

VORBEMERKUNG

Modulare Unterrichtsentwürfe zur
WTF Ausgabe 2/ 2020 - Gaming

Methodischer Hinweis: Die Module können beliebig kombiniert werden.

Pädagogischer Hinweis: Das Thema bietet sich besonders für fächerverbindenden Unterricht mit den Fächern Englisch, Deutsch, Ethik, sowie Kunst an.

Geeignete Lernbereiche im Fach

Gemeinschaftskunde/ Rechtserziehung/ Wirtschaft nach Schulart Klassenstufe

BVJS		LB 1
OS	Kl. 7	LB 1
	Kl. 8	WP 2
Gym	Kl. 9	WP 1
	Kl. 10	LB 2
	GK JG 11	WP 3
	GK JG 12	WP 1

Modul 1
Warm-up

ca 10 Min.	Einstieg	1. Umfrage	L. erstellt eine Gerade an der Tafel mit den Endpunkten „stimme zu“ und „stimme nicht zu“. Dazu präsentiert L. die Aussage „ Das Spielen von Computerspielen ist Zeitverschwendung. “ und weist die SuS an sich zur Aussage zu positionieren und ihre Position auf einem Klebezettel zu begründen. Die entstandene Übersicht kann im Folgenden im Plenum ausgewertet und diskutiert werden.	SuS positionieren sich zur Aussage: „ Das Spielen von Computerspielen ist Zeitverschwendung. “ auf einem Klebezettel und heften diesen entlang der Gerade an oder zwischen die beiden Pole „stimme zu“ und „stimme nicht zu“.	Tafel, Klebezettel, PPT	EA, UG
		2. Quiz zu Gaming Basics	L. präsentiert das Quiz und lässt SuS Vermutungen anstellen und löst im Anschluss auf (Lösung ist grün markiert) und weist SuS an S. 2 „Editorial“ und „Deutschland spielt gern“ im Heft zu lesen.	SuS äußern Ihre Vermutungen und lesen anschließend S. 2 „Editorial“ und „Deutschland spielt gern“	Quiz „Gaming - Quiz“, Beamer, PC, Heft S. 2 „Editorial“ und „Deutschland spielt gern“	UG
		3. Quiz - Richtig oder Falsch.	L. präsentiert das Quiz „Richtig oder Falsch.“, stellt die Thesen vor und lässt die SuS entscheiden. Anschließend löst L. auf.	SuS stellen Vermutungen zu den vorgestellten Thesen an.	Quiz „Richtig oder Falsch“	UG

Modul 1
Warm-up

	Einstieg	4. Word Cluster	<p>L. fragt SuS nach Spielgewohnheiten. Alle SuS die regelmäßig spielen schreiben den Grund dafür auf ein Post-It und clustern diese an der Tafel. Alle SuS die nicht spielen geben ebenfalls ihre Gründe an und clustern diese.</p> <p>Variante: www.mentimeter.com - SuS können auf die Aussage: Ich spiele, weil... respektive Ich spiele nicht, weil... mit einem Wort beenden. Aus den Antworten ergibt sich eine Wortwolke. Smartphone notwendig.</p>	<p>SuS schreiben ihre Gründe für oder gegen regelmäßiges Spielen auf ein Post-It und clustern diese an der Tafel.</p> <p>Variante: SuS beenden die Aussagen „Ich spiele / spiele nicht, weil...“ mit einem Wort und erstellen damit eine Wortwolke.</p>	<p>Post-It, Tafel</p> <p>Smartphone, konfigurierte Umfrage auf mentimeter.com</p>	UG
--	----------	--------------------	--	--	---	----



Gaming Basics

Das Quiz

Wie viele Menschen spielen
Computerspiele?



- a. 15 Millionen
- b. 230 000
- c. 34 Millionen
- d. 75 Millionen

Wie viele Menschen spielen
Computerspiele?



- a. 15 Millionen
- b. 230 000
- c. 34 Millionen
- d. 75 Millionen

Das Durchschnittsalter der deutschen Gamer liegt bei



- a. 16 Jahren
- b. 36 Jahren
- c. 25 Jahren
- d. 45 Jahren

Das Durchschnittsalter der deutschen Gamer liegt bei



- a. 16 Jahren
- b. 36 Jahren
- c. 25 Jahren
- d. 45 Jahren

Welches Gerät wird am meisten
zu Zocken genutzt?



- a. Konsole
- b. Computer
- c. Tablet
- d. Smartphone

Welches Gerät wird am meisten zu Zocken genutzt?



