

## Unterrichtsverlaufsplan

Thema: Grundlagen Immersion und Modularität von Videospiele (2-3 Stunden)

Phase	Inhalt	Sozialform	Medien
Einstieg	L spielt 6 Hörbeispiele zu Videospiele bekannter Franchises ab. Wenn die S ein Hörbeispiel erkennen, stehen sie auf; wenn die das Franchise benennen können, heben sie zusätzlich die Hand. L gibt S die Möglichkeit, ggf. über ihre Spielerfahrungen mit den Franchises zu berichten: <i>Was wisst ihr über das Franchise? Welche Funktion hat die Musik im Franchise? Abschließend: Worin unterscheiden sich die Hörbeispiele?</i>	S-Aktivität, UG	Hörbeispiele 1-6
Überleitung	<i>Das folgende Bild zeigt eine zentrale Funktion von Videospielemusik.</i>	LV	
Hinführung	L zeigt Bild 1: <i>Beschreibt, was ihr auf dem Bild seht. Welchen Effekt können Videospiele gemäß dem Bild bei Spielern hervorrufen?</i>	UG	Bild 1
Überleitung	L nennt Bezeichnung dieses Effekts: „Immersion“ und teilt AB 1 aus: <i>Auf AB 1 erfahrt ihr, was genau mit „Immersion“ gemeint ist.</i>	LV	AB 1
Nennung der Leitfrage	S lesen den Infotext unter der ersten Überschrift. <i>Wer hat diese Erfahrung beim Spielen schon einmal gemacht? Bei welchen Spielen? Was denkt ihr wie Immersion entsteht? S knüpfen bzgl. des Konzepts an Vorerfahrungen an. S lesen den Infotext unter der zweiten Überschrift. L notiert zentrale Leitfrage der UE: <b>„Wie trägt die Musik zur Immersion in Videospiele bei?“</b></i>	LV, UG	
Erarbeitung/ Sicherung 1	S bearbeiten Aufgabe 1 mithilfe des dazugehörigen Infotexts. Schriftl. Sicherung im Plenum. Mdl. Sicherung der Differenzierungsaufgabe im Plenum. Danach: S bearbeiten Aufgabe 2. Schriftl. Auswertung im Plenum. Mdl. Sicherung der Differenzierungsaufgabe.	EA, (PA), UG	

Erarbeitung 2	L teilt AB 2 aus. S bearbeiten Aufgabe 1 auf AB 2. Video wird insgesamt zwei Mal gezeigt. S bekommen jeweils Zeit, um Ideen zu sammeln und zur Mind-Map hinzuzufügen.	EA	AB 2, Video 1
Sicherung 2	Schriftl. Sicherung im Plenum. Begriffe werden strukturiert, um die Erarbeitung von Aufgabe 4 auf AB 2 zu entlasten.		
Überleitung (zu Modularität)	L macht auf zentrale Problemstellung aufmerksam: <i>In der letzten Stunde habt ihr Ideen dazu gesammelt, wo überall in Videospiele Musik eingesetzt wird. Allerdings wird dadurch nicht erklärt, wie Videospieldmusik strukturell aufgebaut ist. Folgende drei Begriffe sind dabei wichtig: „Nicht-Linearität“, „Spieler-Interaktivität“ und „Modularität“.</i> S lesen anschließend einleitenden Infotext auf AB 2 (S. 2).	LV	
Erarbeitung 3	S erarbeiten Aufgabe 2 in PA.	PA	
Sicherung 3	Schriftl. Sicherung im Plenum. L zeigt bei Teilaufgabe c) ein grafisches Muster einer sich verzweigenden modularen Struktur eines Videospiele.	UG	Bild 2
Erarbeitung/ Sicherung 4	S bearbeiten Aufgabe 3 mit ihrem Partner und sammeln auf Grundlage der vorher erworbenen Erkenntnisse gemeinsam Ideen. Schriftl. Sicherung im Plenum.	PA, UG	
Vertiefung (evtl. als HA)	S bearbeiten Aufgabe 4 in EA. L weist auf Vorentlastung durch Strukturierung der Mind-Map in Aufgabe 1 hin; S werden dennoch ermuntert, möglichst eine eigene modulare Struktur zu erfinden (Differenzierung). Auch als HA möglich.	EA	
Sicherung 5	Sicherung durch Zeigen von mind. 2 Schülerergebnissen (einscannen oder Dokumentenkamera). Im Plenum wird über die einzelnen Strukturen reflektiert, Verbesserungsvorschläge gemacht. L weist auf sehr hohe Komplexität der Struktur von Videospieldmusik hin.	S-Präsentation	Scannen oder Dokumentenkamera

## Unterrichtsverlaufsplan

Thema: *The Legend of Zelda – The Wind Waker*: herausforderungsbasierte Immersion (1-2 Stunden)

