



RADIKALISIERUNG **EN ROUTE**

AUFGABENSET

IMPRESSUM

Herausgeberin: IRAS COTIS

Jahr: Stand Juni 2024

Autorschaft: Seraina Chowdhury, Svenja Fryand, Salome Hengartner, Anke Ramöller, Eden Tal

Koordination: Ghada Alrayan, Svenja Fryand

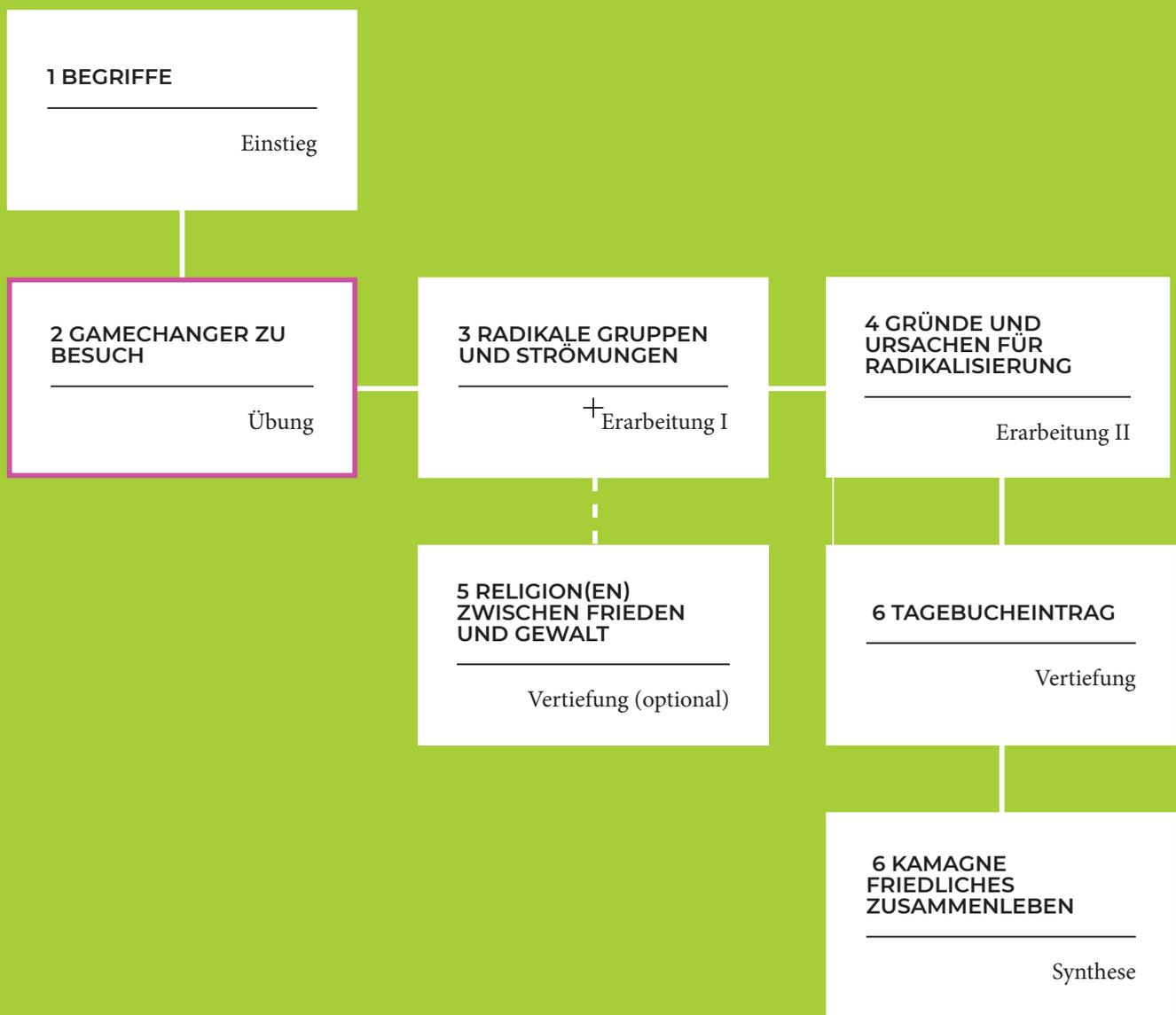
Layout: Dana Pedemonte, Éditions AGORA

RADIKALISIERUNG. VERSTEHEN, ERKENNEN, HANDELN.

