GAMES
im Unterricht

FAR: Lone Sails

FAR: Lone Sails ist ein atmosphärisches Abenteuerspiel, in dem die Spieler*innen ein großes Fahrzeug durch eine dystopische Welt steuern. Die Spielwelt besteht aus den postapokalyptischen Überbleibseln einer besseren Welt. Zwischen den Ruinen von hochtechnologisierten Städten liegen riesige Schiffe, da die Ozeane über die Jahre hinweg ausgetrocknet sind und sich in endloses Ödland verwandelt haben. Der Spielcharakter hat zwar keine Feinde, hat jedoch regelmäßig mit den extremen Umweltbedingungen zu kämpfen.

Sek 1 (Klasse 5-10)

Musik (MUS)

7 Unterrichtstunde(n)

Grundlegende Idee der Unterrichtseinheit

Ziel der Unterrichtseinheit ist die eigenständige Vertonung ausgewählter Spielpassagen durch die Schüler*innen. Durch die Selbstwirksamkeitserfahrungen begreifen sich die Schüler*innen neben ihrer Rolle als Rezipierende (Konsumenten) auch als Schaffende (Produzenten) von musikalischen Inhalten.

In *FAR: Lone Sails* wird die Stimmung besonders durch auditive Elemente deutlich gemacht. Während sich die Schüler*innen mit ihrem, an einen Zug erinnernden, Gefährt einen Weg durch endlose Weiten bahnen und Hindernisse bezwingen, vermittelt das Spiel durch die musikalische Begleitung sehr eindrucksvoll in welcher Situation sich die Hauptfigur gerade befindet. So kommt gerade zu Anfang des Spiels, als man sein Gefährt zum Laufen bringt, mit beschwingter Musik ein heiteres Gefühl auf, voller Entdeckungsfreude. Im späteren Spielverlauf trifft man auf Hindernisse und verlassene Ruinen und die musikalische Stimmung verändert sich. *FAR: Lone Sails* vermittelt den Spieler*innen geschickt, in welcher Lage sie sich befinden und was gerade zu tun ist, ohne im ganzen Spielverlauf auch nur ein Wort zu verlieren.

Im Laufe der Unterrichtseinheit werden die Schüler*innen in die Audioschnittsoftware „Audacity“ eingeführt und bearbeiten als Gruppe eine ausgewählte Szene bzw. Spielabschnitt. Die musikalischen Elemente der Szene werden analysiert und schriftlich festgehalten. Im Anschluss daran werden die Schüler*innen selbst kreativ tätig und erschaffen auf Basis des Zeitplans eine eigene Vertonung.

Den Abschluss der Einheit bilden die Präsentationen in der darauffolgenden Stunde, bei denen nacheinander der originale Spielausschnitt und die eigene Vertonung präsentiert werden. Die restlichen Schüler*innen geben Feedback und reflektieren die Wirkungsweise der Neuvertonung.

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

- MUS (GS) - Musik gestalten
- MUS (GS) - Musik hören und verstehen

Prozessbezogene Kompetenzen

- Kommunikation und Kooperation
- Methodenkompetenz
- Gemeinschaft und Verantwortung

Leitperspektiven

- Medienbildung (MB)
- Prävention und Gesundheitsförderung (PG)

Vorbereitung

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

Vorraussetzungen

Räumliche Ansprüche

- Computerraum
- Musikraum mit Instrumenten und Aufnahmegeräten

Zum Spielen benötigte Geräte

- PC, Computer

Personelle Unterstützung

Nein Die LK sollte den SuS bei der Audiobearbeitung unterstützend zur Seite stehen.

Unterrichtsabschnitt

60 min	Setzt die Segel

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Das intuitive Gameplay von *FAR: Lone Sails* stützt sich auf den Erkundungsdrang der Spieler*innen und nonverbale Eindrücke. Zu Beginn des Spiels werden die Spieler*innen in eine gänzlich verlassene, trostlose, aber auch wundersam schöne Welt geworfen. Man begibt sich auf eine unbestimmte Reise durch die weiten Landschaften einer vormals blühenden Zivilisation ohne genaues Ziel vor Augen, einzig mit der Überzeugung, nicht stehen zu bleiben, sondern stattdessen voranzuschreiten.

Die Atmosphäre von *FAR: Lone Sails* bedient sich neben der malerischen Landschaft vor allem akustischer Elemente. Durch das Anspielen ohne vorherige Instruktionen von Seiten der Lehrkraft soll das künstlerische Potential von *FAR: Lone Sails* genutzt werden und auf die Schüler*innen wirken. Die gesammelten Eindrücke werden im späteren Verlauf der Unterrichtseinheit für eine eigene (Neu-) Interpretation bzw. musikalische Gestaltung der Schüler*innen von ausgewählten Szenen genutzt.

Unterrichtsform

Einzelarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Computer

Unterrichtsabschnitt

20 min	Audacity-Einführung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Lehrkraft führt die Schüler*innen in die Audioschnittsoftware „Audacity“ ein.

Dafür nimmt die Lehrkraft beispielhaft zwei Tonspuren auf, schneidet diese und fügt sie zu einer Audiodatei zusammen. Beispielsweise den Dialog zweier Schüler*innen (als Audiospur 1) begleitet von einem Gitarrenstück (Audiospur 2).

