

Unterrichtseinheit
**„Identitätsentwicklung: Klischeehafte
Avatare in Games“**

Material für Lehrkräfte/Schulsozialarbeit
Klassen 5-7

Jennifer Töpperwein für GAMESHIFT NRW

INHALT

- 4** Kurzüberblick über die Unterrichtseinheit
- 5** Kompetenzerwartungen/Lernziele
- 6** Anschluss an den Kernlehrplan sowie Medienkompetenzrahmen NRW
- 7-12** Kurzablauf der Einzelstunden
- 13** Lösungen + Anschluss an Schulsozialarbeit
- 14-23** Unterrichtsmaterial für Lehrkraft und Schüler*innen
- Hintergrundwissen Avatare
 - Vorlage Avatarsteckbrief
 - KI-generierte alternative Avatare

Hinweis zur Entstehung dieser Unterrichtseinheit:

Diese Unterrichtseinheit wurde von Jennifer Töpferwein im Auftrag der Pacemaker Initiative während eines Writer's Room für das Projekt GAMESHIFT NRW entwickelt. Sie steht Lehrkräften kostenlos unter der CC BY 4.0-Lizenz zur Verfügung.

1) KURZÜBERBLICK

**2) KOMPETENZ-
ERWARTUNGEN**

**3) ANSCHLUSS AN
KERNLEHRPLAN &
MEDIENKOMPETENZ-
RAHMEN NRW**



KURZÜBERBLICK

Thema

Identitätsentwicklung: Klischeehafte Avatare in Games

Fächer

Philosophie, Ev./Kath. Religion, Informatik, Politik, Deutsch

Schulform

Gymnasium (einfach auf andere Schulformen zu übertragen)

Klassen

5-7

Umfang

6 Unterrichtsstunden

Kurzbeschreibung/Relevanz des Themas

Avatare und Held*innen in Games entsprechen häufig Stereotypen. Aussehen und Verhalten verfestigen (Rollen-)Klischees. Das hat Auswirkungen auf Kinder und Jugendliche, die bei Persönlichkeitsentwicklung und Meinungsbildung durch digitale Welten beeinflusst werden. Dieses Unterrichtskonzept soll Schüler*innen Stereotypen bewusst machen und anregen, Alternativen zu erkennen.

Hinweis Gesundheitskompetenz

Bei GAMESHIFT NRW geht es um Prävention von problematischer/exzessiver Mediennutzung, mit Fokus auf süchtigmachende Elementen und problematische Inhalte bei Games und Social Media. Unser präventiver Ansatz bedeutet einerseits Medienkompetenz und andererseits digitale Gesundheitskompetenz zu fördern. Die Grundlage für Medienkompetenz bildet dabei der Medienkompetenzrahmen NRW. Bei der digitalen Gesundheitskompetenz orientieren wir uns an dem 2023 veröffentlichten Studienbericht "[Digitale Gesundheitskompetenz und Schule](#)" von BARMER in Zusammenarbeit mit der TU München und der Hochschule Fulda.

KOMPETENZERWARTUNGEN

(Lernziele pro Unterrichtsstunde)

