**Verlaufspläne – Unterrichtseinheit zu „Wer ist Bilal?“**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Übersicht der Unterrichtseinheit zu „Wer ist Bilal?“** | | | |
| **Stunden** | **Inhaltlicher Schwerpunkt** | **Zeit** | **Anmerkungen** |
| 1+2 | Einführung in das Spiel und die Einheit mit erster Spielung, Sensibilisierung für Radikalisierungsprozesse | 90 Minuten |  |
| 3+4 | Radikalisierungsanzeichen und Figurenentwicklung, individuelle Lebensentwicklung vs. Gefährdung der Demokratie | 90 Minuten | Optionale Vertiefung im Rahmen des Faches Deutsch: Figurenverstehen (Figurenanalyse und Figurenentwicklung) |
| 5+6 | Radikalisierungsräume, Radikalisierungsstrategien und die Bedeutung sozialer Gruppen | 90 Minuten | Optionale Vertiefung zur Radikalisierungsstrategie „Desinformation“ |
| 7+8 | Hilfen und Beratungsstellen für Betroffene und die individuelle Rolle in der Zivilgesellschaft und soziale Verantwortung | 90 Minuten |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Stundenthema:** | Einführung in die Einheit „Wer ist Bilal?“ | **Stunde** | 1+2 |
| **Übergeordnete Kompetenzorientierung:** | Inhaltsfeld: Identität und Lebensgestaltung  Medienkompetenz: Informieren und recherchieren, analysieren und reflektieren | | |
| **Minimalziel:** | Die SuS…   * kennen die Gefahren von Extremismus (in religiösen Kontexten). * benennen erste Anzeichen von Radikalisierung. * werden für Radikalisierungsprozesse sensibilisiert. | | |
| **Maximalziel:** | * entwickeln eine differenzierte Betrachtungsweise gegenüber Religionen. * analysieren Radikalisierungsprozesse und reflektieren Risikofaktoren, die Radikalisierungsprozesse begünstigen. | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Zeit** | **Phase** | **Geplanter Stundenverlauf** | **Sozial-formen** | **Medien** | **Didaktischer Kommentar** |
| 2 min | Begrüßung | * LP begrüßt die SuS und moderiert das Thema der Unterrichtseinheit an. | Plenum |  | Setting klären |
| 15 min | Einstieg und Vorwissens-aktivierung | * LP präsentiert schrittweise die Powerpoint-Folien und moderiert das Gespräch. SuS äußern ihre Eindrücke ausgehend von den Impulsen der einzelnen Folien im L-S-Gespräch:   Inhaltliche Anbindung:  **Folie 2**: Verschiedene Weltreligionen  🡪 SuS äußeren ihr Vorwissen zu Symbolen der Weltreligionen.  **Folie 3:** Collage zum Islam  🡪 Unterschied von Glaube und Vorurteilen über einzelne Glaubensrichtungen muss von der LP zwingend deutlich gemacht werden.  **Folie 4**: Collage verschiedene Bluttaten unterschiedlicher Religionen (z.B. Kreuzritter, Selbstmordattentate, Kach…).   * SuS äußern ihre Eindrücke, stellen Fragen, verknüpfen die Impulse mit ihrem Vorwissen zum Islam und anderer Religionen. * Zusammenfassender Input der LP: „Alle Weltreligionen haben Glaubensvorstellungen, aber sind auch von extremistischen Vorstellungen betroffen. Extremist:innen werben Mitglieder:innen an und versuchen sie gezielt durch Falschinformationen zu radikalisieren, so dass sie in ihrem Interesse handeln.“   **Ziel:** Sensibilisierung für Radikalisierungsversuche extremistischer Religionsvertreter:innen. | Plenum | PPT-Folie 2  PPT-Folie 3  PPT-Folie 4 | Methodische Option: Think-Pair-Share-Phase  Wertschätzung der Antworten, niederschwelliger Einstieg in das Thema  Vorwissensaktivierung  Sensibler Umgang mit religiösen Themen  Einordnen und Richtigstellen von Vorurteilen, Fehlvorstellungen und naiven Konzepten zu einzelnen Religionen |
