

Vorstellung der "Dokumentation" im Rahmen des Marktplatzes:

Titel des Unterrichtsprojektes: <i>Life is Strange</i> – Medienbildung und Schulung literarischer Kompetenzen am Beispiel eines Computerspiels in Klasse 11		
Schwerpunkt: Medienbildung, Literarische Texte, Sprechen und Zuhören		
Durchgeführt von: Patrick Mitschke		
Klasse: 11 (G9)	Zahl der Unterrichtsstunden: 14	Vor-/Nachbereitungszeit: 30 – 60 Minuten je Stunde
Ziele: <ul style="list-style-type: none"> • Erfassen des Inhalts des Spiels • Kennenlernen des Mediums Computerspiel • Reflektion der eigenen Entscheidungsprozesse • Anwendung verschiedener Methoden der Texterschließung am Spiel 		
Konzeption / Didaktischer Schwerpunkt: <ul style="list-style-type: none"> • SuS sammeln individuelle Spieleerfahrungen • SuS lernen Besonderheiten des Mediums kennen und setzen diese in Relation zu bekannten Medien • SuS tauschen sich über ihre Spieleerfahrung aus • SuS wenden analytische und HuP-Verfahren an 		
Voraussetzungen: <i>[inhaltlich, organisatorisch, technisch, methodisch, ...]</i> <ul style="list-style-type: none"> • Geräte zum Spielen des Spiels (PC, Konsole, Tablet, Handy) <ul style="list-style-type: none"> ➔ Schulgeräte oder Privatgeräte ➔ Möglichkeit zur Übertragung des Spiels im Klassenzimmer • Möglichkeit zur Tonaufnahme (Podcast) - fakultativ 		
Grobinformation zur Durchführung der Unterrichtseinheit: <ul style="list-style-type: none"> • Zu Beginn: Kennenlernen des Mediums Computerspiel und Austausch über vorhandene Kenntnisse der SuS • SuS spielen das Spiel in Etappen zuhause, um individuelle Erfahrungen zu sammeln • Regelmäßiger Austausch über den Inhalt der fünf Episoden im Plenum • Anwendung verschiedener Methoden zum Erfassen und Verarbeiten des Inhalts • Ansatzweise Vergleiche mit literarischen Texten, insbesondere Dramen und Romanen • Abschluss: Aufnahme von Podcastepisoden in Gruppen zur Reflektion des Inhalts und der gesamten Einheit 		
Bemerkungen im Rückblick / Tipps für den Einsatz des Materials: <ul style="list-style-type: none"> • Größte Hürde: Anschaffung des Spiels, Bereitstellung von Geräten • Eigene Kenntnis von Computerspielen und deren Mechanik sehr hilfreich • SuS ohne Vorkenntnisse müssen teilweise angeleitet werden • Wenn möglich: Raum für Spieleerfahrungen in der Schule lassen, um Emotionen aufzufangen und zu reflektieren • Mehrfache Spieldurchläufe in der Vorbereitung nötig, da einzelne Entscheidungen das Spiel verändern 		