Stunde	Stundenthema	Kompetenzen	Angaben zu Prävention/Digitaler Gesundheitsförderung (siehe Seite 4)
1	Eigene Avatare erstellen	Die SuS wissen, was Avatare sind und entwickeln eigene Ideen, wie sie aussehen können.	Eigenes Auseinandersetzen mit und Verstehen von Avataren
2	Ausstellung der selbstgestalteten Avatare	Die SuS erfahren Wertschätzung für ihre Werke und erkennen die Kreativität der anderen an. Sie erkennen Gemeinsamkeiten und Unterschiede sowie neue Perspektiven.	Zusammengehörigkeit: einzelne SuS und einzelne Ideen als Teil einer gemeinsamen Ausstellung
3	Präsentation von ungewohnten Avataren und Vergleich	Die SuS erkennen, dass Avatare oft klischeehaft gestaltet sind und dass Eigenschaften an stereotyper Optik festgemacht wird.	Reflexion von Wirkweisen sowie erkennen von Mustern
4	Lieblings-Avatare reflektieren	Die SuS untersuchen ihre Lieblings-Held*innen anhand der erlernten Stereotypen und entscheiden, was sie mit dem neuen Wissen gut finden und was sie sich anders wünschen. Sie lernen sie an bestimmten Endgeräten zielsicher zu finden und einzuschätzen.	Schulung operativer Fähigkeiten: Suchen und Finden Reflexion und Übertragung von Wirkweisen
5	Was macht mich aus?	Die SuS entscheiden, welchen Vorstellungen sie selbst entsprechen möchten und welchen nicht. Sie erstellen ein Bild davon, wer und wie sie sein möchten.	Bewertung der Qualität Bestimmung der Relevanz Umgang mit Wirkweisen
6	Abschluss-Präsentation	Die SuS reflektieren den gesamten Arbeitsprozess, verfestigen die Herleitung ihres Selbstbildes und sind in der Lage, dieses selbstbewusst und überzeugend zu präsentieren sowie andere Selbstbilder als Vielfalt anzuerkennen.	Bewertung der Qualität Bestimmung der Relevanz Reflexion der Herleitung der Kenntnis von Wirkweisen Anerkennung von Vielfalt

KERNLEHRPLAN NRW

Querschnittsaufgaben in allen Fächern: Bildung für die digitale Welt und Medienbildung, geschlechtersensible Bildung, Werteerziehung

Philosophie: Fragenkreis 1, 2, 6; Sachkompetenz – Schüler*innen erfassen soziale Phänomene in ihrer Bedeutung für ihr Leben, beschreiben und bewerten den eigenen Umgang mit Medien

Religion: Inhaltsfeld 1 – Menschliches Handeln in Freiheit und Verantwortung; Sachkompetenz – Schüler*innen beschreiben für konkrete Situationen aus ihrer Lebenswelt

gemeinschaftsförderliches und gemeinschaftshinderliches Verhalten, auch im Hinblick auf die Nutzung sozialer Medien

Informatik: Inhaltsfelder: Automaten und künstliche Intelligenz; Informatik, Mensch und Gesellschaft

Politik: Inhaltsfeld 4 – Identität und Lebensgestaltung; Inhaltsfeld 5 – Medien und Information in der digitalisierten Welt

Deutsch: Inhaltsfeld 4 – Medien

Kompetenzbereiche

MEDIENKOMPETENZRAHMEN NRW

<https://medienkompetenzrahmen.nrw>

Bedienen und Anwenden: SuS bedienen Tablets und Soziale Medien bei der Recherche nach Avataren.

Informieren und Recherchieren: SuS informieren sich anhand von bereitgestelltem Material über Avatare und recherchieren auf Tablets weitere.

Kommunizieren und Kooperieren: Die SuS stellen sich ihre Werke gegenseitig vor und diskutieren Herangehensweisen und Eigenschaften.

Produzieren und Präsentieren: SuS entwerfen eigene Avatare und Selbstbilder, sie präsentieren ihre Werke in Ausstellungen

Analysieren und Reflektieren: SuS vergleichen die Avatare und zugeschriebenen Eigenschaften, sie erkennen, dass einige Zuschreibungen klischeehaft sind und entdecken Möglichkeiten abseits von Stereotypen

Problemlösen und Modellieren: SuS übertragen Ihre Ideal- und Real-Vorstellungen auf sich selbst und überlegen, wie sie selbst sein möchten.