| 10 min | Überleitung | * Stundentransparenz durch die LP: „Heute geht es um ein Spiel, das genau diese extremen Richtungen von Glauben thematisiert.“ * LP präsentiert ein Schaubild, um den Unterschied zwischen Glaube und Extremismus deutlich zu machen und zu problematisieren. * LP leitet zur Spielung über: „Wie das funktioniert, schauen wir uns heute am Beispiel von Finn an.“ | Plenum | Schaubild, Visualisier-ungsfläche | Transparenz des Stundenziels  Problematisierung von Fehlinterpretationen  Didaktische Überleitung |
| 15 min | Instruktions-phase | * LP erklärt das Vorgehen und die Spielmechanik, indem sie das Spiel anspielt und ggf. einzelne Vorgehensweisen beschreibt. * SuS verfolgen die Spielung am Bildschirm / über den Beamer mit. * LP leitet über zur Spielephase, teilt die Spiele-Teams ein und formuliert den Arbeitsauftrag: „Spielt bis zum ersten Video-Call mit Finns Mutter und notiert auf dem Protokollbogen, was euch auffällt. Viel Spaß beim Spielen!“ | Plenum | Endgerät, Spiel, Präsen-tationsfläche  AB „Protokoll-bogen“ | Didaktische Spielung: Modellieren der Spielmechanik, inhaltliche Einführung bis zu den ersten Nachrichten, die man als Spielende mit der Mutter von Finn austauscht.  Hinweis auf Tablet-Regeln, ggf. Wiederholung von Regeln beim Umgang mit Tablets.  Tablets und Arbeitsblätter ausgeben |
| 30 min | Spielphase | * SuS spielen das Spiel in Teams und notieren sich Eindrücke und Auffälligkeiten auf dem Protokollbogen. * LP begleitet und unterstützt einzelne SuS bei Fragen oder Schwierigkeiten. | PA | Tablets,  AB „Protokoll-bogen“ | Aktive Auseinandersetzung mit dem Spiel  Konstruktive Unterstützung |
| 15 min | Reflexions-phase | * SuS reflektieren ihre individuellen Eindrücke und tauschen sich auf Grundlage ihrer Notizen aus. * Erstellen eines gemeinsam Risiko-Arbeitsblattes: SuS notieren auf Grundlage ihres Spielfortschritts Anzeichen und identifizierte Risikofaktoren, die zu Finns Radikalisierung führen. | Stuhlkreis | AB „Radikalisierungsrisiko“ | Reflexion und Austausch  Aufgreifen von aufkommenden Fragen  Spielprozessbegleitender Auftrag für alle folgenden Doppelstunden |
| 3 min | Abschluss | * Gemeinsames Aufräumen der Tablets, ggf. inhaltlicher Ausblick auf die nächste Doppelstunde. * Verabschiedung | Plenum |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Stundenthema:** | Radikalisierungsanzeichen und Entwicklung von Finn zu Bilal | **Stunde** | 3+4 |
| **Übergeordnete Kompetenzorientierung:** | Inhaltsfelder: Identität und Lebensgestaltung; Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie  Medienkompetenz: Informieren und recherchieren, kommunizieren und kooperieren | | |
| **Minimalziel:** | Die SuS…   * benennen einzelne und explizite Figureninformationen. * werden für Radikalisierungsprozesse sensibilisiert. * lernen Unterstützungssysteme (z.B. Freunde und Familie) und Präventionsprogramme gegen Radikalisierung kennen (z.B. Wegweiser NRW). | | |
| **Maximalziel:** | * können die Entwicklung der Figur Finn zu Bilal auf Grundlage von differenzierten Figurenmerkmalen analysieren. * analysieren mit Hilfe von realen Präventionsmaterialien Risikoanzeichen auf Grundlage des Spiels. * reflektieren den Nutzen von Präventionsprogrammen und Beratungsstellen vor dem Hintergrund ihrer eigenen Lebenswelt. | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Zeit** | **Phase** | **Geplanter Stundenverlauf** | **Sozial-formen** | **Medien** | **Didaktischer Kommentar** |
