichte, Politik und Gesellschaftslehre, Ethik und Philosophie sowie Deutsch angewendet werden.

Kompetenzentwicklung

Die nachfolgenden inhaltlichen Schwerpunkte und Themen mit curricularem Fokus werden in den Unterrichtssequenzen der didaktischen Begleitmaterialien behandelt. Zudem wird dargelegt, welche Kompetenzen und Fertigkeiten die Lernenden durch die erfolgreiche Aufgabenbearbeitung erwerben.

Politik und Geschichte

Demokratie und Diktatur | Orientierung in der Zeit

- ⊙ Die Lernenden erwerben Kenntnisse über historische Ereignisse, Prozesse sowie Strukturen und erlangen mittels der Einbindung historischer Fakten und durch in Bezug setzen zum aktuellen politischen Staatssystem ein grundlegendes Verständnis des politischen Systems der DDR.
- ⊙ Die Lernenden können die unterschiedlichen Struktur- und Funktionsweisen der SED-Institutionen aufzeigen und erklären. Sie erörtern wichtige Prinzipien und Funktionsbedingungen des politischen Systems von damals und heute.
- ⊙ Die Lernenden erkennen die Parallelen und Unterschiede zwischen totalitären Systemen und demokratisch-freiheitlichen Rechtsstaaten und entwickeln aufgrund dessen ein Verständnis für Demokratie und das System von Freiheit.
- ⊙ Die Lernenden können die Rolle von unabhängigen Institutionen wie der Justiz zum Schutz der individuellen Freiheiten und Rechte der Bürger*innen wertschätzen und zu anderen Rechtsprechungen abgrenzen.
- ⊙ Die Lernenden verstehen und schätzen Menschen- und Bürgerrechte, Prinzipien von Freiheit und Gleichheit und unterschiedliche Formen von Partizipation.

Politik, Geschichte, Ethik und Philosophie

Individuum und Gemeinschaft, Gesellschaft und Kollektiv

- ⊙ Die Lernenden verstehen und erklären das Handeln von Menschen in der Vergangenheit und entwickeln durch die Methode des historischen Erzählens ein Identitätsbewusstsein und Wandelbewusstsein. Das bedeutet, dass die Lernenden anerkennen, dass sich Umstände und Bedingungen des Lebens bzw. Zusammenlebens der Menschen in kürzeren oder längeren Zeitabschnitten (Perioden, Epochen) ändern und anpassen.
- ⊙ Die Lernenden verstehen die Prinzipien von Solidarität und Kollektivität und können strukturell einordnen, wie sich staatliche Ideologien auf den/die Einzelne*n auswirken.
- ⊙ Die Lernenden können die staatlichen Leitlinien der DDR in Bezug auf das Ideal von Arbeit oder Bildung herausarbeiten und deren Auswirkungen auf die persönlichen Verhaltensweisen einzelner Bürger*innen identifizieren.
- ⊙ Die Lernenden lernen Zeitzeug*innen kennen und analysieren das Handeln historischer Akteur*innen im Kontext ihrer zeitgenössischen Wertvorstellungen und gewichten es ansatzweise.
- ⊙ Die Lernenden entwickeln Kompetenzen im Bereich der Teamarbeit und haben die Möglichkeit, durch Einzel- oder Gruppenarbeit, die Vor- und Nachteile vom "Kollektiv" festzustellen.
- ⊙ Die Lernenden diskutieren aktuelle Fragen im Bereich der Ethik. Diese bieten Freiräume, gemeinsam über Werte, die unsere Gesellschaft zusammenhält, nachzudenken.

Politik und Geschichte:

Gesellschafts- und Sozialstruktur | Aktivismus und Opposition in einem totalitären Regime

- ⊙ Die Lernenden werden befähigt, den bewusstseinsbildenden wie handlungsleitenden Bedeutungszusammenhang zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft herzustellen und die Vergangenheit als Orientierung in die Gegenwart anzunehmen.
- ⊙ Die Lernenden verstehen die Rolle und Funktionsweise von Opposition und Dissidenz in autoritären Regimen und können diese im Vergleich zur heutigen Bundesrepublik Deutschland strukturiert einordnen und abgrenzen.
- ⊙ Die Lernenden können zwischen diversen Formen der politischen Beteiligung unterscheiden und werden selbst durch Eigeninitiative und anregende methodische Arbeit zu jungen Aktivist*innen im Kleinen. Sie stellen Prägungen und Spuren aus der Geschichte in ihrer heutigen Lebenswelt fest.
- ⊙ Die Lernenden lernen ihre eigenen Meinungen, Überzeugungen und Interessen in der Öffentlichkeit angemessen, z.B. durch Flugblätter, auf Plakaten oder in Call-to-Actions zu vertreten und darzustellen.

Fachübergreifende Kompetenzentwicklung

Nachhaltige Entwicklung, Lernen in Globalen Zusammenhängen und Umweltaktivismus in der DDR

- ⊙ Neben dem Erwerb des notwendigen Wissens sollen die Lernenden in die Lage versetzt werden, die Auswirkungen des eigenen und des gesellschaftlichen Handelns auf die natürlichen lokalen und globalen Lebensgrundlagen zu erkennen, für ihren Schutz einzutreten und sie für die folgenden Generationen zu erhalten.
- ⊙ Die Lernenden erwerben Kompetenzen, die es ihnen auf der Grundlage eines ethischen Wertesystems ermöglichen, nicht nachhaltige und nachhaltige Entwicklungstendenzen in einer zunehmend globalisierten Welt von heute zu erkennen, zu analysieren, zu bewerten und dies in einen Vergleich zu DDR-Zeiten zu setzen.
- ⊙ Die Lernenden verstehen die umweltpolitischen Richtlinien und Ziele der DDR. Sie können die Risiken von Umweltaktivist*innen damals weitgehend einordnen und in Bezug zu aktuellen Klimaprotestbewegungen setzen.
- ⊙ Die Lernenden entwickeln mittels der vorgegebenen Rollen innerhalb des Serious Games Empathie für Bürger*innen im DDR-Regime und können ihr Einfühlungsvermögen auf ihre reale Lern- und Lebenswelt adaptieren.
- ⊙ Die Lernenden sind in der Lage, die Herausforderungen, denen Umweltaktivist*innen auch heute gegenüberstehen, nachzuvollziehen und können konkrete Handlungsoptionen aufzeigen, sowie strategische Ziele für einen stärkeren Umweltschutz entwickeln.

Fachübergreifende Kompetenzentwicklung

Medienkompetenz und Medien in Politik und Gesellschaft

- ⊙ Die Lernenden sind in der Lage, die Rolle der Staats- und Oppositionsmedien in der DDR im Vergleich zur Gegenwart kriteriengeleitet zu beurteilen.
- ⊙ Die Lernenden können die Bedeutung und Gewichtung von unabhängigen Medien innerhalb einer freien, demokratischen Gesellschaft darlegen.
- ⊙ Die Lernenden erlangen ein tiefes Verständnis für die Risiken, die in Anbetracht der fortschreitenden Digitalisierung von Seiten heutiger totalitärer Regime entstehen.
- ⊙ Die Lernenden erstellen unter Beachtung der Kriterien selbständig und kreativ (digitale) Plakate und Infosheets. Sie halten ihre Arbeitsergebnisse in verschiedenen Präsentations- und Visualisierungstechniken, z.B. PPT, Plakat, Info-Sheet oder Mind-Map fest und sind in der Lage, diese ergebnisorientiert zu beurteilen.
- ⊙ Die Lernenden sind in der Lage, mittels Anwendung medialer und digitaler Tools, eine systematische Analyse historischer Materialien und Dokumente anzufertigen. Sie produzieren eigene Medieninhalte und sind fähig, einen Faktencheck durchzuführen. Sie eignen sich methodische Fertigkeiten insbesondere im Umgang mit Quellen und Darstellungen an.



2. Einführung: Serious Games im Unterricht anwenden | “Natur? Politisch.”

Das in diesen Lehreinheiten angewandte Digital Game-Based Learning ist eine Lehrmethode, die konkrete Lerninhalte immersiv durch die Methode von Serious Games vermittelt und einen komplexen Wissenserwerb bei den Lernenden garantiert. Serious Games sind Videospiele, die ein immersives Lernen ermöglichen. Sie verfolgen das primäre Ziel, Wissen zu vermitteln und neben dem Faktor von Unterhaltung und Spannung auch die Möglichkeit zu bieten, sich mit Charakteren des Serious Games zu identifizieren und diverse Verhaltensoptionen in unterschiedlichen Situationen aufzuzeigen. Um ein Serious Game in seiner Vielfalt und Tiefe im Unterricht einzusetzen, ist ein begleitendes pädagogisches Konzept und didaktisches Lehr- und Lernmaterial notwendig. Serious Games existieren bereits in einiger Fülle auf dem Bildungsmarkt. Dazugehöriges Begleitmaterial, das Lehrkräfte und Lehrende im Einsatz von Serious Games unterstützt, ist jedoch kaum konzipiert und verbreitet. Dabei ist es unumgänglich, den Lerninhalt eines Serious Games auch didaktisch aufzubereiten und an die Lernenden heranzutragen.

Ein zentrales Charakteristikum von Serious Games im Unterricht ist, die lebensweltliche Mediumgebung der Schüler*innen aufzugreifen und mit ihr respektvoll umzugehen. Jugendliche und junge Erwachsene spielen zunehmend digitale Spiele, dabei birgt dieser Trend auch Risiken. Die Mediennutzung vieler Jugendlicher ist oftmals sehr hoch, wobei diese selten gezielt oder kompetent begleitet wird, wodurch der Einsatz von Medienkompetenzvermittlung in der letzten Zeit an Bedeutung gewonnen hat. Es wird immer wichtiger Medienkompetenz auch im schulischen Unterricht gezielt zu stärken und zu vertiefen. Ungeprüfte oder unangemessene Inhalte sind eine Realität, der sich junge Menschen heute in der virtuellen Welt oft gegenübersehen. Der Ansatz von Digital Game-Based Learning akzeptiert den Umstand, dass Gaming zur Lebensrealität vieler junger Erwachsener, Kinder und Jugendliche gehört und nimmt das Potenzial von Videospiele hinsichtlich ihrer kulturellen und gesellschaftlichen Relevanz auf. Der Simulationsansatz von Serious Games ermöglicht es, sich mit den Charakteren des Spiels emotional zu vernetzen und gleichzeitig zu erkennen, dass es sich um Fiktion handelt, die sich an realen Situationen orientiert.

Der Einsatz von Serious Games ermöglicht einen spielerischen Unterrichtsfokus, der sich allerdings intuitiv und unbewusst an intensivem Lernen ausrichtet. Zugleich ist wichtig, dass Serious Games begleitend zu einem Unterrichtsthema gespielt und eingesetzt werden. Sie dienen als Anregung, sich eingehender mit der Thematik zu beschäftigen und den Lerninhalt innovativ aufzunehmen. Die Spieler*innen fühlen sich in ihren Interessen ernst genommen und schlüpfen während des Spielprozesses in eine beobachtende Expert*innenrolle. Darüber hinaus fördert die Methode des Serious Games einen niedrigschwelligen Ansatz, sich mit komplexen Themen zu beschäftigen und erleichtert damit die inhaltliche und strukturierte thematische Auseinandersetzung.

