Undertale - Konfliktbewältigung auf die Probe gestellt

Gymnasium
Sek 2 (Klasse 11-13)
Ethik (ETH)
2 Unterrichtstunde(n)
Grundlegende Idee der Unterrichtseinheit

Zum Beginn der Unterrichtseinheit wird das Spiel samt dem deutschen Sprachpaket gemeinsam installiert. Im Anschluss daran schauen die Schüler*innen den Greenlight-Trailer von *Undertale,* um sich auf die Atmosphäre des Spiels einzustimmen. Der Trailer behandelt die Entscheidungsfreiheit sowie den humorvollen Unterton des Spiels und bildet damit die Stimmungsgrundlage für die Art und Weise, in der die Schüler*innen im Anschluss mit der Welt von *Undertale* interagieren.

Der erste Abschnitt der Geschichte von *Undertale* wird von den Schüler*innen durchgespielt. Dieser beginnt in den Ruinen, in denen die Spieler*innen am Anfang der Geschichte aufwachen und endet in der Auseinandersetzung mit der Ziegenfrau "Toriel". Während des Spielabschnitts wird von den Schüler*innen ein Spieltagebuch geführt, in welchem Sie ihre Begegnungen mit den Charakteren sowie ihre Beobachtungen und Eindrücke notieren.

Am Ende der Unterrichtseinheit wird das philosophische Essay von der Lehrkraft eingeführt und anhand eines Beispiels erläutert. Die Schüler*innen erhalten eine Arbeitsanweisung, selbst ein philosophisches Essay auf Grundlage ihres Spieltagebuchs zu Hause zu verfassen. Die Essays können in der darauffolgenden Stunde als Grundlage für die weitere fachliche Auseinandersetzung mit dem Thema dienen.

Der Unterrichtsentwurf Undertale: Konfliktbewältigung auf die Probe gestellt" behandelt nur den ersten Abschnitt der Geschichte von Undertale.

*Empfehlung der Redaktion: Im Unterrichtsentwurf Undertale: Schülerhausarbeit" erhalten die Schüler*innen die Gelegenheit, sich auf die gesamte Geschichte einzulassen.*

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
Themeneinstieg
Übung

Bildungsplanbezug

Inhaltsbezogene Kompetenzen
Gerechtigkeit, Recht und Zusammenleben
ETH - Konfliktregelung und Toleranz
Prozessbezogene Kompetenzen
beurteilen und sich entscheiden
wahrnehmen und sich hineinversetzen
argumentieren und reflektieren

Leitperspektiven
Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt (BTV)
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 zum gemeinsamen Anspielen
Die Lehrer*innen müssen nicht das ganze Spiel sondern nur die ersten Abschnitte der Geschichte in "Undertale" gespielt haben.
Zum Spielen benötigte Geräte
PC, Computer
Materialliste
Anleitung für ein "Undertale"-Spieltagebuch
Leitfaden zur Erstellung eines philosophischen Essays

Personelle Unterstützung

In der Regel wird folgende personelle Unterstützung benötigt:
Für die Installation des deutschen Sprachpakets ist eine personelle Unterstützung sinnvoll.
Eine Anleitung zur Installation findet man unter den weiterführenden Links.

Ergänzende Materialien

Links
Offizielle Website des Spiels
Patch für das deutsche Sprachpaket
Materialien des Landesbildungsservers zum philosophischen Essay
Materialupload
Anleitung Spieltagebuch.pdf
Dateigröße: 0.42 MB
Herunterladen