GAMES
im Unterricht

A New Beginning

Das Point-and-Click-Adventure *A New Beginning* dreht sich um eine Welt, in der zahlreiche Umweltkatastrophen dazu geführt haben, dass nun das Schicksal der Menschheit auf dem Spiel steht. Eine Gruppe von Wissenschaftler*innen macht sich auf den Weg in die Vergangenheit, um den Planeten zu retten. Bei der Zeitreise geht jedoch etwas schief und das Team landet stattdessen in der Zukunft.

Sek 1 (Klasse 5-10)	fächerunabhängig, Geographie (GEO), Ethik (ETH)	3 Unterrichtstunde(n) zusätzlich werden 2-3 Stunden für die Eigenarbeit zu Hause eingerechnet

Grundlegende Idee der Unterrichtseinheit

"Bildung für nachhaltige Entwicklung" (im Folgenden abgekürzt mit "BNE") gehört als Teil der neuen Leitperspektiven zu den Kernaufgaben der fächerübergreifenden Bildung.

A New Beginning - Final Cut **thematisiert BNE**, indem es die Schüler*innen mit Hilfe des Spielgeschehens zur **Hinterfragung ihrer Werte und Einstellungen** anregt. Die Schüler*innen realisieren dadurch neue Möglichkeiten und werden sich ihres eigenen Handelns bewusst.

Im Spiel schlüpfen die Schüler*innen im Spiel abwechselnd in die Rolle des Wissenschaftlers Bent Svensson und der Funkerin Fay.

Bent Svensson ist Wissenschaftler, Idealist und Umweltaktivist. Nach jahrzehntelanger Erforschung von alternativen Energiequellen zur Rettung der Menschheit überwältigten ihn Burnout und Depressionen und nun verbringt er seinen ärztlich verschriebenen Ruhestand in Resignation und Hoffnungslosigkeit.

Die junge Fay hingegen kommt aus der Zukunft, in welcher das nachlässige Handeln der Menschen die Erde komplett verwüstet hat und es keinerlei Hoffnung mehr für den Fortbestand der Menschheit gibt. Sie und ihr Team reisen mit Hilfe einer Zeitmaschine zurück ins Jahr 2050 um die Zukunft, die Zerstörung der Umwelt und die Auslöschung der Menschheit zu verändern. Im Laufe der Geschichte kommt der größte Teil ihrer Mannschaft ums Leben und so sieht sich Fay auf einmal damit konfrontiert, alleine für das Schicksal der Menschheit verantwortlich zu sein.

Durch die beiden Protagonist*innen, welche unterschiedlicher nicht sein könnten, und ihre Interaktionen miteinander, ihrer Umwelt und anderen Personen bietet sich ein einzigartiger Blick auf die verschiedenen

Facetten von persönlichen Werten und der Einstellungen jedes Einzelnen gegenüber der Umwelt.

"*Nachhaltige Entwicklung setzt Lernprozesse voraus, die den erforderlichen mentalen und kulturellen Wandel befördern. Neben dem Erwerb von Wissen über (nicht-) nachhaltige Entwicklungen geht es insbesondere um folgende Kernanliegen: Bereitschaft zum Engagement und zur Verantwortungsübernahme, Umgang mit Risiken und Unsicherheit, Einfühlungsvermögen in Lebenslagen anderer Menschen und solide Urteilsbildung in Zukunftsfragen.*"

- Leitperspektive Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE)

Neben der fächerübergreifenden Leitperspektive eignet sich *A New Begining* **-** *Final Cut* zusätzlich für den **Ethik- oder Geographierunterricht**.

Im **Geographieunterricht** kann unter dem **Thema "Wetter und Klima"** verstärkt die Erderwärmung und die folgenden Umweltkatastrophen thematisiert werden, welche schon im Spielgeschehen deutlich dargestellt werden. Im Anschluss kann diese Betrachtung als **Grundlage für die Auseinandersetzung** mit den oben genannten Kernanliegen der **Leitperspektive BNE** dienen.