Der Einsatz von Serious Games im Unterricht regt viele unterschiedliche Lernbereiche an, die den pädagogischen Mehrwert von Videospiele im Unterricht weiter unterstreichen:

- ◎ **Praktisches und immersives Lernen:** die eigene Teilnahme an einem fortlaufenden Spielzyklus ermöglicht einen starken Reflexionsprozess des eigenen Verhaltens
- ◎ **Konstruktives und selbstgesteuertes Lernen:** durch das Austesten verschiedener Handlungsmöglichkeiten und das Sammeln individueller Erfahrungen gestalten die Lernenden das Lernumfeld selbst, durch individuelle Vorgehensweisen und Eigenorganisation
- ◎ **Soziales Lernen:** durch Kooperation, Wettbewerb und Erfahrungsaustausch mit anderen Mitspieler*innen und die gemeinsame Auswertung im analogen Lernraum
- ◎ **Situiertes und identifikatorisches Lernen:** durch Versetzung in unterschiedliche Rollen und Settings mit verschiedenen Anforderungen und Aufgaben
- ◎ **Emotionales und moralisches Lernen:** durch tiefgreifende Beteiligung am Handlungsgeschehen



Für die Nutzung und die Anwendung des Serious Games "Natur? Politisch." benötigt die ausführende Klassen- und Lerngemeinschaft einen stabilen Internetzugang. Das Serious Game kann durch die Web-Version an schuleigenen Computern über den Browser geöffnet und gespielt werden. Zudem gibt es eine App-Version, die von den Lernenden auf dem Handy / Smartphone geöffnet und mobil gespielt werden kann.

Das vorliegende pädagogische Begleitmaterial bietet Ihnen als Lehrkraft und Lehrperson ein Rahmenkonzept, das Ihnen den Einsatz des Serious Games durch diverse Unterrichtssequenzen erleichtert. Wir bieten Ihnen ein Handbuch inklusive einer Vielzahl von Unterrichtssequenzen, die Sie einzeln oder in Reihenfolge mit Ihren Schüler*innen im Unterricht anwenden können. Das vorliegende Material inkludiert zwar weiterführende Links und digitale Tools, die Sie nutzen können. Jedoch sind keine gesonderten Arbeitsblätter allein für die Lernenden vorgesehen und konzipiert worden. Wir empfehlen daher, die von Ihnen gewählten Unterrichtssequenzen – die sich explizit an die Schüler*innen richten – mit Hilfe der Trennlinien von dem sonstigen Arbeitsrahmen zu trennen und den Lernenden einzeln auszuhändigen.

Das Serious Game kann szenenweise im Unterricht angewendet werden. Viele Aufgaben richten sich konkret an bestimmten Szenen des Serious Games aus. Das Serious Game ist mit einer Passwortfunktion ausgestattet, um das Spiel von Szene zu Szene durchzuspielen und je nach Unterrichtssequenz nur eine konkrete Szene detailliert in den Blick zu nehmen. Die Passwörter zu den einzelnen Szenen sind bei jeder Unterrichtssequenz angegeben.

3. Einführung: Serious Games im Unterricht anwenden | "Natur? Politisch."

Hinweis für Lehrkräfte zum Einsatz des Serious Games im Unterricht

Das Mittel des Serious Games ist angemessen, um die Lernenden durch alternative Lernmethoden an bestimmte, komplexe Themen heranzuführen. In diesem Lehr- und Lernabschnitt sind Unterrichtssequenzen eingebaut, die sich konkret mit dem Staatssystem der DDR, der Rolle des Ministeriums für Staatssicherheit und weiteren vertraglichen und bilateralen Reglungen auseinandersetzen. Insgesamt klingen diese Themenkomplexe verschult und gelten als schwierig, die Schüler*innen dafür zu begeistern. Mithilfe des Serious Games "Natur? Politisch." werden die Lernenden immersiv in die curriculare Thematik eingeführt und lernen während des Spielprozesses wichtige Grundlagen über das Staatssystem der DDR kennen. Um dieses noch detaillierter zu untermauern, bieten die folgenden Unterrichtssequenzen die Möglichkeit, durch faktenbasierte Recherche und eigene kreative Produktion von Moodboards, Plakaten oder Videos, sich tiefergehender mit der Funktionsweise des autoritären Regimes der DDR zu beschäftigen.

Es gibt zwei Herangehensweisen, das Serious Game in den Unterricht zu integrieren. Entweder Sie als Lehrkraft bestimmen einen Teil der Stunde ausschließlich dafür, das Serious Game im Ganzen von den Schüler*innen durchspielen zu lassen. Die andere Option ist, dass die Schüler*innen lediglich einzelne Szenen des Serious Games aufmerksam durchspielen. Die jeweils passenden und empfohlenen Szenen sind den Unterrichtssequenzen sichtbar zugeordnet.

Natur? Politisch.
Ein Serious Game zum Umweltaktivismus
in der DDR

<https://eab-berlin.eu/gaming/>





Thema I

Einführung in das Staatssystem der DDR

1. Aufgabe

Die DDR und Vertragsabkommen | Vertragsarbeiter*innen aus Mosambik



Sozialform

Einzelarbeit (EA),
Partnerarbeit (PA),
Gruppenarbeit (GA)



Zeitrahen

90 Minuten



Empfohlene Jahrgangsstufe

ab Jahrgangsstufe 10

Primäre Lernziele

Die Lernenden sind in der Lage die Rolle von Vertragsarbeiter*innen aus Mosambik in der DDR zu beschreiben, um weitere binationale Partnerschaften und Vertragsabkommen der DDR mit anderen kommunistischen Staaten zu charakterisieren. Darüber hinaus diskutieren sie den Konflikt und die Unsichtbarkeit von BIPoC* in der DDR.

*Die Abkürzung "B(I)PoC" ist ein Begriff, der sich auf Schwarze, Indigene und People of Color bezieht. Mit dem Begriff sollen explizit Schwarze und indigene Identitäten sichtbar gemacht werden, um Antischwarzem Rassismus und der Unsichtbarkeit indigener Gemeinschaften entgegenzuwirken.

Methodik: Think-Pair-Share

- ▶ Mithilfe von Infografiken im Softwareprogramm (Canva)
- ▶ Alternativ: Plakatgestaltung

Unterrichtssequenz



EINSTIEG

Heute beschäftigt sich die Lerngruppe mit den bilateralen Vertragsabkommen zwischen der DDR und anderen sozialistischen Staaten. Zentral wird dabei das Abkommen zwischen der DDR und der Volksrepublik (VR) Mosambik in den Blick genommen und in seinen Auswirkungen analysiert.

Als inhaltliche Einführung für Sie als Lehrkraft wird empfohlen, die weiterführenden Links und Materialien zu nutzen, um sich auf die Unterrichtseinheit vorzubereiten. Darüber hinaus können Sie sich mit Verweis auf den Hinweis zum Einsatz von Serious Games im Unterricht entscheiden, ob Sie das Serious Game direkt zu Anfang der Unterrichtssequenz mit den Schüler*innen durchspielen wollen oder lediglich die hier empfohlene Szene.

Es bietet sich an, zu Anfang vor der ersten Aufgabenstellungsphase den Bogen zwischen der digitalen Lebensrealität der Schüler*innen und dem meist eher frontalen Unterricht zu spannen. Mit dem Hinweis darauf, dass die Schüler*innen heute ein Computerspiel spielen, wecken Sie die Aufmerksamkeit der Lernenden und aktivieren die Gruppe.

1. Aufgabe

Die DDR und Vertragsabkommen | Vertragsarbeiter*innen aus Mosambik



ERARBEITUNG

Die Lernenden erstellen mithilfe einer Software oder auf einem Plakat eine Infografik. Wenn es kein routinemäßig genutztes Programm gibt, empfehlen wir Canva. Genauere Hinweise dazu finden die Schüler*innen in der Aufgabenstellung. Die Infografik soll prägnant darlegen, wie die Vertragsabkommen der DDR mit anderen sozialistischen Staaten aufgebaut waren und unter welchen Bedingungen die Vertragsarbeiter*innen in der DDR lebten und arbeiteten. Als Beispiel konzentrieren sich die Lernenden auf das Vertragsabkommen zwischen der VR Mosambik und der DDR.



ERGEBNISSICHERUNG

Um die Unterrichtseinheit sinnvoll und nachhaltig auszuwerten, werden die Ergebnisse in Kleingruppen vorgestellt und verglichen. Anschließend diskutieren die Schüler*innen im Plenum die auf dem Arbeitsblatt gestellten Fragen aus. Darüber hinaus sollten Sie als Lehrkraft bei übriger Zeit eine Reflexion der Nutzung von Serious Games im Unterricht anstoßen und einen Ausblick zum weiteren Vorgehen in den nächsten Stunden geben.

BINNENDIFFERENZIERUNG–DIDAKTISCHE RESERVE

Charakterisiert die wichtigsten Aspekte von Othering ("Andersmachen") und erläutert, wie ihr die Darstellung von Sabine im Serious Game "Natur? Politisch." wahrnehmt.

Wusstet ihr, durch Erzählungen, Fotos oder Geschichten, dass Vertragsarbeiter*innen und BIPOC in der DDR lebten? Falls nicht: Warum tauchen BIPOC in vielen Geschichten über die DDR und über die Menschen und Bürger*innen dieser Zeit nicht auf?

Bezieht selbstkritisch Stellung dazu, ob sich die Unsichtbarkeit von People of Color heute verändert und ggf. verbessert hat. Begründet eure Meinung.

1. Aufgabe

Die DDR und Vertragsabkommen | Vertragsarbeiter*innen aus Mosambik



AUFGABENSTELLUNG

[AFB I] Serious Game und Recherche 30 min.

Spiel die Szene "Im Chemielabor" aufmerksam in Einzelarbeit durch und beantworte die Frage:

Was fällt dir nach dem Spielen der Szene mit Blick auf die Arbeitsbedingungen der Vertragsarbeiter*innen auf? Beschreibe erste Gedanken auf einem Arbeitsblatt.

Recherchiere anhand der weiterführenden Materialien die damaligen Bedingungen und Vertragsbestimmungen für DDR-Vertragsarbeiter*innen aus der Volksrepublik (VR) Mosambik und anderen sozialistischen Staaten. Schildere danach folgende Fragestellungen:

Wann und warum wurde das Vertragsabkommen zwischen der DDR und der VR Mosambik geschlossen?

Was wurde in dem Vertrag genau vereinbart? Unter welchen Bedingungen kamen die Vertragsarbeiter*innen in die DDR?

Welche weiteren Vertragsarbeiter*innen lebten in der DDR auf Grundlage solcher sozialistischen Vertragsabkommen?

[AFB II] Erstellen einer Infografik 30 min.

Ordnet nun die Ergebnisse eurer Recherche in den Kontext ein, indem ihr jeweils zu zweit eine Infografik erstellt.:

Mit Canva: Sucht hierzu über den Button „Design erstellen“ eine passende Infografik aus und wählt ein passendes Design dazu. Alternativ könnt ihr die Infografik auf einem Plakat anschaulich gestalten.

Versucht, auch anhand der Abbildung von Sabine im Serious Game "Natur? Politisch.", ein **Stimmungsbild** der Vertragsarbeiter*innen zu skizzieren. Nutzt beim Erstellen der Grafik auch passende Icons, Bilder und Symbole.

