

Kompetenzpaket zum Spiel

„Jeannes Reise“

Ein Lernspiel über Haiti

Inhaltsverzeichnis

1.	Kurzinfos zum Spiel	2
2.	Kurzbeschreibung des Spiels	2
3.	Ziel des Spiels / Themengebiete	4
4.	Didaktischer Ansatz:.....	5
5.	Sachgerechter Umgang mit sensiblen Themen im Unterricht.....	6
6.	Anwendungsbeispiele / exemplarische Unterrichtsplanungen	8
7.	Lehrplanbezüge für das Land Berlin.....	10
8.	Medienkompetenz – Fachübergreifende Kompetenzentwicklung.....	12
9.	Weiterführende Links und Tipps für die weitere Wissensvermittlung	13
10.	Einbindung im Unterricht - Technische Voraussetzungen / Ausstattung	15
11.	Einsatz des Spiels bei Wechsel-, Distanz- und Präsenzunterricht.....	15
12.	Quellen	16
13.	Weiterführende Literatur	16
14.	Kontakt	17

1. Kurzinfos zum Spiel

Art des Spiels	Graphic Adventure Game
Medium	Internetapplikation
Zielgruppe	ab Klasse 7, Sekundarstufe I, Gymnasium
Zeitaufwand	Ca. 90 Minuten Spieldauer
Voraussetzungen	Desktop Rechner / Tablet mit Internetzugang Kopfhörer
Link zum Spiel	https://lernen.pen-paper-peace.org/digitale_exkursionen/jeannes-reise/

2. Kurzbeschreibung des Spiels

Es handelt sich bei dem Spiel „Jeannes Reise“ um ein Graphic Novel Game. Die Hauptprotagonistin Jeanne ist eine junge Frau, die in Haiti geboren, jedoch in einer deutschen Familie aufgewachsen ist. Sie begibt sich nach dem Abitur alleine auf eine Reise nach Haiti, um sich auf die Suche nach ihren Wurzeln zu begeben.

Um das Interesse der Spieler aufrechtzuerhalten und das Spiel spannend zu gestalten, erfahren die Schüler*innen erst im Verlaufe des Spiels nach und nach, warum Jeanne nach Haiti reist und warum sie nicht in Haiti, sondern in Deutschland aufgewachsen ist. Darüber hinaus gibt es an verschiedenen Stellen mehrere Dialogoptionen, die gewählt werden können. Je nach ausgewählter Dialogoption werden unterschiedliche neue Dialogmöglichkeiten freigeschaltet. Die Schüler*innen haben dadurch einen Einfluss darauf, ob sie eher direkt oder mit kleinen Umwegen (aber dadurch mehr Informationen) ans Ziel gelangen.

In den 5 Kapiteln des Spiels muss Jeanne verschiedene Aufgaben erledigen (z. B. Weg von X nach Y bewältigen) und Hindernisse bewältigen (z. B. korrekten Straßennamen herausfinden). Sie begegnet verschiedenen Personen und führt Gespräche mit ihnen. So erfährt sie nach und nach mehr sowohl über die Geschichte der Republik Haiti als auch über die aktuelle Situation vor Ort sowie über die Hintergründe ihrer eigenen Geschichte.

Während des Spiels haben die Schüler*innen die Möglichkeit, mit Personen und Gegenständen (z. B. Plakaten, Fotos) zu interagieren und – je nach Interesse und Zeit – noch mehr über Jeanne und Haiti zu erfahren.

Im Laufe des Spiels erkennt Jeanne, dass ihre Sichtweise auf Haiti einseitig westlich geprägt ist. Sie lernt während des Spiels neue Sichtweisen und Hintergründe kennen. Das führt dazu, dass sie ihre eigenen Sichtweisen und teilweise vorhandenen Vorurteile überdenkt und zu einer differenzierteren Sichtweise gelangt. Am Ende des Spiels lernt sie ihren Bruder und dessen Familie kennen und erfährt mehr über die Umstände ihrer eigenen Familiengeschichte.