ZUSAMMENFASSUNG

der Unterrichtseinheit

Methoden

- Einzel- und Gruppenarbeit, Plenum, Ausstellung, Präsentation, Reflexion, Fallbeispiele, Stationenlernen, Lerntransfer, Präsentation

Materialien

- Papier, Plakat-Pappe, Stifte, Zeichenmaterial, ggf. Bastelsachen, ggf. Laptops oder Tablets, beispielhafte Avatare (im Anhang), Steckbrief (im Anhang, Quelle: Canva)

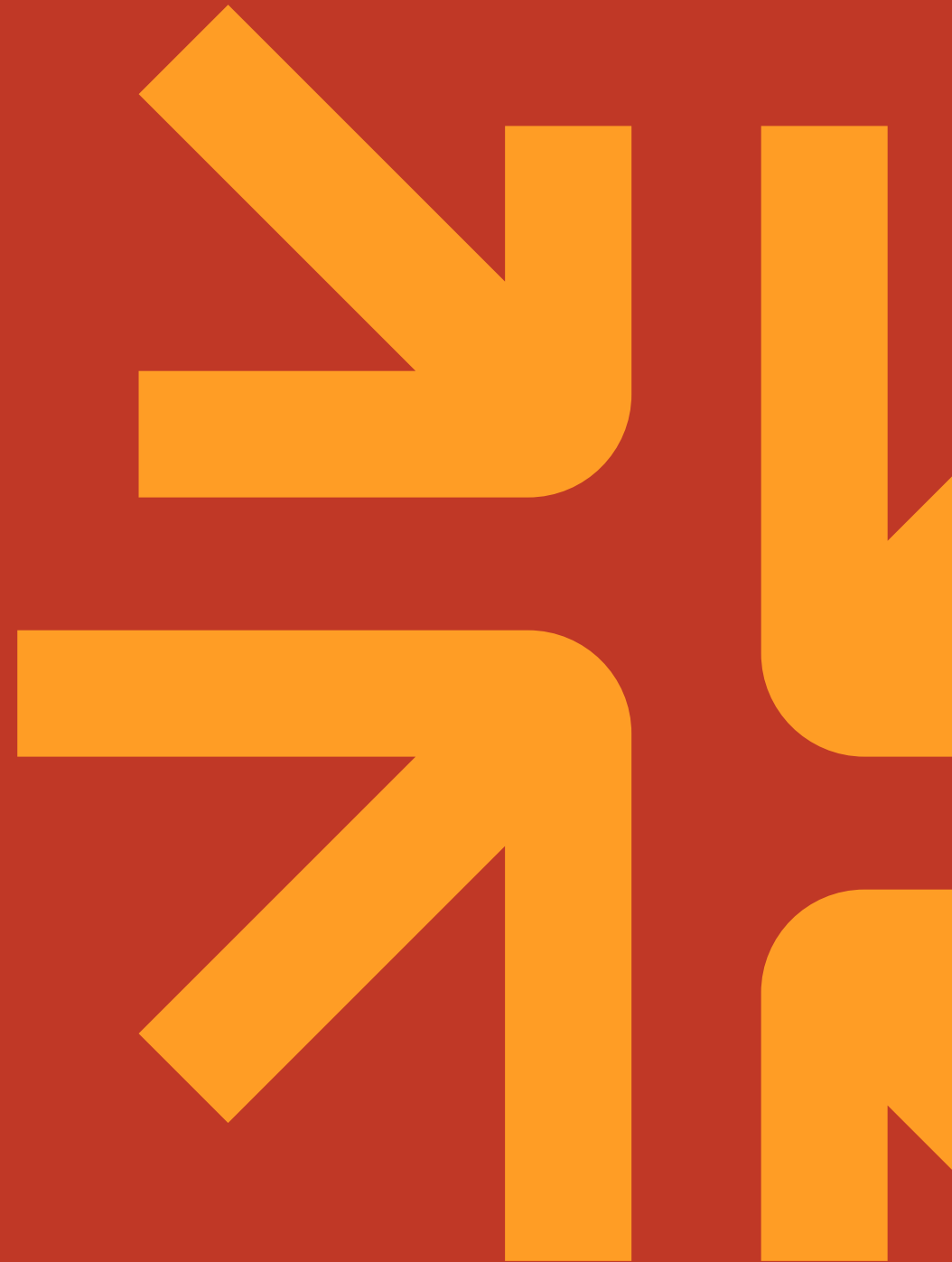
Benötigte Technik

- ggf. Laptops oder PCs/Tablets

To Dos vor dem Einsatz

- Ausstellungsfläche in der Schule reservieren und vorbereiten (Klassenraum, Flur,
- Präsentationsfläche), Tablets/Laptops reservieren, Material im Anhang kopieren und ggf. lesen; vereinzelt UE vorbereiten (Kopieren, Ausstellung ergänzen)

