GAMES
im Unterricht

Machinarium



Zu Beginn des Spiels *Machinarium* hat der*die Spieler*in die Aufgabe, den kleinen Roboter Josef auf einem Schrottplatz zusammenzubauen. Josef lebt in einer futuristischen Stadt, die von Robotern bewohnt ist. Es wird ihm allerdings kein Einlass in diese Stadt mehr gestattet. Eine bösartige Roboterbruderschaft plant, den Turm des Bürgermeisters in der Stadt zu zerstören. Der*die Spieler*in begleitet Josef auf seiner Reise und erfährt nach und nach seine ganze Geschichte. Lediglich zu Beginn werden einzelne Sätze benötigt, um dem*der Spieler*in die Optionen zu erklären.

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

Sachunterricht (SU), Deutsch (DE), Deutsch als Zweitsprache/Fremdsprache (DaZ/DaF)

4 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 werden gemeinsam durch das Anspielen im Plenum in das Spiel eingeführt. Es können mithilfe der Geschichte des Spiels mehrere kreative Schreibübungen stattfinden. Im Vorhinein ist die Besprechung der Merkmale einzelner Erzählformen möglich, sodass diese am Ende der Einheit beim eigenen Schreiben beachtet und reflektiert werden können. So können Schreibanlässe zu einem inneren Monolog, einem Tagebucheintrag, einer Nach- oder einer Neuerzählung geschaffen werden. Inhaltlich kann auch Bezug auf die Thematik Robotik eingegangen werden. Zum Abschluss der Unterrichtseinheit würden sich eine Beurteilung des Spiels und eine Reflexion des Schreibprozesses anbieten.

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

- DE - Texte und andere Medien
- DE - Sprachgebrauch und Sprachreflexion
- phantastische Texte
- kreatives Schreiben
- literarisches Lernen

Prozessbezogene Kompetenzen

- Schreiben
- Lesen
- Sprechen und Zuhören
- Medienkompetenz

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 notwendig. Hinweis: BYOD ("Bring Your Own Device") kann eine Option für höhere Klassenstufen sein.

Personelle Unterstützung

Ja

Unterrichtsabschnitt

15 min	Einstieg

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Als Einstieg in das Spiel bietet es sich an, das Spiel gemeinsam anzuspielen und die ersten Rätsel gemeinsam zu lösen. Die Steuerung kann hierbei erklärt werden und die Schüler*innen bekommen einen ersten Eindruck vom Spiel. Dies bietet Anlass zu einem ersten Gespräch. Die Schüler*innen können ihren ersten Eindruck des Spiels äußern, was während des Spielens passieren wird und welche Erwartungen die Schüler*innen von dem Spiel haben. Die Lehrkraft stellt ihnen vor, welche Aufgaben sie während des Spielens zu erledigen haben.

Unterrichtsform

Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Beamer und Computer/Tablet

Unterrichtsabschnitt

20 min	Erarbeitung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen bekommen nun Zeit, das Spiel zu spielen und sich mit Steuerung, dem Charakter von Josef und der Geschichte des Spiels auseinanderzusetzen. Dies kann stichwortartig festgehalten werden.

Unterrichtsform

Einzel- oder Partnerarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

digitale Endgeräte zum Spielen, Arbeitshefte /Arbeitsblatt

Unterrichtsabschnitt

10 min	Austausch

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Im Anschluss daran dürfen die Schüler*innen sich mit ihren Klassenkamerad*innen über den Verlauf der Geschichte im Spiel austauschen. Hierbei ist eine Besprechung des Hauptcharakters und seinen Eigenheiten möglich. Sie können sich über Vermutungen zum weiteren Verlauf der Geschichte austauschen. Die Ergebnisse können als Tafelbild festgehalten werden.

Unterrichtsform

Gruppenarbeit/Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Tafel

Unterrichtsabschnitt

20 min	Erarbeitung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

In der weiteren Unterrichtsstunde ist es möglich, den Schüler*innen weiter Zeit einzuräumen, in der sie das Spiel weiterspielen dürfen. Sie tauchen in die virtuelle Welt des Roboters ein und lösen Rätsel. Hierzu kann ein Lösungsblatt vorbereitet werden, falls Schüler*innen nicht weiterkommen. Ebenso können Klassenkamerad*innen zur Rate gezogen werden, sodass soziales Lernen ermöglicht wird.

Unterrichtsform

Einzelarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

digitale Endgeräte zum Spielen, Lösungsblatt

Unterrichtsabschnitt

25 min	Sicherung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Nun hat jede*r Schüler*in die Aufgabe, eine eigene Fortsetzung der Geschichte zu verfassen. Zuvor können Merkmale einer spannenden Fantasiegeschichte und mögliche Ideen im Plenum besprochen werden.

Unterrichtsform

Einzelarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Arbeitshefte

Unterrichtsabschnitt

15 min	Erarbeitung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Einige Fortsetzungen werden vorgetragen. Die Klasse kann im Vorhinein Kriterien einer guten Geschichte festlegen und dem*der Verfasser*in entsprechend Rückmeldung geben. Die Geschichten können ebenfalls inhaltlich verglichen werden. Es kann abgestimmt werden, was für die meisten Schüler*innen das plausibelste Ende des Spieles sein kann. Eine kreative Übung mit der Klasse könnte ein Schauspiel zu diesem Ende beinhalten.

Unterrichtsform

Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Geschichten der Schüler*innen

Unterrichtsabschnitt

30 min | Übung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Das Spiel bietet viele Möglichkeiten für kreative Schreibanlässe. Es kann ein innerer Monolog oder ein Tagebucheintrag des Roboters Josefs über das Erlebte verfasst werden. Ebenfalls ist eine Nacherzählung der Geschichte, ein Zeitungsartikel der Roboterstadt oder das Verfassen einer weiteren Geschichte rund um die böse Roboterbande möglich. Die verschiedenen Merkmale des Geschichtenschreibens können im Vorhinein besprochen werden. Durch das Anbieten mehrerer Schreibanlässe kann sich jede*r Schüler*in eine eigene Aufgabe aussuchen, sodass differenziertes und eigenständiges Arbeiten möglich sind.

Unterrichtsform

Einzelarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Arbeitshefte

Unterrichtsabschnitt

20 min | Sicherung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die erstellten Geschichten werden den Klassenkamerad*innen vorgestellt. Der Rest der Klasse kann dem*der Verfasser*in zu ihrer Geschichte Rückmeldung geben. Zum Beispiel: Sind alle Merkmale dieser Erzählform eingehalten worden? War es spannend? Bleiben noch offene Fragen?

Unterrichtsform

Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Geschichten der Schüler*innen

Unterrichtsabschnitt

30 min	Reflexion

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Anschließend ist eine Reflexionsphase der Unterrichtseinheit möglich. Die Schüler*innen haben die Möglichkeit, das Spiel zu beurteilen und ihre Beurteilung zu begründen. Zuvor können mögliche eigene Kriterien gesammelt werden, nach denen das Spiel bewertet wird. Außerdem ist ein Vergleich zwischen den verschiedenen Möglichkeiten Geschichten zu erzählen möglich (Geschichte in einem Videospiel, einem Roman in einem Buch, einem Comic, einer Bildergeschichte...).

Unterrichtsform

Gruppenarbeit und anschließend Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Tafel

LaurenSchulz, CC-BY-SA 4.0