Unterrichtsform

Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Computer

Beamer

Unterrichtsabschnitt

10 min	Start der Projektphase

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Unterrichtsabschnitt 1 (Setzt die Segel), UA 2 (Audacity-Einführung) und UA 3 (Start der Projektphase) füllen zusammen die ersten 2 Unterrichtsstunden.

Zum Abschluss der ersten 2 Unterrichtsstunden erläutert die Lehrkraft das Vorgehen für die anschließende Projektphase.

Gruppenprojekt: Die Schüler*innen nehmen einen ausgewählten Spielabschnitt aus FAR: Lone Sails und interpretieren diesen neu, indem Sie ihn mit selbst erzeugter Musik und Soundeffekten unterlegen.

Falls die Schüler*innen die Spielabschnitte selbst wählen sollen, ist darauf zu achten, dass die Abschnitte in sich geschlossen sowie kurz (nicht mehr als 5 Minuten, kürzer bei durchgängiger musikalischer Begleitung) sein sollten. Eine Absprache mit der Lehrkraft ist dafür notwendig.

Anschließend bilden die Schüler*innen Gruppen (idealerweise 2-5 Personen) und erhalten die folgenden Arbeitsanweisungen zur Vorbereitung für die nächsten Stunden.

Hausaufgaben:

1. Das eigenständige Austesten der Audiosoftware „Audacity“ um sich mit deren Funktionsweise vertraut zu machen
2. Das Erarbeiten einer grundlegenden Idee für das Gruppenprojekt der nächsten Unterrichtsstunden
3. Erste Überlegungen zu geeigneten Instrumenten und Utensilien, um verschiedene Soundeffekte zu erzeugen

Unterrichtsform

Plenum

Unterrichtsabschnitt

90 min	Die Aufnahme

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

*Unterrichtsabschnitt 4 (Die Aufnahme) und UA 5 (Der Schnitt) umfassen zusammen 4 Unterrichtsstunden und evtl. eigenständige Arbeit der Schüler*innen zu Hause. Dabei ist eine exakte zeitliche Trennung zwischen Aufnahme und Bearbeitung nicht vorgesehen, die jeweiligen Zeiten variieren je nach Gruppe und gewünschtem Ergebnis. (Vgl. viele Soundeffekte und aufwendiger Schnitt mit minimaler musikalischer Untermalung vs. Hauptaugenmerk auf der Musik mit Komposition und der Aufnahme der Instrumente)*

Die Schüler*innen finden sich zu Beginn der Stunde in ihren Gruppen zusammen. Die Idee der Hausaufgabe wird nun konkretisiert und verschriftlicht. Dafür erstellen die Schüler*innen einen **Zeitplan der ausgewählten Szene**. Die Szene wird analysiert und die vorkommenden musikalischen Elemente und Soundeffekte im Zeitplan festgehalten.

Aufbauend auf dem Zeitplan planen die Schüler*innen ihre **eigene Vertonung**. Dabei werden Soundeffekte durch eigene Klänge ersetzt. Einzelne Soundeffekte können weggelassen werden oder die Szene kann zusätzlich musikalisch unterlegt werden.

Alle **für die Vertonung verwendeten Klänge** sollen dabei **von den Schüler*innen selbst aufgenommen** werden.

Unterrichtsform

Gruppenarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Instrumente und Utensilien zur Erzeugung von Soundeffekten und Musik

Aufnahmegeräte

Unterrichtsabschnitt

90 min	Der Schnitt

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Im Anschluss an die Aufnahme fügen die Schüler*innen die Musik und Soundeffekte zusammen und bearbeiten diese in "Audacity". Eine weitreichende Bearbeitung der einzelnen Tonspuren kann genutzt werden, wird aber nicht vorausgesetzt. Für die Bearbeitung reichen einzelne Tools zur Lautstärkenanpassung und zur sinnvollen Aneinanderreihung aus.

Eine gemeinsame Bearbeitung im Computerraum bietet sich an, um die Schüler*innen bei aufkommenden Problemen mit der Audiosoftware zu unterstützen.

Unterrichtsform

Gruppenarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Computer

Audacity

Unterrichtsabschnitt

45 min	Präsentation

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Zum Abschluss der Unterrichtseinheit werden die Neuinterpretationen der Gruppen im Plenum vorgestellt.

Der ausgewählte Spielabschnitt wird dafür zuerst mit der ursprünglichen und anschließend erneut mit der eigenen Vertonung vorgespielt.

Im Anschluss an jede Präsentation geben die Schüler*innen im Plenum Rückmeldung über die Wirkung der Vertonungen.

Mögliche Fragen für die Rückmeldung:

- Wie haben die beiden Vertonungen auf euch gewirkt? Gab es dabei merkliche Unterschiede?
- Welche Instrumente/Utensilien konntet ihr identifizieren? Falls ihr nicht sicher seid, habt ihr Vermutungen?
- Was hat euch besonders gefallen?
- Gab es (evtl. gewollte) Unstimmigkeiten in der Wirkung der Neuinterpretation?

Unterrichtsform

Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Computer

Beamer

AdrianZipfel, CC-BY-SA 4.0