

## Digitales Lernangebot

Wir möchten Lehrkräfte wo möglich entlasten und Schüler\*innen ein ansprechendes Lernangebot machen, mit dem sie – auch unter den Umständen dieser Ausnahmesituation – relevante Kompetenzen festigen können.

Teilnehmendenzentrierung und Lebensweltbezug sind zentrale Merkmale der Bildungsarbeit von JUMP.

Planspiel  
digital



**Technische Anforderungen:** Handy, Tablet oder PC mit Internetzugang  
und E-Mail-Adresse

Anwendungen: Padlet/Wakelet sowie Tweedback; ggf. Videotelefonie

zur Methode Planspiel siehe: [bpb.de/lernen/formate/planspiele/](http://bpb.de/lernen/formate/planspiele/)

## „Digitalizien – Gesundheit zuerst!“

In diesem internetbasierten Rollenspiel zur Simulation komplexer Prozesse sollen die Schüler\*innen in Interaktion miteinander erleben, wie Regierung, Opposition, Expert\*innen und Medien in einem fiktiven Staat Einfluss aufeinander ausüben. Konzepte von Meinungs- und Pressefreiheit, Entscheidungsfindung, Macht und Widerstand werden beispielhaft anhand aktueller Debatten um Einschränkungen vs. Lockerungen in der Corona-Krise sichtbar gemacht und mit Blick auf historische Parallelen eingeordnet.

### Ablauf:

- 1) Die Schüler\*innen erhalten eine kurze motivierende Einführung in den fiktiven Staat „Digitalizien“. Sie lernen dabei die Regeln des Planspiels kennen.
- 2) Die Schüler\*innen bilden 5 Gruppen, die verschiedene (Herrschafts-)Elemente einer Gesellschaft repräsentieren: Regierung, (außerparlamentarische) Opposition, Medien, Expert\*innen, Bürger\*innen. Die Zuordnung erfolgt durch die Spielleitung.
- 3) Die Schüler\*innen kommunizieren digital in ihren Gruppen entlang gegebener Rollenzuschreibungen. Dazu nutzen sie vorliegendes Material, Internetrecherche und Meinungen. Vertreter\*innen der Gruppen können einander kontaktieren.
- 4) Die Schüler\*innen veröffentlichen fortlaufend Meinungen, Debattenauszüge oder Links zu Informationen an einer digitalen „Öffentlichkeitswand“.
- 5) Ziel des Spiels ist die Durchsetzung oder Veränderung von (z.T. diskriminierenden) Entscheidungen zum Spielthema: Corona-Krise (variabel).
- 6) Die Schüler\*innen reflektieren den Spielverlauf sowie aufgekommene und verwandte Themen.

### Fächerbezüge zu:

*Sozialkunde*

*Geschichte*

hier Themenbereiche: *Nationalsozialismus* sowie

*Das geteilte Deutschland – Die Entwicklung nach 1949*

### Klassenstufen: 7 bis 10

**Zeitbedarf:** ca. 30 Minuten Einführung; ca. 120 Minuten Spielzeit plus Pausen; ca. 90 Minuten Reflexion und Nachbereitung

### Teilnehmendenzahl: online max. 20 Personen gleichzeitig

Hinweis: **Das Spielthema ist variabel** – gern passen wir es Ihren Bedürfnissen an.

### Kontakt

**JUMP**  
**CJD Nord**  
**Siegfried-Marcus-Str. 45**  
**17192 Waren (Müritz)**

mail: [beratung.jump@cjd-nord.de](mailto:beratung.jump@cjd-nord.de)

mobil: 0151- 40 63 92 17

fax: 03991 – 63 29 19 57

[www.jump-mv.de](http://www.jump-mv.de)

Rufen Sie uns an oder schreiben Sie uns eine E-Mail. **Videotelefonie** ist ebenfalls möglich.

Stand: 04/2020