Wichtig: Achtet auf einen sensiblen und antirassistischen sprachlichen Umgang und darauf, rassistische Äußerungen oder Darstellungen nicht in euren Infografiken zu reproduzieren.

[AFB II/III] Präsentation und Diskussion 30 min.

Stellt eure Ergebnisse in der Kleingruppe gegenüber. Untersucht diese nach Gemeinsamkeiten und Unterschiede. Diskutiert im Anschluss im Plenum folgende Fragen aus:

Was waren Ursachen für die (Un)sichtbarkeit von BIPOC in der DDR?

Welche Folgen hat diese (Un)sichtbarkeit für die von Diskriminierung und Rassismus betroffenen Menschen im privaten und öffentlichen Raum bis heute?

1. Aufgabe

Die DDR und Vertragsabkommen | Vertragsarbeiter*innen aus Mosambik



Mediale Hilfsmittel und weiterführendes Material

Szene "Im Chemielabor" des Serious Games "Natur? Politisch."

Passwort: **Chemielabor**



[Der Spiegel: Ausgegrenzt, geprellt, vergessen. Mosambikanische Vertragsarbeiter in der DDR, Hamburg 2021](#)



[Der Tagesspiegel: Fremdes Bruderland: So lebten Migrantinnen und Migranten der DDR, Berlin 2020.](#)



[Mediendienst Integration: Welche Migration gab es in der DDR?, Berlin 2019.](#)



[DOMiD: Migrationsgeschichte in Bildern "Vertragsarbeiter in der DDR"](#)



[Deutschlandfunk Kultur: Zwischen Deutschland und Mosambik, Doku "The Homes We Carry", Köln 2022.](#)



[Bundeszentrale für politische Bildung, Poutrus, Patrice G.: Ausländer in Ostdeutschland, Bonn 2020.](#)



2. Aufgabe

Die Eingabe als Instrument des Protests

Sozialform
PartnerarbeitZeitraumen
90 MinutenEmpfohlene Jahrgangsstufe
ab Jahrgangsstufe 10

▼ Primäre Lernziele

Die Lernenden beschreiben die spezifische Kritikform der „Eingabe“ in der DDR und erläutern Möglichkeiten und Grenzen für die Bürger*innen. Sie nehmen begründet Stellung, indem sie gezielt Kritik an einzelnen politischen Maßnahmen des Staates ausüben und ihre eigene Meinung einbringen.

Methodik: Planspiel

- ▶ **Durch Simulation digitaler** Eingabe digital (z. B. Tablet, Smartphone)
- ▶ **Alternativ:** handschriftlich formulieren

Unterrichtssequenz



EINSTIEG/Überblick

Heute lernen die Schüler*innen die „Eingabe“ als Instrument kennen, das Bürger*innen in der DDR nutzten, um eigene individuelle Anliegen und Beschwerden an den Staat zu richten. Als inhaltliche Einführung für Sie als Lehrkraft können Sie die wichtigen Hintergrundinformationen zu „Eingaben“ lesen, die wir für Sie nachfolgend in den Materialien zusammengestellt haben. Darüber hinaus können Sie sich mit Verweis auf den Hinweis zum Einsatz von Serious Games im Unterricht entscheiden, ob Sie das Serious Game direkt zu Anfang der Unterrichtssequenz mit den Schüler*innen durchspielen wollen oder lediglich die hier empfohlene Szene einsetzen möchten. Eingeführt wird in die Unterrichtssequenz durch ein Szenario, das den Schüler*innen in Phase I dargelegt wird. Diesen problemorientierten Einstieg können Sie als Lehrkraft auch selbst einführen und als Einstieg in die Sequenz nutzen.



ERARBEITUNG

Spielen Sie zur Erarbeitung des Themas die Szene „Auf der Mülldeponie“ mit den Schüler*innen. In dem Serious Game wird auf die „Eingabe“ als Instrument hingewiesen. Hierzu können die Lernenden in einer Definition durch einen Klick direkt mehr erfahren. Ziel der Erarbeitungsphase ist, dass die Lernenden selbst eine „Eingabe“ verfassen.

2. Aufgabe

Die Eingabe als Instrument des Protests



ERGEBNISSICHERUNG

Nach der intensiven Reflexionsphase zu den selbst produzierten "Eingaben" ist es für Sie als Lehrkraft sinnvoll, gemeinsam in der Klassengemeinschaft zusammenzufassen, was die Schüler*innen durch diese Unterrichtssequenz gelernt haben und die Antworten der Lernenden mit in die nächste Stunde zu nehmen.

BINNENDIFFERENZIERUNG – DIDAKTISCHE RESERVE

Ihr wechselt nun die Rollen von Absender*in zu Empfänger*in der Eingaben. Im Anschluss an die Reflexionsphase lest ihr euch die Eingaben der Reihe nach im Klassenverband vor. Gemeinsam entscheidet ihr, wie ihr als Empfänger*innen und Entscheidungsträger*innen mit der offiziellen Beschwerde umgehen würdet.

2. Aufgabe

Die Eingabe als Instrument des Protests

Hintergrundwissen

Rechtliche Grundlage

Eingaben waren seit 1949 in der Verfassung der DDR verankert, die letztgültige Form wurde samt aller Präzisierungen 1975 mit dem Eingabegesetz beschlossen. Das Gesetz legt hierbei die Rahmenbedingungen fest, in denen ein Recht auf das Einreichen von Eingaben als Kollektiv oder Einzelperson und Regeln zur Beantwortung definiert werden. Die Ansprechpersonen sind hierbei dazu verpflichtet, in einem Eingabegespräch den Konsens zu "klären", hierbei besteht unter anderem ein festgelegter Zeitraum, in dem das passieren muss. Was nicht gesetzlich festgelegt wurde, war die Möglichkeit zum Widerspruch und die Qualität der Klärung.

Sinn

Konkrete Probleme und Missstände sollen über die Eingabe deutlich gemacht werden, damit der Parteiapparat in Kenntnis über die wichtigsten Probleme ist.

Eingaben werden häufig auch als Schein bezeichnet. Der Schein darüber, die Meinung "frei" zu äußern.

Naturbezug

Ab 1960er war eine Zunahme von Eingaben zu verzeichnen, insbesondere in Bezug auf die Verschmutzung von Gewässern und der Luft. Darüber hinaus wurden oft Geruchsbelästigungen, Luftverunreinigungen, absterbende Bäume als Besorgnis erwähnt.

Erfolgschancen

Zu Anfang des Gesetzes galten Eingaben als mal mehr, mal weniger erfolgreich. Dabei war die Erfolgchance von Eingaben, die in Kollektiven entstehen, etwas höher. Insgesamt galt vorerst, je mehr Diskussionsbedarf, desto höher die Chance auf Berücksichtigung. Zum Ende der Beständigkeit der DDR wurde immer deutlicher, dass der Staat seinen selbsterklärten Pflichten nicht gerecht wurde. Der individuellen Gesellschaft wurde klar, dass es fehlende Umweltauflagen für Betriebe und viele "Ausnahmeregelungen" gab. Auch die Glaubwürdigkeit von den sog. Eingabegesprächen ließ deutlich nach und der Drang, alternative Wege für Meinungsäußerungen zu finden, stieg stetig an. Von Bedeutung ist auch, dass Ende der 1980er Jahre viele Vorladungen zu Gruppengesprächen versandt wurden, da die Kapazität für Einzelgespräche nicht mehr ausreichend war.

2. Aufgabe

Die Eingabe als Instrument des Protests



AUFGABENSTELLUNG

Einführung

Stellt euch folgende Situation vor: Eure Heimatstadt wird in den ostdeutschen Nachrichtensendungen häufig als stolzes Vorzeigeobjekt der DDR-Wirtschaft präsentiert und gelobt. In letzter Zeit fallen euch aber immer mehr absterbende Bäume und kaputte Fassaden in eurer Umgebung auf. Außerdem beschweren sich einige Bekannte von euch über zunehmende Gesundheitsbeschwerden. Ihr fragt euch, ob es sich bei den Veränderungen um Schäden durch Umweltverschmutzung handeln könnte. Nun wollt ihr etwas dagegen tun und überlegt, wie ihr aktiv werden könnt.

[AFB I] Serious Game und Recherche 30 min.

Spielt die Szene "Auf der Mülldeponie" im Serious Game und klickt auf den markierten Begriff "Eingaben", um die Definition zu lesen, worum es sich bei dem Begriff handelt. Recherchiert im Anschluss in Paarbeit zum Thema Eingaben in der DDR. Analysiert dieses Instrument, indem ihr die folgenden Fragen beantwortet und die benutzten Quellen dokumentiert.

Was ist eine Eingabe? Verfasst einen kurzen Absatz in euren eigenen Worten. Welchen Zweck erfüllten die Eingaben in der DDR?

Welche weiteren Informationen und Erkenntnisse findest du spannend oder überraschend?

[AFB II] Verfassen einer Eingabe 30 min.

Erinnert euch nun wieder an das anfangs erwähnte Szenario in eurem Heimatort.

Erklärt die Umweltverschmutzungen, die ihr in eurer Stadt vermutet, indem ihr eine eigene Eingabe formuliert.

Achtet besonders auf eure Formulierungen und auf bestimmte Ausdrücke, um nicht als staatsfeindlich eingestuft zu werden. Die Definition von staatsfeindlich findet ihr in den weiterführenden Materialien.

Versendet eure Eingaben nun, indem ihr sie an eine*n Mitschüler*in gebt, sobald ihr fertig seid.

[AFB II/III] Präsentation 30 min.

Lest euch nun die Eingaben eurer Partner*innen durch und beantwortet die folgenden Fragen:

Was erwartet ihr, was mit der Eingabe passiert?

Befürchtet ihr, nun von der Staatsgewalt unter Beobachtung zu stehen?

Würdet ihr das Schreiben eures Partners als "staatsfeindlich" einstufen? Habt ihr durch die "Eingabe" genug zum Klimaschutz beigetragen?

Stellt eure Ergebnisse in Kleingruppen vor und bewertet das Instrument der Eingabe abschließend.

Welche Möglichkeiten und Grenzen gibt es? Könntet ihr euch heute so etwas vorstellen?

2. Aufgabe

Die Eingabe als Instrument des Protests



Mediale Hilfsmittel und weiterführendes Material

Szene "Auf der Mülldeponie" des Serious Games "Natur?Politisch."

Passwort: Chemielabor



[Jugendopposition in der DDR:
Begriffserklärung "Eingabe"](#)



[DWDS: Definition "staatsfeindlich"](#)



[Spielfilm „Goodbye, Lenin“](#)



[BMUV: 'Wir haben uns nicht versteckt'
Engagement für Natur und Umwelt in der
DDR, Berlin 2022. → zu "Eingaben" insb. S. 7 ff.](#)



[Rosa-Luxemburg-Stiftung: Bürger,
Bitten und Behörden, 2004.](#)





3. Aufgabe

Kritik in der DDR | Die Rolle des/der Einzelnen und die Kirche in der DDR



Sozialform

EA/GA (3)



Zeitraumen

135 Minuten



Empfohlene Jahrgangsstufe

ab Jahrgangsstufe 10

Primäre Lernziele

Nach Abschluss des Lernprozesses sind die Lernenden in der Lage, die begrenzte Möglichkeit kritischer Äußerungen von Einzelpersonen oder Gruppen gegenüber dem DDR-Staat zu erklären. Sie beurteilen die Herrschaftsform der DDR (als Diktatur), indem sie die Konsequenzen von Protestaktionen damals mit denen der heutigen Zeit in der BRD vergleichen.

