

Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

Kreative Ideen und Konzepte inkl. fertig ausgearbeiteter Materialien und Kopiervorlagen für einen lehrplangemäßen und innovativen Unterricht

Thema: Englisch Sekundarstufe II, Ausgabe: 66

Titel: The Pleasures and Pitfalls of Video Games (31 S.)

ProduktHinweis zur »Kreativen Ideenbörse Sekundarstufe«

Dieser Beitrag ist Teil einer Print-Ausgabe aus der »Kreativen Ideenbörse Sekundarstufe« der Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG*. Den Verweis auf die jeweilige Originalquelle finden Sie in der Fußzeile des Beitrags.

- ▶ Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie [hier](#).

Seit über 15 Jahren entwickeln erfahrene Pädagoginnen und Pädagogen kreative Ideen und Konzepte inkl. sofort einsetzbarer Unterrichtsverläufe und Materialien für verschiedene Reihen der Ideenbörse.

- ▶ Informationen zu den Print-Ausgaben finden Sie [hier](#).

* Ausgaben bis zum Jahr 2015 erschienen bei OLZOG Verlag GmbH, München

Beitrag bestellen

- ▶ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Dokument bestellen** am oberen Seitenrand.
- ▶ Alternativ finden Sie eine Volltextsuche unter www.eDidact.de/sekundarstufe.

Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet. Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie [hier](#).

Nutzungsbedingungen

Die Arbeitsmaterialien dürfen nur persönlich für Ihre eigenen Zwecke genutzt und nicht an Dritte weitergegeben bzw. Dritten zugänglich gemacht werden. Sie sind berechtigt, für Ihren eigenen Bedarf Fotokopien in Klassensatzstärke zu ziehen bzw. Ausdrucke zu erstellen. Jede gewerbliche Weitergabe oder Veröffentlichung der Arbeitsmaterialien ist unzulässig.

- ▶ Die vollständigen Nutzungsbedingungen finden Sie [hier](#).

Haben Sie noch Fragen? Gerne hilft Ihnen unser Kundenservice weiter:

[Kontaktformular](#) | ✉ Mail: service@eDidact.de

✉ Post: Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG
E.-C.-Baumann-Straße 5 | 95326 Kulmbach

☎ Tel.: +49 (0)9221 / 949-204 | 📠 Fax: +49 (0)9221 / 949-377

<http://www.eDidact.de> | <https://www.bildung.mgo-fachverlage.de>

Vorüberlegungen

Kompetenzen und Unterrichtsinhalte:

- Die Schülerinnen und Schüler sollen die Mediengattung "Computerspiel" kennenlernen, analysieren und reflektieren.
- Sie sollen dabei gesellschaftliche Aspekte wie die Darstellung von Geschlechterrollen oder von Gewalt reflektieren.
- Sie sollen ihren Konsum kritisch reflektieren und Suchtpotenziale erkennen.
- Sie wenden verschiedene Präsentationstechniken an.
- Sie diskutieren Aspekte des Themas mündlich und schriftlich.
- Sie recherchieren eigenständig Informationen im Internet.

Anmerkungen zum Thema:

Computerspiele nehmen in der Freizeitgestaltung von Jugendlichen eine bedeutende Rolle ein. Auch die **Elterngeneration** der heutigen Schülerinnen und Schüler hat mit hoher Wahrscheinlichkeit eine "Spielbiografie" und erinnert sich positiv an die Spieleklassiker ihrer Jugend. Für den Unterricht eignet sich dieses Thema sehr gut, da es ein positiv besetztes und lebensweltnahes Thema ist, und die Schülerinnen und Schüler gegenüber der Lehrkraft eine Expertenrolle einnehmen können, was die Motivation zusätzlich steigert.

Die Einheit ist so aufgebaut, dass problematische Themen wie Sucht, Gewalt und Sexismus zunächst nicht im Vordergrund stehen. Sie will nicht aus Erwachsenensicht "belehren" – und das Medium zuerst als problematisch präsentieren –, sondern den Schülern die Möglichkeit geben, an positiven Aspekten des Themas zu arbeiten. Gleichzeitig sollen **kontroverse Aspekte** diskutiert werden.

Entgegen der weitläufigen Meinung sind Computerspiele mittlerweile keine Männerdomäne mehr, sondern von beiden Geschlechtern akzeptiert. Ein Beweis hierfür ist die Tatsache, dass Spielerinnen mittlerweile begonnen haben, ein kritisches Auge auf die in Computerspielen perpetuierten **Rollenbilder** zu werfen.

