GAMES
im Unterricht

The Inner World

The Inner World ist ein Point-and-Click-Adventure des Ludwigsburger Studios *Fizbin*. Ausgangspunkt ist die Fantasiewelt Asposien; ein riesiger, von Erdreich umgebener Hohlraum. Drei große Windbrunnen, jeder von einem Windmönch betreut, sorgen für die Durchlüftung Asposiens. Doch das Höhlenreich steht vor einem Problem: Zwei der Brunnen versiegen vollständig, der Brunnen von Windmönch Conroy spendet nur noch sehr wenig Wind und die Windgötter suchen Asposien heim und versteinern Sünder*innen.

Grundschule
Primarstufe (Klasse 1-4)

fächerunabhängig, Basiskurs Medienbildung (BKMB), Deutsch (DE)

5 Unterrichtstunde(n)
Jenachdem wie viel Zeit man den Schüler*innen für das Spielen einräumt, werden mehr oder weniger Unterrichtsstunden benötigt. Das Spiel wäre auch eine gute Ergänzung zum "normalen" Unterricht.

Grundlegende Idee der Unterrichtseinheit

Das Spiel *The Inner World* kann in Deutsch als Medium der literarischen Bildung benutzt werden. Man findet sich schnell als Teil der Fantasiewelt von Asposien wieder. Kinder können sich mit der Hauptfigur Robert identifizieren. Es werden soziale Kompetenzen wie die Perspektivenübernahme, die Empathiefähigkeit und moralische Urteilskompetenz gefördert. Im Klassengespräch kann man sich aber auch mit dem Protagonisten kritisch auseinandersetzen. Eigene Medienerfahrung soll erweitert, beschrieben und reflektiert werden. Darüber hinaus bietet das Spiel Möglichkeit, kompetenzorientierten Unterricht zu gestalten. Die Kinder sind ständig aufgefordert, Handlungstrategien zu entwickeln, logische Schlussfolgerungen zu ziehen und neue Aufgaben zu lösen. Hierzu sollten viele Kommunikationsanlässe im Unterricht angeboten 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

Bildungsplanbezug

Inhaltsbezogene Kompetenzen

- literarische Bildung
- Problemlösefähigkeit
- soziale Kompetenz
- Medienbildung

Prozessbezogene Kompetenzen

- Gesprächsanlässe aufgreifen, nutzen und schaffen
- Anliegen, Bedürfnisse und Befindlichkeiten in angemessener Form zum Ausdruck bringen
- über Lernerfahrungen sprechen
- Beobachtungen wiedergeben
- Medien als ein Mittel der Alltagskommunikation einsetzen

Leitperspektiven

- Medienbildung (MB)

Vorbereitung

✔ In der Schule muss eine Softwareinstallation vorgenommen werden.
✔ Die LehrerInnen müssen zur Vorbereitung das Spiel gespielt haben.

Vorraussetzungen

Räumliche Ansprüche

Computerraum wünschenswert.

Personelle Unterstützung

Nein Wenn Schüler*innen nicht weiterkommen, benötigen sie Tipps der Lehrkraft. Hier könnte der Einsatz von Tippkarten, die sich Schüler*innen selbstständig anschauen können, empfehlenswert sein. Somit wäre auch differenzierter Unterricht möglich.

Unterrichtsabschnitt

20 min	Einstieg

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Kinder lernen die Welt Asposiens kennen. Der Einspieler wird in der großen Gruppe angeschaut und bietet Gesprächsanlass über die neuen Entdeckungen zu reden. Was ist passiert? Was wissen wir über diese Welt? Wer sind die Hauptfiguren? Was habt ihr für einen Eindruck von Asposien? All diese Fragen sollen im Plenum beantwortet werden und den Schüler*innen den Eintritt in das Computerspiel zugänglich machen. Für alle sollte klar sein, welche Aufgabe ihnen im Spiel bevorsteht, damit sie in diese Fantasiewelt eindringen können. Zur Ergänzung könnte man ein Tafelbild oder Arbeitsblatt mit den Eckdaten erstellen. Anschließend dürfen die Schüler*innen in Partnerarbeit (mögliche Aufteilung anhand der vorhandenen Computerkenntnisse vornehmen) anfangen zu spielen.

Unterrichtsform

Frontalunterricht

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Ein Beamer im Klassenraum oder im Computerraum wäre von Vorteil, damit mit der ganzen Klasse das Intro des Spiels geschaut und anschließend besprochen werden kann.

Unterrichtsabschnitt

90 min	Erarbeitung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Kinder dürfen in Partnerarbeit das Spiel spielen. Es warten viele spannende Rätsel auf sie in Asposien. Wenn Kinder nicht von alleine weiterkommen, sollten Tippkarten vorbereitet werden. So ist differenzierter Unterricht möglich. Während des Spielens machen die Kinder Screenshots oder halten in Stichworten fest, was sie in Asposien kennengelernt haben.

Unterrichtsform

Partnerarbeit

Unterrichtsabschnitt

45 min	Reflexion

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Kinder sollen genügend Zeit mit der Auseinandersetzung des Spiels bekommen. Hierzu kann das Spiel immer wieder in Phasen des Unterrichts eingebaut werden. Auch literarische Merkmale können anhand des Spiels besprochen werden. Mit Fiktionalität bewusst umgehen, Perspektiven literarischer Figuren nachvollziehen, narrative und dramaturgische Handlungslogik verstehen und mit Fiktionalität bewusst umgehen, wären einige Kompetenzen, die auch mit Hilfe des Computerspiels gefördert werden können. Außerdem sollten die Schüler*innen anschließend Zeit und Raum finden können, ihr eigenes Spielverhaltens und ihre Partnerarbeit zu reflektieren. Gesprächsanlass im Plenum bieten Fragen, wie: Konntet ihr euch mit eurem Partner einigen, wie ihr vorgeht? Was war eure Strategie? Wie ist es für euch gelaufen? Aber auch Möglichkeiten der Spielbewertung sollte ein Thema im Unterricht sein. Schüler*innen sollen schließlich Dinge beurteilen und bewerten können.

Unterrichtsform

Partnerarbeit

Plenum

Unterrichtsabschnitt

45 min	Sicherung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Kinder erzählen, wie sie vorgegangen sind und welche Tricks sie angewendet haben. Außerdem darf es nicht fehlen, über den weiteren Verlauf des Spiels zu sprechen. Es kann ein Aufgabenblatt vorbereitet werden, das die Kinder in Partnerarbeit bearbeiten sollen. Hierbei sollen die wichtigsten Handlungen des Spiels bisher und die Charakterisierung der Hauptfiguren wiedergegeben werden. Hierzu könnten Arbeitsblätter erstellt werden. Das Spiel und seine Geschichte bietet ebenfalls sehr viele Schreibanlässe, sodass es auch gut mit dem Deutschunterricht in Verbindung gebracht werden kann. So wären Brieffreundschaften mit Robert, die Fortsetzung der Geschichte oder die schriftliche Wiedergabe der Ereignisse mögliche Vorschläge.

Unterrichtsform

Stuhlkreis/Plenum

LaurenSchulz, CC-BY-SA 4.0