GAMES
im Unterricht

Dear Esther

Das Spiel beginnt an der Küste einer einsamen Hebrideninsel. Der*die Spieler*in folgt dem Pfad entlang der Küste vorbei an einem Leuchtturm, einem Steinkreis und Schiffwracks, bis er durch ein mystisches Höhlensystem mit Pilzen schließlich den Weg hinauf zu einem Antennenturm antritt. Während des Laufens über die Insel lesen die Spieler*innen Brieffragmente vor, die an eine Esther gerichtet sind. Die Informationsstücke und die überall am Wegesrand zu findenden Hinweise lassen auf einen Autounfall schließen, bei dem Esther gestorben ist.

Sek 2 (Klasse 11-13)	Kunst/Werken (K/W), Ethik (ETH), Englisch, Deutsch (DE)	2 Unterrichtstunde(n)

Grundlegende Idee der Unterrichtseinheit

Die Lernenden analysieren die Definition des Begriffes "Computerspiel". Sie erschließen einen non-linearen Text und setzen sich mit unterschiedlichen Ansätzen der Interpretation "des Spiels" auseinander. Es werden Merkmale eines Spiels definiert und mit dem Spiel "Dear Esther" abgeglichen. Außerdem bietet das Spiel Gesprächsanlässe über Themen wie Verlust, Liebe und Schuld.

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
- Medienbildung
- Lernen über Medien / Game als Unterrichtsgegenstand
- Gestaltung

Prozessbezogene Kompetenzen

- Gesprächsanlässe aufgreifen, nutzen und schaffen
- Beobachtungen wiedergeben

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 oder Tablets reservieren; idealerweise ein Lernender pro Gerät. Idealerweise spielen die SuS das Spiel selbst. In Bedarfsfällen (geringes Budget, Systemanforderungen der Schulrechner) kann aber auch ein Let’s Play im Klassenzimmer veranstaltet werden, bei dem sich einige SuS möglichst abwechseln.

Personelle Unterstützung

Nein

Unterrichtsabschnitt

20 min	Impuls

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Einstiegsfrage an die Schüler*innen ist, welche Spiele sie gerade spielen und um welches Genre es sich jeweils handelt.

Die Schüler*innen sammeln ihre Ergebnisse auf einem Blatt.

Unterrichtsform

Plenum

Unterrichtsabschnitt

30 min	Auseinandersetzung mit dem Spiel "Dear Esther"

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen spielen "Dear Esther".

Unterrichtsform

Partnerarbeit oder Einzelarbeit

Unterrichtsabschnitt

20 min	Einstieg

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Darauf folgt die Frage, was ein Spiel eigentlich genau ist. Die Schüler*innen erarbeiten Kriterien, die für das Medium "Spiel" erfüllt werden müssen. Diese Ergebnisse werden präsentiert.

Unterrichtsform

Partnerarbeit

Unterrichtsabschnitt

20 min	Erarbeitung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Sie lesen zum Vergleich einen fachwissenschaftlichen Text. Die Ergebnisse "Was ist ein Spiel?" werden gemeinsam festgehalten.

Unterrichtsform

Einzelarbeit

Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

fachwissenschaftlicher Text (siehe Material)

Unterrichtsabschnitt

30 min	Reflexion

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Sie besprechen ihre Eindrücke des Spiels. Daraufhin sollen sie sich Gedanken machen, welche Kriterien das Spiel erfüllt, um als "Spiel" zu gelten.

Unterrichtsform

Partnerarbeit

Unterrichtsabschnitt

	Hausaufgabe

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Als Hausaufgabe verfassen die Schüler*innen einen Artikel, in dem sie erörtern, ob das Programm die Kriterien eines Spiels erfüllt oder nicht.

Unterrichtsform

Einzelarbeit

Unterrichtsabschnitt

30 min	Sicherung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen präsentieren ihre Ergebnisse und lesen ihre Hausaufgaben vor. Die Klasse tauscht Argumente für und gegen die Frage, ob "Dear Esther" ein Spiel ist aus. Es wird anschließend eine Abstimmung über die Erfüllung der Kriterien von "Dear Esther" durchgeführt.

Unterrichtsform

Plenum

Dr. Simon MariaHassemer, CC-BY-SA 4.0