Die Lernenden lernen wie sich einerseits Individuen radikalieren und andererseits an welchen Merkmalen sie eine extremistische Gruppe erkennen können.

Bei einem interaktiven Workshop lernen die Schüler:innen die fiktive Gruppierung "Gamechanger" kennen und erleben in einem Rollenspiel Radikalisierungsprozesse. Durch das aktive Mitspielen und teilnehmen am Rollenspiel, werden die Prozesse und Merkmale von Radikalisierung auf eindrückliche Weise nachvollziehbar.

AUFGABENSET *



* in Anlehnung an:

WILHELM, M., LUTHIGER, H. & WESPI, C. (2014). Prozessmodell zur Entwicklung von kompetenzorientierten Aufgabensets. Luzern: Entwicklungsschwerpunkt Kompetenzorientierter Unterricht, Pädagogische Hochschule Luzern.

ZIELGRUPPE

Sekundarstufe I

LEKTIONENUMFANG

1 Lektion Vorbereitung
2 Lektionen Erkundung
4-8 Lektionen Nachbereitung
Insgesamt 7-11 Lektionen

VORAUSSETZUNGEN

Internetzugang, Vorbereitung (1 Begriffe) ist Voraussetzung für den Workshop (2 Gamechanger zu Besuch)

LERNORT

Schulhaus

ZUSATZMATERIAL

Das Zusatzmaterial für die Aufgaben sind auf dem [Padlet](#) hinterlegt.

INHALTE

Lehrplan 21

Radikalisierung und Extremismus

Identität, Radikalisierung, Konflikte
Werte, Rechte, Menschenwürde,
Interpretation/Auslegung, Toleranz

FACHLICHE KOMPETENZEN

Die Lernenden sind in der Lage, Radikalisierungsprozesse zu erkennen und kennen typische Merkmale radikaler Gruppierungen. Sie verstehen die Mechanismen, die zu einer Radikalisierung führen können.

ERG 2.1a-c; 2.2b-d; 3.1d; 3.2b,d
ERG 4.1d; 4.4c; 5.5d

ÜBERFACHLICHE KOMPETENZEN

Die Lernenden verstehen die Relevanz der Geschichte zur ethischen Urteilsbildung und können selbst Stellung beziehen.

Kritisches Denken
Umgang mit Vielfalt
Informationen nutzen
Dialog- und Kooperationsfähigkeit

1 BEGRIFFE

Einführung

Die Lernenden setzen sich mit den Konzepten Radikalisierung und Extremismus auseinander.

1

Die Lernenden erhalten Post-it in 2 Farben. Sie überlegen sich in der ersten Runde, was sie für ein friedliches und funktionierendes Zusammenleben brauchen. Sie formulieren ihre Bedürfnisse als Ich-Botschaften.

Die Post-it werden an der Wandtafel gesammelt.

In der zweiten Runde schreiben die Lernenden auf die Post-it der anderen Farbe jegliche Assoziationen auf, die ihnen zum Thema Radikalisierung und Extremismus einfallen. Mögliche Hilfestellung: Wo und wie verwendet ihr die Begriffe radikal oder extrem?

Die Post-it werden an der Wandtafel gesammelt. Die Lehrperson macht ein Foto davon. Es wird am Ende der Unterrichtseinheit nochmals verwendet.

2

Die Lernenden schauen sich die Illustrationen zu den Begriffen "Radikalisierungsprozess", "Extremismus", "Gewalttätiger Extremismus" und "Terrorismus" an (Illustration auf Padlet). Sie interpretieren die Bildsymbolik und reflektieren, was die Begriffe genau beschreiben. Im Plenum wird gesammelt und die Begriffe gemeinsam erarbeitet.

Die Lehrperson ergänzt wo nötig mit den Hintergrundinformationen aus dem Padlet.

3

Die Lernenden ordnen Kurzdefinitionen den Begriffen zu, um die Konzepte zu wiederholen und festigen (Aufgabenblatt 1A).

4

Die Lehrperson zeichnet an die Wandtafel einen grossen Kreis und teilt diesen in 3 gleich grosse Bereiche auf (wie ein Kuchendiagramm). Sie beschriftet die 3 Bereiche jeweils mit den Begriffen "politisch", religiös" und "andere Themen". Die Schüler:innen teilen ihre Post-it mit ihren Assoziationen von der Konfrontationsaufgabe in die 3 Felder ein. Die

Post-it können dabei auch auf Grenzen gesetzt oder ausserhalb des Kreises angeklebt werden.

