

Begrabe mich, mein Schatz – Flucht erfahren auf dem Handy

Stundenverlauf

Vorbereitung: Ein mit digitaler Infrastruktur (Beamer, Laptop, Apple TC/ChromeCast) ausgestattetes Klassenzimmer ist vorteilhaft. Zur Internetrecherche sind Tablets mit WLAN oder ein Computerraum notwendig.

Hinweis: Alle Schüler*innen sollten das Spiel auf ihrem Smartphones installiert haben. Da es sich um ein Handyspiel handelt, ist BYOD in diesem Fall die beste Wahl. Die fünf journalistischen Qualitätsmerkmale sind für die Recherche obligatorisch.

Phase	Arbeitsanweisung	Dauer	Kompetenz	Arbeitsform	Erwartete Antworten/ Hinweise	Material
Hausaufgabe	Ladet Euch das Spiel aus Eurem App-Store herunter und spielt es. Macht Screenshots von Dialogen, die Euch besonders nahe gegangen sind bzw. Euch besonders interessiert haben.	-	-	Einzelarbeit	Zusätzlich zum Spielen ist es sinnvoll, sich die Schüler*innen über die Hintergründe des Spiels informieren zu lassen (vgl. Material).	http://begrabemichmeinschatz.arte.tv
Einstieg	Wählt ein Screenshot aus und zeigt ihn auf dem Beamer. Sagt dazu, was Euch besonders interessiert, verwundert, erschrocken etc. hat.	10'	Präsentieren	Schülergespräch	Leider können in dieser Phase nicht alle Schüler*innen ihre Screenshots zeigen. Andere Schüler*innen können aber etwas zu einem gezeigten Bild sagen, da alle das Spiel gespielt haben. Aus dem SG sollte einigermaßen ersichtlich werden, wer welche Interessen bzw. welche emotionale Beteiligung bei welcher Szene des Spiels hatte. Die Lehrkraft hilft bei der nun folgenden Gruppeneinteilung.	Hausaufgabe
Erarbeitung I	Bildet 4er-Gruppen. Einigt Euch in Eurer Gruppe auf einen Screenshot und	10'	Kollaboration	Gruppenarbeit	Die Schüler*innen spielen das Spiel ohne große Anleitung der Lehrkraft. Man sollte vor dem Beginn des Spiels darauf hinweisen, dass Spielestände nur lokal gespeichert werden und dass die	Hausaufgabe

	begründet Eure Entscheidung. Formuliert eine Frage zu Eurem Screenshot.				eingblendeten Informationen aufmerksam gelesen werden müssen. Die Frage wird vermutlich aus dem Bedürfnis heraus gestellt werden, ob ein bestimmter Sachverhalt „wirklich“ so ist, wie im Spiel dargestellt.	
Plateaubildung	Präsentiert Eure Wahl mit Begründung vor der Klasse.	5'	Begründen	Gruppenarbeit	Der gesamten Klasse wird hiermit ein Überblick ermöglicht.	Screenshots
Erarbeitung II	Recherchiert im Internet nach Quellen, die Eure Frage beantworten können. Macht Screenshots von den Quellen.	20'	Recherche	Gruppenarbeit	Die Schüler*innen sollen bei der Recherche die fünf journalistischen Qualitätskriterien berücksichtigen. Eine gute Übersicht (zur Erinnerung) bietet die BPB. Bei 45-minütigen Stunden kann der Rest auch als Hausaufgabe aufgegeben werden.	https://www.bp.de/gesellschaft/medien-und-sport/medienpolitik/190411/magisches-vieleck-der-medienqualitaet
Erarbeitung III	Stellt Eure Ergebnisse in einer Präsentation zusammen.	10'	Kollaboration	Gruppenarbeit	Zu Beginn der Stunde bzw. nach einer kurzen Pause bekommen die Schüler*innen noch einmal kurz Zeit, um ihre Ergebnisse anschaulich darzustellen.	Tablets/ Laptops
Ergebnissicherung	Stellt Eure Antwort vor.	20'	Präsentieren	Einzelarbeit	Sollten die Schüler*innen keine Antwort auf ihre Frage gefunden haben, was durchaus möglich ist, sollen sie darüber berichten, wie sie bei der Recherche vorgegangen sind.	-
Reflexion	Ist BMMS ein gutes Spiel? Begründet Eure Meinung?	15'	Erörterung	Lehrer-Schüler-Gespräch	Individuell abhängige Einschätzungen der Schüler*innen in der Abschlussrunde.	-