

Braid – Heilt die Zeit alle Wunden?

Erste Doppelstunde der Einheit: „Hätte, hätte, Fahrradkette.“

Vorbereitung: Computerraum oder Laptops reservieren; Spiel kaufen und installieren, mindestens zwei Geräte mit installiertem Spiel sollten vorhanden sein

Phase	Arbeitsanweisung	Dauer	Kompetenz	Arbeitsform	Erwartete Antworten/ Hinweise	Material
Vorbereitende Hausaufgaben	<i>Welche (größeren) Fehler habt ihr in eurem Leben bisher gemacht?</i>			Einzelarbeit am digitalen Endgerät	Die Antworten der Schüler können über einen längeren Zeitraum vorbereitend in einem Etherpad (bspw. ZUMPad.zum.de) anonym gesammelt werden.	
Einstieg	<i>Welche dieser Fehler waren hilfreich? Was habt ihr daraus gelernt?</i> <i>Welche Fehler würdet ihr gerne ungeschehen machen?</i> [Diskussion – Ergebnissicherung für Transfer und Rückführung – s.u.]	10'		Plenum oder Einzel- bzw. Partnerarbeit am digitalen Endgerät	Der Lehrer und/oder die Schüler hat/haben die / das ZUMPad(s) bereits gesichtet und vier, fünf Beispiele für den Einstieg herausgesucht. Der Einstieg kann auch mit kollaborativem Schreiben durchgeführt werden. Den Schülerinnen und Schülern wird ein ZUMPad zugewiesen und sie beantworten die Fragen direkt dort. In einer Art Placemat für ZUMPads schreiben die Schülerinnen und Schüler direkt zu den Antworten ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler.	
Überleitung	<i>So wie euch, geht es auch Tim. Dem Protagonisten von Braid.</i>	5'		Plenum	Die Schülerinnen und Schüler erhalten den Text. Am besten in digitaler Form zur weiteren Bearbeitung. Je nach Ausstattung der Schule kann das als PDF auf einem Tablet sein, in einem Padlet zur weiteren kreativen Ausgestaltung oder auch einfach auf Papier. Die Wahl des Mittels ist auch stark von der weiteren Planung der Einheit abhängig.	
Erarbeitung 1 -Text-	<i>Die Geschichte beginnt mit dem zweiten Kapitel. Welche Gründe könnte das haben?</i>	20'		Plenum / Einzelarbeit	Der Text wird gelesen und kann klassisch analysiert werden. Je nach Vorgehensweise muss die Rückführung bzw. der Transfer angepasst werden. Der Schwerpunkt der Stunde kann auf den Text oder das Spiel gelegt werden. Dies ist auch von den technischen Möglichkeiten abhängig. Können die Schülerinnen und Schüler jeweils zu zweit das Spiel spielen, kann die Bearbeitung / die Analyse des Textes kürzer ausfallen.	Text Kap: 2

Phase	Arbeitsanweisung	Dauer	Kompetenz	Arbeitsform	Erwartete Antworten/ Hinweise	Material
Überleitung	<i>Dieser Text ist nicht aus einem Buch, sondern aus einem Computerspiel. [Das Spiel wird gestartet und die Eingangssequenz „vorgespielt“.]</i>	5'		Plenum	Vorstellung des Spieles	
Erarbeitung 2 -Spiel-	[Kurze Einführung in die Spielmechanik] <i>Welche Auswirkung hat das Wissen, dass Fehler rückgängig gemacht werden können, auf euer Verhalten im Spiel? Geht ihr dadurch sorgloser an die Situation heran?</i>	30'		Partnerarbeit / Gruppenarbeit	Die Schülerinnen und Schüler spielen das Spiel und lösen gemeinsam die Rätsel. Je nach weiterer Vorgehensweise, sollen Lösungshinweise oder Lösungsmöglichkeiten (digital) festgehalten werden.	
Rückführung	<i>Was glaubt ihr, warum hat sich die Prinzessin von Tim abgewandt? Was hat er für einen Fehler gemacht?</i>	10'		Plenum		
Transfer & Rückführung	<i>Überlegt in einer kurzen Flüsterphase mit eurem Partner, welche Verhaltensänderung von euch in der Vergangenheit einen der genannten Fehler verhindert hätte.</i> [Kurze Erklärung des Schmetterlingseffekts] <i>Welche Änderungen hätte dies für die Zukunft bedeutet?</i>	10'		Plenum	Was ist der Schmetterlingseffekt? Er ist eine Annahme in der Chaostheorie, dass bereits kleine Veränderungen im Ursprung, große Auswirkungen haben, die nicht vorherzusehen sind. [vgl. https://uol.de/physik/studium/physik-studieren-in-oldenburg/was-sie-schon-immer/was-ist-der-schmetterlingseffekt/ - zuletzt besucht am 18.04.2019]	