Methodik: Vergleichende Analyse

- ▶ Gestaltung eines Flugblattes mit Programm (z.B. Canva)
- ▶ Alternativ: auf Papier gestalten

Unterrichtssequenz



EINSTIEG

Die Lerngruppe setzt sich in dieser Unterrichtseinheit mit der begrenzten Möglichkeit von kritischer Meinungsäußerung auseinander. Hierbei erfolgt der Einstieg mit einer aktivierenden Aufgabe für die Lernenden, indem sie die Szenen "Planung in der Küche" und "Plakate kleben" durchspielen und auf den Inhalt der Sprechblasen achten. Empfehlenswert hierbei ist neben der Nutzung des Serious Games auch die der hierfür vorgesehenen Links. Der Lerngruppe sollten Merkmale einer Diktatur geläufig sein.

Die Lernenden spielen die erwähnten Szenen selbstständig und lesen aufmerksam.



ERARBEITUNG

Es folgt ein Austausch in Zweiergruppen, die zur Vorbereitung für die kreative Aufgabe dienen. Die Gestaltung der Plakate erfolgt online oder analog, die Gruppen werden hierbei erneut durchmischt und in Trios angesiedelt, um den Austausch verschiedener Ansichten anzuregen und einen idealen Dialog zu schaffen. Je nach Schülerschaft bietet es sich an, Leitfragen zu formulieren, um die Erarbeitung eines Flugblatts zu erleichtern.



ERGEBNISSICHERUNG

Zum Ende der dritten Aufgabenstellungsphase der Schüler*innen bietet es sich an, einen Ausblick auf die weiterführenden Unterrichtsstunden zu geben, um den Themenkomplex abzurunden und auf den Bezug zum Serious Games zu verweisen.

3. Aufgabe

Kritik in der DDR | Die Rolle des/der Einzelnen und die Kirche in der DDR

BINNENDIFFERENZIERUNG–DIDAKTISCHE RESERVE

Lest euch in der Kleingruppe den Ausschnitt des BMVU Berichts über das Kirchliche Forschungsheim Wittenberg und die Nachfolgepassage zu Samisdat durch. Nennt die wichtigsten Aussagen und Erkenntnisse in Stichpunkten auf einem Notizblatt. Was überrascht euch besonders? Welche Fakten sind für euch besonders relevant?

Spielt im Anschluss die Szene "Plakate kleben" im Serious Game. Achtet dort besonders auf die Konversation zwischen Theresa und Alex. Theresa macht Alex in einem Nebensatz auf die Rolle der Kirche in der DDR aufmerksam. Reflektiert, mit Blick auf das Gespräch der beiden, die folgenden Aussagen und verfasst eine kurze Stellungnahme zu einer der drei Aussagen. Stimmt ihr zu? Warum bzw. warum nicht? Begründet eure Ausführung.

1. In der DDR war eine repressive anti-kirchliche Politik zu verzeichnen. Gerade die Institution "Kirche" bot aber vielen kritischen Köpfen Raum, sich dem Blick der Stasi zu entziehen und sich zu versammeln.
2. Der Raum der Kirche bot die Möglichkeit, sich unauffällig zu versammeln. In der DDR galt ein unausgesprochenes Abkommen zwischen Staat und Kirche, das auf dem Grundsatz basierte, sich nicht gegenseitig "reinzupfuschen".
3. Der Schutz der Umwelt kann als christliches Motiv verstanden werden und legitimiert die geheime Organisation der Aktivist*innen unter dem Schutz der Kirche.

Ein*e Schüler*in stellt die Ergebnisse im Plenum vor. Danach folgt eine geleitete Diskussion.

BINNENDIFFERENZIERUNG –DIDAKTISCHE RESERVE

Beantwortet gemeinsam in Kleingruppen die folgende Frage: Welche Rolle hat die Kirche in der DDR gespielt?

Vergleicht im Klassenverband die Rolle der Kirche damals mit der Rolle der Kirche heute. Welche Ähnlichkeiten seht ihr? Welche Unterschiede?

3. Aufgabe

Kritik in der DDR | Die Rolle des/der Einzelnen und die Kirche



AUFGABENSTELLUNG

[AFB I] Serious Game und Recherche 30 min.

Spielt die Szenen "Planung in der Küche", "Plakate kleben" und "Umweltbibliothek in Berlin" in Einzelarbeit aufmerksam durch und achtet auf die markierten Wörter in den Sprechblasen. Lest euch die Definitionen im Serious Game durch. Setzt euch nun mit euren Tischpartner*innen zusammen und erläutert in einer kleinen Gruppendiskussion folgende Fragen:

Wozu dienten die Plakate?

Wie individuell und eigensinnig durften die Menschen in der DDR denken?

Denkt an Pfarrer Simon: Wie systemkritisch und rebellisch durften sich die Menschen in der DDR verhalten? Wie vorsichtig mussten sie damals sein?

Welche Konsequenzen und Gefahren mussten sie erwarten, wenn ihr kritisches Denken und ihre Vorhaben aufflogen?

Gab es vergleichbare Widerstandsgruppen zu der, die ihr im Spiel kennenlernt, zur Zeit des geteilten Deutschlands im Westen – wenn ja, welche?

[AFB II] Gestaltung/Erstellen Plakat 60 min.

Erstellt in einer Gruppe von drei Personen ein Plakat oder ein Flugblatt zu einem aktuellen umweltpolitischen Thema, das euch persönlich und in eurem Alltag beschäftigt und auf das ihr andere aufmerksam machen wollt. Wie gestaltet ihr das Plakat, um Aufmerksamkeit zu erregen?

Nutzt ein DinA4- oder DinA3-Blatt und gestaltet das Plakat / Flugblatt nach euren eigenen Vorstellungen. Auch eine digitale Version des Plakats / Flugblattes ist möglich. Erstellt euer Design hierfür über Canva.

[AFB II/III] Präsentation und Evaluation 45 min.

Präsentiert eure Plakate oder Flugblätter vor der Klasse. Stellt dabei eure Gedanken und Visionen vor. Diskutiert im Anschluss, welche Konsequenzen eure Aktion heute hätte bzw. damals in der DDR hätte haben können. Gibt es da Unterschiede?

Alternative für Projekttag

Präsentiert eure Plakate oder Flugblätter in eurem Schulgebäude, indem ihr sie nach Absprache mit eurer Lehrkraft an andere Schüler*innen verteilt und aufhängt. Trefft euch wieder in der Klassengemeinschaft und diskutiert, wie die Aktion verlaufen ist und wie es sich angefühlt hat, ein*e aktive*r Bürger*in zu sein. Welche Folgen hätten euch in der DDR erwartet?

3. Aufgabe

Kritik in der DDR | Die Rolle des/der Einzelnen und die Kirche in der DDR





Mediale Hilfsmittel und weiterführendes Material


Szene "Planung in der Küche" (Passwort: Planung)

Szene „Plakte kleben“ (Passwort: Plakate)

Szene „Umweltbibliothek in Berlin“ (Passwort: Berlin)

 [BMUV: 'Wir haben uns nicht versteckt' Engagement für Natur und Umwelt in der DDR, Berlin 2022. → S. 15 ff "Umweltbewegung oder Kirche" und S. 17 "Samisdat"](#)

 [Journalismus von links: Klimaaktivismus: Eine Frage der Zeit, Eisenlohr im Interview, 2022.](#)

 [Bundesarchiv: Stasi-Bericht des IMS "Bernstein" über den Wittenberger Kirchentag 1983](#)



**4. Aufgabe**

Ein Kennenlernen | Die Charaktere des Serious Games „Natur? Politisch.“

**Sozialform**

Gruppenarbeit mit 3 Lernenden

**Zeitraumen**

90 Minuten

**Empfohlene Jahrgangsstufe**

ab Jahrgangsstufe 8

Primäre Lernziele

Die Lernenden sind in der Lage, die Persönlichkeiten und Eigenschaften der Charaktere im Serious Game zu beschreiben, um zwischen signifikanten Charakterzügen zu unterscheiden. Sie nehmen Stellung zu bestimmten Emotionen und Handlungen der Charaktere, indem sie einen Perspektivwechsel aus heutiger Zeit vornehmen.

**Methodik: Bild-im-Game
Analyse und Kreatives Gestalten**

- ▶ Mithilfe vom Miro-Board
- ▶ Alternativ: Analoge Post-It Wand

Unterrichtssequenz

**EINSTIEG**

Diese Unterrichtseinheit ist hilfreich, um spielerisch und immersiv in die Thematik "DDR" einzutauchen, wobei das Serious Game als mediales Hilfsmittel im Unterricht eingesetzt wird. Im besten Fall haben Sie bereits Szenen des Spiels vorab gespielt. Bei leistungsstarken Schüler*innen könnten Sie das Spiel zunächst einmal durchspielen. Andererseits reicht es auch aus, wenn Sie sich gemeinsam einzelne Szenen Ihrer Wahl anschauen. Die Schüler*innen widmen sich einer Figur und bearbeiten die Aufgaben dazu.

Im Einstieg werden den in 3er Gruppen eingeteilten Schüler*innen unterschiedliche Charaktere zugeteilt (Peggy, Till, Sabine und Alex). Anschließend spielen sie das Spiel gemeinsam.

**ERARBEITUNG**

Nun beschäftigen sich die Schüler*innen intensiv mit ihrem zugeteilten Charakter. Dafür beschreiben sie diesen, wonach sie die Erkenntnisse kreativ an einem Miro-Board oder an einer Post-It Wand zusammentragen. Sie sollen versuchen, sich mit einigen Figuren zu identifizieren. Nutzen Sie für diesen Teil gerne die vorliegenden Bilder der Figuren.



ERGEBNISSICHERUNG

Die Gruppen mit denselben Figuren finden Gemeinsamkeiten und Unterschiede ihrer unterschiedlichen Darstellungen heraus. Nun bietet sich eine gemeinsame Abschlussrunde im Stuhlkreis an. Hier können die Schüler*innen zusammenfassen, was sie heute gelernt haben, ob sie sich mit einem Charakter besonders identifizieren konnten und worauf sie sich im Serious Game besonders freuen.

Hinweis: Die Schüler*innen benötigen für die Bearbeitung einiger Aufgaben etwas Vorwissen. So sollten sie zur Vorbereitung ein paar Aktivist*innen der heutigen Zeit kennen gelernt haben.

4. Aufgabe

Ein Kennenlernen | Die Charaktere des Serious Games „Natur? Politisch.“



AUFGABENSTELLUNG

[AFB I/II] Personenbeschreibung 25 min.

Beschreibt den euch zugeordneten abgebildeten Charakter des Serious Games "Natur? Politisch." auf dem Sheet vor euch. Untersucht in Dreierteams die äußeren Merkmale der Figurenstudien (= durch Zeichnungen abgebildete menschliche Körper) und schildert euch gegenseitig die folgenden Eigenschaften:

1. Was trägt die Person für Kleidung?
2. Wie deutet ihr die verschiedenen Gesichtsausdrücke der Person?
3. Was verraten euch die unterschiedlichen Körperhaltungen der Personen?
4. Welche Themen bewegen die Person und was ist ihm/ ihr wichtig?