Kurzübersicht über die einzelnen Kapitel des Spiels:

Nr.	Titel des Kapitels	Kurzbeschreibung
1	Aufbruch	Schauplatz: Deutschland Jeanne verabschiedet sich von ihrer Mutter, äußert ihre Erwartungen und Ängste und fährt mit dem Bus zum Flughafen, um nach Haiti zu reisen.
2	Eine neue Welt	Schauplatz: Flughafen in Haiti Jeanne kommt in Haiti an und muss den Weg zum Kinderheim finden. Sie begegnet einer haitianischen Journalistin (Samuela), die ihr dabei hilft.
3	Das, was niemand sieht	Schauplatz: Straßen von Haiti Jeanne auf dem Weg durch die Straßen von Haiti im Auto des Kollegen von Samuela. Wohlhabendere und ärmere Viertel sind zu sehen. Gründe für die Armut werden thematisiert, ebenso wie die einseitige westliche Berichterstattung.
4	Haus der lachenden Sonne	Schauplatz: Kinderheim „Maison du soleil sourant“ Jeanne muss einen Zugang zum Kinderheim finden, interagiert mit einem Restavèk-Kind, einem Heimkind und dem Heimleiter. Themen: Restavèk-System, Privilegien
5	Das Atelier von Kouri Laurent	Schauplatz: TapTap-Bus, Landstraße / Atelier von Jeanne's Bruder Jeanne fährt mit dem TapTap nach Jacmel. Themen: positive Aspekte wie kulturelle Vielfalt, Leben der Menschen in Haiti / Gründe für das Weggeben von Jeanne ins Kinderheim, Jeanne reflektiert über das Erlebte

3. Ziel des Spiels / Themengebiete

Das Ziel des Spiels besteht darin, dass die Schüler und Schülerinnen einerseits Hintergrundwissen zur europäischen Kolonialgeschichte (am Beispiel Haitis) erhalten und sich darüber hinaus über die Auswirkungen bis heute klar werden. Auch eine Reflexion der eigenen (privilegierten) Lebenssituation im Vergleich mit dem Leben von Kindern in Haiti soll idealerweise ausgelöst und die Gründe dafür reflektiert werden. Darüber hinaus sollen die Schüler*innen Haiti als Land kennenlernen und beispielsweise auch über die reiche Kultur-, Musik- und Sportszene erfahren. Es soll vermittelt werden, dass es neben der medial einseitig negativen Berichterstattung auch vielfältige positive Facetten des Landes gibt.

Folgende Fragestellungen sollen daher im Verlauf oder im Anschluss an das Spiel thematisiert und diskutiert werden:

- Welche Privilegien haben Kinder, die in Deutschland aufwachsen und warum ist das so?
- Welche Gründe gibt es für die unterschiedlichen Lebenssituationen (Thema Glück / Zufall)
- Welche Gründe können konkret dazu führen, dass Eltern ihre Kinder in ein Kinderheim geben?
- In welcher Art und Weise war die Denkweise der Protagonistin vorgeprägt und wie und warum hat sich ihre Sichtweise geändert?
- Was ist das Restavèk-System und wie ist es entstanden?
- Wie verlief die europäische Kolonialgeschichte und welche Auswirkungen sind bis heute zu beobachten?
- Warum ist der europäische Blick (Stichwort „White Saviourism“, Stereotype) kritisch zu bewerten?
- Was hat das Ganze mit der eigenen Person zu tun?

4. Didaktischer Ansatz:

Konstruktivistisches Lernen bei Serious Games

Bei dem Spiel handelt es sich um ein sogenanntes Serious Game. Also ein Computerspiel, das neben dem Unterhaltungsaspekt auch ernsthafte Ziele verfolgt. Es geht darum, auf spielerische Weise bestimmte Lernziele zu erreichen, Fähigkeiten zu entwickeln und komplexe Themen verständlich zu vermitteln.

Es handelt sich dabei um einen konstruktivistischen Ansatz. Lernen wird als aktiver Prozess verstanden, bei dem Lernende aktiv Wissen konstruieren und Bedeutung aus ihren Erfahrungen ziehen. In unserem Spiel nutzen wir diese Prinzipien, und schaffen eine Lernumgebung, die interaktiv, problemorientiert und auf Entdeckung basiert.

Im Spiel werden den Schüler*innen bekannte Situationen (z. B. Bushaltestelle in Deutschland) mit ähnlichen Situationen (Bushaltestelle in Haiti) gegenübergestellt. So wird das Vorwissen aktiviert, das aber von den Schüler*innen auf neue Kontexte übertragen werden muss. Sie lernen beispielsweise, dass es in Haiti keine Fahrpläne gibt, sondern dass die Busse festgelegte Routen haben und erst fahren, wenn der Bus vollbesetzt ist. Diese Gegenüberstellung regt die Schüler*innen zum kritischen Denken und zur Reflexion an. Sie werden dazu angeregt, Gemeinsamkeiten, Unterschiede und Zusammenhänge zu erkennen und zu analysieren. Dadurch können sie ihr Verständnis vertiefen und neue Perspektiven entwickeln. Darüber soll ein Bewusstsein für die Komplexität und Vielfältigkeit von Themen gefördert werden.