Im **Ethikunterricht** kann das Spielgeschehen zur Analyse der **welterschließenden und weltverändernden Wirkung von Medien** in einer zunehmend digitalisierten Welt genutzt werden **(Kompetenz "Werte und Normen in der medial vermittelten Welt"**). Aus der Perspektive der Funkerin Fay begegnen die Schüler*innen im Laufe der Geschichte den verschiedensten Personen. Dabei wird aus Fay's Sicht, ausgestattet mit dem Wissen der Zukunft über das Schicksal des Planeten, die Kurzsichtigkeit und Selbstvergessenheit des Handelns dieser Personen ersichtlich. Im Hinblick auf die sichere Verwüstung der Erde erscheinen Oberflächlichkeiten wie z.B. die fehlende Haarpracht oder der schicke Sportwagen in ganz neuem Licht - und regen die Schüler*innen zum Nachdenken über ihre eigenen Werte und Normen an.

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

- ETH - Mensch und Natur
- Werte und Normen in der medial vermittelten Welt
- GEO - Teilsystem Wetter und Klima

Prozessbezogene Kompetenzen

- wahrnehmen und sich hineinversetzen
- beurteilen und sich entscheiden
- Orientierungskompetenz
- Urteilskompetenz

Leitperspektiven

- Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE)
- Verbraucherbildung (VB)

Vorbereitung

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

Vorraussetzungen

Räumliche Ansprüche

Ein Computerraum ist für die Partnerarbeit von Vorteil

Zum Spielen benötigte Geräte

- PC, Computer

Personelle Unterstützung

Ja Beim Point-and-Click Genre unterscheidet sich das eigentliche Spielerlebnis kaum von einem Walktthrough, bei dem man einer anderen Person beim unkommentierten Spielen zusieht.
Durch das Mitraten bei den Rätseln in "A New Beginning - Final Cut" wird der Rezeption als Film entgegengewirkt und es bindet einen als Zuschauer*in des Walkthroughs in das Geschehen ein. Damit kann ein Walthrough (z.B. auf Youtube) als Alternative in Betracht gezogen werden.

Ein kompletter Walkthrough von "A New Beginning - Final Cut" geht rund 7 Stunden. In der Unterrichtseinheit wird nur der Prolog und die ersten beiden Kapitel der Geschichte behandelt, wofür 3 Stunden ausreichend sind.

Unterrichtsabschnitt

15 min	Der Klimawandel

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Zum Einstieg wird der **Klimawandel** mit dem **natürlichen und** dem **anthropogen verstärkten Treibhauseffek**t in Grundzügen behandelt.

Dabei geht es um ein **grundlegendes Verständnis zur Vorbereitung auf das Spielgeschehen.**

Folgende Fragen sollen geklärt werden:

- Was ist der Klimawandel?
- Wie funktioniert er? Welche Bedeutung kommt dem Faktor Mensch dabei zu?
- Welche Rolle spielen dabei natürliche Ressourcen, Pflanzen und die Natur?
- Welchen Einfluss haben Wachstum, Konsum und Energiegewinnung?
- Was sind die möglichen Auswirkungen des Klimawandels?

Die Fragen werden im Plenum diskutiert. Die Antworten können stichwortartig an der Tafel festgehalten werden.

Unterrichtsform

Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Tafel

Unterrichtsabschnitt

55 min	A New Beginning - Prolog

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Das Spiel *A New Beginning* **-** *Final Cut* wird von den Schüler*innen in **Partnerarbeit** angespielt.

Bei Schwierigkeiten mit den einzelnen Rätseln kann die Lehrkraft Hilfestellung leisten.

Im Laufe des Unterrichtsabschnitts wird der **Prolog der Geschichte** gespielt. Dadurch machen sich die Schüler*innen mit der Geschichte vertraut, **lernen die beiden Protagonist*innen Bent und Fay kennen** und **erfahren anfänglich die Hintergründe der Umweltkatastrophe im Spiel.**

Anmerkung:

Zu beachten ist, dass die tatsächliche Spieldauer der Schüler*innen im Unterricht (gerade bei Neulingen im Genre Point-and-Click-Adventure) deutlich über die Dauer des Walkthroughs hinausgehen kann. Somit

sollte für den Prolog statt der 40 Minuten im Walkthrough mehr Zeit eingeplant werden.