| 10 min | Einstieg | * LP begrüßt die SuS. * LP präsentiert ein Screenshot der letzten Szene aus dem Spiel, auf dem ein Zettel mit arabischen Buchstaben zu sehen ist. Die Buchstaben bedeuten „Bilal“. * LP moderiert Stundenthema an: „Wir wollen herausfinden, was es mit Bilal auf sich hat und lernen nun Finn‘s Freunde Zari und KonZ kennen.“ * LP erklärt SuS die Aufgabe: „Spielt das Spiel von letzter Stunde weiter und sucht nach Freunden von Finn. Wenn du eine Person entdeckt hast, melde dich und wir schauen uns deine Entdeckung gemeinsam an.“ * SuS spielen im Klassenverbund und präsentieren und erläutern Entdeckungen, indem sie ihren Spielstand im Plenum zeigen. | Plenum | PPT-Folie 12  Endgerät, Spiel | Inhaltlicher Anschluss an die Endszene der vorangegangenen Stunde  Ausgabe der Tablets  Für schwächere Lernende: Hinweis, Zari zuerst zu suchen und ihr Verhältnis zu Finn beleuchten.  Wenn die SuS das Endgerät der vorangegangenen Stunde nutzen, spielen sie automatisch an der passenden Stelle weiter. Ist dies nicht der Fall, können die SaveGame-Codes genutzt werden, um den Spielstand herzustellen.  🡪 Je nach Ausstattung: Anschluss an den Beamer (bspw. HDMI, AppleTV…) |
| 30 min | Spielephase I | * SuS spielen „Wer ist Bilal“ bis zur Chat-Szene mit Finn’s Mutter, Zari und KonZ (ab Save-Game 2) * SuS spielen das Spiel in Teams und notieren sich Eindrücke und Auffälligkeiten auf dem Protokollbogen, der in der vorangegangenen Stunde begonnen wurde. * LP begleitet und unterstützt einzelne SuS bei Fragen oder Schwierigkeiten. | PA | AB „Protokollbogen“ | Kognitive Aktivierung, paarweise Spielung |
| **Hinweis zur Verwendung von passenden Materialien zur Förderung des Figurenverstehens im Deutschunterricht:**  Sammeln von Informationen über einzelne Figuren (Finn/Bilal) bietet sich an dieser Stelle an, da die Figuren sehr zentral stehen und im Spiel zahlreiche Informationen dargeboten werden. Die gesammelten Informationen können zur Figurenanalyse genutzt werden und darauf aufbauend auch Figurenentwicklungen zu erarbeiten. Hierzu finden sich differenzierte Materialien im Bereich des „Ergänzungsmaterials“. | | | | | |
| 10 min | Reflexions-phase | * LP präsentiert erneut die Einstiegsfolie mit dem Notizzettel „Bilal“. * L-S-Gespräch: Entlang der Fragestellung „Wer ist denn nun Bilal?“, nennen die SuS Merkmale, die sie über die Figur Bilal gefunden haben. * Mit Hilfe von PPT-Folie 5 werden Merkmale zu den beiden Figuren Finn und Bilal gesammelt und verglichen. * Die Merkmale werden auf Risikoabzeichen untersucht und dann auf dem Risikofaktoren-AB notiert. | Plenum | PPT-Folie 14  AB „Radikalisierungsrisiko“ | Thematische Wiederanknüpfung  Fachbezug Deutsch: Figurenmerkmale sammeln, Figuren vergleichen und Figurenentwicklung deutlich machen  Emotionale Einbettung: Was bedeutet es, wenn man seinen Namen ändert? Was würdet ihr tun, wenn ein:e Freund:in seinen Namen ändert?  🡪 Namen als identitätsstiftendes Merkmal reflektieren |
| 10 min | Überleitung | * LP weist auf Beratungsstellen des Landes NRW hin: „Welche Beratungsstellen gibt es, wenn solche Radikalisierungsanzeichen ersichtlich werden oder auffällig sind?“ | Plenum | PPT-Infofolie 16 „Wegweiser“ | Realitätsbezug „Wegweiser NRW“ |
