GAMES
im Unterricht

Grow Home



Das Ziel des Spiels *Grow Home* ist es, eine Zivilisation zu retten, indem man im weit entfernten Weltall nach Pflanzen zum Überleben sucht. Ein Forschungsroboter namens BUD (Botanical Utility Droid) wird mit dem Anbau einer Pflanze beauftragt. Diese Pflanze versorgt seinen Heimatplaneten mit Sauerstoff. Es handelt sich um eine „Sternpflanze“, welche angebaut und deren Samen geerntet werden müssen. Der*die Spieler*in kann diesen Roboter steuern und die offene Welt frei erkunden. Die Spielziele erhält der*die Spieler*in vom Schiffscomputer des Roboters.

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

Sachunterricht (SU), Deutsch (DE)

5 Unterrichtstunde(n)
Je nachdem wie intensiv sich mit den Inhalten auseinandergesetzt wird, kann mehr bzw. weniger Zeit in Anspruch genommen werden.

Grundlegende Idee der Unterrichtseinheit

Die Schüler*innen können sich in der Spielewelt von *Grow Home* frei bewegen. Sie bekommen regelmäßige Aufträge, die sie erledigen müssen. Die Grafik und Bedienung des Spiels sind kindgerecht. Das Spiel bietet Gesprächsanlässe zu Themen wie Konstruktionen, Pflanzenwachstum, Roboter und Umwelt. Außerdem erschaffen die Schüler*innen eigene Pflanzen, ihre eigenen Pfade und damit ihre eigene Spielwelt. Sie arbeiten handlungs- und produktionsorientiert. Um fächerübergreifend zu arbeiten, können Spielwelt und die Erfahrungen der Schüler*innen mit ihnen als Schreibanlässe dienen. Die Geschichte des Roboters oder dieses Planeten kann beispielsweise Vorlage einer Fantasieerzählung sein.

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 - Natur und Leben
- Bauten und Konstruktionen
- Ökologie
- LIT - Texte erschließen
- schreiben und überarbeiten
- literarische Texte

Prozessbezogene Kompetenzen

- Welt erkunden und verstehen
- in der Welt handeln - Welt gestalten
- Schreiben
- Medienkompetenz
- Produktion und Präsentation

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.

Personelle Unterstützung

Ja

Unterrichtsabschnitt

10 min	Einstieg

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Für den Einstieg in die Unterrichtseinheit bietet sich der Beginn des Spiels an. Hierbei kann exemplarisch die Spielewelt mit der gesamten Klasse erkundet werden. Der Roboter BUD und seine Geschichte werden vorgestellt und die Bedienung des Spiels wird erklärt.

Unterrichtsform

Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

leistungsstarker Computer, Beamer

Unterrichtsabschnitt

60 min	Erarbeitung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen bekommen in Einzel- oder Partnerarbeit den Auftrag, dem Roboter bei der Erschaffung einer Sternpflanze zu helfen. Sie dürfen sich frei in der Spielewelt bewegen. Während des Spielens sollen sie ihre Geschichte des Roboters, ihre Erfahrungen in der Spielewelt, ihre Aufgaben und ihre Vorgehensweise der Gestaltung der Welt stichwortartig festhalten. Es können außerdem Screenshots gemacht werden, um diese für die anschließende Präsentation nutzen zu können.

Unterrichtsform

Einzel- oder Partnerarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Schulhefte, Computer

Unterrichtsabschnitt

20 min	Reflexion

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Anschließend haben die Schüler*innen die Möglichkeit, ihre Eindrücke und Erfahrungen im Spiel mündlich mitzuteilen. Dafür könnte ein Stuhlkreis gebildet werden. Die Hefteinträge können hierbei als Gedankenstütze für die Schüler*innen dienen. Die Schüler*innen sollten die Chance der anschließenden Beurteilung des Spiels erhalten.

Unterrichtsform

Stuhlkreis

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Hefteinträge der Schüler*innen

Unterrichtsabschnitt

45 min	Sicherung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Da die Schüler*innen erlernen sollen, nach Anregungen eigene Teste zu planen und zu schreiben, kann das Spiel als Grundlage zur Verfassung einer eigenen Erzählung oder eines eigenen Gedichtes verwendet werden. Die Schüler*innen haben die Möglichkeit, Erlebtes, Gefühle, Erfahrungen als Schreibanlass zu nutzen. Es bietet sich an, hierfür vorab mit der ganzen Klasse Ideen zu sammeln. Als Schreibanlass eignen sich beispielsweise die Geschichte des Roboters, die Erfahrungen in der Spielewelt oder das Wachsen der Sternpflanze.

Unterrichtsform

Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Tafel

Unterrichtsabschnitt

45 min	Erarbeitung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen haben die Aufgabe, ihre eigen verfasste Erzählung oder ihr eigen verfasstes Gedicht der Klasse zu präsentieren. Diese soll geübt werden. Die Screenshots oder selbstgemalte oder selbstgebastelte Bilder/ Roboter dienen der visuellen Untermalung. Die Schüler*innen erlernen, Geschichten oder Gedichte vorzutragen und eine Präsentation adressaten-, inhalts- und situationsgerecht zu gestalten.

Unterrichtsform

Einzelarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Screenshots, Plakate, eigengebastelte Kunstwerke

Unterrichtsabschnitt

30 min	Abschluss

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen präsentieren ihre Ergebnisse. Die anderen Schüler*innen geben anschließend Rückmeldung. Die selbstgemalten und selbstgebastelten Werke sowie die schön geschriebenen Geschichten können im Klassenzimmer aufgehängt werden.

Unterrichtsform

Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Plakate, Kunstwerke, Texte der Schüler*innen

LaurenSchulz, CC-BY-SA 4.0