4) KURZABLAUF DER EINZELSTUNDEN



KURZABLAUF

der einzelnen Unterrichtsstunden

Stunde 1 – Eigene Avatare erstellen

Stunden- thema	Inhalt	Methode	Medium/Arbeitsmaterial	Dauer in Min
1 - Vorbereitung	Lehrkraft: Hintergrundwissen über Avatare lesen		„Hintergrundwissen Avatare“ (S. 15).	
1 – Input	Durch Games tauchen wir in andere Welten ein: Wir erleben viel Neues und Kreatives, werden zu andere Menschen/ Avataren und treffen fiktive Wesen.	Input Lehrkraft		5
1 - Diskussion	Frage an Plenum: Wer kennt Avatare? Welche Avatare gibt es in Games?	Plenum		10
1 - Arbeitsphase	Aufgabe in Einzelarbeit: Erfindet ganz neue Avatare und zeichnet sie! (Weiterentwicklung: Die Avatare können auch mit KI erstellt werden.)	Einzelarbeit	Papier, Stifte, Zeichenmaterial, Bastelsachen, ggf. Prospekte für Collagen (Weiterentwicklung: Laptops, Tablets)	15
1 - Input	Ihr habt Avatare erschaffen. Figuren, die in Games und Geschichten wichtige Aufgaben übernehmen. Wir möchten diese Held*innen zeigen und machen eine Ausstellung.	Input Lehrkraft		5
1 - Ausstellung	Die Lehrkraft führt die Klasse mit den erstellten Avataren zur Ausstellungsfläche (Wände im Klassenraum, Flur, Präsentationsfläche). Die SuS hängen ihre Werke selbst auf.	Plenum	Material zum Aufhängen der Avatare (Reißzwecken, Kleber)	10

Stunde 2 – Ausstellung der selbstgestalteten Avatare

Stunden- thema	Inhalt	Methode	Medium/Arbeitsmaterial	Dauer in Min
2 – Vorbereitung	Lehrkraft: An jedem Avatar in der Ausstellung liegen ein Zettel und ein Stift bereit.			
2 – Input	Ihr habt in der vergangenen Sitzung eine eigene Ausstellung mit Avataren erschaffen. Wer war schon einmal im Museum oder bei einer Ausstellung? Was gibt es dort zu sehen? Was befindet sich an den Ausstellungsstücken? Was steht auf diesen Schildern?	Input Lehrkraft		5
2 – Arbeitsphase	Erstellt zu eurem Ausstellungsstück, zu eurem Avatar ein beschreibendes Schild. Wie heißt der Avatar? Welche Eigenschaften hat er? Was ist das Besondere an ihm? Was möchtet ihr außerdem auf dem Schild notieren?	Einzelarbeit		10
2 – Ausstellung	Die Klasse geht zur Ausstellung. Die SuS hängen ihre Schilder zunächst verdeckt/umgedreht an ihren Avatar.	Plenum		5
	Die Klasse guckt sich die komplette Ausstellung in Ruhe an. Alle SuS notieren an jedem Avatar auf einem zweiten, zuvor von der Lehrkraft ausgelegten Zettel Eigenschaften, die sie dem jeweiligen Avatar zuschreiben. Jede*r Schüler*in stellt den eigenen Avatar vor und erklärt, warum er so gezeichnet wurde.			10
2 – Diskussion	Woran habt ihr die notierten Eigenschaften erkannt? Wie sollten die Eigenschaften dargestellt werden? Die Lehrkraft fasst abbindend Übereinstimmungen und Unterschiede der notierten Eigenschaften und der Intention der Schüler*innen zusammen. (Hinweis: Die Ausstellung bietet einen kreativen Aufhänger für einen Elternabend.)	Plenum	Avatare der Schüler*innen, Papier, Stifte	10