- a. Konsole
- b. Computer
- c. Tablet
- d. Smartphone

Das höchste Preisgeld beim
eSport lag 2017 bei



- a. \$ 5000 000
- b. \$ 125 000
- c. \$ 30 000
- d. § 1000 000

Das höchste Preisgeld beim
eSport lag 2017 bei



- a. \$ 5000 000
- b. \$ 125 000
- c. \$ 30 000
- d. § 1000 000

Das meistverkaufte Spiel in
Deutschland im Jahr 2019 war



- a. FIFA 19
- b. Uncharted 2
- c. Minecraft
- d. Detroit: Become Human

Das meistverkaufte Spiel in Deutschland im Jahr 2019 war



- a. FIFA 19
- b. Uncharted 2
- c. Minecraft
- d. Detroit: Become Human

Modul 2
Erarbeitung

Ca 35 Min	Erarbeitung	1. Kreuzwort- rätsel	L. kopiert das Kreuzworträtsel, verteilt dieses und lässt es von den SuS mit Hilfe des Heftes „WTF 2/2020“ lösen. Im Anschluss werden die Ergebnisse verglichen.	SuS lösen das Kreuzworträtsel mit Hilfe des Hefts.	ABB Kreuzwort- rätsel	EA
		2. Infografik	L. weist SuS an, das Spiel in der Mitte des Heftes zu spielen und sich über das Thema „Computerspiele“ zu informieren.	SuS spielen das Spiel in der Heftmitte.	Infografik, Figuren, Würfel	PA, GA
		3. Diskussion - Radikalisie- rung durch Computerspie- le -	L. weist SuS an S. 3 und 7 zu lesen. Anschließend werden Gruppen à 5 SuS gebildet. Davon sind 2 Pro und 2 Contra 1 Moderator*in. Die SuS bereiten auf Grundlage des aktuellen Heftes ihre jeweiligen Positionen vor und sprechen sich mit ihren Partnern ab. Anschließend wird in der Gruppe diskutiert. Eine mögliche These kann sein: „Computerspiele haben kein Radikalisierungspotential.“ oder „Gaming ist Teil der Gesellschaft.“	SuS lesen die Seiten 3 und 7 und erarbeiten je nach Position ihre Argumente auf der Grundlage des Heftes. Anschließend diskutieren die SuS in ihrer Gruppe die jeweilige These.	Gesamtes Heft, hauptsächlich aber S. 3/ 7	EA, PA

Didaktische
Funktion (Me-
thode)

Lehrertätigkeit

Erwartete Schülertätigkeit

Unterrichtsmittel Sozialform

Modul 2
Erarbeitung

		4. Cybermobbing	L. sammelt Stimmen zu Erfahrungen, Kenntnissen rund um das Thema „Cybermobbing“ - anschließend Einteilung der Klasse in Gruppen à 4 SuS, welche eine Definition von „Cybermobbing“ mit der Placemat-Methode erarbeiten und vorstellen, anschließend wird der Artikel auf S. 6 „Nackt“ gelesen und Möglichkeiten der Vermeidung von oder Hilfe bei Cybermobbing diskutiert Projekt	SuS teilen ihre Erfahrungen/ Kenntnisse zum Thema „Cybermobbing“ - Erarbeiten eine Definition zum Begriff in Gruppen à 4 und stellen diese vor, anschließend lesen SuS den Text „Nackt“ auf S. 6 und eruieren Möglichkeiten der Prävention/ Hilfe	S. 6 „Nackt“, A3 Blatt Papier	EA, PA
--	--	--------------------	---	---	----------------------------------	--------