| Transfer | * LP zeigt die Info-Folie „Wegweiser NRW“ und führt kurz thematisch ein. * LP gibt Arbeitsauftrag an die SuS: „Überlegt euch auf Grundlage der Radikalisierungsanzeichen, die wir im Spiel gesammelt haben: Wie werden die Hinweise der Radikalisierung Finns laut Wegweiser eingeschätzt? Was sollte noch ergänzt werden? | Verknüpfung der simulierten Radikalisierung im Spiel mit realen Unterstützungsmaterialien der Beratungsstellen |
| 20 min | Spielephase II | * SuS spielen die Chat-Phase mit Zari mit Hilfe des Wegweisers. | PA | Endgerät, Spiel | Wegweiser NRW ist im Spiel integriert |
| 10 min | Abschluss-reflexion | * Gemeinsame Reflexion der Anzeichen für eine Radikalisierung Finns, die Zari im Wegweiser-Chat benannt hat. * Verabschiedung | Plenum | AB „Radikalisierungsrisiko“ | Add-On: Bedeutung der Peer-Group bei Radikalisierungsprozessen hervorheben (Chancen und Risiken) |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Stundenthema:** | Radikalisierungsräume und Gruppen | **Stunde** | 5+6 |
| **Übergeordnete Kompetenzorientierung:** | Inhaltsfeld: Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie  Medienkompetenz: Kommunizieren und kooperieren, analysieren und reflektieren | | |
| **Minimalziel:** | Die SuS…   * können den Radikalisierungsprozess stichpunktartig nacherzählen. * benennen explizite Strategien, die zur Radikalisierung Finns geführt haben. | | |
| **Maximalziel:** | * können die Chronologie der Radikalisierung Finns nacherzählen. * analysieren die Radikalisierungsstrategien, die zur Radikalisierung Finns geführt haben. * erkennen Risiken aber auch Potenziale von sozialen Gruppen und Medien und ihre Einflussnahme auf die Willensbildung | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Zeit** | **Phase** | **Geplanter Stundenverlauf** | **Sozial-formen** | **Medien** | **Didaktischer Kommentar** |
| 10 min | Einstieg und Vorwissens-aktivierung | * LP begrüßt die SuS und moderiert das Thema der Unterrichtseinheit an: „Wir haben letzte Stunde herausgefunden, wer Bilal ist. Nun stellt sich aber noch die Frage: „Wo ist Bilal?“. Dieses Rätsel versuchen wir heute zu knacken.“. * SuS äußern ihre Ideen und diskutieren im Klassenkontext. | Plenum | PPT-Folie 19 | Setting klären  Inhaltliche Anbindung an die vorangegangenen Stunden  Kognitive Aktivierung  Methodische Option: Think-Pair-Share-Phase |
| Überleitung | * LP moderiert den Arbeitsauftrag für die anstehende Spielephase: „Sprecht mit den Leuten im Spiel und notiert euch Hinweise auf dem Arbeitsblatt. Wo könnte Bilal sein, was finden wir über die Gruppe und die Menschen heraus, die mit Bilal unterwegs sind?“. * LP verweist in diesem Zusammenhang noch auf die verschiedenen Chat-Gruppen. | Plenum | AB „Radikalisierungs-strategien“  Ggf. weitere Materialien zur Ideen-sammlung | Didaktische Überleitung  Vielfältige Methoden zur Ideensammlung: Neben dem Handlungs-AB können alternative Methoden genutzt werden z.B. Moderationskarten und Flipchart, GoodNotes-Wall, Mentimeter u.a. |
| 60 min | Spielphase | * SuS spielen das Spiel gemeinsam in Partnerarbeit (ab Save-Game 4 bis 6) * SuS bearbeiten das Arbeitsblatt parallel zur Spielung und notieren Informationen, die sie zum o.g. Arbeitsauftrag finden. * SuS bearbeiten die ersten beiden Aufgaben (Kasten 1 und 2 auf dem AB Radikalisierungsstrategien). | PA | Tablets, Spiel  AB „Radikalisierungs-strategien“ | Aktive Auseinandersetzung mit dem Spiel  Hinweis: Save-Game-Codes 4-6, falls die Spielephase nicht im Rahmen einer Doppelstunde stattfindet. |
