

Lektionsplanung «Gaming»

3./4. Klasse

Allgemeines

Die vorliegende Lektionsplanung «Gaming» für die 3./4. Klasse ist im Rahmen des Projektes «Gaming» entstanden. Das Zentrum Medienbildung und Informatik ZEMBI bietet im Bereich «Gaming» in einem umfassenden Projekt verschiedene Informationen, Materialien und Hintergründe für Lehrpersonen, Schüler*innen, Eltern und weitere Interessierte. Einen Einblick in das Projekt ist hier zu finden: www.zembiblog.ch/gaming.

- ▶ Die Lektionsplanung ist ein Vorschlag und kann von der Lehrpersonen nach den eigenen Bedürfnissen und Klassensituation angepasst werden.
- ▶ Der aufbauende Ablauf (Teil 1 bis Teil 5) wird empfohlen. Jeder Teil kann aber auch einzeln durchgeführt werden.
- ▶ Die Zeitangaben sind Vorschläge. Je nach Situation, Klasse, Vorwissen... kann dies angepasst werden.
- ▶ Das benötigte Material kann auf der Webseite www.zembiblog.ch/gaming heruntergeladen werden.
- ▶ Beachten Sie bei Weiterverwendung und Bearbeitung die CC-Lizenzierung.

Lernziele

Die Lernenden ...

- ▶ können ein Spiel anhand mehrerer Kriterien beschreiben.
- ▶ können anhand bestimmter Kriterien ein eigenes Spiel kreieren.
- ▶ sind in der Lage ein vorgegebenes Spiel anhand konkreter Kriterien zu analysieren.
- ▶ können erklären, was ein Spiel ist und welche Mechanismen (z. B. finanzielle) damit einhergehen.
- ▶ kennen verschiedene Eckwerte der Mediennutzung ihres Alters aus der Schweiz anhand von Studienergebnissen und vergleichen diese mit den eigenen Vorlieben.
- ▶ können verschiedene Argumente zum Thema «Gaming» einzelnen Personengruppen zuordnen.



Lektionsübersicht

Teil 1

1 bis 2 Lektionen

- ▶ Wir erfinden ein «Minispiel»

Teil 2

1 Lektion

- ▶ Ein Spiel spielen und analysieren
- ▶ Was ist ein Spiel und was macht ein «gutes Spiel» aus?

Teil 3

1 Lektion

- ▶ «Klassenrealität»

Teil 4

1 Lektion

- ▶ Spielen aus verschiedenen Perspektiven



Teil 1: Wir erfinden ein «Minispiel»

Dauer: Entweder 1 oder 2 Lektion(en)

Zeit	Aktivität	Sozialform	Material	Lehrplan
10 Min.	Einstieg Lehrperson nimmt drei bekannte Spiele mit und erklärt anhand dieser die untenstehenden Begriffe. ▶ Reiz des Spieles: Zufall (Würfel, Karten), Zeit (Zeitdruck, Dauer), Geschicklichkeit, Merkfähigkeit, Strategie, ... ▶ Spielelemente: Würfel, Karten, Figuren, Brett, ... ▶ Spielcharakter: Wie lässt sich das Spiel grob beschreiben? Spielen Zahlen oder Positionen von Spielfiguren eine Rolle? Geht es um Wissen oder Kreativität? ▶ Spielregeln: Was ist das Ziel? Wie starten wir (Material, Reihenfolge, ...)? Welche Regeln sind vorgegeben?	<i>FU</i>	☺ 3 Spiele ☺ Begriffe	
20 Min.	Umsetzung Variante A: (1 Lektion) 3-4er Gruppen kreieren aus Spielelementen ein eigenes Minispiel. Lehrperson stellt Material in ausreichender Menge zur Verfügung (Figuren, Kartenstapel, Würfel, Zündhölzer, Murmeln, ...). Materialzuteilung durch Lehrperson: Lehrperson gibt allen Gruppen identisches Material. <i>oder</i>	<i>GA</i>	Spielelemente ▶ Würfel ▶ Figuren ▶ Kartenstapel ▶ Murmeln ▶ Zündhölzer ▶ ...	D4.B.1 MI.2.2
15 Min.	Materialauswahl durch Lernende: Gruppen wählen drei Spielelemente aus. Zusätzlich werden Papier und Stifte verwendet. Gruppe entwickelt ihr eigenes Spiel, spielt und optimiert es. Die erfundenen Minispiele werden im Plenum vorgestellt und verglichen.	<i>Plenum</i>		
35 Min.	Umsetzung Variante B: (2 Lektionen) 3-4er Gruppen kreieren aus Spielelementen ein eigenes Minispiel wie bei Variante A. Eine Spielanleitung wird verfasst.	<i>GA</i>		
40 Min.	«Spiele entdecken»: Jeweils eine Spielentwickler*in pro Gruppe befindet sich beim Spiel. Die Klasse teilt sich auf die erfundenen Spiele auf und spielt diese für 10 Minuten. Wechsel: Alle Spielentwickler*innen stellen einmal einer Gruppe ihr Spiel vor.			
5 Min.	Gemeinsamer Rückblick im Gespräch	<i>Plenum</i>		