Literatur und Internet zur Vorbereitung:

Allgemein:

<https://www.medienpass.nrw.de/de/content/computerspiele>

Statistische Informationen zum Spielkonsum (m/w):

<http://usabilitynews.org/video-games-males-prefer-violence-while-females-prefer-social/>

Einsatz von Spielen zur Förderung kognitiver Fähigkeiten bei älteren Menschen:

<http://www.theguardian.com/science/2013/sep/04/brain-training-video-game-old-age>

Interaktive Webseite, die auch als Einführung dienen kann und einige Links zu Aufsätzen bietet (wird in Schritt 2 als Recherchequelle genutzt):

<http://www.pbs.org/kcts/videogamerevolution/>

Geschichte der Computerspiele (Folien eines Vortrages, gut als Überblick):

<https://www-vs.informatik.uni-ulm.de/teach/ws05/tsp/Folien/Michael%20Buechele%20-%20Historie%20von%20Computerspielen%20-%20Folien.pdf>

(Google-Suchbegriff: "Historie von Computerspielen")

5.68

The Pleasures and Pitfalls of Video Games

Vorüberlegungen

Thema "Computerspielsucht":

<https://www.medienpass.nrw.de/de/inhalt/was-ist-computerspielsucht-und-welche-folgen-treten-auf>

Zur den Möglichkeiten der Technik in der Zukunft – virtuelle Themenparks:

<http://www.zeit.de/digital/games/2015-06/virtual-reality-the-void-freizeitpark>

Virtual-Reality-Brillen:

<http://www.spiegel.de/netzwelt/games/virtual-reality-auf-der-gamescom-uebelkeit-oder-revolution-a-1046738.html>

Die einzelnen Unterrichtsschritte im Überblick:

1. Schritt: The Genre
2. Schritt: Past, Present and Future
3. Schritt: Sexism in Video Games
4. Schritt: Video Game Addiction: The Case of "World of Warcraft"
5. Schritt: Video Games and Violence: Contradictory Studies

Autor: Ramin Djahazi, Studienrat, M.A., geb. 1976, studierte an der Universität des Saarlandes Amerikanistik, Transkulturelle Anglophone Studien und Betriebswirtschaftslehre. Er unterrichtet Englisch und Ethik an einer Schule in Ludwigshafen.

Unterrichtsplanung

1. Schritt: The Genre

Mit einer **Collage bekannter Computerspielfiguren (Texte und Materialien M 1)** wird das Thema eröffnet. Die Schülerinnen und Schüler beschreiben die Figuren und nennen die Spiele, in denen diese vorkommen. In diesem *Unterrichtsgespräch* wird der Gattungsbegriff *Computer Games* bereits fallen, möglicherweise werden auch schon Untergattungen genannt.

Im Anschluss wird der Text *“Computer Games – Popular Genres“ (Texte und Materialien MW 2₍₁₋₄₎)* gelesen. Er ist aufgrund seines deskriptiven Charakters relativ einfach, liefert jedoch das nötige Grundgerüst, um sich der **Gattung** fundiert zu nähern.

Aufgabe 1 ist eine Zuordnungsaufgabe zur Sicherung des **Textverständnisses**.

Aufgabe 2 fordert die Schülerinnen und Schüler dazu auf, sich über ihre **Lieblingsgattungen** auszutauschen und so den *“Reiz“*, der Computerspiele ausmacht, zu beschreiben und zu reflektieren. Das kann sehr gut *mündlich* in *Kleingruppen* erfolgen, mit anschließender Zusammenfassung im *Unterrichtsgespräch*.

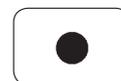
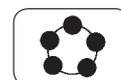
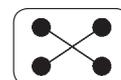
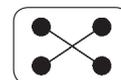
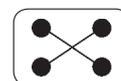
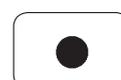
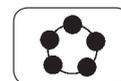
TIPP: Alternativ können die Schülerinnen und Schüler in den *Kleingruppen* Clips mit dem Mobiltelefon aufnehmen, in denen jede(r) vor der Kamera den folgenden Satz vervollständigt: *“I like ... [Gattung] because ...“* oder *“I don't like ... because ...“* Die Clips können dann zu einem **Kurzfilm** zusammengeschnitten werden. Das Schneiden kann als *Hausaufgabe* erfolgen, die Präsentation dieses kleinen Medienprojektes in der Folgestunde.

Darauf folgt **Aufgabe 3**, in der die Schülerinnen und Schüler **Kriterien** dafür erarbeiten, was ein gutes Spiel in ihrer Lieblingsgattung ausmacht. Hier bietet es sich an, Schüler mit gleichen Vorlieben in einer *Gruppe* zusammenarbeiten zu lassen. Die **Ergebnisse** sollten auf *Plakaten* gesichert werden, da diese bei einer Aufgabe in Schritt 2 (Entwerfen eines Spiels) als Bewertungsmaßstab genutzt werden können.

