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.

Unterrichtsabschnitt
10 min
Vorinstallation
Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Zur Vorbereitung wird das **Spiel** und das **deutsche Sprachpaket gemeinsam installiert.**

*Die Schüler*innen spielen Undertale in Einzelarbeit, gerade für die Installation des Sprachpakets ist eine Hilfestellung jedoch sinnvoll. Wird die Unterrichtseinheit im Online-Unterricht absolviert, kann die Installation mit Hilfe einer Videochat-Software wie z.B. Zoom durchgeführt werden.*

Im Anschluss daran schauen die Schüler*innen zum Einstieg in *Undertale* den Greenlight-Trailer um einen ersten Eindruck von der Atmosphäre des Spiels zu bekommen.

Unterrichtsform

Plenum

10 min
Das Spieltagebuch
Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen werden durch die Lehrkraft mit der Führung eines Spieltagebuchs vertraut gemacht. Dieses verhält sich ähnlich zum bekannten Tagebuch, erfasst aber in persönlicher Weise den Spielverlauf der Schüler*innen, ihre Entscheidungen und Beweggründe.

Die Lehrkraft kann den Schüler*innen einen beispielhaften Tagebucheintrag als Hilfestellung vorlegen. Ein zusätzliches Hand-Out bzw. PDF-Dokument zur Hilfestellung bei der Erstellung der Tagebücher wird anschließend ausgegeben.

*Im Materialanhang findet sich eine **exemplarische Anleitung** zur **Führung eines Spieltagebuchs für Undertale**.*

Unterrichtsform

Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Anleitung für ein Spieltagebuch

55 min
Undertale - die Ruinen
Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Nach der Einführung durch den Trailer und den Arbeitsanweisungen zum Spieltagebuch werden die **Schüler*innen selbst aktiv**. Dafür **spielen Sie die Anfänge der Geschichte** in *Undertale* und absolvieren das **Startgebiet "Die Ruinen"**.

Die **Auseinandersetzung mit Toriel**, im Versuch ihr Haus zu verlassen um einen Weg zurück zur Oberfläche zu finden, bildet dabei den **Abschluss der Spielsession**.

Die Schüler*innen notieren sich während des Spielens immer wieder ihre Eindrücke mit Hilfe des Spieltagebuchs. Der Fokus liegt dabei auf der Ziegenfrau "Toriel", der bösen Blume "Flowey" sowie dem traurigen Geist "Napstablook". Doch auch die randomisierten Begegnungen mit den Bewohnern des Untergrunds sowie die Puzzles und die Umgebung bieten Gelegenheiten zur Reflektion und werden von den Schüler*innen erfasst.

*Im späteren Teil der Unterrichtseinheit kann zwischen der differenzierten Behandlung der Hauptcharaktere im Vergleich zu den als unwichtiger klassifizierten Bewohnern reflektiert werden. So werden die Spieler*innen möglicherweise versucht sein, den Geist "Napstablook" aufzuheitern, während Sie den randomisierten Bewohnern wenig Aufmerksamkeit schenken und versuchen werden,diese aus dem Weg zu räumen.*

Unterrichtsform

Einzelarbeit

15 min
Einführung in die Form des philosophischen Essays
Inhalt des Unterrichtsabschnittes

*Das philosophische Essay wird von der Lehrkraft zum Ende der Unterrichtsstunde eingeführt und von den Schüler*innen als Hausaufgabe verfasst.*

Die Lehrkraft führt die Schüler*innen in das philosophische Essay ein und klärt eventuell aufkommende Fragen. Danach wird ein Hand-out mit den wichtigsten Merkmalen eines philosophischen Essays ausgeteilt, anhand dessen die Schüler*innen sich bei der eigenen Erstellung orientieren können.

Materialien zum philosophischen Essay findet man auf der Seite des Landesbildungsservers und bei ZUM.

Das Essay wird auf der Grundlage des eigenen Spieltagebuchs angefertigt. Dabei reflektieren die Schüler*innen ihre Entscheidungen und Eindrücke und verknüpfen diese mit Überlegungen zu den Grundlagen und Vorraussetzungen für ein gutes und gerechtes Zusammenleben (3.3.2 Gerechtigkeit, Recht und Zusammenleben im Ethik-Bildungsplan).

Ziel des Essays ist es, die eigenen Entscheidungen zu begründen, sich kritisch mit diesen auseinanderzusetzen und durch die Reflektion zu einem Urteil zu gelangen. Die **eigenständige Auseinandersetzung** des Themas steht im Vordergrund. Das Essay mündet in der Formulierung einer **eigenen These**, welche **basierend auf den eigenen Entscheidungen und Eindrücken** formuliert wird.

*Vorgefertigte Thesen eignen sich nicht für die philosophischen Essays dieser Unterrichtseinheit . Die unten genannten Thesen können für die Schüler*innen jedoch als Orientierungshilfe dienen.*

Mögliche Thesen:

- Achtung des Gegenüber ist unbedingt notwendig, um Konflikte gewaltfrei lösen zu können.

- Menschenrechte werden allen zugesprochen, die als gleichwertiges Individuum betrachtet werden, ganz unabhängig von der Menschlichkeit.

- Die Bereitschaft zum Diskurs, sich auf die andere Partei einzulassen, ist unabdingbar um Gewalt als Konfliktlösung zu vermeiden.

Unterrichtsform

Plenum

0 min
Optional: Anschluss an die nächste Stunde
Inhalt des Unterrichtsabschnittes

In der darauffolgenden Unterrichtsstunden können die Essays von der Lehrkraft aufgegriffen werden und als Grundlage für die weitere Auseinandersetzung mit dem Thema "Gerechtigkeit, Recht und Zusammenleben" dienen.

Dafür bilden die Schüler*innen Gruppen, tragen sich ihre Essays nacheinander vor und erhalten von der Gruppe Rückmeldung über ihre Überlegungen. Im Anschluss an die Gruppenarbeit folgt ein Einstieg in die fachliche Auseinandersetzung mit den Grundlagen (Toleranz, Menschenwürde, Bereitschaft zum Diskurs).

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
Download