Teil 2a: Ein Spiel spielen und analysieren

Dauer: 1 Lektion

Zeit	Aktivität	Sozialform	Material	Lehrplan
10 Min.	Einstieg In 4er Gruppen sammeln die Schüler*innen Kriterien für ein gutes (Smartphone-)Spiel. Diese werden auf einem Blatt zusammengestellt (siehe Vorlage).	GA	<ul style="list-style-type: none">▶ A3 Blätter▶ Stifte▶ evtl. Laptop☹ Vorlage «Kriterien für ein gutes Smartphonespiel»	
18 Min.	Erarbeitung Teil 1: Die Schüler*innen spielen und analysieren das Spiel Line Rider unter www.linerider.com . Bemerkung Es gibt drei verschiedene Farben (blau, rot, grün), die das Spiel für Linien zur Verfügung stellt. Das Verhalten des Line Riders auf diesen Linien ist unterschiedlich. Es spielt auch eine Rolle, ob eine Linie von links nach rechts oder von rechts nach links gezogen wird. Was ist der Unterschied? Diese Eigenschaften sollen die Schüler*innen als erstes erkunden. Variante A Keine Problemstellung vorgeben (offen das Spiel erkunden lassen). Variante B Wer gestaltet die abwechslungsreichste Bahn mit nur 6 Linien? Wer schafft am meisten Richtungswechsel mit nur 6 Linien? Wer schafft den schnellsten Line Rider mit nur 6 Linien? Schüler*innen mit derselben Problemstellung vergleichen ihre Bahnen und küren die Siegerbahn (Vorschlag: max. 3 Schüler*innen pro Kategorie). Wenn Zeit bleibt, kann diese Siegerbahn im Plenum vorgestellt werden.	EA	<ul style="list-style-type: none">▶ Notebook☹ Anleitung «Line Rider Anleitung»	MI.1.2
10 Min.	Erarbeitung Teil 2 Die Schüler*innen vergeben nun Sterne (1 bis 5) gemäss der oben erarbeiteten Kriterienliste und ergänzen ihre Liste (falls wichtige Kriterien fehlen). Wie bewerten die Schüler*innen das Spiel insgesamt (gemäss den vergebenen Sternen; halbe Sterne möglich)?	GA		
7 Min.	Austausch Die Blätter mit den Kriterien und Sternen werden im Plenum besprochen (z. B. vergleichen der Kriterien; Begründungen für Anzahl Sterne eines bestimmten Kriteriums).	Plenum		

Teil 2b: Was ist ein Spiel und was macht «ein gutes Spiel» aus?

Warum geben wir dafür Geld aus?

Dauer: 1 Lektion

Zeit	Aktivität	Sozialform	Material	Lehrplan
10 Min.	Einstieg Was macht ein Spiel aus? Warum spielen wir eigentlich? Wie wichtig sind den Schüler*innen Kriterien für ein Spiel (Lösen von Mathematikaufgaben lösen, Experiment durchführen, Zaubertrick vorführen, in der Pause Fußball spielen, ein Puzzle alleine zusammenbauen, auf dem Smartphone Fotos teilen, ...).	FU	☺ Vorlage «Spielelemente»	
20 Min.	Erarbeitung Teil 1 In 4er Gruppen sammeln die Schüler*innen Beispiele, wofür sie bereits Geld bei Smartphonespielen resp. Konsolen- oder Computerspielen Geld ausgegeben haben. Warum haben Sie dafür Geld ausgegeben? Erarbeitung Teil 2 Wie müsste das Spiel linerider (siehe letzte Lektion) erweitert werden, damit die Schüler*innen bereit wären, Geld für InApp-Käufe zu bezahlen (z.B. eigene Figur auswählen; online gegen andere spielen; mehr Elemente für die Planung der Bahn erhalten; verschiedene Aufgaben lösen müssen; ...)? Wie viel Geld würden sie dafür ausgeben? Die Schüler*innen sammeln ihre Ideen auf einem Blatt.	GA	▶ A3 Blätter ▶ Stifte ▶ evtl. Laptop	
15 Min.	Austausch Gibt es Parallelen von InApp-Käufen im «richtigen» Leben (z. B. «schönerer» Sneaker einer bestimmten Marke («Individualität»; z. B. mehr Kraft, anderen Helm, ...); an einer Schlange weniger lang Anstehen müssen (Zeit «kaufen», schneller zum nächsten Level kommen, Werbung überspringen, ...); bessere Sitzplätze erhalten (Zugang zu Zusatzlevels, ...); ...). Den Schüler*innen werden Situationen oder Gegenstände auf Bildern gezeigt und es kann darüber diskutiert werden, ob und wie viel Geld dafür ausgegeben werden soll. Gibt es andere Beispiele aus der Klasse? Was könnte man sich mit diesem Geld sonst kaufen?	FU	☺ Situationen «Wie viel bist du bereit»	MI.1.1