UG: Unterrichtsgespräch PA: Partnerarbeit GA: Gruppenarbeit EA: Einzelarbeit

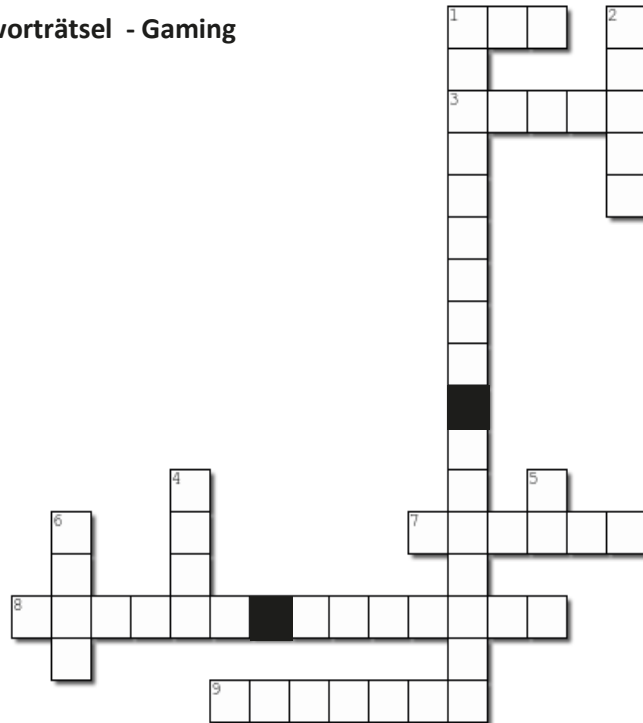
SV: Schülervortrag

LV: Lehrervortrag

(* je nach Verfügbarkeit eignet sich hier auch der Einsatz von Smartboards)

2. Kreuzworträtsel

Kreuzworträtsel - Gaming



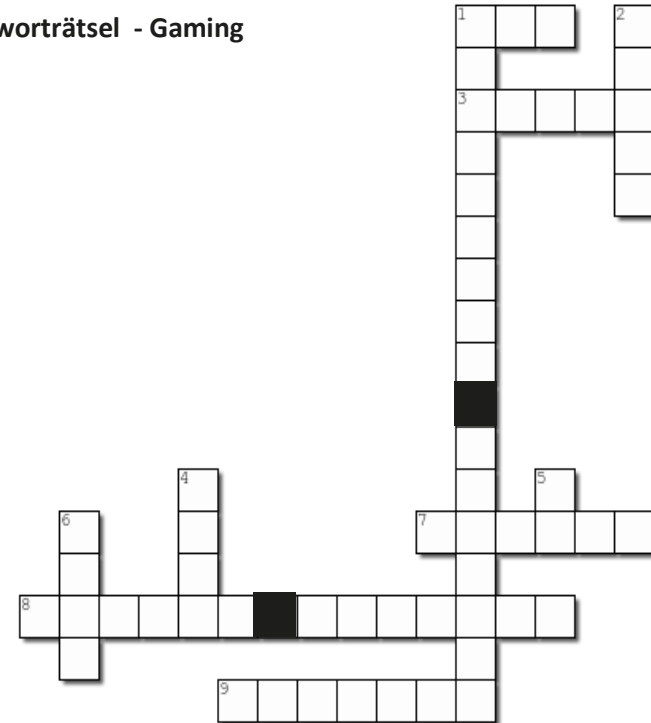
horizontal

1. Kurzform für 'Ich entferne mich vom Keyboard.'
3. ein Zusammenschluss von Spielern innerhalb eines Onlinegames
7. ein inaktiver Spieler, welcher sich versteckt anstelle anzugreifen
8. digitales Überwachungssystem zum Bewerten von Menschen
9. eine Form des Rollenspiels der japanischen Manga - und Animeszene

vertikal

1. Erweiterung der Realität mittels eine entsprechenden Brille und Software
2. ein Auftrag innerhalb eines Spiels
4. Abkürzung für ein unausgeglichenes Kräfteverhältnis
5. Kurzform für Erfahrungspunkte
6. Bezeichnung für einen blutigen Spieleanfänger.

Kreuzworträtsel - Gaming



horizontal

1. Kurzform für 'Ich entferne mich vom Keyboard.'
3. ein Zusammenschluss von Spielern innerhalb eines Onlinegames
7. ein inaktiver Spieler, welcher sich versteckt anstelle anzugreifen
8. digitales Überwachungssystem zum Bewerten von Menschen
9. eine Form des Rollenspiels der japanischen Manga - und Animeszene

