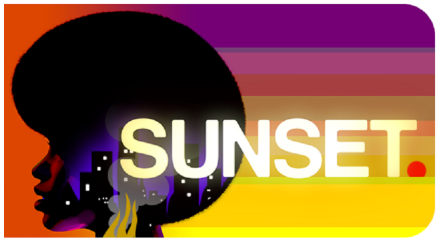
GAMES
im Unterricht

Sunset



In *Sunset* schlüpfen die Spieler*innen in die Rolle von Angela Burns. Sie ist Reinigungskraft in einer fiktiven südamerikanischen Stadt namens San Bavón. Das Spiel handelt von dem Leben in den 1970er Jahren in dieser Stadt. Hier tobt ein immer schlimmer werdender Bürgerkrieg. Angela Burns macht sich jeden Tag auf, um im schicken Apartment ihres Arbeitgebers, dem Politiker Gabriel Ortega, aufzuräumen und zu putzen. Während des Spielens werden Spuren in der Wohnung entdeckt, die dem*der Spieler*in die Geschichte der Geschehnisse des Landes zu dieser Zeit erzählt.

Sek 1 (Klasse 5-10), Sek 2 (Klasse 11-13)

Englisch, Deutsch (DE)

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 durch das selbstständige Spielen in die Geschichte von *Sunset* eingeführt. Es können mithilfe der Geschichte des Spiels mehrere kreative Schreibübungen stattfinden. So zum Beispiel können Tagebucheinträge, Zeitungsartikel, innere Monologe etc. formuliert werden. Da die Geschichte nach und nach aufgedeckt wird, bietet es ebenfalls Möglichkeit der Stellung von Vermutungen und des Verschriftlichen einer eigenen Fortsetzung. Es kann sowohl auf Deutsch als auch auf Englisch gespielt werden, sodass sich der Einsatz des Spiels in beiden Fächern anbietet. Da es sich um das Leben in einer anderen Kultur eines anderen Jahrzehnts handelt, können auch inhaltliche Schwerpunkte wie Postkolonialismus, Bürgerkrieg, Leben in anderen Kulturen etc. gelegt werden. Zum Abschluss der Unterrichtseinheit können einzelne Arbeitsphasen reflektiert werden und eine eigene Rezension des Spiels und seiner Geschichte stattfinden.

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
- kreatives Schreiben
- literarisches Lernen
- Postkolonialismus

Prozessbezogene Kompetenzen

- Schreiben
- Sprechen und Zuhören
- Medienkompetenz
- Reflexionskompetenz
- Urteilskompetenz

Leitperspektiven

- Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt (BTV)
- Medienbildung (MB)

Vorbereitung

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

Vorraussetzungen

Räumliche Ansprüche

Zum Spielen sind Computer und/oder Laptops notwendig. Hinweis: Schüler*innen der Sek I und Sek II können ggf. das Spiel auf ihren Laptops installieren. BYOD ("Bring Your Own Device") kann eine Option für höhere Klassenstufen sein.

Personelle Unterstützung

Ja

Unterrichtsabschnitt

15 min	Impuls

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Als Einstieg in das Spiel eignet es sich, die Schüler*innen ohne Vorbereitung die ersten Minuten des Spiels selbstständig anzuspielen. Sie können ihre ersten eigenen Erfahrungen mit dem Spiel und der Spielsteuerung machen und erste Eindrücke gewinnen.

Unterrichtsform

Einzelarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Smartphone/Tablet zum Spielen

Unterrichtsabschnitt

10 min	Einstieg

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Daran anknüpfend können die Schüler*innen Vermutungen äußern, um was es in dem Spiel geht, was während des Spielens passieren wird und welche Erwartungen die Schüler*innen von dem Spiel haben. Es werden Eindrücke und Erwartungshaltungen im Plenum gesammelt. Die Lehrkraft stellt ihnen vor, welche Aufgaben sie während des Spielens zu erledigen haben.

Unterrichtsform

Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Tafel

Unterrichtsabschnitt

20 min	Erarbeitung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Wenn möglich, bekommen die Schüler*innen weitere Zeit, das Spiel zu spielen und sich mit Steuerung,

den Charakteren und der Geschichte des Spiels auseinanderzusetzen. Die Erfahrungen können stichwortartig festgehalten werden. Es besteht die Möglichkeit, den Schüler*innen die Aufgabe zu geben, sich das Spiel auf ihre eigenen Rechner zu ziehen, sodass das Spiel zu Hause durchgespielt werden kann.

Unterrichtsform

Einzelarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

digitale Endgeräte zum Spielen, Arbeitshefte

Unterrichtsabschnitt

20 min	Austausch

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Im Anschluss daran dürfen die Schüler*innen sich mit ihren Klassenkamerad*innen über den Verlauf der Geschichte und ihre Erfahrungen im Spiel austauschen. Hierbei ist eine Besprechung des Hauptcharakters und ihre Eigenheiten möglich. Sie werden aufgefordert, Vermutungen zum weiteren Verlauf der Geschichte zu stellen. Dies kann sowohl während der Unterrichtszeit in der Schule als auch über ein digitales Gefäß stattfinden. Es ist möglich, hierzu einen Gruppenchat in einem Messenger-Dienst zu erstellen, der allen Schüler*innen zur Verfügung steht. Anschließend soll in der Gruppe ein Google-Docs-Dokument mit allen wichtig erachteten Feststellungen erstellt werden.

Unterrichtsform

Gruppenarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

digitale Kommunikationsmöglichkeiten

Unterrichtsabschnitt

25 min	Sicherung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die erstellten Dokumente werden im Anschluss der Klasse vorgestellt. Es können hierbei Vergleiche gezogen und einige Punkte im Plenum diskutiert werden. Die Ereignisse der 1970er Jahre in der fiktiven südamerikanischen Stadt San Bavón können ebenfalls thematisiert werden.

Unterrichtsform

Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

erstellte Dokumente der Gruppen

Unterrichtsabschnitt

25 min	Sicherung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Das Spiel bietet viele Möglichkeiten für kreative Schreibanlässe. Daher hat jede*r Schüler*in die Aufgabe, eine eigene Erzählung der Geschichte zu verfassen. Es kann ein Tagebucheintrag oder ein innerer Monolog der Hauptperson oder einer anderen Person, die zu dieser Zeit lebte, in der Lieblingsszene der Schüler*innen geschrieben werden. Ein Zeitungsartikel oder eine Erzählung der Ereignisse während der Zeit sind ebenfalls möglich.

Unterrichtsform

Einzelarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Arbeitshefte

Unterrichtsabschnitt

15 min	Vortrag und Feedbackrunde

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Einzelne Texte der Schüler*innen werden vorgestellt. Der Rest der Klasse gibt zu den erstellten Tagebucheinträgen, Zeitungsartikeln und Erzählungen Feedback.

Unterrichtsform

Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Tafel

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. Eine Rezension der Schüler*innen kann schriftlich festgehalten werden. Davor können mögliche eigene Kriterien gesammelt werden, nach denen das Spiel bewertet wird.

Unterrichtsform

Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Tafel

LaurenSchulz, CC-BY-SA 4.0