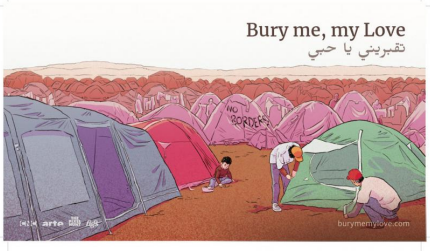
GAMES
im Unterricht

Begrabe mich, mein Schatz



Begrabe mich, mein Schatz (*Bury me my Love*) erzählt die Geschichte von Nour, einer Syrerin auf der Flucht, und ihrem Ehemann Majd. Nour unternimmt die gefährliche Reise, um in Europa in Sicherheit zu gelangen.

Sek 1 (Klasse 5-10), Sek 2 (Klasse 11-13)

Geographie (GEO), Spanisch, Gemeinschaftskunde (GK), Französisch, Ethik (ETH), Englisch, Deutsch (DE)

3 Unterrichtstunde(n)

Grundlegende Idee der Unterrichtseinheit

Die Schüler*innen geben den im Spiel erzählten Inhalt wieder und vergleichen ihre unterschiedlichen Handlungsabläufe miteinander. Sie setzen sich mit den Erlebnissen einer jungen syrischen Frau während der Flucht auseinander und entwickeln Lösungswege für die erschlossenen und analysierten Probleme. Das Spiel bietet Gesprächsanlässe zu den Themen Flucht und Migration.

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

- SU - Demokratie und Gesellschaft
- Lernen über Medien / Game als Unterrichtsgegenstand
- soziale Kompetenz

Prozessbezogene Kompetenzen

- Gesprächsanlässe aufgreifen, nutzen und schaffen
- kritisches Denken
- Medienkompetenz

Leitperspektiven

- Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt (BTV)
- Medienbildung (MB)

Vorbereitung

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

Vorraussetzungen

Räumliche Ansprüche

Ein mit digitaler Infrastruktur (Beamer, Laptop, Apple TC/ChromeCast) ausgestattetes Klassenzimmer ist vorteilhaft. Zur Internetrecherche sind Tablets mit WLAN oder ein Computerraum notwendig.
Hinweis: Alle Schüler*innen sollten das Spiel auf ihren Smartphones installiert haben. Da es sich um ein Handyspiel handelt, ist BYOD ("Bring Your Own Device") in diesem Fall die beste Wahl.

Personelle Unterstützung

Ja

Unterrichtsabschnitt

20 min	Einstieg

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Vorbereitung: Die Schüler*innen sollen sich das Spiel herunterladen und Zuhause spielen. Sie sollen Sreenshots von Dialogen machen, die ihnen besonders nahe gegangen sind oder interessiert haben.

Unterricht: Schüler*innen wählen einen Screenshot aus und zeigen diesen auf dem Beamer. Sie erzählen, warum sie diese Stelle besonders interessiert, verwundert oder erschrocken hat. Hier sollten ca. 3 Schüler*innen die Möglichkeit haben, ihre Ergebnisse zu präsentieren.

Unterrichtsform

Plenum

Unterrichtsabschnitt

40 min	Erarbeitung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen sollen 4er-Gruppen bilden. Sie tauschen ihre Screenshots untereinander aus und erzählen, was sie im Spiel erfahren haben. Dann einigt sich die Gruppe auf einen Screenshot und begründt ihre Entscheidung. Anschließend präsentieren die Schüler*innen der gesamten Klasse ihr Bild und ihre Erfahrungen. Somit sollten nun alle Schüler*innen ihre Vorerfahrungen kommuniziert und ausgetauscht haben.

Unterrichtsform

Gruppenarbeit

Unterrichtsabschnitt

60 min	Erarbeitung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Gruppen sollen nun recherchieren, wie Informationen zum Thema Flucht, Syrien und Migration im Internet dargestellt sind. Anschließend sollen sie diese mit ihren Erfahrungen aus dem Spiel vergleichen. Die Ergebnisse des Vergleichs sollen auf Plakaten oder Word-Dokumenten zur Präsentation festgehalten werden.

Unterrichtsform

Gruppenarbeit

Unterrichtsabschnitt

40 min	Präsentation

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Nun präsentiert jede Gruppe ihr Ergebnis der gesamten Klasse.

Unterrichtsform

Plenum

Unterrichtsabschnitt

20 min	Sicherung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Anschließend werden alle Ergebnisse gemeinsam festgehalten.

Unterrichtsform

Plenum

Dr. Simon MariaHassemer, CC-BY-SA 4.0