Interaktion

Die Spielenden haben die Möglichkeit, durch die Auswahl verschiedener Dialogoptionen und durch das Interagieren mit Gegenständen, eigenständig zu handeln, Entscheidungen zu treffen und Probleme zu lösen. Dieses aktive Engagement fördert die Selbstreflexion, das kritische Denken und die Konstruktion des eigenen Wissens.

Problembasiertes und handlungsorientiertes Lernen:

Unsere Hauptprotagonistin Jeanne trifft im Laufe des Spiels auf verschiedene Hindernisse und Probleme, die es zu beseitigen gilt, um im Spiel voranzukommen. Die Schüler*innen erfahren dabei einerseits auf spielerische Weise, welche alltäglichen Probleme die Lebenswirklichkeit in Haiti ausmachen (z. B. Straßenblockaden, Ressourcenknappheit, etc.) und müssen auf der anderen Seite Lösungen finden, diese Probleme zu bewältigen. Die Schüler*innen können verschiedene Ansätze ausprobieren und erleben die Konsequenzen ihres Handelns. Dadurch werden kritisches Denken, Problemlösungsfähigkeiten und Entscheidungsfindung entwickelt.

5. Sachgerechter Umgang mit sensiblen Themen im Unterricht

Im Rahmen des Spielverlaufs werden verschiedene sensible Themen wie gesellschaftliche Verantwortung, dekoloniales Handeln, Adoption, Kinderrechte und Stereotype bzw. Rassismus thematisiert beziehungsweise könnten zum Teil während einer anschließenden Diskussion nach dem Spiel zur Sprache kommen.

Bei der Behandlung sensibler Themen im Unterricht können verschiedene Gefahren und Herausforderungen auftreten, insbesondere in psychologischer und emotionaler Hinsicht. Hier eine Übersicht über die möglichen Gefahren und Tipps, welche Maßnahmen Lehrer und Lehrerinnen treffen können, um diesen Gefahren entgegenzuwirken:

Thematik	Erläuterung	Gegenmaßnahme
Emotionaler Stress	Sensible Themen können starke emotionale Reaktionen bei den Schülerinnen und Schülern hervorrufen. Es ist möglich, dass Schülerinnen und Schüler durch Diskussionen, persönliche Erfahrungen oder die Konfrontation mit Ungerechtigkeiten, Gewalt oder Diskriminierung emotional belastet werden.	Lehrkräfte sollten sich gründlich auf die Behandlung sensibler Themen vorbereiten. Das beinhaltet die eigene Weiterbildung, das Studium relevanter Literatur und Materialien sowie den Austausch mit Fachkolleginnen und -kollegen. Fortbildungen zum Umgang mit schwierigen Gesprächen und der Unterstützung von Schülerinnen und Schülern in emotional belastenden Situationen können ebenfalls hilfreich sein.
Konflikte und Spannungen	Sensible Themen können kontroverse Diskussionen und Meinungsverschiedenheiten hervorrufen. Wenn verschiedene Ansichten und Erfahrungen aufeinandertreffen, besteht die Gefahr von Konflikten und Spannungen innerhalb der Klasse.	Verantwortungsvolle Moderation: Lehrkräfte sollten Diskussionen moderieren und sicherstellen, dass alle Stimmen gehört werden, während gleichzeitig ein respektvoller und konstruktiver Austausch gefördert wird. Konflikte sollten angemessen und konstruktiv behandelt werden, indem beispielsweise klare Gesprächsregeln festgelegt werden und Perspektivenvielfalt geschätzt wird.
individuelle Bedürfnisse	Jede Schülerin und jeder Schüler hat unterschiedliche Erfahrungen, Hintergründe und Empfindlichkeiten. Einige Schülerinnen und Schüler können traumatische Erfahrungen oder persönliche Verbindungen zu den behandelten Themen haben, wodurch sie stärker betroffen sein können.	Lehrkräfte sollten diese Unterschiede berücksichtigen. Durch offene Kommunikation und die Bereitstellung von Möglichkeiten für Schülerinnen und Schüler, ihre Anliegen und Bedenken zu äußern, können Lehrkräfte besser auf individuelle Bedürfnisse eingehen und gegebenenfalls zusätzliche Unterstützung oder Ressourcen anbieten.

Unterstützungsangebote:

Darüber hinaus sollten die Lehrkräfte den Schüler*innen Unterstützungsmöglichkeiten aufzeigen, wie etwa Beratungsdienste, Vertrauenslehrkräfte oder externe Fachpersonen. Es ist wichtig, die Schülerinnen und Schüler über diese Ressourcen zu informieren und ihnen eine Anlaufstelle anzubieten, falls sie zusätzliche Unterstützung benötigen.