Um den Schüler*innen den Spielfluss zu erleichtern und eventuelle Frustrationen durch zu schwere Rätsel zu vermeiden, wird in Partnerarbeit gespielt. Im weiteren Verlauf (für die Hausaufgabe) können sich die Schüler*innen z.B. über eine Messenger-App über die Rätsel austauschen und Hilfestellung leisten.

Unterrichtsform

Partnerarbeit

Unterrichtsabschnitt

20 min	Die Ursache der Katastrophe

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Nach der Spielsession soll die bisherige Hintergrundgeschichte des Spiels von den Schüler*innen grob zusammengefasst werden.

Dabei wird in Anbindung an den ersten Teil der Unterrichtseinheit die **Umweltkatastrophe** und der darauf folgende schlagartige **Klimawandel im Spiel *A New Beginning - Final Cut* näher beleuchtet**.

Folgende Fragen werden geklärt:

- Wie kam es zur Umweltkatastrophe?
- Was war der Auslöser?
- Was war die Reihenfolge der Ereignisse nach dem Auslöser der Katastrophe? Wie haben sich die Ereignisse bedingt?
- Wieso wurde die Katastrophe nicht verhindert? Was ging schief?
- Welche Auswirkungen der Katastrophe wurden im Spiel beschrieben?

Unterrichtsform

Plenum

Unterrichtsabschnitt

180 min	A New Beginning - Kapitel 1&2

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Anmerkung: Dieser Teil erfolgt als Hausaufgabe und ist nicht Teil der Unterrichtszeit.

Die Schüler*innen spielen Kapitel 1&2 von *A New Beginning - Final Cut* zu Hause. Die dafür vorgesehene Bearbeitungsdauer beträgt zwischen 2-3 Stunden.

Dabei kommt es nicht darauf an, wie weit die Schüler*innen tatsächlich in der Geschichte kommen. Der Fokus der Hausaufgabe liegt auf der Betrachtung der beiden Protagonist*innen.

Die Schüler*innen machen sich beim Spielen Notizen zu vorgefertigten Fragen.

Folgende Fragen eignen sich für die weitere Betrachtung:

- Welche Werte und Normen vertreten Fay und Bent?
- Was erfahren wir über die beiden im Hinblick auf ihre Rolle als Konsumenten oder als Berufstätige?
- Wie äußert sich ihr zivilgesellschaftliches Engagement und ihr politisches Handeln?
- Wie ist ihr Verhalten im Hinblick auf die Kernanliegen der BNE zu bewerten?

Die Kernanliegen des Leitfadens Bildung für nachhaltige Entwicklung sind:

1. Bereitschaft zum Engagement und zur Verantwortungsübernahme
2. Umgang mit Risiken und Unsicherheit
3. Einfühlungsvermögen in Lebenslagen anderer Menschen
4. solide Urteilsbildung in Zukunftsfragen

Unterrichtsform

Einzelarbeit

Unterrichtsabschnitt

45 min	Die persönliche Ebene - Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE)

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen erstellen in 4er-Gruppen Plakate zu Fay & Bent.

Das Plakat soll die Einstellungen der Charaktere Fay & Bent zu den Kernaspekten darstellen. Weitere Charaktere aus dem Prolog sowie Kapitel 1&2 können als Beispiele für andere Einstellungen gegenübergestellt werden.

Kernaspekte:

1. Bereitschaft zum Engagement und zur Verantwortungsübernahme
2. Umgang mit Risiken und Unsicherheit
3. Einfühlungsvermögen in Lebenslagen anderer Menschen
4. solide Urteilsbildung in Zukunftsfragen

Darauf aufbauend sollen die Plakate folgende offene Fragen behandeln:

- In welchen Punkten unterscheiden sich Fay & Bent (im Hinblick auf die Kernaspekte)?
- Worin unterscheiden sich die Beiden von anderen Charakteren?
- Welche Eistellungen findet ihr positiv?
- Welche Kritik gibt es an der Einstellung oder dem Handeln von Fay & Bent?

Die Notizen der Hausaufgabe über Fay und Bent stellen die Grundlage für die Anfertigung der Plakate dar.

Unterrichtsform

Gruppenarbeit

AdrianZipfel, CC-BY-SA 4.0