



Digitale Patenstunde zu Corona-Zeiten

Pia Kunold, Sophia Sürgit, Ben Nickel und mir.

Einleitung

Anfang Januar, als es klar wurde, dass wir noch länger im Distanzunterricht bleiben würden, wurde der Wunsch laut, mal wieder etwas mit unserer Patenklasse zu machen. Schließlich hatten wir uns seit dem Anfang des Lockdowns nicht mehr gesehen und deswegen wollten wir auch wissen, wie sie generell mit dieser schwierigen Lage klarkamen. Unsere Ursprungsidee war erstmal eine digitale Rallye ums Petrinum zu gestalten, um unseren Patenkindern, eine willkommene Abwechslung von dem öden Alltag im Lernen Distanz zu bieten. Diese Rallye sollte Rätselaufgaben enthalten, die alle etwas mit dem Petrinum zu tun haben sollten. Diese Idee stellten wir allerdings nach der ersten digitalen Moderatoren-AG Sitzung Anfang Februar zurück. In dieser Sitzung sammelten wir in Break Out Rooms Spielideen für die Karnevalsfeier, die eine Woche später stattfinden sollte. Dabei wurden Spiele, wie Montagsmaler, Werwolf oder Stadt, Land, Fluss genannt. Davon ließen wir dann als Patenteam der 6b inspirieren und überlegten uns, dass wir doch eine digitale Patenstunde machen könnten. Dafür hielten wir Rücksprache mit Frau Sebbel und Herrn Willebrand, die unsere Idee genauso gut fanden, wie wir, bevor wir mit der eigentlichen Planung der Stunde einstiegen.

Vorbereitung

Als Vorbereitung für unsere Patenstunde haben wir uns in einem eigenen Konferenzraum getroffen, um unsere Vorgehensweise zu besprechen. Wir haben zunächst überlegt, welches Spiel man online umsetzen kann und dabei auch Erfahrungen von der Karnevalsparty mit einbezogen. Letztendlich haben wir uns für Werwolf entschieden. Dabei bestand die Schwierigkeit, dass keiner es zuvor im Onlineformat ausprobiert hatte und wir uns ein Prinzip dafür überlegen mussten. Für diejenige, die das Spiel nicht kennen: Bei diesem Spiel geht es darum, dass ein Dorf die Werwölfe unter ihnen enttarnen muss, jeder Spieler bekommt seine Identität zu Beginn durch eine Karte zugewiesen. Das Spiel unterteilt sich in eine Nachtphase, in der mehrere Sondercharakter anonym für die anderen aufwachen und in eine Tagphase, in der alle miteinander diskutieren können. Es stand schnell fest, dass wir die Identitäten über den privaten Chat mit den Schülern verteilen können. Die größte Herausforderung bestand darin, die Charaktere während ihrer nächtlichen Interaktion für alle anderen Mitspieler geheim zu halten. Bei Figuren, die einzeln „aufwachen“, haben wir uns ebenfalls für den privaten Chat als Kommunikationsweg entschieden. Dies funktionierte leider nicht für Gruppen, wie die Werwölfe. Unsere erste Idee war es, mit Gruppenräumen zu arbeiten, da uns diese Methode als praktisch erschien. Allerdings trat dort das Problem auf, dass Personen in den Gruppenräumen das Audio des Hauptraumes verlassen, was dann für alle Teilnehmer sichtbar ist. Nach einigen Versuchen haben wir gemerkt, dass dies auch



der Fall ist, wenn die Schüler sich nicht in das Audio des Gruppenraumes einwählen, also mussten wir uns was anderes überlegen. Wir haben dann eine Nextcloud Talk Gruppe erstellt, in der alle Werwölfe miteinander chatten konnten. Die einzige Voraussetzung dafür war, dass alle entweder an einem Laptop oder Computer an der Konferenz teilgenommen haben, um mehrere Tabs gleichzeitig zu öffnen, oder ein Smartphone mit installierter Nextcloud Talk App bereitgehalten haben.

Durchführung

Die Patenstunde lief wie folgt ab:

Anfangs hatten sich die Schülerinnen und Schüler in den Raum der Video-Patenstunde versammelt. Daraufhin haben wir Paten sie begrüßt und das Spiel Werwolf erklärt. Dort gab es am Anfang ein paar Probleme mit dem Internet von manchen Schülerinnen und Schülern, weshalb wir dann einige Male erneut anfangen mussten das Spiel zu erklären. Als wir nun fertig waren, konnten wir mit dem Spiel beginnen.

Einer von uns hat angefangen den Schülern per Privatnachricht ihre Rollen zuzuweisen. Als die Rollen nun verteilt wurden, haben wir bei Nextcloud Talk eine Gruppe erstellt, in die wir alle Werwölfe hinzugefügt haben, damit diese untereinander kommunizieren konnten. Außerdem war in dieser Gruppe auch ein Pate, welcher ihnen etwas geholfen hat und am Ende gesagt hat wer „tot“ ist. Danach konnte das eigentliche Spiel richtig losgehen. Das Spiel Werwolf hat ebenfalls einen Moderator benötigt, welcher den Schülern die Geschichte/ Story erzählt hat. Für die, die das Spiel Werwolf nicht kennen, nachdem die Nacht vorbei ist, also jede „besondere“ Karte/ Rolle und die Werwölfe etwas gemacht haben, dürfen die Dorfbewohner darüber abstimmen, wer das Dorf verlassen muss. Diese Rolle wurde ebenfalls von den Paten übernommen. Nach ungefähr 8 bis 10 Durchgängen, wobei 1 Durchgang einmal Tag und einmal Nacht entspricht, war das Spiel vorbei.

Fazit

Die pandemiebedingten Auflagen und der Lockdown stellen uns alle vor große Herausforderungen. Auch für uns Paten stellt sich eine Betreuung der Klasse, so wie wir es uns wünschen, als schwierig heraus. Der persönliche Austausch mit den SchülerInnen kommt oftmals zu kurz und wir können weniger auf jeden einzelnen eingehen, als es uns lieb ist. Die Patenstunde über die Videokonferenzplattform der Schule kam in der teilweise sehr tristen Zeit des Homeschoolings sehr gut bei der Klasse an. Zwar erforderte es einiges an Organisation und viele Hürden mussten überwunden werden, aber letztendlich hat sich der Aufwand gelohnt. Wir kamen endlich wieder in den Austausch mit unserer Klasse und die SchülerInnen haben sich über das neue Format gefreut.