Stunde 3 – Präsentation von ungewohnten Avataren und Vergleich

Stunden- thema	Inhalt	Methode	Medium/Arbeitsmaterial	Dauer in Min
3 -Input	Unsere Ausstellung wird weiter wachsen mit Ausstellungsstücken, mit Avataren, die unsere gut ergänzen und ein wenig anders sind.	Input		5
3 - Erarbeitung	Die Lehrkraft verteilt weitere (fiktive) Avatare, die keinen gängigen Stereotypen entsprechen, an Kleingruppen. Was fällt an den Avataren auf? Warum unterscheiden sie sich von den anderen Avataren?	Kleingruppe		10
	Jede Kleingruppe notiert auf einem Zettel, pro Avatar die Eigenschaften und Besonderheiten dieses Avatars. Die anderen Gruppen sehen den Avatar oder das Schild noch nicht.			5
	Die Klasse geht zur Ausstellung, hängt die neuen Avatare und die aufgedeckten Schilder dazu.			5
3- Erarbeitung	Die Kleingruppen (bei Bedarf neu gemischt) schauen sich alle neuen Avatare in Ruhe an, diskutieren und ergänzen weitere Eigenschaften und Besonderheiten auf dem Zettel.	Kleingruppe		10
3 - Diskussion	Im Plenum wird diskutiert und zusammengefasst: Was fällt an den Avataren auf? Warum unterscheiden sie sich von den anderen Avataren? Können die Eigenschaften auch auf die neuen Avatare zutreffen? Warum entwirft man Avatare häufig ganz anders?	Plenum	<u>Avatare KI generiert (S. 17-23).</u> Papier, Stifte	10

Stunde 4 – Lieblingsavatare reflektieren

Stundenthema	Inhalt	Methode	Medium/Arbeitsmaterial	Dauer in Min
4 - Vorbereitung	Lehrkraft: Tablets oder Laptops und ggf. Beamer im Klassensatz reservieren.			
4 - Einstieg	Kurzer Austausch über eigene Gaming-Erfahrungen und bekannte Avatare in Anknüpfung an die Diskussion in der ersten UE.	Plenum		10
4 -Aufgabenklärung	Wie sehen eure Spieleheld*innen aus? Welche Avatare kennt ihr? Sucht Bilder und Eindrücke eurer Spiele am Tablet, mit denen ihr der Klasse diese Avatare vorstellen könnt. Ihr sollt später präsentieren: Name und Bild des Avatars, Name des Spiels, Eigenschaften und Aufgaben des Avatars, Was gefällt euch an dem Avatar? Was würdet ihr euch anders wünschen? Erklärung der schuleigenen Regeln im Einsatz der Tablets, Austeilen der Tablets	Input		5
4 - Erarbeitung	Recherche am Tablet	Einzelarbeit ggf. Gruppenarbeit		10
4 - Präsentation	Präsentationen der einzelnen SuS oder der Kleingruppen mit Tablet oder über den Beamer	Plenum		10
4 - Abschluss	Welche Tipps würden die SuS Gaming-Entwickler*innen beim Erfinden von neuen Avataren geben? Die Klasse sammelt Dos und Don'ts, die die Lehrkraft auf der Plakat-Pappe festhält. Das Plakat wird Teil der Ausstellung.	Plenum	Laptops/Tablet, bunte Plakatpappe, dicke Filzstifte	10

Stunde 5 – Was macht mich aus?

