

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

*Textgebundene Erörterung "Virtuelle Realität"*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



## VI.19

### Schreiben

# Textgebundene Erörterung „Virtuelle Realität“ – Wie wirklich ist die simulierte Wirklichkeit?

Christoph Kunz



© RAABE 2023

© Philipp Hubbe

„Wie wirklich ist die Wirklichkeit?“, fragte 1976 Paul Watzlawick in seinem gleichnamigen Buch. Darin zeigte er, dass es keine objektive Wirklichkeit gibt, sondern dass sie das Ergebnis zwischenmenschlicher Kommunikation ist, und dass viele Wirklichkeiten nebeneinander existieren. Definition, Bedeutung und besonders die Erschaffung von Wirklichkeit stehen auch im Zentrum der vorliegenden Einheit. Ist es bei Watzlawick „nur“ die Kommunikation, die Wirklichkeit erschafft, sind es hier neue technische Möglichkeiten, die wohl bald massenhaft genutzt werden. Doch was verbirgt sich hinter den Kürzeln VR, AR und MR? Welche Chancen, aber auch Risiken sind mit den neuen Techniken verbunden? Die Materialien führen Ihre Lernenden am Beispiel des Themas „Virtuelle Realität“ in Grundtechniken des Analysierens und Erörterns von Texten ein.

---

#### KOMPETENZPROFIL

<b>Dauer:</b>	11 Unterrichtsstunden + LEK
<b>Inhalt:</b>	Textanalyse, Texterörterung, Erörterung, virtuelle Realität, erweiterte Realität
<b>Kompetenzen:</b>	1. Lesen: pragmatische Texte lesen und analysieren; 2. Schreiben: Argumente untersuchen und kritisieren; sich in einer Erörterung argumentativ mit den Chancen und Gefahren der virtuellen/erweiterten Realität auseinandersetzen

---

## Fachliche Hinweise

### Zur Wahl des Themas

Das **Lesen und Verstehen von Texten** sowie die **Auseinandersetzung mit den Thesen** eines Textes und ihren Begründungen gehören zu den Kernbereichen des Deutschunterrichts. Ausgehend von pragmatischen Texten, die im Mittelpunkt dieser Einheit stehen, ergeben sich **drei Anforderungen** an einen adäquaten Umgang mit den Texten: 1. Der Text wird untersucht, analysiert; hierzu gehört auch die Untersuchung der Argumente und der Sprache; 2. die Thesen des Textes werden auf ihre Stichhaltigkeit hin geprüft und erörtert, es wird eine Stellungnahme der Lernenden herbeigeführt; 3. der Text kann auch zum Weiterdenken anregen, die Lernenden zu Themen und (strittigen) Thesen führen, die mit dem vorliegenden, konkreten Text eher indirekt zu tun haben.

Die vorliegende Einheit deckt alle diese Aspekte ab, wobei bei der Analyse nur die **inhaltliche Argumentation** in den Blick genommen wird. Die sprachlich-rhetorische Analyse wird nicht (bzw. nur en passant) berücksichtigt. Dies betrifft sowohl die sprachlich-rhetorische Seite der zu untersuchenden Texte als auch die von den Lernenden selbst zu schreibenden Texte.

### Extended Reality – ein Thema, das die Lernenden angeht und angehen wird

Als konkretes, **sachbezogenes Thema** für die Aufgaben und Übungen wurde das zukunftssträchtige Thema der **virtuellen/erweiterten Realität** (VR) gewählt. Möglicherweise haben die Lernenden zu diesem Thema schon eigene Erfahrungen gemacht, vermutlich vor allem über Angebote der Spiele- und Unterhaltungsindustrie. Die Entwicklung von virtueller/erweiterter Realität ist bei vielen Menschen mit Ängsten, bei vielen aber auch mit Hoffnungen verbunden. Welche Einstellung man auch vertritt, virtuelle/erweiterte Realität wird unser Leben verändern. Der australische Philosoph David Chalmers, der um die Risiken weiß und diese minimieren will, rät dennoch in seinem im Januar 2022 erschienenen Buch „Reality+“ dazu, die Veränderungen auf sich zukommen zu lassen, denn: „Die meisten Faktoren, die dem Leben Sinn geben, werden auch in virtuellen Welten vorhanden sein [...]. Es gibt keinen guten Grund zu glauben, dass das Leben in der VR bedeutungslos oder wertlos sein wird“ (zitiert nach: <https://mixed.de/virtual-reality-ist-real-dieser-philosoph-vertitt-radikale-ansichten/> [letzter Abruf: 09.01.2023]).