Selbstreflexion:

Nicht zuletzt sollten sich Lehrkräfte kontinuierlich selbst reflektieren und ihr eigenes Wissen, ihre Haltungen und ihre Praxis überprüfen. Dies umfasst die Auseinandersetzung mit eigenen Vorurteilen, die Bereitschaft, Feedback von Schülerinnen und Schülern anzunehmen, und die Offenheit für kontinuierliches Lernen und Wachstum.

6. Anwendungsbeispiele / exemplarische Unterrichtsplanungen

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie das Graphic Novel Game im Unterricht eingesetzt werden kann. Hier drei exemplarische Beispiele:

A) Einführung in das Thema „Europäische Expansion und Kolonialismus“

Das Spiel kann genutzt werden, um den Themenkomplex „Europäische Expansion und Kolonialismus“ auf eine interessante und anschauliche Art einzuführen. Da das Spiel eine Spieldauer von 90 Minuten umfasst, sollten dafür ca. 2-3 Schulstunden eingeplant werden. Damit die Schüler*innen über genug Vorwissen verfügen, um das Spiel verstehen zu können, sollte die Lehrkraft eine kurze Einführung in die historischen Fakten und den Hintergrund Haitis geben. Darüber hinaus sollten die Schüler*innen darüber informiert werden, dass es sich um eine fiktive Geschichte handelt, die jedoch auf historischen Fakten und realen Auswirkungen der Kolonialisierung beruht. Eine anschließende Reflexion und Diskussion des Gelernten sollte die Lerneinheit abschließen.

Eine Doppelstunde Unterricht könnte folgendermaßen ablaufen:

- kurze Einführung in die Geschichte von Haiti durch Lehrkraft
- kurze Einführung: Graphic Novel Game als fiktive Geschichte basierend auf historischen Fakten
- Arbeitsauftrag: Station 1 spielen (Szenen in Deutschland, Abreise) mit
- Anschließende Reflektion und Diskussion: Vermutungen anstellen, warum Jeanne nach Haiti reisen will
- Arbeitsauftrag: Station 2-3 spielen (Flughafen + Straßen in Haiti)
- Anschließende Reflektion und Diskussion: Jeannes Erwartungen, europäisch geprägte Sicht auf die Dinge
- Arbeitsauftrag: Station 4-5 spielen (Kinderheim, Reise übers Land nach Jacmel, Treffen mit Bruder)
- Abschließende Reflektion und Diskussion: Wie hat sich Jeannes Sicht auf Haiti geändert? Was haben die Schüler*innen gelernt?
- Mögliche Hausaufgaben:
 - Die Schüler sollen die Geschichte weiterschreiben. Wie geht Jeanne mit dem Erfahrenen um. Fliegt sie gleich nach Hause zu ihrer Mutter und erzählt ihr alles. Oder bleibt sie noch bei ihrem Bruder, um mehr über ihren Geburtsort zu erfahren? Oder hat sie die Abenteuerlust gepackt und sie möchte weiterreisen und das Land erkunden? ...
 - Schüler können sich aus einer Liste verschiedener Themen (z. B. Reparationszahlungen, Handelsbeschränkungen, Revolution, etc.) eines herausuchen, zu dem sie weitere Informationen recherchieren und in der nächsten Stunde präsentieren.

B) Projektarbeit im gesellschaftsübergreifenden Fächerverbund (z. B. Geschichte, Geographie)

Das Graphic Novel Game kann auch im Rahmen eines fächerübergreifenden Projekts (z. B. Projektwoche) eingesetzt werden. Nachdem die Schüler*innen, wie im obigen Unterrichtsbeispiel, eine kurze Einführung in die Thematik erhalten haben, werden sie in Arbeitsgruppen mit bestimmten Themenschwerpunkten eingeteilt. Z. B. Identität, Kolonialisierung, kulturelle Vielfalt und Vorurteile. Innerhalb dieser Gruppen spielen sie dieses Spiel und achten dabei insbesondere auf das ihnen zugewiesene Thema. Daraus erarbeiten sie im Anschluss ein eigenes kreatives Projekt (z. B. Video, Theaterstück, fiktive Tagebucheinträge, Präsentation, digitales Portfolio).