Phase	Inhalt	Sozialform	Medien
Einstieg	L zeigt Bild: <i>Beschreibt, was ihr seht. Warum passen diese zwei Formen nicht zusammen?</i> L erwähnt Parallele zu simultan erklingenden Modulen in Videospelmusik. <i>Welche musikalischen Merkmale entscheiden darüber, ob zwei Klang-Module zusammenpassen oder nicht?</i> Falls S nicht die richtigen Parameter nennen, wird Frage offen gelassen und auf Infotext auf AB 4 verwiesen.	UG	Beamer, Bild 3
Hinführung	S lesen im Plenum den Infotext (von AB 4). L betont Spielzweck und Funktion bei simultan erklingenden Modulen, sowie entscheidende musikalische Parameter. S lesen Infotext zu Handlung des Spiels. S erhalten und lesen AB 3 als Hilfestellung zur Höraufgabe. Besprechung von Fragen (zu AB 3) im Plenum.	LV, EA, UG	AB 3 + AB 4
Erarbeitung/ Sicherung	S bearbeiten Aufgabe 1 auf AB 4. Schriftl. Sicherung im Plenum.	EA, UG	Hörbeispiel 7
Praxis (je nach Leistungsstand der Klasse kann diese Phase weggelassen werden)	S bearbeiten Aufgabe 2 als GA mithilfe von AB 5 (evtl. vorher zum Verständnis Spielszene zeigen). L macht Spielweise der Akkorde am iPad vor (lehrerzentrierte Erklärung der Aufgabe). Sicherung durch Präsentation und anschließende Reflexion der Ergebnisse im Plenum. Puffer: Alle S musizieren simultan die Beispielabfolge auf AB 5 entsprechend ihrer Gruppennummern.	LV, GA, S-Präsentation	AB 5, Schüler-iPads, Würfel, Video 2 (Metronom), (evtl. Video 3 Spielszene)
Vertiefung	L zeigt Video zur Spielszene, S sehen Umsetzung der Module im Spiel und bearbeiten gemäß ihren Eindrücken Aufgabe 3 und 4 (+Differenzierungsaufgabe in PA). Schriftl. Sicherung.	EA, (PA), UG	AB 4, Video 3 (Spielszene)

## Unterrichtsverlaufsplan

Thema: Imaginative Immersion durch Overworld-Themes (1 Stunde)

Phase	Inhalt	Sozialform	Medien
Einstieg	Bildbeschreibung: Was haben diese Bilder gemeinsam? Wodurch zeichnen sich Overworlds in Spielen aus? Welche weiteren Overworlds kennt ihr?	UG	Bild 4-7 (Vergleich Overworlds)
Erarbeitung 1	S lesen Infotext und bearbeiten in Gruppen Aufgabe 1. Insgesamt 3 Gruppen – jede Gruppe übernimmt ein Overworld Theme. L teilt Kopfhörer an S aus, die keine Kopfhörer/Airpods mitgebracht haben.	GA	S-iPads, AB 6, Kopfhörer
Sicherung 1	L scannt pro Gruppe ein S-Ergebnis ein, Gruppen stellen ihre Analysen vor (Overworld Theme wird jeweils vorher angehört). Ergänzungen/Verbesserungen jeweils durch L.	S-Präsentation, UG	Hörbeispiele 8-10
Erarbeitung/ Sicherung 2	S erarbeiten mithilfe von Aufgabe 2 Gemeinsamkeiten und Unterschiede der Overworld Themes heraus. Schriftl. Sicherung im Plenum durch L.	UG	
Vertiefung	S bearbeiten Aufgabe 3. Schriftl. Sicherung im Plenum.	UG	

## Unterrichtsverlaufsplan

Thema: The Legend of Zelda – Breath of the Wild (imaginative Immersion) → Analyse des Overworld-Themes (ca. 1 Stunde)