Die Lehrperson erläutert anhand der Post-it und Zusatzinformationen die 3 Bereiche und zeigt so auf, dass Radikalisierung und Extremismus verschiedene Themen beinhalten können.

Optional: Bei Bedarf können vorgängig die drei Teilbereiche eingeführt werden.

Hinweis: Wenn viele allgemeine Begriffe aufgeschrieben werden, können diese ausserhalb des Kreises festgeklebt werden.

KOMPETENZEN

Lehrplan 21

Die Lernenden sind in der Lage in eigenen Worten zu erklären, was Radikalisierung und Extremismus bedeutet.

ERG 2.2c; 3.2b

METHODE

Brainstorming, Dialogischer Unterricht

DAUER

45 Min

ORT

Klassenzimmer

MATERIAL

Arbeitsblatt 1A, Internet

2 GAMECHANGER ZU BESUCH

Erarbeitung I

Die Lernenden werden von der fiktiven radikalen Gruppierung Gamechanger besucht. In einem Rollenspiel nehmen sie Merkmale von Radikalisierungsprozessen und radikalen Gruppierungen wahr.

1

Die Guides führen in das Rollenspiel «Die Gamechanger zu Besuch» ein. Die Lernenden erhalten Charakter-Karten und Spiel-Karten (kurzes Skript) und erfahren alle Regeln des Rollenspiels.

2

Das Rollenspiel beginnt und der:die Catcher (Guide) stellt die Gamechanger der Klasse vor. Die Schüler:innen schauen sich den Instagram-Account der Gamechanger an, machen bei einer Gaming-Challenge und einem Ritual mit, schauen sich ein Propaganda-Video an und analysieren Zeitungsartikel. Im Verlauf des Rollenspiels werden die radikalen und extremistischen Tendenzen der Gruppe immer deutlicher.

Am Ende des Rollenspiels eskaliert die Situation und die Schulleitung (Guide) bricht die Präsentation der Gamechanger ab und übergibt den Fall der Polizei.

3

Alle Sequenzen des Rollenspiels werden einzeln im Plenum diskutiert und reflektiert. Die Schüler:innen sammeln zusammen Merkmale von Radikalisierung.

4

Die Lernenden lesen eine Korrespondenz zwischen zwei Schüler:innen. Es geht darum, dass sich ein Mädchen/Junge in der Klasse womöglich radikalisiert und sie suchen in 2-er Gruppen nach Möglichkeiten, was sie nun tun sollen. Sie halten die Handlungsoptionen auf einem Plakat fest.

5

Die Plakate werden im Plenum mit den Guides besprochen und von den Guides ergänzt. Alle Schüler:innen erhalten eine Karte

mit empfohlenen Handlungsoptionen und Fachstellen.

KOMPETENZEN

Lehrplan 21

Die Lernenden können die Merkmale von Radikalisierungsprozessen und radikalen Gruppierungen erkennen. Sie können Handlungsoptionen entwickeln, um potenzieller Radikalisierung im sozialen Umfeld entgegenzuwirken.

ERG 4.5c; 5.4d

METHODE

Rollenspiel, Partnerarbeit

DAUER

45 Min

ORT

Klassenzimmer

MATERIAL

A3 Plakate, Guides bringen Material mit

3 RADIKALE GRUPPIERUNGEN

Erarbeitung II

Die Lernenden lernen extremistische Strömungen und Gruppierungen mit radikalen oder extremistischen Tendenzen kennen.

1

Die Klasse wird in 6 Gruppen aufgeteilt. Je 2 Gruppen übernehmen eine Kategorie von extremistischen Strömungen und bereiten den Text anhand des Aufgabenblattes (Aufgabenblatt 3A) vor. Anschliessend setzen sich 3 Schüler:innen aus jeder Kategorie zusammen und erzählen sich, um was es in ihrem Text ging.

2

Die Lernenden werden in 4er-Gruppen eingeteilt und wählen eine der vorgeschlagenen radikalen und extremistischen Gruppierungen aus. Sie recherchieren mit den Infoblätter (Padlet) zu dieser Gruppierung und erstellen ein Skript für einen Tagesschaubeitrag.

