

The Stanley Parable - eine Textsorte interaktiv kennenlernen

Sek 1 (Klasse 5-10)

Sek 2 (Klasse 11-13)

Deutsch (DE)

2 Unterrichtsstunde(n)

Grundlegende Idee der Unterrichtseinheit

Wenn verschiedene Textsorten wie z.B. die Parabel im Deutschunterricht behandelt werden, kann *The Stanley Parable* als exemplarisches Beispiel hierfür eingesetzt werden. Es weist typische Merkmale dieser Textsorte auf. Außerdem bietet es mehrere Schreibanlässe und kreative Auseinandersetzungen an. Es kann ein eigenes Ende, eine Interpretation des Lebens Stanleys geschrieben oder ein Schauspiel mit Erzähler als Handlungsführer aufgeführt werden.

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

Themeneinstieg

Übung

Bildungsplanbezug

Inhaltsbezogene Kompetenzen

Textverständnis

Textanalyse

Parabel

Freiheit

Selbst- und Fremdbestimmung

Identität

Sozialisation

Prozessbezogene Kompetenzen

Texte analysieren und interpretieren

Texte kontextualisieren und werten

Texte verfassen

wahrnehmen und sich hineinversetzen

Leitperspektiven

Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE)

Medienbildung (MB)

Vorbereitung

Vorbereitungszeit: 1 h

In der Schule muss eine Softwareinstallation vorgenommen werden.

Die LehrerInnen müssen zur Vorbereitung das Spiel gespielt haben.

Vorraussetzungen

Räumliche Ansprüche

Ein Computerraum ist von Vorteil, sodass jede*r Schüler*in in Einzelarbeit das Spiel durchspielen kann. Hinweis: Schüler*innen der Sek I und Sek II können ggf. das Spiel auf ihren Laptops

installieren. BYOD ("Bring Your Own Device") kann eine Option für höhere Klassenstufen sein.

Personelle Unterstützung

i.d.R. nicht nötig

Unterrichtsabschnitt

5 min

Einstieg

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Für den Einstieg in die Unterrichtseinheit bietet sich der Beginn des Spiels an. Es wird in die Geschichte von Stanley eingeführt. Es können Vermutungen und Eindrücke über das Leben von Stanley geäußert werden. Die Schüler*innen werden anschließend in Arbeitsgruppen eingeteilt.

Unterrichtsform

Plenum

30 min

Erarbeitung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen setzen sich paarweise an einen Computer, um das Spiel zu spielen. Sie sprechen sich ab, wie sie sich im Spiel verhalten und für welche Handlungen sie sich entscheiden. Ein Ende der Spielzeit ist nach ungefähr 30 Minuten erreicht.

Unterrichtsform

Einzel- oder Partnerarbeit

10 min

Überleitung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Bei *The Stanley Parable* handelt es sich nicht nur im Titel um eine Parabel (Textsorte). Die Merkmale einer Parabel können besprochen und exemplarisch an dem Spiel erläutert werden. Anschließend werden unterschiedliche Textsorten miteinander verglichen und ein Tafelbild hierzu erarbeitet.

Unterrichtsform

Plenum

35 min

Übung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Danach ist es die Aufgabe der Schüler*innen, ein alternatives Ende der Geschichte zu schreiben. Sie berücksichtigen die Merkmale der Textsorte der Parabel.

10 min

Sicherung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Exemplarisch werden einige Schüler*innentexte vorgelesen. Anschließend wird der Vergleich zu allen Geschichten gezogen. Die Merkmale der Parabel werden durch die Varianz der Enden und des eigenständigen Auseinandersetzens mit der Textsorte verdeutlicht.

Unterrichtsform

Plenum