Nachdem die Gütekriterien festgelegt wurden, soll nun in **Aufgabe 4** herausgearbeitet werden, welche **Fähigkeiten** ein Spieler für eine bestimmte Gattung benötigt. Hier können die Schülerinnen und Schüler auch analysieren, welche Fähigkeiten sie für ihre Lieblingsspiele mitbringen müssen.

Als Folgeaufgabe kann nun fundiert diskutiert werden, ob Computerspiele **beim Lernen in der Schule** eingesetzt werden könnten (**Aufgabe 5**). Diese Aufgabe lässt sich *mündlich* durchführen, indem zum Beispiel Pro- und Kontra-Argumente vorbereitet werden und die Schüler dann in einer *Fishbowl* diskutieren. Die Aufgabe eignet sich aber auch sehr gut dazu, die Schüler einen *Comment* schreiben zu lassen.

Aufgabe 6 ist eine **kreative Schreibaufgabe**: Hier sollen die Schülerinnen und Schüler einen Klappentext für ein Spiel schreiben. Im *Unterrichtsgespräch* kann vorab geklärt werden, welche Informationen der Käufer oder die Käuferin von einem *back cover* erwarten (z.B. Spielgattung, Geschichte, Herausforderungen) und wie durch die Textgestaltung ein Kaufwunsch erzeugt werden soll (übertrieben positive Beschreibungen des Spiels, Spannung erzeugend). Konkrete Informationen zu dem Spiel werden



5.68

The Pleasures and Pitfalls of Video Games

Unterrichtsplanung

nicht gegeben; Gattung, Spielverlauf und Anforderungen müssen sich die Schülerinnen und Schüler selbst ausdenken.

Durch diese Übung wird der gattungstypische Wortschatz, den der erste Schritt einführt, angewendet.



In den **Lösungsvorschlägen** von **Texte und Materialien MW 2₍₅₎** findet sich ein **Link** zum Trailer des Spiels, sodass die Schülerinnen und Schüler nach der Besprechung ihre Version mit dem tatsächlichen Spiel vergleichen können.

2. Schritt: Past, Present and Future



Als Impuls dient eine weitere Collage (**Texte und Materialien M 3**), die Momentaufnahmen aus der Geschichte der Computerspiele veranschaulicht. Sie regt dazu an, über die **historische Entwicklung** der Gattung zu sprechen und damit das Vorwissen der Schülerinnen und Schüler zu aktivieren.



Diese historische Entwicklung soll nun mithilfe des Arbeitsblatts *“The History of Video Games – Research Activity”* (**Texte und Materialien MW 4₍₁₎**) näher beleuchtet werden.



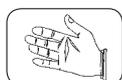
Ein Teil der Aufgaben erfordert *Internetzugang* und bietet sich daher als *Hausaufgabe* an.



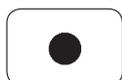
Aufgabe 1 ist eine **Textverständnisaufgabe**, die mithilfe der sehr ansprechend gestalteten PBS-Webseite *“The Video Game Revolution”* (siehe Link auf dem Arbeitsblatt) gelöst werden kann.



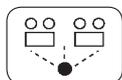
Aufgabe 2 lässt sich – zum Beispiel bei fehlendem Internetzugang in der Schule – sehr gut vorziehen, da die **persönliche Computerbiografie** im Vordergrund steht. Die Lerngruppe kann hier entweder eigene *Berichte verfassen* oder sich *mündlich in Kleingruppen* austauschen. Eine Möglichkeit wäre auch, erst einen *“persönlichen Zeitstrahl”* mit wichtigen computerspielbezogenen Ereignissen zu *skizzieren* und ihn dann in der Gruppe zu *präsentieren*. Auf diese Weise können innerhalb der Gruppe Gemeinsamkeiten und Unterschiede herausgearbeitet werden.



Aufgabe 3 erweitert die Perspektive auf die **Generation der Eltern**. Die Schülerinnen und Schüler sollen diese zu ihrer *“Spielgeschichte”* *interviewen* und die Ergebnisse *präsentieren*.



Aufgabe 4 ist eine **Schreibaufgabe**, bei der die Schülerinnen und Schüler im ersten Teil ihr zukünftiges Computerspielverhalten einschätzen sollen. Man könnte die Lerngruppe zum Beispiel fiktive Tagebucheinträge aus der Zukunft schreiben lassen, in denen ihr Spielverhalten und die Art der Spielkonsole thematisiert werden. Die zweite Teilaufgabe fordert dazu auf, sich Gedanken zur künftigen Entwicklung der Gattung und der technischen Möglichkeiten zu machen.



Aufgabe 5 ist eine **Mediationsaufgabe**, die Internetzugang erfordert und als *Hausaufgabe* konzipiert ist. Die Schülerinnen und Schüler sollen anhand einer Darstellung über die Entstehung eines Computerspiels ein *Kurzreferat* auf Deutsch vorbereiten und in der Folgestunde halten.