## Didaktisch-methodische Hinweise

### Gliederung der Einheit

Die Einheit besteht aus **vier Modulen**, die aufeinander aufbauen, die aber auch unabhängig voneinander eingesetzt werden können.

**Modul 1:** Der **Einstieg** erfolgt über eine Tabelle (M 1) zu einer Umfrage. Die Umfrage thematisiert Nutzungsmöglichkeiten von VR. Die Tabelle ermöglicht den Schülerinnen und Schülern, sich selbst zu positionieren, eigene Erfahrungen einzubringen und auch eine ähnliche Umfrage im Freundes- oder Familienkreis durchzuführen. M 2 zeigt, dass mit der VR auch wichtige philosophische Fragen verbunden sind, z. B. die Frage, wie sich der Mensch wahrnimmt. Dieses Material kann auch zum Abschluss der Stunde 6 eingesetzt werden. Mit M 3 werden wichtige Begriffe geklärt, sodass alle Lernenden auf demselben Stand sind, um die anschließende Partnerarbeit anzugehen.

**Modul 2:** Die Begegnung mit dem eigentlichen Thema, nämlich den **Thesen und den Argumenten zu Chancen und Risiken von VR**, bzw. die Erarbeitung dazu erfolgt in arbeitsteiliger **Partnerarbeit** über die Materialien M 4 und M 5 in zwei Doppelstunden und einer Einzelstunde.

**Modul 3:** Eine **Vertiefung** erfolgt bezüglich der **Binnenstruktur der Argumente** über M 6, M 7 und M 8. Die Lernenden unterscheiden dabei Prämissen und Schlussfolgerung des einfachen Syl-

logismus bzw. lernen die Argumentstruktur von Stephen Toulmin und dessen Begrifflichkeit kennen, bevor sie drei Argumente aus den Texten, die sie in der arbeitsteiligen Partnerarbeit kennengelernt haben, analysieren.

**Modul 4:** M 9 und M 10 bieten die Möglichkeit der **Anwendung** über eine **Probeerörterung**, die von den Lernenden die Verschriftlichung ihrer Untersuchungs- und Erörterungsaufträge verlangt. Dabei werden neben dem analysierenden Auftrag auch ein erörternder Auftrag zu Thesen des Textes sowie ein erörternder Auftrag zu einer Frage, die vom Text angeregt werden kann, aber über den Text hinausweist, bedacht.

### Mögliche Alternativen oder Erweiterungsmöglichkeit

Sollte in der Lerngruppe der Wunsch aufkommen, selbst einmal VR-Erfahrung zu sammeln, dann kann sich dies leicht durchführen lassen, indem man eine VR-Brille selbst baut. Unter folgendem Link bietet das Haus der Medienbildung Ludwigshafen eine Anleitung, die zeigt, wie dies mit einfachen Hilfsmitteln geht: <https://raabe.click/deutsch-virtuelle-realität-brille> [letzter Abruf: 09.01.2023].

## Mediathek

### Bücher

- **Dörner, Ralf u. a. (Hg.):** *Virtual und Augmented Reality (VR/AR): Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität.* Springer Vieweg. Berlin 2019.

Das Lehrbuch vermittelt die theoretischen und praktischen Grundlagen, die benötigt werden, um Virtual- und Augmented-Reality-Systeme eigenständig zu realisieren oder zu erweitern.

- **Lorenz, Caius:** *Metaversum: Unsere digitale Zukunft im Metaverse mit künstlicher Intelligenz, Blockchain, AR, VR, NFTs und Kryptowährungen.* Kleinstadt Fachbuch- und Medienverlag. Bamberg 2022.

Das Buch informiert über das sogenannte Metaversum (engl. metaverse). Darunter wird ein kollektiver virtueller Raum verstanden, der durch die Annäherung und Übereinstimmung von virtuell erweiterter physischer Realität und physisch andauerndem virtuellem Raum entsteht, einschließlich der Summe aller virtuellen Welten, der erweiterten Realität und des Internets.