Phase	Inhalt	Sozialform	Medien
Einstieg	Wiederholung Funktion von Overworld Themes (mdl. durch L), dann Hörbeispiel (Overworld Theme – The Legend of Zelda: Breath of the Wild). S überlegen sich basierend auf musikalischer Umsetzung des Overworld Themes mögliche Handlungen/Assoziationen des Spiels. Mdl. Sicherung.	LV, EA, UG	Hörbeispiel 11
Erarbeitung/ Sicherung 1	S lesen Infotext auf AB 7; gemeinsame Besprechung von Aufgabe 1 im Plenum. L legt besonderen Nachdruck auf den Parameter „Tonart“: Wiederholung der Tongeschlechter Dur und Moll als Gehörbildungsübung. S stehen bei Dur auf, heben bei Moll die Hand. L erklärt, dass Unterschied durch Terz hervorgerufen wird. L spielt einen Klang ohne Terz (weder Dur/Moll), dann Ausschnitt aus dem Overworld Theme, um Ambiguität der Grundtonart zu verdeutlichen.	UG, S-Aktivität	AB 7
Erarbeitung/ Sicherung 2	S bearbeiten Aufgabe 2, schriftl. Sicherung im Plenum.	EA, UG	
Erarbeitung/ Sicherung 3	S hören Hörbeispiel 12 (Hateno-Thema), beschreiben Stimmung der Musik: <i>Was ist anders als beim Overworld Theme?</i> → Gegensatz zu Overworld Theme. S lesen Infotext auf Rückseite des ABs als Sicherung.	EA, UG	Hörbeispiel 12
Vertiefung	S hören weitere Soundtracks des Spiel und positionieren sich je nach subjektiver Wahrnehmung vorne im Klassenzimmer. Nach jedem Hörbeispiel Begründung einfordern: <i>Welche Merkmale der Musik führen zu unserer Wahrnehmung?</i> Als letztes Hörbeispiel wird Taburasa-Thema (leer) abgespielt. Mehrere Positionen zulassen, solange es sich nicht um Extreme handelt. Kurze inhaltliche Erklärung zum Hintergrund des Themas (leeres Dorf → wird im Laufe des Spiels noch bewohnt).	Positionslinie, UG	Hörbeispiel 13-17  Hörbeispiel 18
HA	S erhalten visuellen Eindruck der Wildnis im Spiel und bearbeiten Aufgabe.		

## Unterrichtsverlaufsplan

Thema: The Legend of Zelda – Breath of the Wild (imaginative Immersion) → Siedlungen der vier Völker & Taburasa (ca. 2 Stunden)

Phase	Inhalt	Sozialform	Medien
HA-Besprechung	Kurze mdl. Sicherung der S-Ergebnisse.	UG	
Einstieg	S erhalten AB 8, sehen Bilder der vier Völker und stellen mit Partner Vermutungen zur musikalischen Umsetzung auf. Mdl. Sicherung im Plenum.	EA, PA, UG	AB 8
Erarbeitung/ Sicherung 1	Danach hören S die Hörbeispiele der jeweiligen Völker, ordnen sie in der Tabelle zu und erarbeiten Instrumentierung und Begründung.	EA	Hörbeispiel 19-22
Erarbeitung 2	S malen in Aufgabe 2 zum nun vollständigen Taburasa-Thema ein Bild.	EA	Hörbeispiel 23
Sicherung 2	Einzelne S-Bilder werden im Plenum besprochen (einscannen oder Dokumentenkamera). Dabei begründen S die farbliche/inhaltliche Gestaltung ihrer Bilder anhand der Musik. Ziel: S erkennen die musikalische Umsetzung der vier Völker im vollständigen Taburasa-Thema.	S-Präsentation	S-Bilder
Vertiefung	S erhalten AB 10, lesen Infotext und bearbeiten Aufgabe 1-3. Schriftl. Sicherung im Plenum. Zu Aufgabe 3 abschließend fragen: <i>Welche Botschaft wollten die Entwickler möglicherweise durch die Gestaltung des Dorfes Taburasa vermitteln?</i>	EA, UG	AB 9, Hörbeispiel 23

## Unterrichtsverlaufsplan

Thema: Videospiele – Chancen und Risiken (ca. 2 Stunden)

Phase	Inhalt	Sozialform	Medien
Einstieg	Bildbeschreibung: <i>Was seht ihr? Wie groß ist, eurer Meinung nach, die Gefahr, videospielesüchtig zu werden? Ab wann ist man süchtig nach Videospiele?</i>	UG	Bild 8
Überleitung	<i>Wir beschäftigen uns heute mit den Vor- und Nachteilen des Konsums von Videospiele und diskutieren, wie ihr verantwortungsbewusst mit diesem Medium umgehen könnt.</i>	LV	
Erarbeitung	S erhalten AB 10a-d. Einteilung der S. L erklärt kurz zentralen Arbeitsauftrag und Vorgehensweise beim Gruppenpuzzle. S erarbeiten die ihnen zugewiesenen Aufgaben anhand der Videos selbstständig.	Gruppenpuzzle	AB 10a-d, Video 4-7
Sicherung	S tauschen sich zunächst in Expertengruppen aus, dann in ihrer ursprünglichen Gruppe. Abschließend diskutieren S darüber, wie sie verantwortungsbewusst Videospiele konsumieren können.	Gruppenpuzzle	
Vertiefung	S diskutieren im Plenum über verantwortungsbewusste Nutzung von Videospiele und rufen sich dabei gegenseitig auf. L hält sich zurück, gibt nur Impulse falls nötig.	S-Kette	
Abschluss der Einheit	Gemeinsame Reflexion der Einheit, ggf. Fragen zur Klassenarbeit klären.	UG	