| 20 min | Reflexions-phase | * LP moderiert Abschlussreflexion mit Impulsfragen:   + Was habt ihr herausgefunden?   + Wo ist Bilal? Was habt ihr über die Gruppen herausgefunden?   + Wie wurde er radikalisiert? * Gemeinsame Sicherung der Strategien auf dem AB aus der Spielephase. * Verabschiedung | Stuhlkreis | AB „Radikalisierungs-strategien“ | Reflexion und Austausch  Aufgreifen von aufkommenden Fragen |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Add-On: Exemplarische Vertiefung der Desinformationsstrategie zur Radikalisierung**  Zur thematischen Vertiefung von Radikalisierungsstrategien bietet es sich an dieser Stelle an, an die Abschlussreflexion der vorangegangenen Stunde anzuknüpfen, indem exemplarisch die Strategie der Desinformation vertieft und Präventivmaßnahmen vorgestellt werden.  Wenn sich Lehrkräfte für die Vertiefung entscheiden, bietet es sich an mit dem **Selbsttest zum Thema Desinformation** (#DigitalCheckNRW) einzusteigen. Hierbei prüfen die SuS beispielsweise selbst, inwiefern sie alltägliche Desinformationsversuche erkennen können. Vor dem Hintergrund der individuellen Lerngruppe kann entschieden werden, ob noch vor der Durchführung des Selbsttests das **Methodenblatt zum Thema Desinformation** genutzt wird, um die SuS grundlegend für das Thema zu sensibilisieren. Hierbei lernen die SuS verschiedene Formen und Verbreitungswege von Desinformationen sowie Strategien zum Umgang mit Deepfakes und Falschinformationen kennen. Alternativ kann das Methodenblatt auch nach der Durchführung des Selbsttests eingesetzt werden. Weitere **Recherchemöglichkeiten zum Thema Desinformation** finden sich als kostenloses Angebot auf den Seiten des Ministeriums für Bundes- und Europaangelegenheiten, Internationales sowie Medien des Landes Nordrhein-Westfalen (MBEIM NRW: <https://mbeim.nrw/desinformation>) können vertiefend eingesetzt werden und ergänzende Rechercheoptionen rund um das Thema Desinformation eröffnen.  Die genannten Materialien finden Sie unter:  <https://www.digitalcheck.nrw/checkup/>  <https://www.digitalcheck.nrw/methodenblaetter/desinformation>  <https://www.fakeoff.nrw>  Anmerkung: Dieser Einschub ist optional möglich, das Spiel kann auch ohne die Vertiefungseinheit zu Ende gespielt werden. Auch die Unterrichtseinheit erfährt keine inhaltliche Unterbrechung an dieser Stelle und kann sowohl mit als auch ohne die Vertiefungseinheit umfänglich durchgeführt werden. | | | |
| **Stundenthema:** | Umgang und Hilfen für Betroffene | **Stunde** | 7+8 |
| **Übergeordnete Kompetenzorientierung:** | Inhaltsfeld: Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie  Medienkompetenz: Informieren und recherchieren, analysieren und reflektieren | | |
| **Minimalziel:** | Die SuS…   * wirken der Radikalisierung Finns spielerisch entgegen. * lernen reale Handlungsalternativen und Unterstützungsformate für Betroffene und Aussteiger:innen kennen. * analysieren und präsentieren verschiedene Beratungsprogramme mit Hilfe der vorgegebenen Materialien. | | |
| **Maximalziel:** | * reflektieren die Beratungsangebote und entwickeln auf deren Grundlage eigene Ideen zur Unterstützung betroffener Menschen. * erkennen das Gefahrenpotenzial von Radikalisierung und Desinformation für die Demokratie * reflektieren die individuelle Rolle in einer Zivilgesellschaft vor dem Hintergrund sozialer Verantwortung | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Zeit** | **Phase** | **Geplanter Stundenverlauf** | **Sozial-formen** | **Medien** | **Didaktischer Kommentar** |
