GAMES
im Unterricht

Life is Strange



Life is Strange ist ein Adventure Game, bei dem man die Geschichte der Fotografie-Studentin Max verfolgt. Das Besondere am Spiel ist, dass Max die Fähigkeit besitzt, die Zeit zurückzudrehen. So kann sie den Verlauf der Geschehnisse korrigieren. Je nachdem, wie man den Verlauf manipuliert, geht die Geschichte auf unterschiedliche Arten aus. Dabei geht es auch um Themen wie Mobbing, Suizid oder psychische Gesundheit. Deshalb ist das Spiel auch erst ab einem höheren Alter (ca. 16 Jahren) geeignet. Die kostenlose App-Version des Spiels enthält In-App-Käufe.

Sek 2 (Klasse 11-13)

Englisch, Gesundheit und Soziales (GuS), Wirtschaft/Berufs- und Studienorientierung (WBS), Ethik (ETH), Religion (REL)

6 Unterrichtstunde(n)
Um die Schüler*innen für die sensiblen Themen der Unterrichtseinheit vorzubereiten, sollten diese im Vorfeld angesprochen und auf Möglichkeiten der Beratung und Hilfe aufmerksam gemacht werden.

Grundlegende Idee der Unterrichtseinheit

Hier geht es zu einer kurzen Video-Einführung.

Die Spieler*innen erleben in „Life is Strange“ den Alltag der Fotografie-Studentin Max. Themen wie Mobbing, Ausgrenzung, Suizid, Drogenkonsum und die psychische Gesundheit spielen im Leben von Max eine Rolle. Der*die Spieler*in beeinflusst durch eigene Handlungsentscheidungen den Verlauf der Geschichte mit und wird dabei mit schwierigen moralischen Fragen konfrontiert. Am Ende jeder Episode ist es möglich, die Entscheidungen der anderen Spieler*innen mit den eigenen zu vergleichen und zu überprüfen, ob die anderen gleich oder anders entschieden haben. Greife ich in den Konflikt ein oder halte ich diesen mit einem Beweisfoto fest? Wie sollte man sich in dieser Situation verhalten? Mit Hilfe des Spiels „Life is Strange“ können sensible Themen besprochen und moralische Entscheidungen diskutiert werden. Das Spiel kann im Ethik- oder Religionsunterricht eingesetzt werden. Wenn das Spiel auf Englisch gespielt wird, kann es ebenso im Englischunterricht genutzt werden, um das Sprachbewusstsein und das Sprechen dieser Sprache zu fördern.

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

- Verantwortungsethik
- Grundlagen des Zusammenlebens
- Ethisch-moralische Werte und Glaubensgrundsätze
- enlightenment
- mental health

Prozessbezogene Kompetenzen

- Medienkompetenz
- analysieren und interpretieren
- beurteilen und sich entscheiden
- wahrnehmen und sich hineinversetzen

Leitperspektiven

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

Vorbereitung

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

Vorraussetzungen

Personelle Unterstützung

Ja

Unterrichtsabschnitt

20 min	Einstieg

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Für den Einstieg in die Unterrichtseinheit bietet sich der Trailer oder der Beginn des Spiels an. Hierbei kann exemplarisch die erste Szene des Spiels mit der gesamten Klasse angespielt werden. Die Schüler*innen werden in Zweiergruppen eingeteilt.

Unterrichtsform

Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Tablet, Beamer

Unterrichtsabschnitt

90 min	Erarbeitung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen spielen paarweise die erste Episode des Spiels „Life is Strange“. Währenddessen sollen sie stichwortartig folgende Fragen beantworten: Wie haben wir uns in den einzelnen Situationen entschieden? Warum haben wir uns so entschieden? Wie haben sich die anderen entschieden? Die Beantwortung der Fragen kann tabellarisch festgehalten werden. Die Spalten würden lauten:

