GAMES
im Unterricht

Die Sims

In der Spiele-Reihe *Die Sims* steuert man das Alltagsleben verschiedener Spielfiguren. Wie auch in den vorigen Ausgaben von *Die Sims 4* überwacht man die Bedürfnisse der Sims, kontrolliert ihre beruflichen Karrieren und steuert deren soziale Beziehungen.

Primarstufe (Klasse 1-4), Sek 1 (Klasse 5-10), Sek 2 (Klasse 11-13)	Basiskurs Medienbildung (BKMB), Wirtschaft/Berufs- und Studienorientierung (WBS), Sachunterricht (SU), Mathematik (MAT), Kunst/Werken (K/W), Gesundheit und Soziales (GuS), Gemeinschaftskunde (GK), Deutsch (DE)	6 Unterrichtstunde(n) Zeitaufwand kann nach zusätzlichen Übungen, Klasse und Klassenstufe stark variieren.

Grundlegende Idee der Unterrichtseinheit

Hier geht's zu einer kurzen Video-Einführung.

Dieses Unterrichtskonzept wurde von Prof. Dr. Stefanie Nickel im Rahmen eines Seminars an der PH Schwäbisch Gmünd erarbeitet und durchgeführt.

Wie sieht eure (ideale) Vorstellung von Schule aus? Schüler*innen entwickeln Ideen, Visionen und Konzepte über ihre Traumschule und setzen diese mithilfe des Spiels *Die Sims* um. Unter den Begriff "Traumschule" können dabei fallen: Schulhof, Klassenraum, Lehrer*innen, Aula, Mensa usw. Mit anderen Worten: Alles, was zum Schulleben gehört.

Das virtuelle Puppenhaus von *Die Sims* zeichnet sich durch eine übersichtlich isometrische Perspektive aus und bietet vielfältige Möglichkeiten des kreativen Bauens. Mehrere Spieler*innen können gemeinsam spielen.

Bei der Umsetzung des nachfolgenden Unterrichts-Beispiels können einzelne Abschnitte je nach Klassenstufe, eigenem Ermessen sowie Vorerfahrungen und Kenntnisstand der Schüler*innen angepasst oder ganz weggelassen werden (z.B. Abschnitt Schuhkarton, Millimeterpapier oder das Bauen mit Legosteinen usw.).

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

- Partizipation
- Schulentwicklung
- Lernen über und mit Medien
- forschendes-entdeckendes sowie aktives und kritisches Lernen
- Gesellschaftskritik

Prozessbezogene Kompetenzen

- Medienkompetenz
- Kommunikation und Kooperation
- Produktion und Präsentation
- kritisches Denken
- sich im Raum orientieren
- Umwelt wahrnehmen und beschreiben
- Gesprächsanlässe aufgreifen, nutzen und schaffen

Leitperspektiven

- 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, White Board, Apple TC/ChromeCast) ausgestattetes Klassenzimmer ist vorteilhaft. Zum Spielen sind Tablets und/oder Laptops mit WLAN notwendig. Hinweis: Schüler*innen der Sek I und Sek II können ggf. das Spiel auf ihren Tablets oder Smartphones installieren. BYOD ("Bring Your Own Device") kann eine Option für höhere Klassenstufen sein.

Personelle Unterstützung

Nein Unterstützung der Lehrkraft beim Bauen der Traumschule und den Funktionen des Spiels.

Unterrichtsabschnitt

10 min	Einstieg

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Lehrkraft liest eine Traumreise vor (ggf. selbst eine schreiben, um Relevanzen selbst zu setzen) und es werden erste Ideen zur Traumschule gesammelt. Die Klasse wird in 3er-Gruppen eingeteilt.

Unterrichtsform

Klassenverband

Unterrichtsabschnitt

15 min	Erarbeitung I

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen schreiben erste Ideen zu ihrer Traumschule auf. Hierbei kann es um sämtliche Aspekte gehen, die zum Schulleben gehören (Schulhof, Schulgebäude, Klassenräume, Lehrer*innen, Aula, Mensa usw.).

Unterrichtsform

Gruppenarbeit

Unterrichtsabschnitt

20 min	Erarbeitung II

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen bauen Grundriss ihrer Traumschule mit Legosteinen ggf. auch schon Teile ihrer Traumschule.

Unterrichtsform

Gruppenarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Legosteine

Unterrichtsabschnitt

15 min	Ergebnissicherung und Präsentation

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen präsentieren ihre Ergebnisse und fotografieren diese mit dem Tablet. Sie können im Anschluss auf die Fotos zurückgreifen und diese als Vorlage nutzen. Außerdem können somit im Klassenverband die einzelnen Ergebnisse der Gruppen präsentiert werden.