### Weiterführende Internetseite

- <https://raabe.click/deutsch-virtuelle-realität-interview> [letzter Abruf: 09.01.2023]

Interview mit dem australischen Philosophen David Chalmers im österreichischen Nachrichtenmagazin „Der Standard“, der mit „Reality+“ ein Buch zu den virtuellen Welten veröffentlicht hat. Das Interview endet mit Chalmers' Äußerung: „Es würde mich nicht überraschen, wenn wir in den nächsten 30 Jahren menschenähnliche KIs haben. Diese KI-Systeme können am Ende wiederum die virtuellen Welten der Zukunft entwerfen.“

## Auf einen Blick

---

### 1./2. Stunde

<b>Thema:</b>	Realitäten en masse – Annäherung an das Thema „Virtuelle Realität“
<b>M 1</b>	<b>Willkommen in der virtuellen Realität – Umfrage</b> / eigene Erfahrungen austauschen, reflektieren und mit einer offiziellen Statistik vergleichen (UG)
<b>M 2</b>	<b>Die Gummihand-Illusion</b> / Videosequenzen zu einem Versuch protokollieren und mögliche Folgerungen daraus reflektieren (EA/GA)
<b>M 3</b>	<b>Viele Realitäten – Begriffe und Definitionen</b> / die Begriffe „Mixed Reality“, „Augmented Reality“ und „Virtual Reality“ unterscheiden, definieren und mit Blick auf ihre Nähe bzw. Ferne zu Realität und Virtualität positionieren (PA/GA)
<b>Hausaufgabe:</b>	Umfrage zu VR durchführen
<b>Benötigt:</b>	<input type="checkbox"/> internetfähige Endgeräte <input type="checkbox"/> ggf. Utensilien zur eigenen Durchführung der Gummihand-Illusion (M 2)

---

### 3.–7. Stunde

<b>Thema:</b>	Das Thema in der Diskussion – Chancen und Risiken einer erweiterten Realität
<b>M 4</b>	<b>Schöne neue VR-Welt? – Fünf Texte für die Partnerarbeit</b> / pragmatische Texte zum Thema „VR“ lesen und analysieren; Ergebnisse zusammenfassen, präsentieren und besprechen (PA/UG)
<b>M 5</b>	<b>Über Texte sprechen – Eine Runde „Table Talk“</b> / Thesen zum Thema „VR“ formulieren und sich darüber austauschen (GA/UG)
<b>Hausaufgabe:</b>	ggf. Text 4 und Text 5 (M 4) vorab lesen
<b>Benötigt:</b>	<input type="checkbox"/> internetfähige Endgeräte <input type="checkbox"/> Karteikarten, Behälter für Karteikarten

---

### 8./9. Stunde

<b>Thema:</b>	Unter der Lupe – Argumenttypen und Argumentationen
<b>M 6</b>	<b>Argumenttypen unterscheiden</b> / ein Erklärvideo ansehen und die Inhalte daraus (fünf Argumenttypen, Argumente widerlegen, Scheinargumente) protokollieren und für die eigene Erörterung nutzen (PA)

**M 7** **Der Aufbau eines Arguments** / Argumente untersuchen, zwei Prämissen und eine Schlussfolgerung unterscheiden; das erweiterte Modell zu einem Versuch protokollieren und mögliche Folgerungen daraus reflektieren (EA)

**M 8** **Hilfe für die Analyse der Argumente** / Argumentationen aus M 7 in ihre Bestandteile aufteilen und in einem Raster nach Prämissen, Thesen, Schlussfolgerung anordnen (EA)

**Hausaufgabe:** Argumente untersuchen

**Benötigt:**  internetfähige Endgeräte

## 10./11. Stunde

**Thema:** Aus Teilen ein Ganzes machen – Probeklausur zum Analysieren und Erörtern

**M 9** **Virtuelle Realität – Eine Erörterung zur Probe** / einen pragmatischen Text lesen und analysieren und davon ausgehend die Frage erörtern, wie VR unser Verhältnis zur Welt und zu den Mitmenschen verändern kann (EA)

**M 10** **Hilfen für die Erörterung** / Checkliste zur Analyse und Erörterung eines Textes sowie zur Gliederung einer Erörterung

**Hausaufgabe:** die Textanalyse/Texterörterung fertigstellen

## LEK

**Thema:** Chancen und Risiken der virtuellen Realität – Erörterung

## Minimalplan

Sollten die Lernenden bereits in einem anderen thematischen Zusammenhang mit den Argumenttypen, der Struktur von Argumenten oder dem Aufbau einer Textanalyse bzw. Texterörterung vertraut sein, dann können die Materialien M 6, M 7, M 8 (bis zu den Übungsaufgaben), M 9 und M 10 entfallen. Bei M 7 kann dann ohne Einführung unmittelbar zu den Übungsaufgaben übergegangen werden.

Wenn auf M 5 (Table Talk) verzichtet wird, dann können M 1 bis M 4 sowie die Übungsaufgaben von M 7 in drei Doppelstunden (Stunden 1 bis 6) bearbeitet werden.

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*Textgebundene Erörterung "Virtuelle Realität"*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