Stundenthema	Inhalt	Methode	Medium/Arbeitsmaterial	Dauer in Min
5 -Vorbereitung	Lehrkraft: Steckbrief-Vorlagen ausdrucken und kopieren.			
5 - Input	Lehrkraft fasst die ersten vier UE zusammen.	Input		5
5 - Erarbeitung	Welche diskutierten Eigenschaften hätte ich gerne? Was möchte ich sonst noch können?	Kleingruppe		10
5 - Erarbeitung	Gestalte deinen Steckbrief. Schreibe und zeichne, was dich ausmacht. (Dafür kann die Steckbrief-Vorlage verwendet werden.)	Einzelarbeit		15
5 - Abschluss	Die Klasse geht zum Ausstellungsort und sucht einen geeigneten Ort für die Steckbriefe. Sie sollen zentral für die Ausstellung sein. Lehrkraft kündigt Präsentation in der kommenden UE an.	Plenum	Vorlage Avatarsteckbrief (S. 16). ggf. Papier und Stifte, Material zum Aufhängen der Steckbriefe (Reißzwecken, Kleber)	15

Stunde 6 – Abschlusspräsentation

Stundenthema	Inhalt	Methode	Medium/Arbeitsmaterial	Dauer in Min
6 - Präsentation	Alle Schüler*innen dürfen vor der Klasse ihr gestaltetes Ich präsentieren. Sie erklären, was sie ausmacht und welche Eigenschaften ihnen an sich wichtig sind.	Plenum	Präsentationen der Schüler*innen	30
	Jede Präsentation wird wertschätzend von der gesamten Klasse gelobt. (Weiterentwicklung: Die SuS können andere Klassen, Lehrkräfte, Eltern und Familie einladen und durch die Ausstellung führen. Sie können das Problem an Avataren verdeutlichen, ihre Tipps für Entwickler*innen präsentieren und erklären, was sie an Avataren wichtig empfinden und was an sich selbst.)			15

LÖSUNGEN

Erwartungshorizont

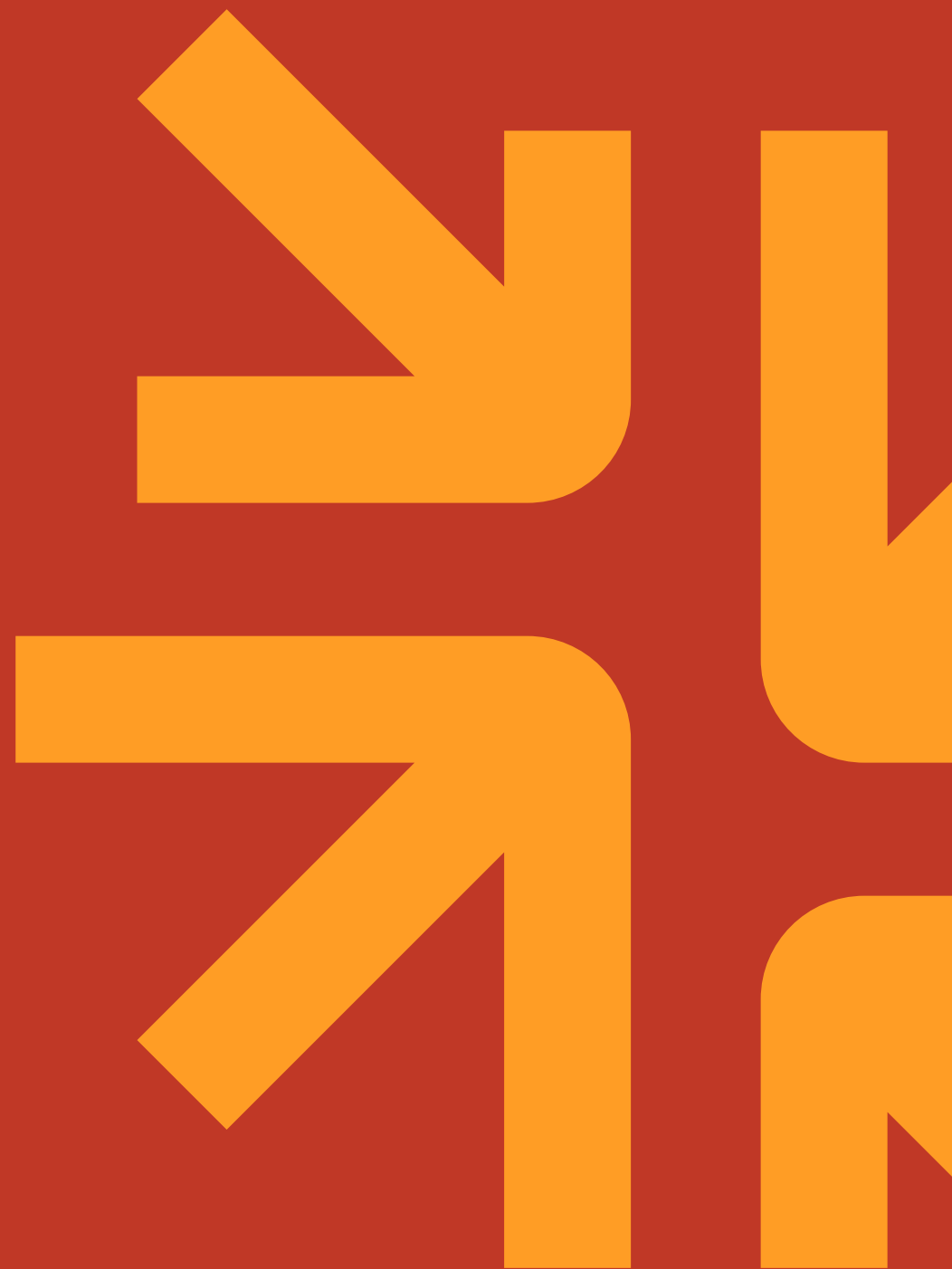
Schüler*innen erkennen, dass Avatare häufig stereotyp erstellt sind. Sie werden sicher im Umgang mit Klischees und können diese auf bekannte Avatare übertragen. Sie reflektieren die Klischees und überlegen, welche Eigenschaften sie selbst ausmachen sollen.