Teil 3: «Klassenrealität»

Dauer: 1 Lektion

Zeit	Aktivität	Sozialform	Material	Lehrplan
5 Min.	Einstieg Die Lehrperson zeigt verschiedene Auszüge aus der MIKE-Studie. In einem kurzen Klassengespräch werden Ansichten, Meinungen der Lernenden zu den gezeigten Abbildungen eingeholt und es wird über die Inhalte diskutiert. (Mögliche Diskussionsfragen sind in der Präsentation vermerkt)	FU	☺ Auszüge_MIKE-Studie (Präsentation)	MI.1.3
10 Min.	Erarbeitung, Teil 1 Die Lehrperson stellt den Schüler*innen (analog zu den Studien) einige Fragen. Die Resultate werden von der Lehrperson oder von einer/m Schüler*in für alle sichtbar (zB. Wandtafel, Leinwand, Whiteboard, ...) festgehalten. Die Klasse wird in Gruppen aufgeteilt (Anzahl Fragen = Anzahl Gruppen)	FU	☺ Fragen_Klassenrealität (Auswahl)	MI.2.1
20 Min.	Erarbeitung, Teil 2 Die Schüler*innen arbeiten in Gruppen und bilden ihre eigene Realität (Klassenrealität) ab, indem sie die Klassenrealitäten visualisieren. (Wordcloud, Tabelle, Abbildung, ...). Die Visualisierung wird auf einem A3-Blatt von Hand oder auch digital am Laptop/Tablet gestaltet. Eine Vorlage für ein Balkendiagramm kann helfen (siehe Material).	GA	☺ Vorlage Balkendiagramm ▶ A3 Blätter ▶ Stifte ▶ evtl. Laptop	
10 Min.	Ausstellung Die Visualisierungen werden im Klassenzimmer ausgestellt. Die Schüler*innen können die Ergebnisse ihrer Kolleg*innen betrachten. Dieser Schritt kann auch geführt passieren. Dazu führt die Lehrperson von Plakat zu Plakat und die entsprechende Gruppe kann dazu etwas sagen. Zusatz: Die einzelnen Visualisierungen / Plakate können via Mail (zembali@phlu.ch) dem Zentrum Medienbildung und Informatik ZEMBI eingereicht werden. Auf Instagram werden «Insights» aus den Klassenzimmern gezeigt.	EA/FU	▶ Material zum Aufhängen (Klebeband, Magnete, ...)	

Teil 4: Spielen aus verschiedenen Perspektiven

Dauer: 1 Lektion

Zeit	Aktivität	Sozialform	Material	Lehrplan
5 Min.	Einstieg / Einführung Die Lehrperson führt in die Aufgabe ein. Die Lernenden lernen sechs verschiedene Personen kennen, welche unterschiedliche Sichtweisen auf das Thema «Gaming» haben. Die Lehrperson stellt die Personen vor und die Lernenden beantworten unterschiedliche Aufgaben dazu. Am Schluss entscheiden Sie sich für eine Person und beschreiben sie und ihre Ansichten in eigenen Worten (siehe Material).	FU	► Einführung (Präsentation)	
10 Min.	Personen vorstellen Die Lehrperson stellt die einzelnen Personen mit ihren Argumenten vor.	FU	☺ 6 Personen (Präsentation)	
25 Min.	Aufgaben lösen und Geschichte schreiben Nach der Vorstellung durch die Lehrperson, lösen die Lernenden verschiedene Aufgaben (siehe Folie 8). Im Anschluss an die Aufgaben wird eine eigene Geschichte geschrieben (siehe Folie 9).	EA/PA	☺ 6 Personen (Präsentation)	MI.1.1 MI.1.4
5 Min.	Abschluss (Gemeinsam zurückschauen) Zum Abschluss werden den Schüler*innen einzelne Reflexionsfragen gestellt, welche im FU diskutiert werden.	EA/FU	☺ 6 Personen (Präsentation)	