[AFB II] Erstellen eines Miro-Boards oder Post-It-Wand 40 min.

Skizziert die Charaktereigenschaften der euch zugeteilten Figur Peggy, Till, Sabine oder Alex stichpunktartig auf eurem gemeinsamen Miro-Board (online) oder auf einer gemeinsamen Post-It-Wand (offline). Ordnet den Kategorien Kleidung, Gesichtsausdruck und Körperhaltung passende Fotos oder GIFs aus dem Internet auf eurem Miro-Board kreativ zu. Dadurch gestaltet ihr eure eigenen Figurenstudien und Charaktereigenschaften der Charaktere im Serious Game "Natur? Politisch."

[AFB II/III] Präsentation und Diskussion 25 min.

Vergleicht und analysiert die unterschiedlichen Zuschreibungen, indem ihr eure selbsterstellten Figurenstudien zu den Charakteren in der Klassengemeinschaft vorstellt und betrachtet:

- Erkennt ihr Ähnlichkeiten in euren Darstellungen der Charaktere? Vergleicht eure Figurenstudien mit denen der anderen Gruppen, die auch eure Figur beschrieben haben.
- Unterscheiden sich die Charaktere aus dem Serious Game "von damals" zu den aktivistischen Charakteren "von heute" (z.B. Greta Thunberg)?
- Wie unterscheidet sich die Personenbeschreibung / Bild-im-Game-Analyse über z.B. Greta Thunberg von denen über die Figuren aus dem Serious Game?

Mit euren Personenbeschreibungen von Peggy, Till, Sabine und Alex habt ihr die Brücke zum Hier und Jetzt geschlagen. Ihr habt herausgearbeitet, dass die im Serious Game abgebildeten Bürger*innen der DDR unterschiedliche Herangehens- und Umgangsweisen mit politischen Sperren und Hindernissen haben – wie auch ihr unterschiedlich mit bestimmten Herausforderungen im Schulkontext oder in eurem aktivistischen Dasein umgeht.



5. Aufgabe

DDR-Gegenstandsanalyse



Sozialform

Einzelarbeit / Gruppenarbeit



Zeitraumen

135 Minuten



Empfohlene Jahrgangsstufe

ab Jahrgangsstufe 8

 Primäre Lernziele

Die Lernenden sind in der Lage, eine kritische Objektanalyse durchzuführen, indem sie Objekte mithilfe von Recherchen angemessen beschreiben und vergleichen. Sie entwickeln einen realen Abgleich zwischen der Wahrnehmungs- und Realitätsebene in Bezug auf die DDR und beurteilen Unterschiede.

Methodik: Gallery-Walk

- ▶ Mithilfe von Mosaik im Gestaltungsprogramm (Trello)
- ▶ Alternativ: Postergestaltung

Unterrichtssequenz



EINSTIEG

In der heutigen Lerneinheit beschäftigen sich die Schüler*innen mit dem realen Abgleich zwischen der Wahrnehmungs- und Realitätsebene. Hierzu erfolgt der Einstieg über das Serious Game. Dabei sollen die Lernenden signifikante Gegenstände in der Szene ausfindig machen. Mittels einer anschließenden Charakterisierung in Kleingruppen sollen die Schüler*innen ihre Erkenntnisse in einem Mosaik festhalten. Die vorgegebenen Fragen können hierzu als Leitfaden dienen. In einem nachfolgenden Vergleich sollen die Einrichtungsgegenstände des Serious Games mit der realen Einrichtung eines DDR Haushaltes verglichen werden, hierzu ist die Webpage des DDR Museums empfehlenswert. Die Schüler*innen spielen die Szene „Kennenlernen in der Küche“ und bearbeiten und notieren sich erste Eindrücke.



ERARBEITUNG

Hier werden die Fragen in kleinen Gruppen beantwortet. Anschließend wird der Link des DDR-Museums zur Recherche herangezogen. Die Schüler*innen stellen einen Vergleich an und designen mithilfe der gewonnen Informationen einen individuellen Raum in Form eines Bildermosaiks.



ERGEBNISSICHERUNG

Die entstandenen Lernprodukte werden in Form einer Gallery-Walkes vorgestellt. Lassen Sie anschließend die wichtigsten Unterschiede zwischen der Wahrnehmungs- und Realitätsebene zusammenfassen. Dies kann mündlich oder schriftlich mithilfe einer Mind Map erfolgen. Auch Tools wie Mentimeter, bei der digitale Übersichten aus Kernbegriffen zusammengestellt werden können, bieten sich gut für eine Auswertung und gemeinsame Ergebnissicherung an.

5. Aufgabe

DDR-Gegenstandsanalyse



AUFGABENSTELLUNG

[AFB I] Spiel & Charakterisierung 45 min. ⌚

Spielt die Szene "Kennenlernen in der Küche" in Einzelarbeit durch. Nennt Gegenstände, die euch auffallend, ungewöhnlich, komisch oder geschmackvoll erscheinen. Findet euch in Kleingruppen zusammen und charakterisiert eine Wohnung aus der DDR unter Nutzung eurer Notizen. Schaut euch dafür auch nochmal die Wohnung im Serious Game an und macht euch Gedanken dazu. Gebt eure Antworten zu den folgenden Leitfragen in einem Ergebnisprotokoll wieder:

- Welche Gegenstände sind in der Küche von Tills Eltern zu finden?
- Welche Möbelstücke fehlen eurer Einschätzung nach in der Küche?
- Weichen die abgebildeten Gegenstände von euren Vorstellungen einer Wohnung in der DDR ab?
- Erkennt ihr Gemeinsamkeiten zu euren Wohnungen heute?

[AFB I/II] Recherche & Vergleich 15 min. ⌚

Recherchiert auf der Homepage des "DDR Museum" in der Ausstellung "Objects" nach Möbelstücken und Einrichtungsgegenständen aus der DDR. Der Link dazu lautet: www.ddr-museum.de/de/objects. Vergleicht die dort abgebildeten Fundstücke mit der Abbildung im Serious Game. Beschreibt in einem kurzen Absatz, was euch besonders auffällt.

[AFB II] Erstellen eines Bildermosaiks 45 min. ⌚

Nun seid ihr dran! Kreiert im Anschluss an die Rechercheaufgabe euren eigenen "Serious Game" Raum. Entwickelt dafür ein Bildermosaik / eine Collage – entweder in einem digitalen Tool wie Trello oder als Poster. Nutzt hierfür u.a. die fotografierten Gegenstände aus der Ausstellung "Objects" und gestaltet euren neuen Game-Raum kreativ und basierend auf den Dingen, die ihr bereits über das Leben in der DDR gelernt habt.

[AFB II/III] Präsentation & Reflektion 30 min. ⌚

Erläutert eure Ergebnisse in einem Gallery-Walk. Sammelt hier die Eindrücke anderer Gruppen und lasst sie auf euch wirken. Findet euch im Anschluss in einem Stuhlkreis zusammen und reflektiert über die aufgetretenen Unterschiede und Gemeinsamkeiten eurer Darstellungen. Identifiziert die Unterschiede zwischen der im Serious Game dargestellten Küche und euren eigenen Versionen eines Wohnraums in einer Wohnung zu DDR-Zeiten. Beurteilt abschließend den Stil von damals und diskutiert Ursachen für mögliche Unterschiede zur heutigen Zeit aus.

5. Aufgabe

DDR-Gegenstandsanalyse



Mediale Hilfsmittel und weiterführendes Material

Szene " Kennenlernen in der Küche " des Serious Games "Natur? Politisch."

Passwort: **Kennenlernen**



<https://www.ddr->



6. Aufgabe

Standbild | Alternative Storylines



Sozialform

Einzelarbeit / Gruppenarbeit



Zeitraumen

45 - 90 Minuten



Empfohlene Jahrgangsstufe

ab Jahrgangsstufe 8



Primäre Lernziele

Die Lernenden sind in der Lage, wesentliche Merkmale von Charakteren einer Szene aufzuzeigen. Sie setzen sich mit Eigenschaften und Gefühlslagen der Akteure auseinander, um anschließend kreative und alternative Narrative zu entwickeln.

Methodik: Rollenspiel

Nachstellen mit Standbild (evtl. mit Foto)

Unterrichtssequenz



EINSTIEG

In der heutigen Lerneinheit beschäftigen sich die Schülerinnen und Schüler intensiv mit den Charakteren, deren Eigenschaften und ihrer Situation. Um die Aufgaben lösen zu können, ist das Serious Game einzubeziehen. So können Ausdrucksmerkmale bezüglich der Haltung, Mimik und Gestik umfangreich identifiziert werden.

Die Schüler*innen schauen sich die Szenen im Spiel zunächst eigenständig an und prägen sich Wichtiges ein.



ERARBEITUNG

Die Lernenden werden in Gruppen eingeteilt und folgen den Arbeitsanweisungen. Die Gruppen sollten bestenfalls abgeschirmte Arbeitsplätze haben, damit ein Erraten der Szenarien später möglich ist. So ist ein weiterer spielerischer Charakter gegeben.



ERGEBNISSICHERUNG

Die Standbilder werden per Foto oder live vorgestellt. Betonen Sie die Relevanz von Mimik und Gestik, welche Charaktere sind am sympathischsten, welche am unsympathischsten und warum? Wenn Sie sich für die 90-minütige Variante entscheiden, führen Sie gerne die als didaktische Reserve bezeichnete Erweiterung der Einheit durch.

6. Aufgabe

Standbild I Alternative Storylines

BINNEDIFFERENZIERUNG–DIDAKTISCHE RESERVE

1. Diskutiert in eurer Kleingruppe nun folgende Fragen:

- ④ Wer sind die Protagonist*innen der Szene?
- ④ Welche alternativen Handlungsmöglichkeiten hätte es für die Protagonist*innen der Szene gegeben?
- ④ Wie hätte sich die Handlung noch entwickeln können?

2. Entwickelt auf Grundlage dieser Fragen eine neue, alternative Szene.

Erarbeitet eine grobe Skizze der Szene und beschreibt genau, welche Charaktere wichtig wären, was diese tun würden, wo und wieso.

3. Nehmt begründet Stellung zu euren Ideen, indem ihr die Ergebnisse in einem stillen Gallery-Walk präsentiert.

Lasst nach der wortlosen Präsentation eures Standbildes mehrere Mitschüler*innen der anderen Gruppen beschreiben, was sie erkennen und wie sie das Bild interpretieren.

Diskutiert dann gemeinsam, wieso ihr euch für diese Darstellungsform entschieden habt.

6. Aufgabe

Standbild I Alternative Storylines



AUFGABENSTELLUNG

[AFB I/II] Analyse der Szene 30 min.

Spielt die euch zugewiesene Szene des Serious Games in Einzelarbeit aufmerksam durch und achtet besonders auf die Positionierung der Gegenstände und die Haltung, Mimik und Gestik der Figuren im Raum.

[AFB II] Entwicklung Standbild 30 min.

Zählt die wesentlichen Merkmale in der Kleingruppen auf. Entwickelt nun gemeinsam ein eigenes Standbild und stellt damit die Szene aus dem Serious Game so detailgetreu wie möglich nach. Bei einem Standbild ist es besonders wichtig, dass ihr einen treffenden, unbeweglichen Ausdruck der Szene einfangt und diesen durch Gestik und Mimik nachstellt.