Der grundlegende Ablauf einer Projektarbeit könnte folgendermaßen aussehen:

- kurze Einführung in die Geschichte von Haiti durch Lehrkraft
- Erarbeitung von relevanten Themen u. Aufteilung in Gruppen
- Spiel des Graphic Novel Games innerhalb der Gruppe
- Erarbeitung und Vorstellung der geplanten Projekte / Besprechung im Klassenverbund
- Ausarbeitung der Projekte in den jeweiligen Gruppen
- Präsentation eines Zwischenstands / Besprechung und Feedback im Klassenverbund
- Fertigstellung und Präsentation der Projekte
- Reflexion und Feedback im Klassenverbund

7. Lehrplanbezüge für das Land Berlin

Das Spiel ist für Schüler*innen der siebten Klasse (Sekundarstufe I, Gymnasium) konzipiert. Es kann im Unterricht in verschiedenen Fächern eingesetzt werden. Da die geschichtlichen Hintergründe für das Verstehen des Spiels enorm wichtig sind, ist der Einsatz im Geschichtsunterricht naheliegend. Darüber hinaus könnte es aber auch im Rahmen der Fächer Geografie und Politische Bildung beziehungsweise Französisch zum Einsatz kommen. Darüber hinaus ist es auch denkbar, das Spiel im Rahmen eines fächerübergreifenden Projekts einzusetzen, um vernetztes Denken und Handeln zu fördern (Vgl. Lehrplan Berlin Teil A – Bildung und Erziehung in den Jahrgangsstufen 1-10, Seite 3). Im Folgenden eine Übersicht, in welchen Themenbereichen das Spiel in den verschiedenen Fächern eingesetzt werden könnte.

Geschichte

In der 7. und 8. Jahrgangsstufe sind die Themenbereiche „Armut und Reichtum“ sowie „Migrationen“ als obligatorische Module im gesellschaftswissenschaftlichen Fächerverbund (Geschichte, Geographie, politische Bildung) zu vermitteln. Es ist denkbar, das Spiel in diesem Bereich einzusetzen, da diese Themen im Spiel auch thematisiert werden.

Da es in dem Spiel jedoch vorrangig darum geht, die Auswirkungen des europäischen Kolonialismus zu zeigen, eignet sich vorrangig der Themenkomplex „Europäische Expansion und Kolonialismus“ (Wahlmodul). Insbesondere der Unterbereich „Kolonialismus und Sklavenhandel im 17. und 18. Jahrhundert“.

Geografie

Laut Lehrplan kommt im Fach Geografie dem exemplarischen Lernen eine große Bedeutung zu. Unter anderem sollen geeignete Fallstudien dazu dienen, ein besseres Verständnis der Welt zu entwickeln. Der Einsatz des Spiels eignet sich hierbei insbesondere im Rahmen der Behandlung folgender Themen: „Migration und Bevölkerung“ sowie „Armut und Reichtum“. Beide Themenfelder werden im gesellschaftswissenschaftlichen Fächerverbund unterrichtet. Im Spiel wird das Thema Migration nicht explizit behandelt, jedoch ist dies natürlich eine Folge der aktuellen Lebenssituation in Haiti, deren Ursache im Spiel thematisiert wird. Im Themenkomplex „Armut und Reichtum“ kann das Spiel dazu eingesetzt werden, die Ursachen und Folgen von Armut zu thematisieren und gemeinsam mögliche Lösungsansätze zu diskutieren.

Politische Bildung

Im Fach Politische Bildung werden im Themenbereich „Armut und Reichtum“ u. A. die Unterthemen Soziale Ungleichheit und Teilhabechancen behandelt. Diese Themen kommen im Spiel durch die unterschiedliche Lebenssituation beispielsweise von haitianischen Schulkindern im Vergleich zu Kindern, die im Restavèk-System aufwachsen, zur Sprache. Im Themenkomplex „Migration und Bevölkerung“ wird der Fokus auf Migrationsursachen sowie auf aus Migration resultierenden Biografien und hybriden Identitäten gelegt. Dieser Aspekt wird im Spiel durch die Hauptfigur Jeanne, im speziellen ihre Biografie sowie die daraus resultierenden Identitätsfragen thematisiert und verdeutlicht.

Moderne Fremdsprachen: Französisch

Im Fremdsprachenunterricht Französisch geht es neben dem systematischen Aufbau sprachlicher Kompetenz darum, die Lebenswirklichkeit in Frankreich und französischsprachigen Ländern kennenzulernen und dadurch interkulturelle Kompetenz zu fördern. In dem Spiel ist Haiti der zentrale Ort der Handlung, dort wird französisch – und darüber hinaus eine auf dem französischen basierende Kreolsprache - gesprochen. Das Spiel ist aktuell nur in deutscher Sprache verfügbar. Eine Übersetzung in weitere Sprachen, v. A. Französisch ist jedoch angedacht.