SCHULSOZIALARBEIT

Anschlussfähigkeit

Durch die spielerischen Methoden und wertschätzende Positionierung der Schüler*innen gute Anschlussfähigkeit an die Schulsozialarbeit. Das Thema Identitätsfindung und Persönlichkeitsentwicklung bietet außerdem eine Grundlage für weitere Projekte oder Diskussionen.

5) ARBEITSMATERIAL



Stereotypische Avatare in Games

Hintergrundwissen zu Meinungsbildung und Wirkweisen

In der heutigen Informationswelt trägt das Internet wesentlich zur Meinungsbildung bei. Eine gesellschaftliche Verständigung über Ethik, Fakten und Zusammenhalt wird durch einige Entwicklungen im Mediensystem erschwert. Nicht nur Jugendliche fühlen sich verunsichert. Aber vor allem sie sollten auf dem Weg der Meinungsbildung unterstützt werden, um ein selbstbestimmtes Leben zu führen in einer Gesellschaft, die Wahrhaftigkeit und Vielfalt aushandelt.

(Quelle: Klicksafe/Institut für Digitale Ethik an der Hochschule der Medien Stuttgart & der Bischöflichen Medienstiftung, „Ethik macht klick. Meinungsbildung in der digitalen Welt“, <https://www.klicksafe.de/materialien/ethik-macht-klick-meinungsbildung-in-der-digitalen-welt>)

Gaming ist ein zentraler Bestandteil der Mediennutzung von Jugendlichen. 72 Prozent der 12- bis 19-Jährigen beschäftigen sich in ihrer Freizeit mit digitalen Spielen.

(Quelle: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, JIM-Studie 2023, <https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2023/>)

Games ermöglichen Unterhaltung, Informationen, Teilhabe und das Eintauchen in andere Welten und Rollen.

Die Spielfiguren, die Avatare, können dabei mediale Abbildungen vielfältiger Identitäten sein. Das ist in einer offenen Gesellschaft positiv, stärkt Vielfalt, Bewusstsein und Möglichkeiten des Auslebens. Viel zu oft greifen Spielentwickler*innen aber auf stereotype Darstellungen zurück. Ein Wandel zeichnet sich in der Industrie durch die steigende gesellschaftliche Sensibilisierung langsam ab.

