GAMES
im Unterricht

The Unstoppables



Das preisgekrönte Mobile-Game *The Unstoppables* wurde in Zusammenarbeit mit der Lernetz AG für die Schweizerische Stiftung für das cerebral gelähmte Kind entwickelt. Die Spieler*innen können so Herausforderungen meistern, die Menschen mit einer Behinderung täglich bewältigen. Nur durch geschickten Einsatz der unterschiedlichen Charaktere können die kniffligen Rätsel gelöst werden.

Primarstufe (Klasse 1-4), Sek 1 (Klasse 5-10)	Bewegung, Spiel und Sport (BSS), Sachunterricht (SU), Religion (REL), Gesundheit und Soziales (GuS), Gemeinschaftskunde (GK), Ethik (ETH)	4 Unterrichtstunde(n)

Grundlegende Idee der Unterrichtseinheit

Das Spiel *The Unstoppables* ermöglicht es Schüler*innen, sich emphatisch in die Lage von Menschen mit Behinderung hineinzuversetzen. Dies lässt sich besonders gut im Kontext von Ethik- und Religions-Unterricht, aber auch in Fächern wie Gesellschaftskunde, Gemeinschaftskunde und Sachunterricht umsetzen. Der Einsatz des Spiels sollte in eine Diskussion eingebettet sein und die Gedanken und Gefühle der Schüler*innen beim Spielen des Spiels sollten ausreichend reflektiert 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

- Leben in Gemeinschaft
- Körper und Gesundheit
- Inklusion

Prozessbezogene Kompetenzen

- Empathiefähigkeit entwickeln
- Vielfalt tolerieren und akzeptieren
- reflektieren und sich positionieren

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, Whiteboard, Apple TC/ChromeCast) ausgestattetes Klassenzimmer ist vorteilhaft. Zum Spielen sind Tablets oder Smartphones notwendig. Grundschüler*innen sollten je ein Tablet zur Verfügung haben. Schüler*innen der Sek I können ggf. das Spiel auf ihren Tablets oder Smartphones installieren. BYOD ("Bring Your Own Device") kann eine Option für höhere Klassenstufen sein. Die App kann kostenlos im Apple App Store und Google Play Store heruntergeladen werden.

Personelle Unterstützung

Nein

Unterrichtsabschnitt

15 min	Einstieg

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen spielen Bingo: Finde einen Klassenkameraden, der ... (z.B. hüpfen, springen, lesen, ...) besonders gut kann.

Unterrichtsabschnitt

15 min	Einführung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Es soll ein Klassengespräch geführt werden mit dem Thema: „Jeder Mensch besitzt andere Stärken und Schwächen". Die Schüler*innen äußern ihre Gedanken, Gefühle und Vorerfahrungen zu diesem Thema.

Unterrichtsform

Sitzkreis

Unterrichtsabschnitt

15 min	Übung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Je nach Möglichkeit, können auch einfachere Spiele eingesetzt werden: Die Schüler*innen führen in Zweiergruppen den Vertrauenslauf durch. Einer verbindet sich die Augen und wird vom Partner durch das Schulhaus geführt. Dabei erfahren die Schüler*innen am eigenen Körper wie es ist, blind zu sein.

Unterrichtsform

Partnerarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Tücher oder Schals zum Augenverbinden

Unterrichtsabschnitt

10 min	Erfahrungsaustausch

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Der anschließende Erfahrungsaustausch verdeutlicht, welche Probleme eine solche Einschränkung mit sich bringt.

Unterrichtsform

Sitzkreis

Unterrichtsabschnitt

30 min	Spielzeit "The Unstoppables"

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen spielen das Spiel und lösen gemeinsam die Rätsel. Dazu können 2er oder 3er-Gruppen gebildet werden. Je nach weiterer Vorgehensweise, sollen Lösungshinweise oder Lösungsmöglichkeiten (digital) festgehalten werden.

Unterrichtsform

Partner-/Gruppenarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Ein Tablet/Smartphone pro Gruppe mit der heruntergeladenen App ist notwendig um das Spiel spielen zu können.

Unterrichtsabschnitt

15 min	Reflexion

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen sollen reflektieren:

Welche Probleme gab es beim Spielen?

Welche Lösungsstrategien habt ihr angewandt, um diese Probleme zu lösen?

Welche Stärken und Schwächen habt ihr bei den Figuren wahrgenommen und wie konntet ihr diese geschickt einsetzen?

„Problemlösefähigkeit“ ist der zentrale Punkt an dieser Stelle, sowohl auf technische Aspekte, als auch auf inhaltliche Aspekte bezogen.

Unterrichtsform

Sitzkreis

Unterrichtsabschnitt

45 min	Ergänzung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Als Ergänzung könnten im Sportunterricht einige Vertrauensspiele gespielt werden.

Unterrichtsabschnitt

	Hausaufgabe

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Mögliche Hausaufgaben, die anschließend besprochen werden können:

-Überprüfe, ob dein Schulweg auch für jemanden im Rollstuhl möglich wäre.

-Nenne drei Situationen, in denen dir Jan mit seiner Kraft helfen könnte – wann wäre er wohl auf deine Hilfe angewiesen?

-Wie stellst du dir einen Schultag von Mai vor – welche Situationen sind besonders schwierig, wenn du nicht lesen kannst?

FabianKarg, CC-BY-SA 4.0