[AFB II/III] Präsentation und Diskussion 30 min.

Jede Gruppe unter euch stellt eine andere Szene des Serious Games dar. Präsentiert euren Mitschüler*innen der Reihe nach eure szenische Darstellung. Ihr seid aufgefordert, die richtige Szene des Serious Games gegenseitig zu erraten. Bewertet die Umsetzung auf Detailtreue und Richtigkeit.



Mediale Hilfsmittel und weiterführendes Material

Szene " Kennenlernen in der Küche " des Serious Games "Natur? Politisch."

Passwort: Kennenlernen

Szene " Chemielabor " des Serious Games "Natur? Politisch."

Passwort: Chemielabor

Szene " Umweltbibliothek in Berlin " des Serious Games "Natur? Politisch."

Passwort: Berlin

Szene " Party in der Küche " des Serious Games "Natur? Politisch."

Passwort: Party



7. Aufgabe

Zivilgesellschaft in der DDR



Sozialform
Gruppenarbeit (3 Lernende)



Zeitraumen
90 Minuten



Empfohlene Jahrgangsstufe
ab Jahrgangsstufe 10

 **Primäre Lernziele**

Die Lernenden entwickeln ein Verständnis der Rolle des Staates für die Zivilgesellschaft in der DDR. Sie setzen sich sensibel, empathisch und aufmerksam mit den Positionen von politisch Engagierten auseinander.

Methodik: Fiktives Interview

- ▶ Videoaufnahme nach Fertigung
- ▶ Alternativ: Simulation

Unterrichtssequenz**EINSTIEG**

Die Unterrichtssequenz bietet Schüler*innen die Möglichkeit, sich zusätzlich zur immersiven Arbeit mit dem Serious Game durch eigene Kreativität und Reflexion weiter mit den persönlichen Geschichten der Charaktere auseinanderzusetzen. Die Lernenden führen ein fiktives Interview mit einem der Charaktere aus dem Spiel. Das weiterführende Material beinhaltet einen Link zu realen Zeitzeug*innen-Interviews, die Sie als Vorbereitung nutzen oder selbstständig in den Unterricht integrieren können.

Die Lernenden spielen die Szene „Silbersee“ bis einschließlich „Planung in der Küche“ in Kleingruppen (3 SuS) und entscheiden sich für einen Charakter, den Sie im Verlauf fiktiv interviewen möchten.

**ERARBEITUNG**

Die Lernenden erarbeiten sich die Interviewfragen selbstständig. Es können aber auch die Vorschläge auf dem Arbeitsblatt genutzt werden. Dafür teilen sie die Rollen auf und zeichnen ihr Interview auf. Alternativ können sie es einstudieren und später vorführen.

**ERGEBNISSICHERUNG**

Die Videos werden abgespielt und im Plenum besprochen. Nach der Feedbackrunde und dem Präsentieren der fiktiven Interviews ist es notwendig, das Gelernte mit den Schüler*innen gemeinsam zu reflektieren und zusammenzufassen. Mit Blick auf das Serious Game wird angeraten, die Lernenden aufzufordern, ihre Empfindungen und Eindrücke während des Spielprozesses wiederzugeben und darzulegen, warum sie sich bezüglich des Interviews für die entsprechende Figur im Spiel entschieden haben.

7. Aufgabe

Zivilgesellschaft in der DDR



AUFGABENSTELLUNG

[AFB I] Serious Game und Brainstorming 15 min. ⌚

Entscheidet euch in eurer Kleingruppe für eine der im Serious Game auftretenden Charaktere aus den Szenen "Silbersee" bis einschließlich "Planung in der Küche" und beschreibt, mit wem von den Charakteren ihr euch am liebsten real unterhalten würdet.

[AFB II] Erstellen fiktives Interview/Video 45 min. ⌚

Entwickelt in der Kleingruppe einen Leitfaden mit Fragen, die ihr eurem/ eurer Gesprächspartner*in aus dem Serious Game stellen wollt und daraus anschließend ein fiktives Interview.

Mögliche Fragen könnten lauten:

- Welche Ängste und Sorgen löste das politische Engagement bei dir aus?
- Wie ging der Staat mit Kritik um?
- Wieso hast du dich trotz Gefahr für den Umweltschutz eingesetzt?
- Welche Wünsche hattest du?
- Wie sahen deine konkreten Ziele und Ambitionen aus?

Ordnet euch nun in der Kleingruppe jeweils eine der folgenden Rollen zu:

- Interviewer*in
- Protagonist*in aus dem Serious Game
- Kameraperson (Beobachter*in)

[AFB II/III] Präsentation und Reflektion 30 min. ⌚

Präsentiert das Video bzw. das simulierte Interview nun vor der Klassengemeinschaft und gebt euch gegenseitig Feedback. Was hat euch überrascht? Was wollt ihr noch Wissen?

Bewertet abschließend eure Herangehensweise und Durchführung.

**8. Aufgabe**

Die Umweltbibliothek und die Umweltblätter in der DDR



Sozialform

Gruppenarbeit (3 Lernende)



Zeitraumen

90 Minuten



Empfohlene Jahrgangsstufe

ab Jahrgangsstufe 8

Primäre Lernziele

Die Lernenden beschreiben die Umweltbibliothek und die Umweltblättern mit ihrem umfangreichen Wissen. Sie nehmen zu Umweltthemen Stellung, indem sie deren Bedeutung für das gesellschaftliche Miteinander berücksichtigen.

Methodik: Quiz

- ▶ Quiz entwerfen mit Kahoot
- ▶ **Alternativ:** Quiz analog entwerfen

Unterrichtssequenz



EINSTIEG

In dieser Lerneinheit liegt der Fokus auf der Bedeutung der Umweltbibliothek und allen damit verbundenen Themengebieten. Hierbei ist der Gebrauch des Serious Games empfehlenswert. Mittels den hier vorgegebenen Leitfragen können sie einen grob durch die Thematik führen. Als Informationsmaterial können Sie außerdem den Artikel über die Umweltblätter anhängend in den Materialien einbeziehen. Die Lernenden führen in Kleingruppen ein Brainstorming durch und spielen anschließend das Serious Game.



ERARBEITUNG

Die Lernenden entwerfen selbstständig ein Quiz zur Umweltbibliothek in Berlin. Ggf. ist es sinnvoll, eine Einführung in das digitale Tool "Kahoot" zu geben. Das gemeinsame Klassen-Quiz, welches aus Zusammenfügen der Fragen der Kleingruppen entstehen soll, sollte eventuell im Plenum gemeinsam erarbeitet werden.



ERGEBNISSICHERUNG

Die richtigen Antworten auf die Quizfragen werden gesammelt bzw. korrigiert aufgeschrieben. Geben Sie anschließend einen Ausblick auf die nächste Unterrichtsstunde. Runden Sie das Thema mit einem Vergleich zu ähnlichen Organisationen der Gegenwart und Ihren heutigen Möglichkeiten ab.

8. Aufgabe

Die Umweltbibliothek und die Umweltblätter in der DDR



AUFGABENSTELLUNG

[AFB I] Brainstorming und Serious Game 15 min. ⌚

Bevor ihr beginnt, beantwortet die folgende Frage:

Was stellt ihr euch unter der Umweltbibliothek vor? Beschreibt das Wort kurz in eigenen Worten.

Spielt nun die Szenen "In der Dunkelkammer" und "Umweltbibliothek in Berlin" aufmerksam durch und lest euch die jeweils markierten Definitionen im Spiel genau durch.

[AFB I] Definition Umweltbibliothek 15 min. ⌚

Beantwortet nach Abschluss der Szenen die folgende Frage:

Erklärt nun die Umweltbibliothek mithilfe des Gelernten aus dem Serious Game. Erstellt dazu eine Übersicht oder Mind Map.

[AFB I] Recherch 20 min. ⌚

Arbeitet nun in eurer Kleingruppe Folgendes heraus:

- Was war die Umweltbibliothek und wo war sie ansässig?
- Was waren die Umweltblätter?
- Wer war in der Bibliothek engagiert?
- Bis wann war die Umweltbibliothek tätig?

[AFB II] Quizerstellung und Durchführung 40 min. ⌚

Entwickelt in der Kleingruppe ein aus fünf Fragen bestehendes Quiz, welches ihr im Anschluss in ein gemeinsames Klassen-Quiz einfügt.

- online: Designt als Klasse euer Wissens-Quiz zur Umweltbibliothek auf Kahoot.
- offline: Designt euer Wissens-Quiz und überlegt euch die Reihenfolge und verschiedene Antwortmöglichkeiten.

Ihr spielt in den Lerngruppen gegeneinander. Haltet gemeinsam fest, welche der Gruppen die meisten Fragen richtig beantworten kann.



9. Aufgabe

Altlasten von "damals" | Der Silbersee und oppositionelle Forderungen



Sozialform

Einzelarbeit,
Gruppenarbeit (3 Lernende)



Zeitraumen

90 Minuten



Empfohlene Jahrgangsstufe

ab Jahrgangsstufe 10

Primäre Lernziele

Die Lernenden beschreiben die Umweltverschmutzungen zu Zeiten der DDR und stellen diese der heutigen gegenüber. Schwerwiegende Konsequenzen werden den vorangegangenen Entscheidungen zugeordnet. Sie entwickeln ein Bewusstsein für die Notwendigkeit einer nachhaltigen Umweltpolitik.

Methodik: Think-Pair-Share

- ▶ Ergebnissammlung nach Recherche auf Miroboard
- ▶ Alternativ: analoges Ergebnisprotokoll auf Papier

Unterrichtssequenz



EINSTIEG/Überblick

In der heutigen Lerneinheit liegt der Fokus auf der Umweltverschmutzung in DDR-Zeiten mit Augenmerk auf die Tragweite und Konsequenzen der Handlungen. Hierzu empfehlen wir Ihnen vorbereitend die bereitgestellten Links in unserem weiterführenden Material. Ausgehend vom Brainstorming ist die Nutzung eines digitalen Notizboards wie beispielsweise Miro von Vorteil. Achten Sie darauf, dass bei der Recherche die Rede vom Silbersee in Bitterfeld-Wolfen ist und nicht vom Silbersee Lausitzer Seenland.

Da die erwartete Handlung in der Spielszene „Silbersee“ nicht eindeutig ist, sollten Sie ihre SuS ggf. unterstützen (Flasche ins Wasser -> Taschenmesser auf große Ast -> Ast auf Flasche -> Taschenmesser auf kleinen Ast -> Kleiner Ast auf großen Ast -> Großer Ast auf Flasche).



ERARBEITUNG

Die Schüler*innen sammeln ihre Recherchen zum Silbersee und dessen Entstehung auf einem Miro-Board oder in einem Ergebnisprotokoll auf Papier.



ERGEBNISSICHERUNG

Die Ergebnisse werden im Plenum verglichen und ggf. korrigiert. Diskutieren Sie mit Ihren Schüler*innen ob und inwieweit Sie als Einzelperson Konsequenzen zu nachhaltiger Umweltpolitik ziehen würden. Geben Sie einen Einblick, in welcher Form heutige Oppositionsgruppen gegen ähnliche Missstände handeln.

