GAMES
im Unterricht

Never Alone



Zu Beginn des Spiels wird dem*der Spieler*in eine überlieferte Geschichte über einen Schneesturm in Alaska erzählt. Dort lebt das Mädchen Nuna, die nach der Ursache dieses Sturms sucht und sich auf eine Reise in den Norden von Alaska macht. Als sie von einem Eisbären verfolgt wird, kommt ihr ein Polarfuchs zu Hilfe. Es erblüht eine enge Freundschaft zwischen dem Mädchen und dem Tier. Auf ihrem gemeinsamen Weg treffen die beiden auf fremde Wesen und Geister, welche der Polarfuchs herbeirufen kann.

Primarstufe (Klasse 1-4), Sek 1 (Klasse 5-10)

Geographie (GEO), Sachunterricht (SU), Gemeinschaftskunde (GK), Ethik (ETH)

3 Unterrichtstunde(n)
Je nachdem wie ausführlich die einzelnen Kulturstämme erforscht werden sollen und wie detailliert auf die Landschaftszonen eingegangen wird, kann sich der Stundenumfang verändern.

Grundlegende Idee der Unterrichtseinheit

In dem Spiel „Never Alone“ wird die Kultur der Iñupiat vorgestellt. Es handelt sich hierbei um indigene Ureinwohner*innen, des nordamerikanischen Kontinents, welche einen Inuit-Dialekt aus der Familie der Eskimosprachen sprechen. Mit dem Einsatz des Spiels im Unterricht können sich die Schüler*innen intensiv mit dieser Kultur auseinandersetzen, da auch einige Dokumentarszenen während des Spiels gezeigt werden. Anschließend sollen die Schüler*innen zu anderen exemplarischen Kulturen und ihren Besonderheiten Informationen recherchieren, diese auf Plakaten festhalten und vorstellen. Ein abschließender Vergleich sowie eine Reflexion über das gewonnene Wissen zu verschiedenen Kulturen der Welt ist am Ende der Unterrichtseinheit möglich. Schüler*innen bringen Alltagserfahrungen mit Menschen aus verschiedenen Ländern der Erde mit. Interkulturelles Lernen im Unterricht hat das Ziel, Interesse an anderen Kulturen sowie Akzeptanz der Andersartigkeit zu fördern und der Fremdenfeindlichkeit in unserer Gesellschaft entgegenzuwirken.

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

- Interkulturelles Lernen
- Natur- und Kulturräume
- Leben in Gemeinschaft
- Kultur und Vielfalt

Prozessbezogene Kompetenzen

- Welt erleben und wahrnehmen
- Welt erkunden und verstehen
- Orientierungskompetenz
- Analysekompetenz

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 Computerraum ist von Vorteil, sodass jede*r Schüler*in in Einzel- oder Partnerarbeit das Spiel durchspielen kann. Hinweis: Schüler*innen der Sek I können ggf. das Spiel auf ihren Laptops installieren. BYOD ("Bring Your Own Device") kann eine Option für höhere Klassenstufen sein.

Personelle Unterstützung

Ja

Unterrichtsabschnitt

20 min	Einstieg

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Für den Einstieg in die Unterrichtseinheit bietet sich der Launch Trailer des Spiels an. Die Geschichte des Spiels „Never Alone“ wird angerissen. Es können erste Eindrücke geäußert werden. Mögliche Gesprächsanlässe:

-Was passiert womöglich im Verlauf des Spiels?

-Wo findet die Handlung des Spiels statt?

-Wie definiert ihr die Beziehung zwischen dem Tier und dem Mädchen?

-Wie ist die Stimmung im Spiel?

Unterrichtsform

Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

leistungsstarker Computer, Beamer

Launch Trailer: https://www.youtube.com/watch?v=rsriRZkdIJ4

Unterrichtsabschnitt

45 min	Erarbeitung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen bekommen nun Zeit, das Spiel selbst anzuspielen. Dies kann in Einzel- oder in Partnerarbeit erfolgen. Während des Spiels werden die Eindrücke vom Beginn der Stunde bestätigt oder korrigiert. Dies soll schriftlich festgehalten werden.

Unterrichtsform

Einzel- oder Partnerarbeit

Unterrichtsabschnitt

10 min	Reflexion

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Im Anschluss findet eine Reflexionsrunde über die Eindrücke und Erlebnisse der Schüler*innen während und nach dem Spielen statt. Hierbei kann unter anderem das Thema Freundschaft angesprochen werden. Was bedeutet für die Schüler*innen Freundschaft und welche Eigenschaften muss ein Freund für sie haben? Dies kann auf die Freundschaft zwischen dem Mädchen und dem Polarfuchs bezogen werden.

Unterrichtsform

Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Mitschriebe der Schüler*innen

Unterrichtsabschnitt

15 min | Transfer

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Lehrkraft beginnt eine Überleitung: „Kindheit und Familienleben hängt unter anderem von der Kultur ab, in die man geboren wird und in der man aufwächst. In dem Spiel wurde euch eine andere Kultur mit ihren Besonderheiten vorgestellt. Was habt ihr über das Leben in der Kultur der Iñupiat gelernt?“ Hierzu kann gemeinsam eine Mindmap auf der Tafel erstellt werden.

Unterrichtsform

Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Tafel, Kreide

Unterrichtsabschnitt

30 min | Erarbeitung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Nun werden die Schüler*innen in Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe soll nach Informationen über das Aufwachsen und die Besonderheiten einzelner, exemplarisch ausgewählten Kulturen recherchieren. Hierfür werden Hilfsmittel wie Computer, Tablets, Literatur oder Gegenstände als Informationsquellen zur Verfügung gestellt. Jede Gruppe erstellt zu ihrem Kulturkreis ein Plakat.

Unterrichtsform

Gruppenarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Literaturquellen, Plakate

Unterrichtsabschnitt

20 min	Präsentation

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Nun stellt jede Gruppe ihre Ergebnisse vor. Der Rest der Klasse darf gegebenenfalls Rückfragen stellen.

Unterrichtsform

Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Plakate

Unterrichtsabschnitt

15 min	Sicherung und Reflexion

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Plakate werden im Klassenzimmer aufgehängt. Am Ende der Unterrichtseinheit sollte das Gelernte reflektiert werden. Hierfür könnten Impulsfragen wie: „Was habt ihr über das Aufwachsen in anderen Kulturen gelernt? Was sind die Unterschiede zum Aufwachsen mit euren Erfahrungen und dem Aufwachsen in den Kulturen, die vorgestellt wurden? Was haben wir alle gemeinsam?“ gestellt werden.

Unterrichtsform

Gesprächskreis

Unterrichtsabschnitt

	Ergänzung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Als Ergänzung könnten die einzelnen Naturräume mit ihren Besonderheiten (Klima, Geomorphologie, Flora und Fauna etc.) näher betrachtet werden.

LaurenSchulz, CC-BY-SA 4.0