Der Einsatz des Spiels im Unterricht kann im Rahmen verschiedener im Lehrplan enthaltener Themenfelder erfolgen. Im Themenbereich „Individuum und Lebenswelt“ eignen sich beispielsweise die Persönlichkeit betreffende Unterthemen: eigene Biografie, Selbstbild und Identität. Der Themenkomplex „Gesellschaftliches Zusammenleben“ bietet inhaltliche Anknüpfungspunkte, wenn es um politische Systeme und Lebensbedingungen in Ländern der Zielsprache geht oder um kulturelle Vielfalt sowie die Entstehung von Stereotypen. Im Themenfeld „Kultur und historischer Hintergrund“ können Themen wie die Auswirkungen von Globalisierung und auch das Thema Kolonialisierung besprochen werden. Nicht zuletzt kann der Themenkomplex „Natur und Umwelt“ dazu genutzt werden, mit den Schüler*innen über die Naturkatastrophen in Haiti zu sprechen und deren Ursachen und Auswirkungen auf das Leben der Menschen in Haiti zu ergründen.

8. Medienkompetenz – Fachübergreifende Kompetenzentwicklung

Zusätzlich zu dem Wissen und den Kompetenzen, die im Rahmen des fächerspezifischen Einsatzes des Spiels vermittelt werden können, ist dieses Spiel auch geeignet, die Medienkompetenz der Schüler*innen in verschiedener Hinsicht zu fördern. Siehe hierzu auch die Ausführungen im Rahmenlehrplan „Fachübergreifende Kompetenzentwicklung – Teil B“. Unter Medienkompetenz werden die Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten zusammengefasst, die den Schülern ein „sachgerechtes, selbstbestimmtes, kreatives und verantwortliches Handeln“ im Umgang mit den in unserer heutigen Welt allgegenwärtigen Medien vermitteln. Medien können den Erwerb fachlicher Kompetenzen didaktisch unterstützen und methodisch bereichern.

Im Folgenden finden Sie eine kurze Darstellung, in welcher Form der Einsatz des Graphic Novel Spiels „Jeannes Reise“ zur Förderung der Medienkompetenz beitragen kann:

1. **Selbstständiges und kreatives Handeln:** Das Graphic Novel Game ermöglicht den Schülern, aktiv am Spiel teilzunehmen, Entscheidungen zu treffen (z. B. durch unterschiedliche Dialogoptionen) und so die Handlung mitzugestalten. Dies fördert ihre kreativen und selbstbestimmten Fähigkeiten im Kontext des Spiels.
2. **Lernen mit und über Medien:** Das Spiel selbst ist ein Medium, das es den Schülern und Schülerinnen ermöglicht, Informationen zu erhalten und historische und (inter-)kulturelle Konzepte zu erkunden. Das Wissen wird nicht fertig aufbereitet den Schüler*innen präsentiert, sondern sie eignen es sich interaktiv und spielerisch mit Hilfe des Spiel-Mediums an.
3. **Kooperatives Lernen:** Medienkompetenz beinhaltet auch die Fähigkeit zur kooperativen Arbeit. Im Spiel können die Schüler*innen zusammenarbeiten, um Hindernisse zu überwinden und die Protagonistin bei ihrer Reise zu unterstützen. Dies fördert das kooperative Lernen und die Zusammenarbeit im Team.
4. **Analyse und Reflexion:** Die Schüler müssen im Spiel Informationen sammeln und Entscheidungen treffen. Sie müssen einschätzen, ob es sich bei den im Spiel angebotenen Informationen um Fakten, Meinungen, Einschätzungen, etc. handelt. Dies erfordert die Fähigkeit zur Analyse und Bewertung von Informationen. Außerdem werden sie dazu angeregt, über die in den Dialogen vermittelten Informationen zu reflektieren und mit ihren eigenen Erfahrungen in Verbindung zu bringen.
5. **Medien als Präsentationsmittel:** Nachdem das Spiel abgeschlossen ist, könnten die Schüler*innen Präsentationen (mit Einbindung verschiedenster Medien) erstellen, in denen sie ihre Erkenntnisse und Reflexionen über das Gelernte teilen.
6. **Bewusstsein für Chancen und Risiken:** Medienkompetenz beinhaltet das Erkennen von Chancen und Risiken im Umgang mit Medien. Im Kontext des Spiels könnten die Schüler*innen Chancen und Risiken von Graphic Novel Games im Speziellen und von digitalen Spielen im Allgemeinen diskutieren.