9. Aufgabe

Altlasten von "damals" I Der Silbersee und oppositionelle Forderungen



AUFGABENSTELLUNG

[AFB I] Serious Game & Brainstorming 45 min. ⌚

Spielt zunächst in Einzelarbeit die Szene "Silbersee" inklusive dem "Spitzel-Bericht" durch und beschreibt in Stichpunkten, was euch an der Szenerie und der Abbildung des Silbersees auffällt. Erläutert in Kleingruppen von drei Lernenden, was euch aufgefallen ist, was euch schwerfiel und was euch verdächtig vorkam. Arbeit heraus, welche Folgen die Verschmutzung des Silbersees in Bitterfeld für die Umwelt und damit auch die Bürger*innen in der DDR hatte und wie diese Verschmutzung zustande gekommen sein muss.

Haltet eure Überlegungen zu Umweltverschmutzung und möglichen Ursachen fest. Entscheidet selbst, in welcher Form ihr dies machen wollt. Besonders Mindmaps, Brainstormings oder ähnliche Formate bieten sich für eine klare Darstellung an.

[AFB II] Weiterführende Recherche 45 min. ⌚

Analysiert im Anschluss an die Brainstormingphase gemeinsam in euren Kleingruppen die Ursachen und Folgen der Umweltverschmutzung in Bitterfeld und anderen Regionen der DDR. Nutzt dazu unter anderem die weiterführenden Links.

Beantwortet dabei folgende Fragen und haltet diese als Ergebnissammlung auf einem Miro-Board oder als Ergebnisprotokoll auf Papier fest:

- Wurden Maßnahmen zur Säuberung der Umwelt getroffen?
- Was geschah nach der Wiedervereinigung von BRD und DDR im Hinblick auf Klimaschutzmaßnahmen?
- Wie sieht der Silbersee heute aus und wie wirkt die Umweltverschmutzung bis heute nach?

[AFB II/III] Vertiefung und Transfer 30 min. ⌚

Arbeitet in einem zweiten Rechercheprozess heraus, welche Gruppierungen und Jugendgruppen sich für den Umweltschutz in der DDR einsetzten und engagierten. Beantwortet dabei folgende Fragen:

- Welche Widerstandsgruppen und jungen Oppositionsgruppen gab es in der DDR?
- Welche Ziele der Oppositionsgruppen sind für euch erkennbar?
- Wie, d.h. durch welche Methoden, wolltet sie ihre Ziele erreichen?
- Welche Parallelen zieht ihr zu heutigen Forderungen von Klimaschutzbewegungen?
- Welche Art von Missständen und Problemen wurden von den (Jugend-)Oppositionsgruppen kritisiert?

Stellt eure Ergebnisse in Kleingruppen vor. Diskutiert im Anschluss in der großen Runde, welche Ähnlichkeiten ihr zwischen den Forderungen der Jugendlichen in der DDR und den Forderungen heutiger Klimaaktivist*innen sehen könnt.

9. Aufgabe

Altlasten von "damals" | Der Silbersee und oppositionelle Forderungen



Mediale Hilfsmittel und weiterführendes Material

Szene "Silbersee" (Passwort: Silbersee) des Serious Games "Natur? Politisch."

Passwörter: **Silbersee**



[Arbeitsgruppe Jugendopposition:
Arbeitsgruppe Umweltschutz](#)



[Archiv Bürgerbewegung Leipzig: Umweltgruppe Torgau](#)



[ZEIT online: Auf Gift gebaut](#)



[Deutschlandfunk Archiv: "Silbersee" in
Bitterfeld – Sinnbild für die Ökokatastrophe](#)



[MDR: Warten auf Lösung gegen
Gestank am Silbersee](#)



[MDR: Grünes Bitterfeld: Wie sich die
Natur ihren Platz zurückerobert](#)

**10. Aufgabe**

Zwischenmenschliches I: Dialog zwischen Peggy und Sabine

**Sozialform**

Partnerarbeit / Gruppenarbeit

**Zeitraumen**

90 Minuten

**Empfohlene Jahrgangsstufe**

ab Jahrgangsstufe 8

Primäre Lernziele

Die Lernenden entwickeln ein Gefühl für Sprache und Dialekte und akzeptieren auf sensible Art und Weise, dass Personen sich regional unterschiedlich ausdrücken.

Methodik: Think-Pair-Share

- ▶ Entwickeln eines Dialoges in Word
- ▶ Alternativ: in Papierform/Rollenspiel

Unterrichtssequenz



EINSTIEG

Heute lernen die Schüler*innen unterschiedliche Aspekte von Sprache und Dialekten kennen. Sie setzen sich auf sensible Art und Weise mit verschiedenen Wörtern auseinander, die ihnen auf den ersten Blick unbekannt vorkommen. Das Serious Game wurde besonders sprachsensibel und historisch-korrekt konzipiert.

Der durchscheinende Dialekt ist bewusst gewählt, um die Spieler*innen zum Nachdenken anzuregen und darüber zu reflektieren, wie sich Sprache durch äußere Einflüsse und Änderungen der Lebensumstände variiert und verändert. Darüber hinaus ist durch den Dialog beabsichtigt, den Spieler*innen aufzuzeigen, wie unsicher sich die Protagonistinnen in ihrem Arbeitsumfeld gefühlt haben. Die Lernenden spielen die Szene aufmerksam durch und notieren sich unbekannte Wörter (Dialekt).



ERARBEITUNG

Der Dialog mit der Chefin Erika soll die Spieler*innen anregen, sich mit dem Geflecht aus Wahrheit und Zurückhaltung auseinanderzusetzen. Im Anschluss an die Analyse der Szene sollen sie selbst einen Dialog im Stil des Serious Games entwerfen.



ERGEBNISSICHERUNG

Abschließend können Sie als Lehrkraft ein Stimmungsbild der Klasse einfangen. Möglich ist, dass Sie in einer weiteren Doppelstunde die Nachfolgaufgabe zu "Thorstens Spitzelbericht" mit den Lernenden durchführen. Hier können Sie die Lernenden nach dem Stimmungsbild darauf vorbereiten.

10. Aufgabe

Zwischenmenschliches I: Dialog zwischen Peggy und Sabine



AUFGABENSTELLUNG

[AFB I] Serious Game & Brainstorming 15 min.

Spielt die Szene "Dialog im Chemielabor" aufmerksam durch und achtet darauf, welche Antwortmöglichkeiten ihr auswählt. Nennt bestimmte Begriffe, die euch unbekannt oder komisch erscheinen und notiert diese auf einem Blatt Papier.

Beschreibt im Anschluss in Paararbeit eure ersten Eindrücke zu dem Gespräch zwischen den Protagonistinnen Peggy und Sabine. Nutzt dazu gerne folgende Leitfragen:

- Welche Begriffe waren euch unbekannt oder kamen euch komisch vor?
- Um welchen Dialekt handelt es sich eurer Meinung nach?
- Sprechen Menschen in eurem Umfeld, z.B. eure Familien oder Freunde, auch einen Dialekt?
- Benutzt ihr Wörter, die aus einem Dialekt stammen?

[AFB II/III] Analyse und Dialog verfassen 45 min.

Im weiteren Gespräch im Zweierteam geht ihr inhaltlich noch etwas tiefer. Charakterisiert die Figuren, indem ihr folgende Fragen beantwortet.

- Vertrauen sich Peggy und Sabine gegenseitig?
- Ändert sich Peggys und Sabines Verhalten deutlich, als Erika den Raum betritt?
- Wird Erika als Vorgesetzte in die geheime Unterhaltung von Peggy und Sabine eingeführt?
- Falls nein, warum?

In euren Zweierteams entwickelt ihr nun eine alternative Gesprächsführung zwischen Peggy und Sabine zu dem Zeitpunkt, als Erika den Raum betritt. Schreibt den neuen Dialog zwischen den drei Frauen auf.

Tipp "Drehbuch": Erwähnt zu Anfang eures Dialogs, wer die Protagonist*innen sind. Die Schriftart von Courier New wird häufig für Drehbücher und Dialoge verwendet. Schreibt die Dialoge in kursiver Form.

[AFB II/III] Präsentation und Beurteilung 30 min.

Verteilt die Dialoge untereinander in der Klassengemeinschaft an ein anderes Zweierteam. Lest euch die neuen Dialoge eurer Mitschüler*innen aufmerksam durch und macht euch Notizen. Im Anschluss gibt jedes Zweierteam unter euch eine kurze Zusammenfassung des gelesenen Dialogs wieder.

Beurteilt mündlich und gemeinsam in der Klasse, was euch an den anderen Dialogen besonders gefallen hat oder wo ihr noch Verbesserungsmöglichkeiten erkennt.



Thema III

Serious Games im Unterricht und „Natur? Politisch.“ kennenlernen

11. Aufgabe

Jugend in der Diktatur - Ernst oder Abenteuer?



Sozialform

Einzelarbeit / Gruppenarbeit



Zeitraumen

90 - 180 Minuten



Empfohlene Jahrgangsstufe

ab Jahrgangsstufe 10

Primäre Lernziele

Die Lernenden beschreiben den Aktivismus der Jugendlichen in der DDR und arbeiten heraus, dass der politische Protest, das kritische Denken und Handeln in der DDR Konsequenzen hatte. Zudem stellen sie Vergleiche in das Hier und Jetzt an und ordnen heutige Konsequenzen gegen Klimaaktivist*innen von staatlicher Seite (Stichwort: Letzte Generation) in diesen Kontext ein.

Methodik: Vergleichende Analyse & Plenumsdiskussion

Unterrichtssequenz



EINSTIEG

Die Schüler*innen setzen sich mit der Jugend, der Jugendkultur und dem jugendlichen Aufstand in der DDR auseinander. Sie lernen, welche Freiheiten die Jugendlichen in der DDR gewährt bekamen und unter welchen Einschränkungen sie leben mussten. Die Lernenden vergleichen ihre eigene Lebenssituation mit der der Protagonist*innen aus dem Serious Game.

Sie spielen die erwähnten Szenen im Spiel und beantworten die Fragen des Arbeitsblattes.



ERARBEITUNG

Zusätzlich zu den drei Aufgabenstellungsphasen bietet es sich an, die Schüler*innen ein alternatives Ende des Serious Games verfassen zu lassen. Hierfür müssen Sie zwei Doppelstunden (180 Min.) einplanen. Dies kann multimedial erfolgen, indem die Schüler*innen eine kurze Audioaufnahme, wie z.B. in Form eines Hörbuchs, aufnehmen. Empfehlenswert wäre eine den Schüler*innen bekannte kreative Methodik.



ERGEBNISSICHERUNG

Abschließend können Sie die Plenumsdiskussion schließen, indem Sie mit den Schüler*innen reflektieren, wer im klimaaktivistischen Bereich selbst tätig ist und unter Umständen eigene Erfahrungen mit den Mitschüler*innen teilen möchte. Als Ausblick auf die nächsten Unterrichtssequenzen bietet es sich an, die Schüler*innen anzuregen, selbstständig und in Eigenregie in der Freizeit über Maßnahmen gegen Klimaschützer*innen und Klimabewegungen heute zu recherchieren.

