Dear Esther

Sek 2 (Klasse 11-13)
Kunst/Werken (K/W)
Ethik (ETH)
Englisch
Deutsch (DE)
2 Unterrichtstunde(n)
Grundlegende Idee der Unterrichtseinheit

Die Lernenden analysieren die Definition des Begriffes "Computerspiel". Sie erschließen einen non-linearen Text und setzen sich mit unterschiedlichen Ansätzen der Interpretation "des Spiels" auseinander. Es werden Merkmale eines Spiels definiert und mit dem Spiel "Dear Esther" abgeglichen. Außerdem bietet das Spiel Gesprächsanlässe über Themen wie Verlust, Liebe und Schuld.

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
literarische Bildung
Medienbildung
Lernen über Medien / Game als Unterrichtsgegenstand
Gestaltung
Prozessbezogene Kompetenzen
Gesprächsanlässe aufgreifen, nutzen und schaffen
Beobachtungen wiedergeben
Leitperspektiven
Medienbildung (MB)

Vorbereitung

Vorraussetzungen

Räumliche Ansprüche
Computerraum oder Tablets reservieren; idealerweise ein Lernender pro Gerät. Idealerweise spielen die SuS das Spiel selbst. In Bedarfsfällen (geringes Budget, Systemanforderungen der Schulrechner) kann aber auch ein Let’s Play im Klassenzimmer veranstaltet werden, bei dem sich einige SuS möglichst abwechseln.

Personelle Unterstützung

Unterrichtsabschnitt
20 min
Impuls
Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Einstiegsfrage an die Schüler*innen ist, welche Spiele sie gerade spielen und um welches Genre es sich jeweils handelt.

Die Schüler*innen sammeln ihre Ergebnisse auf einem Blatt.

Unterrichtsform

Plenum

20 min
Einstieg
Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Darauf folgt die Frage, was ein Spiel eigentlich genau ist. Die Schüler*innen erarbeiten Kriterien, die für das Medium "Spiel" erfüllt werden müssen. Diese Ergebnisse werden präsentiert.

Unterrichtsform

Partnerarbeit

20 min
Erarbeitung
Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Sie lesen zum Vergleich einen fachwissenschaftlichen Text. Die Ergebnisse "Was ist ein Spiel?" werden gemeinsam festgehalten.

Unterrichtsform

Einzelarbeit

Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

fachwissenschaftlicher Text (siehe Material)

30 min
Auseinandersetzung mit dem Spiel "Dear Esther"
Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen spielen "Dear Esther".

Unterrichtsform

Partnerarbeit oder Einzelarbeit

30 min
Reflexion
Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Sie besprechen ihre Eindrücke des Spiels. Daraufhin sollen sie sich Gedanken machen, welche Kriterien das Spiel erfüllt, um als "Spiel" zu gelten.

Unterrichtsform

Partnerarbeit

Hausaufgabe
Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Als Hausaufgabe verfassen die Schüler*innen einen Artikel, in dem sie erörtern, ob das Programm die Kriterien eines Spiels erfüllt oder nicht.

Unterrichtsform

Einzelarbeit

30 min
Sicherung
Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen präsentieren ihre Ergebnisse und lesen ihre Hausaufgaben vor. Die Klasse tauscht Argumente für und gegen die Frage, ob "Dear Esther" ein Spiel ist aus. Es wird anschließend eine Abstimmung über die Erfüllung der Kriterien von "Dear Esther" durchgeführt.

Unterrichtsform

Plenum

Ergänzende Materialien

Materialupload
Stundenverlauf - Dear Esther.pdf
Die Stundenskizze
Dateigröße: 0.13 MB
Download
Materialien - Dear Esther.pdf
Material
Dateigröße: 0.23 MB
Download