9. Weiterführende Links und Tipps für die weitere Wissensvermittlung

Thema	Link	Erläuterung
Zusammenhang Kolonialismus / Naturkatastrophen	https://www.instagram.com/reel/CtM5_B2pgvC/?igshid=MzRIODBiNWFIZA==	Instagram-Video von charismaggietv, weitere Videos zur Geschichte Haitis vorhanden (YouTuberin mit haitianischen Eltern, in Jamaica aufgewachsen)
Kolonialismus / europäische Sicht auf Haiti	https://www.zeit.de/kultur/2021-03/haiti-karibik-insel-kolonialismus-alltag-katastrophen-kultur-geschichte	Zeitungsartikel (Nicht das Land selbst ist sonderbar, 2021, Zeit online)
Landeskunde (Schulsystem)	https://www.spiegel.de/lebenundlernen/schule/bildung-im-zerstoerten-haiti-singen-und-tanzen-fuer-ein-bisschen-schule-a-812197.html	Zeitungsartikel (Singen und Tanzen für ein bisschen Schule, 2012, Spiegel Parorama)
Landeskunde (Schulsystem)	https://anabin.kmk.org/no_cache/filter/bildungswesen.html?tab=first&land=249#:~:text=Schulwesen,vermittelt%2C%2012%20%2D%2013%20Schuljahre	Infoportal zu ausländischen Bildungsabschlüssen (KMK), Info über Schul- und Hochschulwesen in Haiti
Restavèk-System	https://www.humanium.org/de/die-restavek-kinder-auf-haiti-ein-leben-in-moderner-sklaverei/	Online-Artikel von Humanium (NGO)
Restavèk-System	https://sz-magazin.sueddeutsche.de/neue-fotografie/sklavenhandel-haiti-restavec-89013	Online-Artikel der SZ über das Restavèk-System
Restavèk-System	https://www.nzz.ch/die-haussklaven-von-port-au-prince-ld.777776	Online-Artikel der Neuen Zürcher Zeitung über Restavèk-System
Restavèk-System	https://restavekfreedom.org/issue/	Seite einer Hilfsorganisation (NGO), bietet Hilfe für Restavek-Kinder an
Landeskunde (Literaturszene)	https://www.deutschlandfunk.de/haitis-literaturszene-geschichten-die-am-leben-halten-100.html	Online-Artikel (Haitis Literaturszene – Geschichten, die am Leben halten, 2017, Deutschlandfunk)
Landeskunde (Literaturszene)	https://www.deutschlandfunkkultur.de/literatur-aus-haiti-kein-ende-des-klassenkampfes-100.html	Online-Artikel (Literatur aus Haiti - Kein Ende des Klassenkampfes, 2015, Deutschlandfunkkultur)
Landeskunde (Theaterszene)	https://www.opensocietyfoundations.org/voices/haiti-among-real-life-tragedies-theater	Online-Artikel über Straßentheater in Haiti

Landeskunde (Theaterszene)	https://visithaiti.com/destinations/cine-triomphe-rex-theatre/	Online-Artikel über das Rex Théâtre und das Ciné Thriomphe
Unterrichtsvorbereitung Haiti	https://lernen.pen-paper-peace.org/lehrkraefte_de/modulhefte/	Kostenfreies Unterrichtsmaterial von PenPaperPeace für Lehrkräfte
Digitales Lernmodul	https://lernen.pen-paper-peace.org/digitale_exkursionen/haitianische_geschichte/	Exkursionen zur haitianischen Geschichte, von PenPaperPeace
Kooperationen Externe Partner	https://www.berlin.de/sen/bildung/unterricht/kooperationen/e_liste-globales-lernen.pdf	Empfehlungen für außerschulische Kooperationspartner des Globalen Lernens und der Bildung für nachhaltige Entwicklung
Projekte / Patenschaften	https://www.pen-paper-peace.org/projekte-weltweit/deutschland/schulen-f%C3%BCr-haiti.html	Projektideen von PPP zum Thema „Schulen in Haiti“ unterstützen
Hilfsprojekte	https://de.wikipedia.org/wiki/Barbara_H%C3%B6fler	Wikipedia-Artikel über eine deutsche Ärztin, die kostenlos kranke u. verletzte Straßenkinder behandelt
Hilfsprojekte / Probleme	https://www.zeit.de/wirtschaft/2015-06/amerikanisches-rotes-kreuz-haiti-publica	Online-Artikel über den Verbleib von Hilfsgeldern des Amerikanischen Roten Kreuzes

Oben aufgeführte Linksammlung kann den Schülern und Schülerinnen bei konkreten Rückfragen zur Vertiefung bestimmter Themen an die Hand gegeben werden. Darüber hinaus können diese Links sowohl für die Lehrkräfte zur Vorbereitung nützlich sein als auch als Startpunkt für vertiefende Gruppenarbeit dienen.