Die Lehrperson liest das Skript vorgängig durch, um auf allfällige Pauschalisierungen oder heikle Aussagen hinzuweisen.

Anschliessend nehmen die Lernenden einen Film in Form eines Tagesschaubeitrags mit ihrem Handy auf und schicken das Video der Lehrperson zu.

3

Im Plenum werden die Tagesschaubeiträge über die extremistischen Gruppen angeschaut. Die Lernenden füllen dabei eine Tabelle aus (Aufgabenblatt 3B). Im Anschluss werden die Videos und das Aufgabenblatt im Plenum diskutiert.

KOMPETENZEN

Lehrplan 21

Die Lernenden sind befähigt, sich intensiv mit einer extremistischen Gruppierung auseinanderzusetzen und dabei die charakteristischen Merkmale sowie die potenziellen Gefahren dieser radikalen und extremistischen Gruppierungen zu erkennen.

ERG 3.2b; 4.5c; 5.4d

METHODE

Gruppenarbeit, Recherche

DAUER

90-180 Min

ORT

Klassenzimmer

MATERIAL

Aufgabenblatt 3A und 3B, Handy

4 GRÜNDE RADIKALISIERUNG

Übung

Die Lernenden lernen Gründe kennen, warum sich Individuen radikalieren.

1

Die Lernenden überlegen sich mit dem:der Sitznachbar:in, was es für Gründe geben kann, dass sich Menschen radikalieren. Sie halten ihre Gedanken als Notizen fest und besprechen diese im Plenum.

2

Die Lehrperson bereitet ein Pantomime-Spiel vor. Die Klasse wird in 3er Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe erhält 2-3 Merkmale zugeteilt. Die Gruppe bereitet dazu eine kleine Pantomime-Sequenz vor, die sie dann der Klasse vorführen. In der Vorführung darf keine Gewalt und keine gruppenspezifische Zugehörigkeit vorkommen.

Die Lernenden zeigen ihre pantomimischen Darstellungen der Klasse, welche erraten muss, um welches Merkmal es sich handelt. Die erratenen Merkmale werden schriftlich festgehalten.

Optional: Je nach Ermessen können alle Merkmale, die im Spiel vorkommen projiziert werden, um der Klasse eine Hilfestellung beim Erraten zu geben.

KOMPETENZEN

Lehrplan 21

Die Lernenden sollen die verschiedenen Gründe und Ursachen für Radikalisierung verstehen und reflektieren können.

ERG 2.2d; 4.5c; 5.4d

METHODE

Pantomime/Rollenspiel

DAUER

120 Min

ORT

Klassenzimmer

MATERIAL

Notizzettel

5 RELIGION(EN) ZWISCHEN FRIEDEN UND GEWALT

Vertiefung I

Die Lernenden befassen sich mit der Ambivalenz von Heiligen Schriften und setzen sich mit gewaltauffordernden aber auch friedensfördernden Textstellen der Tora, des Korans und des Neuen Testaments auseinander.

1

Die Klasse setzt sich in einem Stuhlkreis zusammen. In der Mitte liegen verschiedene Bücher, darunter Heilige Schriften (Materialkoffer) und "normale Bücher" (Romane, Notizbuch, Krimi). Die Lehrperson stellt die Frage in den Raum, worin sich die Bücher unterscheiden und in einem zweiten Schritt, warum die einen als "heilig" angeschaut werden. Im Plenum wird diskutiert, was eine Heilige Schrift ausmacht und die Lehrperson ergänzt.

2

In Gruppen von 3-4 Schüler:innen werden verschiedene religiöse Quellen betrachtet (Aufgabenblatt 5A). Darunter sind Texte, welche brutale Gewalt befürworten, aber auch Texte, welche auf ein friedliches und versöhnliches Verhältnis mit Feinden hindeuten. Die Lernenden erhalten die Aufgabe die Texte ohne Quellenangaben einer Religion zuzuordnen.

3

Die Zuordnungen werden im Plenum besprochen, die Ergebnisse diskutiert und reflektiert. Dabei werden auf Post-It mögliche Gründe für die Ambivalenz der Texte gesammelt. Die Lehrperson ergänzt.

KOMPETENZEN

Lehrplan 21

Die Lernenden können die Abivalenz von Heiligen Schriften hinsichtlich Gewalt und Frieden wahrnehmen und einordnen.