-Szene im Spiel

-Unsere Entscheidung

-Begründung der Entscheidung

-Statistik der anderen Spieler*innen

Unterrichtsform

Partnerarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

ein Gerät pro Partnergruppe zum Spielen

Unterrichtsabschnitt

45 min	Austausch

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen bekommen Zeit, sich mit einer weiteren Zweiergruppe über ihre Erlebnisse, Entscheidungen im Spiel und den Verlauf ihres Spiels auszutauschen. Die Ergebnisse werden verglichen und stichwortartig festgehalten. Im Anschluss daran soll die Gruppe das Erlebte auf eine ähnliche Situation aus ihrem Alltag beziehen und diskutieren, wie sie sich damals verhalten haben. Jede*r Schüler*in stellt ihre*seine Ergebnisse der Hausaufgabe den anderen Gruppenmitgliedern vor. Wie geht ihr in eurem Alltag mit schwierigen Situationen um? Welches Verhalten aus der Vergangenheit würde ich gerne ändern? Wie könnt ihr jemandem helfen, der sich selbst nicht wertschätzt bzw. der ausgegrenzt wird?

Unterrichtsform

Gruppenarbeit

Unterrichtsabschnitt

30 min	Sicherung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Um eine Diskussion über die Erfahrungen und Meinungen anzuregen, wird die Methode des Kugellagers genutzt. Hierbei bilden die Schüler*innen einen inneren und einen äußeren Kreis. Die Schüler*innen tauschen sich mit ihrem*ihrer jeweiligen gegenübersitzenden Person über die Erfahrungen und Diskussionspunkte der vergangenen Unterrichtsstunden aus. Nach einigen Minuten gibt die Lehrkraft ein Signal und der*die Gesprächspartner*in wird gewechselt. So können sich alle Schüler*innen über ihre Erlebnisse austauschen.

Unterrichtsform

Kugellager

Unterrichtsabschnitt

15 min	Diskussion

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Im Anschluss werden besondere Situationen und Gesprächsanlässe, die die Schüler*innen diskutiert haben, im Plenum besprochen. Unterschiedliche Meinungen und Erfahrungen können ausgetauscht werden.

Unterrichtsform

Plenum

Unterrichtsabschnitt

25 min	Reflexion

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Bei der anschließenden Reflexionsrunde sollten die Schüler*innen die Möglichkeit erhalten, ein persönliches Fazit zur Unterrichtseinheit zu ziehen. Die moralischen Handlungsfragen sollten auf den eigenen Alltag bezogen und hinterfragt werden können. Wie verhalte ich mich in welcher Situation? Wie kann ich anderen Menschen in gewissen Umständen helfen? Am Ende der Einheit sollten die Schüler*innen ethisch begründetes Handeln analysieren und reflektiert bewerten können. Sie können eigene Handlungsoptionen entwerfen, im Hinblick auf Folgen und Realisierbarkeit bewerten und die Rolle von Vernunft und Gefühl beim Entscheiden kritisch prüfen.

Unterrichtsform

Plenum

Unterrichtsabschnitt

	Hausaufgabe

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Lehrkraft stellt anschließend an die Partnerarbeit eine Hausaufgabe. Die Schüler*innen sollen nach Situationen in ihrem Alltag suchen, bei denen sie in der Vergangenheit auch gerne die Zeit zurückgedreht und ihr Verhalten geändert hätten. Was hatte euer Verhalten für Folgen und wie würdet ihr euer Verhalten ändern?

Unterrichtsform

Einzelarbeit

Unterrichtsabschnitt

45 min	Vorbereitung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Da das Spiel sehr sensible Themen behandelt, welche belastend auf Schüler wirken können, sollte hier eine Vorbesprechung mit der Klasse stattfinden. Vor allem die Themen Suizid und Depressionen sollten hier vorbesprochen werden, mit Möglichkeiten für Beratung und Hilfe.

Unterrichtsform

Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Die Lehrkraft sollte im Rahmen der Unterrichtseinheit auf einige Möglichkeiten zur Beratung und Hilfe hinweisen:

Telefonseelensorge

Krisenapp

LaurenSchulz, CC-BY-SA 4.0