Braid

Sek 1 (Klasse 5-10)
Sek 2 (Klasse 11-13)
fächerunabhängig
Religion (REL)
Ethik (ETH)
Englisch
Deutsch (DE)
4 Unterrichtstunde(n)
Zusätzliche Angaben zum Zeitaufwand:
Vier Unterrichtsstunden sollten mindestens eingeplant werden:
1.) Vorbereitung - 45 Minuten
2.) Spielzeit - 90 Minuten
3.) Nachbereitung - 45 Minuten
Weitere Projekte, zusätzliche kreative Arbeiten sind mit zusätzlichem Aufwand verbunden.
Grundlegende Idee der Unterrichtseinheit

Die Auseinandersetzung auf inhaltlicher und technischer Ebene kann durchaus die Behandlung einer Ganzschrift in einem Schuljahr ersetzen. Des Weiteren kann das Unterrichtsvorhaben auch in den Fächern Religion oder Ethik durchgeführt werden. Methoden, die mit dem Spiel möglich wären, sind:

- Kollaboratives/ Kreatives Schreiben

- Bildergeschichten/ Comics erstellen

- Rezension verfassen

- Walkthrough erstellen

- LetsPlays erstellen

- Ein Hörspiel erstellen

- eine Unterhaltung zwischen Tim und...

- Social Media Profile anlegen für Tim und die Prinzessin

Anspruch für Lehrkraft in Hinblick auf Technik und Spielerfahrung

★☆☆☆ Keine Vorerfahrung mit digitalen Spielen und kaum technische Kenntnisse nötig
★★☆☆ Grundlegende Computerkenntnisse, aber keine Vorerfahrung mit digitalen Spielen nötig
★★★☆ Vorerfahrung mit Games empfehlenswert
★★★★ Konzepte für Gamer

geeignet für
Ergänzung
Gruppenarbeit
Übung
Vertiefung

Bildungsplanbezug

Inhaltsbezogene Kompetenzen
Lernen über Medien / Game als Unterrichtsgegenstand
Medienbildung

literarische Bildung
Prozessbezogene Kompetenzen
Problemlösen
kollaboratives Arbeiten
kritisches Denken
Medienkompetenz
Leitperspektiven
Medienbildung (MB)

Vorbereitung

Vorbereitungszeit: 2 h
In der Schule muss eine Softwareinstallation vorgenommen werden.
Die LehrerInnen müssen zur Vorbereitung das Spiel gespielt haben.

Vorraussetzungen

Räumliche Ansprüche
Computerraum oder Laptops reservieren
Zum Spielen benötigte Geräte
PC, Computer
Xbox 360
Mac
Linux
Playstation 3
Materialliste
Es kann über Steam, den AppStore oder direkt über braid-game.com gekauft werden und kostet zwischen 10-15€. Der Entwickler kann wegen einer Sammellizenz für die Schule angeschrieben werden.

Personelle Unterstützung

i.d.R. nicht nötig

Unterrichtsabschnitt
15 min
Vorbereitende Hausaufgaben
Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Welche (größeren) Fehler habt ihr in eurem Leben bisher gemacht?

Die Antworten der Schüler*innen können über einen längeren Zeitraum vorbereitend in einem Etherpad (bspw. ZUMPad.zum.de) anonym gesammelt werden.

Unterrichtsform

Einzelarbeit

10 min
Einstieg
Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Welche dieser Fehler waren hilfreich? Was habt ihr daraus gelernt?

Welche Fehler würdet ihr gerne ungeschehen machen?

(Diskussion – Ergebnissicherung für Transfer und Rückführung –s.u.)

Die Lehrer*innen und/oder Schüler*innen haben die / das ZUMPad(s) bereits gesichtet und vier, fünf Beispiele für den Einstieg herausgesucht.

Der Einstieg kann auch mit kollaborativem Schreiben durchgeführt werden. Den Schüler*innen wird ein ZUMPad zugewiesen und sie beantworten die Fragen direkt dort. In einer Art Placemat für ZUMPads nehmen die Schüler*innen direkt Bezug auf die Antworten ihrer Mitschüler*innen.

Unterrichtsform

Plenum oder Partnerarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

So wie euch, geht es auch Tim, de Protagonisten von Braid.

Die Schüler*innen erhalten den Text. Am besten in digitaler Form zur weiteren Bearbeitung. Je nach Ausstattung der Schule kann das als PDF auf einem Tablet sein, in einem Padlet zu weiteren kreativen Ausgestaltung oder auch einfach auf Papier. Die Wahl des Mittels ist auch stark von der weiteren Planung der Einheit abhängig.

20 min
Erarbeitung 1
Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Geschichte beginnt mit dem zweiten Kapitel. Welche Gründe könnte das haben?

Der Text wird gelesen und kann klassisch analysiert werden. Je nach Vorgehensweise muss die Rückführung bzw. der Transfer angepasst werden.

Der Schwerpunkt der Stunde kann auf den Text oder das Spiel gelegt werden. Dies ist auch von den technischen Möglichkeiten abhängig. Können die Schüler*innen jeweils zu zweit das Spiel spielen, kann die Bearbeitung oder die Analyse des Textes kürzer ausfallen.

Unterrichtsform

Plenum

5 min
Überleitung
Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Dieser Text ist nicht aus einem Buch, sondern aus einem Computerspiel. (Das Spiel wird gestartet und die Eingangssequenz „vorgespielt“.)

Vorstellung des Spieles

Unterrichtsform

Plenum

30 min
Erarbeitung 2
Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Kurze Einführung in die Spielmechanik

Welche Auswirkung hat das Wissen, dass Fehler rückgängig gemacht werden können auf euer Verhalten im Spiel? Geht ihr dadurch sorgloser an die Situation heran?

Die Schüler*innen spielen das Spiel und lösen gemeinsam die Rätsel. Je nach weiterer Vorgehensweise, sollen Lösungshinweise oder Lösungsmöglichkeiten (digital) festgehalten werden.

Unterrichtsform

Gruppenarbeit

10 min
Rückführung
Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Was glaubt ihr, warum hat sich die Prinzessin von Tim abgewandt? Was hat er für einen Fehler gemacht?

Unterrichtsform

Plenum

10 min
Transfer und Rückführung
Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Überlegt in einer kurzen Flüsterphase mit eurem Partner, welche Verhaltensänderung von euch in der Vergangenheit einen der genannten Fehler verhindert hätte.

(Kurze Erklärung des Schmetterlingseffekts) Welche Änderungen hätte dies für die Zukunft bedeutet?

Unterrichtsform

Plenum

Ergänzende Materialien
Materialupload
Materialien - Braid.pdf
Material für Lehrkräfte
Dateigröße: 0.22 MB
Herunterladen