| 15 min | Einstieg und Vorwissens-aktivierung | * LP begrüßt die SuS und moderiert das Thema der Unterrichtseinheit an: „Wir haben letzte Stunde herausgefunden, wer und wo Bilal ist. Nun stellt sich aber noch die Frage „Wie geht es Bilal?““. * SuS äußern ihre Ideen und Emotionen und diskutieren im Klassenkontext: 🡪 Fokus: Was ist der Reiz, sich so wie Bilal zu verhalten, den entsprechenden Gruppen beizutreten? | Plenum | PPT-Folie 25 | Einstieg in das Thema  Vorwissensaktivierung  Hinweis: Keine Wertung des Verhaltens von Bilal, sondern Rückführung auf die Strategien, die zu seiner Radikalisierung geführt haben.  Optional: Radikalisierungsstrategien der Abschlussreflexion aus der vorangegangenen Stunde aufgreifen. |
| Überleitung | * LP moderiert das Ziel der Stunde an: „Bilal ist noch nicht vollends isoliert, er hat noch Freunde. Wir versuchen nun, ihn zu kontaktieren und der Radikalisierung entgegenzuwirken.“ | Plenum |  | Transparenz, Aufgabenklarheit herstellen  Hinweis auf das Präventionsprogramm Wegweiser |
| 20 min | Spielephase | * Klassenspielung ab Save-Game 7: Ein:e Schüler:in steuert und liest vor. Bei interaktiven Entscheidungsoptionen werden Abstimmungen durchgeführt. * Letztliche Entscheidung im Spiel folgt dann dem Mehrheitsprinzip. | Plenum | Endgerät, Spiel, Präsen-tationsfläche | Gemeinsame Spielung im Klassenverbund  Methodische Option: Abstimmung per Handzeichen, Aufstehen – Sitzenbleiben, Farbkärtchen oder anderen pragmatischen und binären Abstimmungsmethoden |
| 5 min | Überleitung | * LP ordnet den Ausgang des Spiels ein und verweist auf Handlungsalternativen, falls eine De-Radikalisierung misslingt: „Wir haben es glücklicherweise geschafft, Finn wieder zu überzeugen. Das funktioniert leider nicht immer so einfach, daher schauen wir uns nun alternative Optionen an, die wir auch in der Realität haben.“. | Plenum |  | Realitätsbezug  Benennen von Handlungsalternativen  Anbindung an Aussteigerprogramme und Beratungsangebote |
| 20 min | Recherche | * SuS recherchieren Beratungswebseiten für Personen, die aus einer extremistischen Szene aussteigen wollen sowie für das Umfeld von möglicherweise radikalisierten Personen, das Unterstützung benötigt   + Welche Aussteiger:innenprogramme gibt es?   + Für welche Zielgruppen sind sie geeignet?   + Welchen Inhalt haben die Programme? | PA/GA | Tablets, Such-maschinen, QR-Codes, Recherche-kärtchen | Differenzierung: Verschiedene niveaubezogene Materialien via QR-Codes  Je nach Lerngruppe bietet sich Partner:innen oder Gruppenarbeit an. |
| 10 min | Auswertungs-phase | * Sammlung und Vorstellung der Recherchen als Gruppenpräsentation oder einem *Gallery Walk* bei Partner:innenarbeit mit Reflexionskarten. | Plenum | Ggf. Recherche-kärtchen | Methodische Modifikation möglich, je nach Größe der Lerngruppe oder auch zeitlichem Puffer  🡪 Präsentation zeitintensiver als *Gallery Walk* |
| 20 min | Abschluss-reflexion | * LP moderiert ein Abschlussgespräch anhand der Reflexionsfrage: „Was würdest du konkret tun, wenn ein:e Freund:in von dir plötzlich zu Bilal wird?“. * Gesamtreflexion des Spiels und der Unterrichtseinheit. * Verabschiedung | Stuhlkreis | Ggf. visualisierte Reflexions-fragen (s. Ergänzungs-material) | Weitere Reflexionsfragen möglich, s. auch Ergänzungsmaterial „Reflexionsfragen für die Gruppendiskussion“  Öffnung für ein Gespräch sinnvoll, v.a. auch vor dem Hintergrund der Gesamtreflexion  Optionales Blitzlicht als Feedback zur Unterrichtseinheit |