Unterrichtsform

Gruppenarbeit

Unterrichtsabschnitt

5 min	Einstieg

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Fotos der letzten Stunde auf dem Whiteboard zeigen, ins Gespräch kommen sowie weitere Bilder von Schulen/Klassenräumen zeigen (z.B. über Google suchen und herunterladen) und über die Legostein-Grundrisse ins Gespräch kommen. Bei Grundschüler*innen ist es methodisch-didaktisch sinnvoll, durch das Präsentieren von zusätzlich ausgewählten Bildern, Gestaltungsmöglichkeiten zu zeigen und darüber ins Gespräch zu kommen. Grundschüler*innen orientieren sich zunächst vorwiegend am bereits Vorhandenen. Durch die Anregung können weitere Ideen aktiviert werden.

Unterrichtsform

Klassenverband

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Whiteboard

Unterrichtsabschnitt

30 min	Erarbeitung I

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen basteln Traumschulen mit Schuhkartons. Methodisch-didaktisch basiert dieser Schritt mit Blick auf die Grundschule auf den didaktischen Prinzipien der *Anschaulichkeit und Primärerfahrung*. Das heißt, es geht um die konkret physische Erfahrung im Raum, um Orientierung zu geben sowie um die Wahrnehmung zu schärfen bzw. überhaupt zu aktivieren.

Wichtig: Wie eingangs erwähnt, können einzelne Abschnitte an die eigene Klasse angepasst oder weggelassen werden.

Unterrichtsform

Gruppenarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Schuhkartons

Unterrichtsabschnitt

20 min	Erarbeitung II

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen zeichnen Grundriss ihrer Traumschule auf Millimeterpapier. Methodisch-didaktisch geht es bei diesem Schritt um ein grundsätzliches Anbahnen bzw. Aktivieren von räumlicher Vorstellung und Wahrnehmung im Raum. Ferner geht es um das Darstellen von Größenverhältnissen. Benötigt werden Stifte sowie Millimeterpapier.

Unterrichtsform

Gruppenarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Millimeterpapier

Unterrichtsabschnitt

10 min	Ergebnissicherung und Präsentation

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen präsentieren und halten die Ergebnisse mit ihren Tablets fest im Museumsrundgang. Das heißt, die Gegenstände werden im Klassenraum aufgebaut, sodass die Schüler*innen wie bei einem Besuch im Museum diese betrachten können, um ins Gespräch zu kommen.

Unterrichtsform

Klassenverband

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Tablets

Unterrichtsabschnitt

10 min	Einstieg

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Alle Produkte inklusive der Bilder aus den letzten Stunden gemeinsam über das Whiteboard anschauen und reflektieren. Lehrkraft ergänzt die Fotogalerie mit Bildern von Gebäuden, die mit *Die Sims* gestaltet wurden. Es findet ein gemeinsamer Gedankenaustausch statt. Die durch die Lehrkraft zu ergänzenden Fotos bereits fertiggestellter Gebäude usw. können über Google gesucht werden, um den Grundschüler*innen gemäß des didaktischen Prinzips der Anschaulichkeit Anregungen zu geben: so können Gebäude aussehen, die mit dem Programm *Die Sims* gestaltet wurden.

Unterrichtsform

Klassenverband

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Whiteboard

Unterrichtsabschnitt

20 min	Erarbeitung I

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Lehrkraft erläutert die Funktionen des Spiels *Die Sims* durch die Veranschaulichung über Whiteboard und das Nachbauen am Tablet. So können die Schüler*innen schrittweise in den Umgang mit dem Spiel eingeführt werden.

Unterrichtsform

Klassenverband

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Whiteboard, Tablets

Unterrichtsabschnitt

15 min	Erarbeitung II

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen brainstormen in der Kleingruppe. Sie können nun mit Hilfe der Funktionen von *Die Sims* besprechen, welche Ausstattung und Gestaltung sie für ihre Traumschule nutzen möchten.

Unterrichtsform

Gruppenarbeit

Unterrichtsabschnitt

90 min	Erarbeitung III

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen bauen ihre Traumschule auf dem Tablet. Methodisch-didaktisch geht es bei diesem Schritt um das Anbahnen bzw. Aktivieren von räumlicher Vorstellung und Wahrnehmung im (virtuellen) Raum sowie um informatisches Denken und um einen Perspektivwechsel. Das konkret physische Produkt (Schuhkarton, Legosteine, Grundriss) bekommt eine andere Dimensionalität durch das Übertragen in den virtuellen Raum. Das heißt, es kann gefragt werden: Was verändert sich und auf welche Weise verändert es sich durch das Übertragen von der konkret physischen Realität in die virtuelle?

Unterrichtsform

Gruppenarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Tablets

Unterrichtsabschnitt

45 min	Ergebnissicherung und Reflexion

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen präsentieren ihre Ergebnisse auf dem Whiteboard und reflektieren den gesamten Produktionsprozess.

Unterrichtsform

Klassenverband

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Tablets, Whiteboard

Prof. Dr. StefanieNickel, CC-BY-SA 4.0