(Quelle: Bundeszentrale für politische Bildung, „Diversität in digitalen Spielen – über alte Muster und neue Modelle“, 28.03.2022, <https://www.bpb.de/themen/kultur/digitale-spiele/504547/diversitaet-in-digitalen-spielen-ueber-alte-muster-und-neue-modelle/>)

Dieser Wandel und damit die Möglichkeit der eigenen Persönlichkeitsentwicklung kann vor allem bei Jugendlichen durch kreative Reflexionen und eigene Denkanstöße unterstützt werden.

Warum ist das Hinterfragen von Stereotypen wichtig? Vor allem gesellschaftlich marginalisierte Gruppen werden in Games fast ausschließlich stereotyp gezeigt: „Frauen sexualisiert oder hilflos, asiatisch gelesene Charaktere vor allem in Kampfspielen als fernöstliche Kampfkünstler*innen, schwarze Charaktere als Sportler*innen oder Kriminelle“, Männer als muskelbepackte Charaktere idealisiert. Studien haben gezeigt, dass das Aussehen der Avatare Einfluss darauf haben, wie Menschen diese Rollen in den Games spielen und sogar wie sie sich in der analogen Welt verhalten. Stereotype aktivieren eine schematische Sichtweise und einen entsprechenden Umgang. Und sie unterstützen diskriminierendes Gedankengut. Studien zeigten aber auch, dass Stereotype sich nicht weiter verhärten oder sogar reduziert werden, wenn vielfältige Vorbilder und Identitäten gezeigt werden, man sich reflektiert Rollenbilder erkennt und aufbricht sowie andere Positionen und Perspektiven einnimmt.

(Quelle: Amadeu-Antonio-Stiftung, „Stereotype in Videospiele, eine psychologische Betrachtung auf den Proteus-Effekt“, 01.03.2022, <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/stereotype-in-videospielen-eine-psychologische-betrachtung-auf-den-proteus-effekt-81607/>)

Diese Unterrichtseinheit soll Schüler*innen Stereotype erkennen lassen, Alternativen aufzeigen und den Zusammenhang zwischen Vorurteilen und Optik der Avatare offenlegen. Die Idealvorstellungen und individuellen Wünsche der Schüler*innen bilden einen wichtigen Schwerpunkt und ermöglichen die Erfahrung, die Lebenswelt mitgestalten zu können.

Hallo ...

Name

Alter

Klasse

LIEBLINGS-GAMES

Search bar with magnifying glass icon

Three rounded rectangular boxes for favorite games

MEINE EIGENSCHAFTEN

Profile card with icons for edit, heart, comment, share, and a bookmark icon

DAS MÖCHTE ICH NOCH
KÖNNEN

Form with three colored circles (orange, purple, teal) and a horizontal line

Large rounded rectangular box with a purple border



©Avatar per KI via Canva gereriert



©Avatar per KI via Canva gereriert



©Avatar per KI via Canva generiert



©Avatar per KI via Canva generiert



©Avatar per KI via Canva geriert



©Avatar per KI via Canva geriert



©Avatar per KI via Canva geriert



©Avatar per KI via Canva geriert



©Avatar per KI via Canva gereriert



©Avatar per KI via Canva gereriert



©Avatar per KI via Canva geriert



©Avatar per KI via Canva geriert



©Avatar per KI via Canva geriert



©Avatar per KI via Canva geriert

IMPRESSUM



GAMESHIFT NRW

 www.gameshift.nrw

 info@gameshift.nrw

 [gameshift.nrw](https://www.instagram.com/gameshift.nrw)

GAMESHIFT NRW ist ein Projekt der gemeinnützigen Pacemaker Initiative.

PACEMAKER

WIR GESTALTEN BILDUNG IN DER DIGITALITÄT.

Pacemaker Initiative

getragen durch:

EDUCATION Y Bildung. Gemeinsam. Gestalten.

Eingetragener Gemeinnütziger Verein

Am Wehrhahn 18 - 40211 Düsseldorf

 www.pacemaker-initiative.de

 info@pacemaker-initiative.de

 [pacemakerinitiative](https://www.instagram.com/pacemakerinitiative)