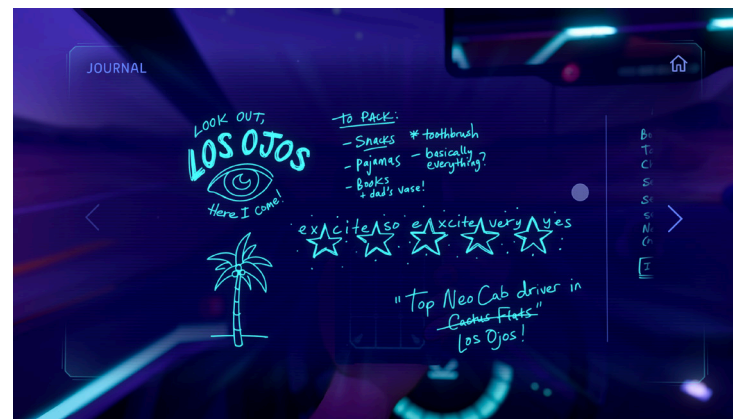


Dauer	Inhalt	Erläuterungen
5-10 Min	<b>Einstieg in das Thema Gig-Economy und prekäre Arbeit</b>	<p>Einstieg mit Diskussion</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wer hat schon mal über Mjam bestellt? Ein Uber gebucht? Über AirBnb ein Zimmer gemietet?</li> <li>• Welche Vorteile konntet ihr nutzen, und gab es auch Herausforderungen?</li> <li>• Habt ihr schon einmal darüber nachgedacht, wer die Menschen sind, die diese Dienste erbringen? Was könnten mögliche Hintergründe oder Motivationen von sogenannten Gig-Workern sein?</li> </ul>
25 - 40 Min	<b>Arbeitsblatt „Selbstständigkeit oder Ausbeutung? Die Realität der Gig-Arbeit“</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Durchlesen des Arbeitsblatts und beantworten der ersten beiden Fragen</li> <li>• Durchbesprechen und Klären von Schwierigkeiten</li> <li>• Frage 3 und 4 in Kleingruppen besprechen und schließlich im Plenum diskutieren</li> </ul>
10 Min	<b>Einführung in das Spiel „Neo Cab“</b>	<p>Zeigen eines Bildes aus dem Spiel um die Erwartungen der Schüler*innen an das Spiel abzufragen; bspw. den ersten Tagebucheintrag der Protagonistin, in dem bereits ihr Umzug nach Los Ojos, sowie ihr Job als Taxifahrerin auf einer Online-Plattform wie Uber angedeutet wird oder eines der Werbebilder auf der Website des Spiels</p>



- Einteilen in kleine Spielgruppen (2-4 Schüler\*innen) und mögliche Hinweise auf die Spielmechaniken:
- Neo Cab ist ein Visual novel game gemischt mit Aspekten aus Survival Games (Geld und Strom für das Auto müssen einkalkuliert werden, um weiterarbeiten zu können), der Fortlauf der Geschichte hängt von den Entscheidungen ab, die die Spieler\*innen in den Gesprächen mit den Fahrgästen treffen.
  - sowohl die Sprache als auch die Lesegeschwindigkeit können in den Einstellungen an die Bedürfnisse der Schüler\*innen angepasst werden
  - falls die Schüler\*innen über mehrere Stunden spielen sollten, kann über das Menü bei den entsprechenden Handlungspunkten eingestiegen werden.

Dauer	Inhalt	Erläuterungen
mindestens 30 Min	<b>Spielen des Spiels Neo Cab</b>	<p>Die Schüler*innen spielen in Kleingruppen und notieren sich markante Dinge, die ihnen auffallen. Gibt es Inhalte in Gespräche, die sie irritieren oder spannend finden? Sind Begriffe unklar? Können sie das Verhalten/ Entscheidungen der Figuren nicht nachvollziehen?</p> <p>Zusätzlich können je nach thematischen Schwerpunkt weitere Beobachtungs- und Reflexionsfragen mitgegeben werden wie bspw.:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Inwiefern wird Gig-Arbeit bzw. Prekäre Arbeit im Spiel dargestellt?</li> <li>• Wird diese Form von Arbeit auch in den Gesprächen diskutiert? Wenn ja, welche Positionen nehmen die Figuren dazu ein?</li> </ul>
10-20 Min	<b>Was ist ein Let's Play?</b>	<p>Nach einer kurzen Einordnung, worum es sich bei Let's Plays handelt, sollen die Schüler*innen einen Kriterienkatalog für ein gutes Let's Play erstellen. Falls Hilfestellungen notwendig sind, können von der Lehrperson Let's Plays zu Neo Cab zur Verfügung gestellt werden. Alternativ kann im Plenum ein gutes Let's Plays gemeinsam angesehen werden, um Kennzeichen, Aufbau, geläufige thematische Inhalte, etc. festzulegen.</p>
mindestens 50 Min	<b>Erstellen eines Let's Plays</b>	<p>Die Schüler*innen sollen in ihren Kleingruppen eine für sie markante Szene auswählen und ein Let's Play dazu erstellen (maximal 5 Minuten Aufnahmelänge!). Bei entsprechend verfügbarer Zeit, sollten die Schüler*innen notwendige Inhalte recherchieren und ein grobes Skript schreiben können.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Warum wurde diese Szene ausgewählt?</li> <li>• Welche Fragen oder Themen sollen im Zusammenhang mit der Szene diskutiert werden?</li> <li>• Können eigene Erfahrungen in irgendeiner Form miteingezogen werden?</li> </ul>
25-50 Min	<b>Präsentation der Let's Plays</b>	<p>Gemeinsames Ansehen der Let's Plays und Reflexion im Plenum</p> <p>mögliche Fragen zum Let's Play-Erstellen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wie ist es euch dabei ergangen?</li> <li>• Welche Schwierigkeiten sind aufgetaucht? Wie konnten diese überwunden werden?</li> <li>• Konntet ihr eigenen Erfahrungen miteinziehen (zum Thema Arbeit oder zum Spielen selbst)?</li> </ul> <p>mögliche Fragen zu den Spielinhalten</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Welche Aspekte haben euch interessiert? Worüber möchtet ihr noch mehr erfahren?</li> <li>• Habt ihr neue Erkenntnisse gewonnen?</li> <li>• Inwieweit wird hier die reale Berufswelt dargestellt? Wo widersprechen sich Spiel und reale Welt?</li> <li>• Welche Rolle spielen Produktivität und Effizienz im Spiel und in der Berufswelt?</li> <li>• Handelt es sich hierbei um erfüllende Aufgaben in der Berufswelt? Warum? Warum nicht?</li> <li>• Muss Arbeit glücklich machen?</li> <li>• Im Spiel müssen recht banale Aufgaben gelöst werden, um karriere-technische aufzusteigen (und auch wortwörtlich im Gebäude aufzusteigen). Welche Bedeutung haben Karriereentwicklung und berufliches Wachstum für die Schüler*innen?</li> <li>• Ist es sinnvoll sein Hobby zum Beruf zu machen? Wie würde das Spiel dann aussehen? Wären die Aufgaben andere (kreativer, fordernder)...? Oder kann jeder Beruf Spaß machen?</li> </ul>