ZUSATZAUFGABE–DIDAKTISCHE RESERVE

Entwerft auf Grundlage eurer Recherche und eurer Überlegungen ein alternatives Ende für das Serious Game. Folgt dabei folgenden Schritten:

- ⊙ Verfasst das alternative Ende in Partnerarbeit und schreibt ein kurzes Skript. Haltet dort fest, wer spricht und was genau gesagt werden soll. Stellt sicher, dass die Geschichte einem roten Faden folgt.
- ⊙ Tauscht die Texte mit euren Nachbar*innen aus und bewertet diese. Was ist gut, was sollte noch klarer werden? Fehlt noch etwas?
- ⊙ Finalisiert eure Texte und nehmt das alternative Ende als Hörbuch auf. Hierzu könnt ihr euer Smartphone oder ein Tablet benutzen. Achtet dabei auf Tonlage und Stimme für dramatischen Effekt.
- ⊙ Tauscht euch danach zum Prozess mit euren Mitschüler*innen aus. Reflektiert anschließend folgende Punkte: Wie hat euch die Aufgabe gefallen? Was fiel euch leicht? Was hat weniger Spaß gemacht? Habt ihr Neues gelernt?

11. Aufgabe

Jugend in der Diktatur - Ernst vs. Abenteuer?



AUFGABENSTELLUNG

[AFB I] Serious Game 30 min.

Lest euch den Disclaimer zu Fakt & Fiktion auf der Startseite des Serious Games aufmerksam durch. Spielt im Anschluss die folgenden Szenen durch.

- „Party in der Küche“
- „Die Verhöre“
- „Die Akten der Stasi“

Jugend in der DDR bedeutete für die Mehrzahl der jungen Menschen, sich innerhalb eines staatlich eng vorgegebenen Rahmens zu bewegen und nicht aufzufallen oder anzuecken. Trotz dieser einengenden Vorgaben gab es mutige junge Menschen, – wie es sie schon immer gab und auch heute gibt – die gegen Repression und Unterdrückung im Untergrund vorgingen oder auf der Straße protestierten.

[AFB II] Recherche und Reflexion 30 min.

Recherchiert und analysiert nun in Kleingruppenarbeit die Bedingungen und Voraussetzungen für gemeinsame heimliche Treffen im Freundeskreis oder oppositionelle Treffen zu Zeiten der DDR. Sucht nach eigenen Quellen und nutzt die weiterführenden Materialien und Links.

Erarbeitet im Anschluss an die faktenbasierte Recherche gemeinsam Antworten auf die folgenden Fragen in Stichpunkten:

- Wer durfte von den geheimen Treffen erfahren?
- Wie geheim mussten die Treffen damals organisiert werden?
- Welche Bedenken werden im Serious Game bei den Gesprächen in der Küche und durch die Reaktionen von Peggy und Till im Verhör deutlich?
- Wie realistisch sind die Szenen eurer Einschätzung nach abgebildet?
- Wie vorsichtig sprechen die Figuren im Serious Game ihre Bedenken vor ihren Freund*innen und Bekannten aus?

11. Aufgabe

Jugend in der Diktatur - Ernst oder Abenteuer?



AUFGABENSTELLUNG

[AFB II/III] Diskussion

In einer weiterführenden Diskussionsphase beantwortet ihr folgende Fragen:

- ▼ Welche Parallelen ergeben sich zu aktuellen Situationen in der Welt, in denen Jugendliche ihre Meinung nicht frei äußern können?
- ▼ Sind die ernstesten Situationen "von damals" Vergangenheit oder sind sie bis heute für manche Jugendliche aktuell?
- ▼ Mit welchen Folgen müssen junge Klimaaktivist*innen heute auch in Deutschland rechnen?

Hinweis: Sensibilisiert euch für den Ernst der Situationen der Jugendlichen und arbeitet ggf. auch eigene Empfindungen während des Spielens mit in eure Überlegungen ein. Die Situationen im Spiel sind angelehnt an wahren Begebenheiten, die den Ernst von Engagement und die Gefahren rund um geheime Protestaktionen in der DDR offenlegen.

[AFB II/III] Plenumsdiskussion 30 min.

Begründet gemeinsam, ob sich eure Sicht auf die jungen Menschen in der DDR durch das Spielen des Serious Game verändert hat. Diskutiert dafür abschließend in einer Plenumsdiskussion folgende Fragen:

- ▼ Was hat euch an dem Verhalten der Jugendlichen im Serious Game überrascht?
- ▼ Denkt an euren Alltag und vergleicht: Wie mussten sich die Jugendlichen im Spiel in ihrem Alltag verhalten?
- ▼ Welche Freiheiten habt ihr heute in Deutschland, die den Jugendlichen damals und im Serious Game nicht gewährt waren?
- ▼ Inwieweit nutzt ihr eure Freiheiten in eurem Alltag?

4. Weiterführendes Material für inhaltliche Recherchen



Literatur

- ▶ Jugendopposition in der DDR. (o. D.) Jugendopposition. <https://www.jugendopposition.de>
Website zur Information mit Materialien, Begriffslexikon, Karte der Oppositionsorte, Chronik etc. von zur Mühlen, P. (2000). Aufbruch und Umbruch in der DDR. J. H. W. Dietz Verlag.
- ▶ Eingaben im Umbruch. (o. D.). bpb.
<https://www.bpb.de/themen/deutschlandarchiv/61448/eingaben-im-umbruch/>
- ▶ Merkel, I. (1998). Wir sind doch nicht die Mecker- Ecke der Nation. Briefe an das DDR-Fernsehen. alltag & kultur.
- ▶ Huinink, J. (1995). Kollektiv und Eigensinn. Akademie Verlag. -> Kapitel Individuum und Gesellschaft in der DDR – Theoretische Ausgangspunkte einer Rekonstruktion der DDR-Gesellschaft in den Lebensverläufen ihrer Bürger
- ▶ Emsel, M. (2021). Wie DDR-Schüler die Umwelt retten wollten. mdr
<https://www.mdr.de/geschichte/ddr/politik-gesellschaft/umwelt/umweltschutz-schueler-pflanzen-baeume-100.html>
- ▶ Bühner, M. (2019). Stirn zeigen: Lesbischer Aktivismus in der DDR in den 1970er und 1980er Jahren. Digitales Deutsches Frauenarchiv
<https://www.digitales-deutsches-frauenarchiv.de/themen/stirn-zeigen-lesbischer-aktivismus-der-ddr-den-1970er-und-1980er-jahren/>
- ▶ Vollknant, P. (2022). Eine Frage der Zeit. nd
<https://www.nd-aktuell.de/artikel/1169228.klimaaktivismus-eine-frage-der-zeit.html>
- ▶ Lenski, K. (2017). Sozialistisches Menschenbild und Individualität. Die „Offene Arbeit“ – ein Ort der Freiheit?
<https://www.bpb.de/themen/deutschlandarchiv/242954/sozialistisches-menschenbild-und-individualitaet-die-offene-arbeit-ein-ort-der-freiheit/>
- ▶ Börner, V. (2023). Klima-Aktivismus in Halle: "nichts für ängstliche Leute". mdr.
<https://www.mdr.de/nachrichten/sachsen-anhalt/halle/halle/klima-aktivismus-ddr-fridays-for-future-reaktionen-100.html>
<https://gruene-generationen.medienkomm.uni-halle.de/>
- ▶ Überwachungsstaat DDR: Die Stasi war allgegenwärtig. (2021). mdr.
<https://www.mdr.de/geschichte/ddr/politik-gesellschaft/stasi/ministerium-fuer-staatssicherheit-mfs-gruendung-ueberwachungsstaat-100.html>
- ▶ Pouturs, P. G. & Warda, K. (2022). Ostdeutsche of Color. bpb
<https://www.bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/schwarz-und-deutsch-2022/506171/ostdeutsche-of-color/>

- ▶ Rassismuserfahrung im Osten. (o.D.). Nationaler Diskriminierungs- & Rassismusmonitor

<https://www.rassismusmonitor.de/kurzstudien/ostdeutsche-postmigrantinnen/>

- ▶ Ostdeutsche of Color. (o. D.). RISE

<https://rise-jugendkultur.de/artikel/ostdeutsche-of-color/>

Audiovisuelle Quellen

- ▶ Staatsbürgerkunde. (2012). Vom Leben in der DDR [Podcast].

<https://www.staatsbuergerkunde-podcast.de/archiv/>

- ▶ Grün-ökologisches Netzwerk Arche. (1988). Bitteres aus Bitterfeld [Film]. -> BMVU Bericht als Info S. 36 .

https://www.bmu.de/fileadmin/Daten_BMU/Pools/Broschueren/umweltengagement_ddr_bf.pdf

<https://www.youtube.com/watch?v=ULaE5o3n3Bc>

- ▶ MrWissenzgo. (2020). Die Stasi und ihre Methoden [Video]

<https://www.youtube.com/watch?v=RDJIXRIAKVo>

- ▶ Podcast.de. (2020). Oma erzählt: mein Leben in der DDR [Podcast]

<https://www.podcast.de/podcast/915025/oma-erzaehl-mein-leben-in-der-ddr#>

- ▶ Anlauff, C. (2019). Frühlingsschwimmern [Hörspiel]

https://www.audible.de/pd/Fruehlingsschwimmern-Hoerbuch/Bo7YKMN882?source_code=COMORPRo819150004

- ▶ ZDF (o.D.). Die Deutsche Demokratische Republik – alles zur DDR [Dokumentationen]. .

<https://www.zdf.de/nachrichten/thema/ddr-118.html>

Material

- ▶ Bundesstiftung Aufarbeitung (o. D.). Familien und Flucht aus der DDR. Unterrichtsmaterialien für die Grundschule

<https://www.bundesstiftung-aufarbeitung.de/de/vermitteln/bildung/bildungskatalog/familien-und-flucht-aus-der-ddr-unterrichtsmaterialien-fuer-die-grundschule>

- ▶ Ipb (o. D.). DDR im Unterricht - Linksammlungen und Unterrichtshilfen für Lehrkräfte

<https://www.ddr-im-unterricht.de/ddr-im-unterricht>

- ▶ Ipb (o. D.). DDR-Wissen - Infotexte und Links zu historischen Ereignissen

<https://www.ddr-im-unterricht.de/ddr-wissen>

- ▶ Das Bundesarchiv (o. D.). Bildungsmaterialien – Informationen zur Stasi

<https://www.stasi-unterlagen-archiv.de/informationen-zur-stasi/bildung/materialien-fuer-den-unterricht/>

5. Impressum und Credits

Natur? Politisch. ist ein Projekt der Europäischen Akademie Berlin (EAB) und wird gefördert durch die Bundesstiftung Aufarbeitung im Rahmen des Bundesprogramms „Jugend erinnert“, Förderlinie SED-Unrecht.

Konzeption und Ausarbeitung durch das Team der EAB

Die EAB dankt den beteiligten Lehrkräften und Pädagog*innen, die während der Lehrkräftefortbildung im April 2023 ihr konstruktives Feedback zu der ersten Fassung des didaktischen Materials mit uns geteilt haben.

Inhaltliche Beratung

Tim Eisenlohr, Zeitzeuge
Johanna Janiszewski, Tiny Crocodile Studios
Sarah Jasinszcak, Zeitzeugin

Grafik des didaktischen Materials

Maren Schmitz, hundert K, Grafikdesignerin

Ein besonderer Dank geht an die Robert-Havemann-Gesellschaft für die Bereitstellung der Archivmaterialien.

Europäische Akademie Berlin
Bismarckallee 46/48
D-14193 Berlin

Tel.: +49 30 89 59 51 0
Fax: +49 30 89 59 51 95
E-Mail: eab@eab-berlin.eu

ViSdP: Dr. Christian Johann
www.europainberlin.de