ERG 4.1a, d;

METHODE

Textanalyse

DAUER

45 Min

ORT

Klassenzimmer

MATERIAL

Aufgabenblatt 5A

6 TAGEBUCH- EINTRAG

Vertiefung II

Die Lernenden überlegen sich, was sie tun würden, wenn sich ein:e Kolleg:in radikalisiert.

1

Die Lernenden befassen sich mit dem Gedanken, dass sich ein:e Kolleg:in in 2 Jahren radikalisiert würde und der Gruppe Gamechanger (oder der Gruppe, zu der sie recherchiert haben) beitreten will.

In einem Tagebucheintrag halten die Lernenden fest, wie sie erkannt haben, dass sich der:die Kolleg:in radikalisiert und was sie anschliessend unternehmen würden. In einem ersten Schritt beantworten sie die Leitfragen zum Tagebucheintrag auf dem Aufgabenblatt (Aufgabenblatt 6A).

2

Gemeinsam mit dem:der Sitznachbar:in tauschen sich die Lernenden über die Leitfragen aus und verfassen nach dem Austausch den definitiven Eintrag für sich selbst.

KOMPETENZEN

Lehrplan 21

Die Lernenden können darüber reflektieren, wie sie reagieren und handeln würden, wenn sich ein:e Kolleg:in radikalisiert würde.

ERG 2.2c-e

METHODE

Tagebucheintrag

DAUER

45 Min

ORT

Klassenzimmer

MATERIAL

Aufgabenblatt 6A

7 KAMPAGNE FRIEDLICHES ZUSAMMENLEBEN

Synthese

Die Lernenden entwickeln in Partnerarbeit eine Kampagne für ein friedliches Zusammenleben an ihrer Schule.

1

Die Lehrperson blendet das Wandtafelbild der Einführung ein und weist auf die Ich-Botschaften hin. Im Plenum wird diskutiert, ob es Ergänzungen für die Bedürfnisse des friedlichen Zusammenlebens gibt. Falls ja werden sie eingefügt.

2

In Partnerarbeit entwickeln die Lernenden Ideen für Kampagnen für ein friedliches Zusammenleben an der Schule. Das Format der Kampagnenideen ist frei (Plakate, Videos, Social Media, Workshops). Sobald die Ideen ausgearbeitet sind, entscheiden sich die Schüler:innen für einen konkreten Plan für ihre eigene Kampagne. Sie legen eine Botschaft fest und erstellen ein Konzept. Die Skizze des Konzepts werden anschliessend der Klasse vorgestellt.

Hinweis: Man könnte einen Wettbewerb draus machen und Punkte verteilen lassen. Das beste Konzept wird schliesslich an der Schule gemeinsam umgesetzt.

KOMPETENZEN

Lehrplan 21

Die Lernenden sind in der Lage sein, in Partnerarbeit Präventionskampagnen zu entwickeln, die auf schulischer Ebene zur Vorbeugung von Radikalisierung beitragen."

ERG 4.5c; 5.6d

METHODE

Strategieentwicklung, Kreatives Arbeiten

DAUER

90 Min

ORT

Klassenzimmer

MATERIAL

divers

WEITERFÜHRENDE MATERIALIEN

LEHRMITTEL UND WEITERE MEDIEN

RELINFO (o.J.): Merkmale problematischer Gruppierungen, relinfo.ch.

SCHWEIZERISCHE UNESCO-KOMMISSION, DEUTSCHE UNESCO-KOMMISSION, LUXEMBURGISCHE UNESCO-KOMMISSION (Hrsg.) (2017): Lehrhandbuch zur Prävention von gewalttätigem Extremismus.

FILME

SCHWEIZERISCHE KRIMINALPRÄVENTION (SKP) (2024): Radikalisierung und Extremismus. Was ist das? <https://www.youtube.com/watch?v=-oXRjDiOrcI>

LITERATUR

BEELMAN, Andreas/ STERBA, Laura Sophia (2021): Prävention und Bildung im Kindes- und Jugendalter: Vorurteilen begegnen, Toleranz stärken, Woehnschau Verlag/Frankfurt.

SICHERHEITSVERBUND SCHWEIZ (o.J.): Nationaler Aktionsplan zur Verhinderung und Bekämpfung von Radikalisierung und gewalttätigem Extremismus 2023-2027.