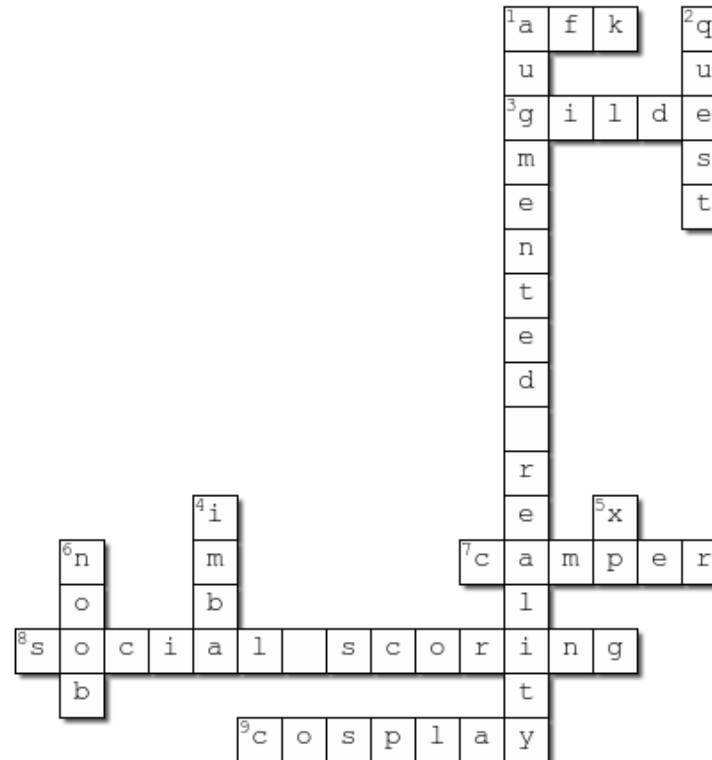
vertikal

1. Erweiterung der Realität mittels eine entsprechenden Brille und Software
2. ein Auftrag innerhalb eines Spiels
4. Abkürzung für ein unausgeglichenes Kräfteverhältnis
5. Kurzform für Erfahrungspunkte
6. Bezeichnung für einen blutigen Spieleanfänger.

2. Kreuzworträtsel - Lösung

Name: _____

Complete the crossword puzzle below



Created using the Crossword Maker on TheTeachersCorner.net

Across

1. Kurzform für 'Ich entferne mich vom Keyboard.' (**afk**)
3. ein Zusammenschluss von Spielern innerhalb eines Onlinegames (**gilde**)
7. ein inaktiver Spieler, welcher sich versteckt anstelle anzugreifen (**camper**)
8. digitales Überwachungssystem zum Bewerten von Menschen (**social scoring**)
9. eine Form des Rollenspiels der japanischen Manga - und Animeszene (**cosplay**)

Down

1. Erweiterung der Realität mittels eine entsprechenden Brille und Software (**augmented reality**)
2. ein Auftrag innerhalb eines Spiels (**quest**)
4. Abkürzung für ein unausgeglichenes Kräfteverhältnis (**imba**)
5. Kurzform für Erfahrungspunkte (**xp**)
6. Bezeichnung für einen blutigen Spieleanfänger. (**noob**)

Modul 3
Transfer

3 - 4 UE		1. Kampagne gegen Cyber- mobbing	L. präsentiert „Netzangriff - der Film“ (SWR). SuS sollen sich Notizen zu den Auswirkungen von Cybermobbing auf Clara. im Anschluss entwickeln die SuS eine Kampagne (YouTube Video, Poster etc.) gegen Mobbing (Inspiration) und präsentieren diese.	SuS sehen den Film „Netzangriff - der Film“ und machen sich Notizen zu den Auswirkungen des Cybermobbings auf Clara - im Anschluss entwickeln die SuS eine Kampagne gegen Cybermobbing und stellen diese vor	Beamer, Internet, Materialien für Kampagne	GA, UG
4 UE		2. 2.Prototyp - eigenes Com- puterspiel	Idee: SuS entwerfen in Gruppenarbeit ein Szenario eines Computerspiels und fertigen dazu ein Storyboard an. Beides wird im Anschluss präsentiert. Inspiration	SuS entwerfen eine grobe Skizze eines eigenen Computerspiels mit Hilfe des ABB - Prototyp Computerspiel. Inspiration	ABB - Prototyp Computerspiel	GAt

Grüling, B.(2018): Themenservice – Computerspiele im Unterricht. <game.de>; <https://www.game.de/publikationen/computerspiele-im-unterricht-warum-games-in-die-schule-gehoren/>, 08.05.2020.

Hübner, T. (2020): Medienistik.de – Innovative Unterrichtsmaterialien fürs digitale Zeitalter. <medienistik.de>; <https://medienistik.wordpress.com/>, 08.05.2020.

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH (2020): Spielraum für Medienkompetenz. Digitale Spiele pädagogisch nutzen. <digitale-spielewelten.de>; <https://digitale-spielewelten.de>, 08.05.2020.

3. Prototyp

Prototyp – Computerspiel

Titel [.....]

Zielgruppe [.....]

Endgerät [.....]

Genre [.....]

Story [.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....]

Ziel des Spiels [.....]

Quests [.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....]

Charaktere