10. Einbindung im Unterricht - Technische Voraussetzungen / Ausstattung

Es handelt sich bei dem Spiel um eine Webapplikation. Insofern muss ein internetfähiger Desktop-PC (oder Laptop) bzw. ein Tablet für die Schüler*innen zur Verfügung stehen. Damit das Spiel reibungslos funktioniert, müssen moderne Browser wie z. B. Google Chrome, Microsoft Edge, Firefox oder Safari verwendet werden. Damit der Spielfortschritt abgespeichert werden kann, muss die Einstellung „Browserdaten beim Schließen löschen“ deaktiviert sein. Bei Änderungen am Browser kann es notwendig sein, das Spiel upzudaten. Eine Installation ist nicht notwendig. Da die Dialoge vertont sind, sollten den Schüler*innen Kopfhörer zur Verfügung stehen. Es ist jedoch theoretisch auch möglich, das Spiel ohne Audio zu spielen, da alle Dialoge auch als Text angezeigt werden.

Besonderheiten bei den einzelnen Browsern:

- **Microsoft Edge:** Standardmäßig wird der Cache beim Schließen des Browsers geleert. Diese Einstellung muss vor Start des Spiels deaktiviert werden:
Menü „Einstellungen“ öffnen – Datenschutz, Suche und Dienste – Browserdaten löschen – Wählen Sie aus, was beim Schließen des Browsers gelöscht werden soll. – „Cookies und andere Websitedaten“ (Option deaktivieren)
- **Mozilla Firefox:** Bitte darauf achten, dass erst zum nächsten Dialog weitergeklickt wird, sobald das Audio vollständig abgespielt wurde. Ansonsten kann es passieren, dass das nachfolgende Audio nicht automatisch abgespielt wird.

11. Einsatz des Spiels bei Wechsel-, Distanz- und Präsenzunterricht

Wenn das Spiel im Präsenzunterricht eingesetzt wird, müssen die obigen technischen Voraussetzungen gegeben sein. Sollten in der jeweiligen Schule nicht genügend Ausgabegeräte vorhanden sein, könnten die Schüler*innen auch ihre privaten Geräte dafür verwenden, sofern das von der Schulleitung erlaubt wird.

Im Falle von Wechsel- und Distanzunterricht gelten die gleichen Vorgaben. In diesem Falle könnte das Spielen des Graphic Novel Games (oder einzelner Kapitel) auch zu Hause durchgeführt werden. In diesem Falle muss gewährleistet sein, dass jeder Schüler und jede Schülerin zu Hause über ein internetfähiges Ausgabegerät verfügt und über Kopfhörer beziehungsweise einen ungestörten Arbeitsplatz. Diese Punkte sind jedoch sowieso eine Voraussetzung für funktionierenden Wechsel- und oder Distanzunterricht. Wenn die Schüler*innen das Spiel zu Hause spielen, sollten sie jederzeit die Möglichkeit haben, die betreuende Lehrkraft bei Fragen und Problemen zu kontaktieren.

12. Quellen

Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie (Rahmenlehrpläne):

<https://www.berlin.de/sen/bildung/unterricht/faecher-rahmenlehrplaene/rahmenlehrplaene/>

LERNEN IN GLOBALEN ZUSAMMENHÄNGEN

Inklusive Unterrichtsgestaltung – Praxisbeispiele aus Berliner Schulen

<https://www.berlin.de/sen/bildung/unterricht/faecher-rahmenlehrplaene/faecheruebergreifende-themen/globale-entwicklung/inklusive-unterrichtsgestaltung.pdf>

LERNEN IN GLOBALEN ZUSAMMENHÄNGEN

Wie politische Bildung zu Themen nachhaltiger Entwicklung und globaler Gerechtigkeit gelingen kann.

<https://www.epiz-berlin.de/wp-content/uploads/lernen-in-globalen-zusammenhaengen.pdf>

Handreichung für das übergreifende Thema INTERKULTURELLE BILDUNG UND ERZIEHUNG

https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/rlp-online/Teil_B/Handreichung_Interkulturelle_Bildung_und_Erziehung_2019.pdf

13. Weiterführende Literatur

Bernecker, Walther L.: Kleine Geschichte Haitis Frankfurt a. M. 1996.

Buch, Hans Christoph: Haiti. Nachruf auf einen gescheiterten Staat, Berlin 2010.

Clammer, Paul: Haiti, Bradt Travel Guides, 2017

Fischer, Sybille: Haitianische Revolution, in: HKWM 5, 2001.

Gliech, Oliver: Haiti – Die „erste schwarze Republik“ und ihr koloniales Erbe, in: APuZ 28-29/2010.

14. Kontakt

a. Technischer Support

Bei technischen Fragen oder Problemen schicken Sie gerne eine E-Mail an folgende Adresse:

Support@mmc-agentur.de

b. Inhaltlicher Support

Bei inhaltlichen Fragen zum Spiel oder Fragen allgemeiner Art schicken Sie gerne eine Mail an folgende Adresse:

info@pen-paper-peace.org