

Verlaufsplan – Einsatz von Computerspielen im Fach Deutsch

Stundenthema:	Figuren verstehen lernen mit ‚A Normal Lost Phone‘ – Einstieg und Figurenidentifikation	Stundenummer:	1&2
Kompetenz- bzw. Lernzielformulierungen (curriculare Anbindung)			
Die Stunde leistet einen Beitrag zum Ausbau der folgenden Kompetenzen des Curriculums für Deutsch in Berlin:			
E-Niveauband:			
Die Schülerinnen und Schüler...			
<ul style="list-style-type: none"> - erschließen Unbekanntes aus dem Kontext. - drücken ihr Textverständnis in anderen Darstellungsformen aus (hier Mindmap mit Kategorisierung). - nehmen Perspektiven von Figuren ein und stellen Figurenkonstellationen dar. 			
F-Niveauband:			
Die Schülerinnen und Schüler ...			
<ul style="list-style-type: none"> - stellen einen inhaltlichen Zusammenhang von Teilaspekten und dem Textganzen her. - drücken ihr Textverständnis in anderen Darstellungsformen aus (hier Mindmap mit freier Darstellung). - nehmen Perspektiven von Figuren ein und stellen Figurenkonstellationen selbstständig unter Verwendung eigener Darstellungsstrategien dar. 			
Minimalziel:	Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> • lernen den Unterrichtsgegenstand ‚A Normal Lost Phone‘ anhand des eigenen und gemeinsamen Spiels kennen. • lernen die Hauptfigur Sam näher kennen. • sammeln Informationen über Sam anhand der Figurenkonstellation im Spiel. 		
Maximalziel:	Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> • bauen ihr Textverständnis anhand der eigenständig gesammelten Informationen zu literarischen Figuren aus. • erweitern ihre literarischen Kompetenzen in Bezug auf das Figurenverstehen (Identifikation und Analyse). • erfahren Computerspiele als Teil der literarischen Kultur, welche im Deutschunterricht behandelt werden können. 		

Zeit	Phase	Geplanter Stundenverlauf	Sozialformen	Medien	Didaktischer Kommentar
2'	Begrüßung	<ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft (L) begrüßt die Schülerinnen und Schüler (SuS). Die SuS begrüßen die L. • Die Lehrkraft erläutert die Unterrichtssituation (Besucher, bekannte Lehrkraft). Die SuS hören zu. 	Plenum		<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS wissen, dass die Stunde beginnt. • Die SuS machen sich mit der jetzigen Unterrichtssituation vertraut und lernen die Medienpädagogin/den Medienpädagogen kennen.
10'	Einstieg	<ul style="list-style-type: none"> • Die L. zieht ein Handy (nach Möglichkeit Smartphone) aus der Tasche und erklärt den SuS, dass er/sie es auf dem Weg ins Klassenzimmer gefunden hat. Impulsfragen: <i>Weiß jemand, wem es gehört? Wie könnten wir herausfinden, wem es gehört?</i> • Die SuS stellen Vermutungen an und äußern ihre Ideen, wie man herausfinden könnte, wem das 	Plenum Unterrichtsgespräch	Smartphone mit dem Hintergrund von ‚A Normal Lost Phone‘	<ul style="list-style-type: none"> • Phase der Kontaktherstellung mit dem Stundeninhalt • Die Aufmerksamkeit der Klasse wird zu Beginn der Stunde gebündelt. • Die SuS äußern eigene Vermutungen und erleben sich als individuell wahrgenommene, selbstwirksame LernerInnen. • Herstellung zum Stundeninhalt über eine authentische Situation

		<p>Handy gehört (bspw. entsperren, nach Telefonnummern suchen, Kontakt herstellen etc.)</p> <ul style="list-style-type: none"> Je nach Klassensituation werden die Ideen entweder in einer Ideenwolke an der Tafel gesammelt oder im Rahmen des Gesprächs ausschließlich diskutiert (Hintergrund: Authentizität der Situation) Differenzierungsinhalt: <i>Darf man das Handy einer fremden Person überhaupt durchsuchen?</i> 		<p>Eventuell Tafel, Kreide, Meldekette etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Anschlusskommunikation über eigene Ideen Sicherung je nach Klassensituation (bei einer ausschließlich mündlichen Sicherung bleibt die Authentizität der Situation eher gewahrt, das strukturierte Festhalten dient als Orientierungshilfe und Stützsysteem; eine Entscheidung sollte vor dem Hintergrund der pädagogischen Einschätzung der Klassensituation erfolgen) Differenzierungsinhalt durch Aufgreifen einer Dilemmasituation
3'	Überleitung, Nennung des Stundenthemas	<ul style="list-style-type: none"> Die L. erläutert den SuS, dass sie sich nun in den Folgestunden mit der Frage auseinander setzen, wem das Handy gehört und wieso es „verloren wurde“. Die L. erklärt das Medium („Es handelt sich um ein Computerspiel, dass ihr auf den Tablets/den PCs spielen werdet.“) und den Ablauf der Einheit (mehrere Stunden, Spielphasen in der Klasse mit Erkundungsaufträgen) 	Plenum	Smartphone Benutzeroberfläche von ANLP über Beamer bzw. Screensharing zum Zeigen	<ul style="list-style-type: none"> Nennung des Stundenthemas Die SuS erfahren, dass es sich um ein Computerspiel, konkret ‚A Normal Lost Phone‘ (ANLP) handelt. Die SuS kennen den weiteren Verlauf der Einheit. Die SuS kennen den weiteren Stundenverlauf. Die SuS kennen den übergeordneten Arbeitsauftrag.
10'	Hinführung	<ul style="list-style-type: none"> Die L. erklärt, dass sie nun gemeinsam im Klassenverband in das Spiel bzw. in das Smartphone hineinschauen wollen. Die L. teilt den Bildschirm des Smartphones (ANLP hierauf installiert) oder aber eines Spieltablets mit den Klasse. Impulsfrage: <i>Wie können wir herausfinden, wem das Smartphone gehört?</i> Die SuS äußern ihre Vermutungen und entdecken die Benutzeroberfläche von ANLP. <u>Mögliche Entdeckung:</u> kein Internet, daher auch keine Mails, Empfang jedoch gut, Ort wohl Melren, ein paar Fotos von Jugendlichen auf dem Handy, Datingapp mit zwei Profilen, viele Nachrichten von Freunden und Familienmitgliedern, aber kein konkreter Zugang zu weiteren Informationen, da der Internetzugang fehlt In dieser Phase kann entweder die L. oder ein/e Schüler*in die Steuerung übernehmen. Die SuS finden heraus, dass das Handy wohl einem/einer Sam gehört. 	Gemeinsames Spielen im Klassenverband	Smartphone oder Tablet mit ANLP, auch Laptop oder Stand-PC möglich; Beamer oder Screensharing	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS lernen das Spiel und dessen Bedienoberfläche im Klassenverband kennen. Die SuS entdecken gemeinsam die Steuerung des Spiels. Hinführung zur Spielmechanik der versteckten Hinweise (wie bspw. WLAN-Passwort). Förderung von Spielmotivation durch Aufgreifen von Neugier und Entdeckungsdrang Erstannäherung über den gemeinsamen Gegenstand Aufgreifen von Vorerfahrungen bei geübten und ungeübten SpielerInnen durch niedrigschwelligen Erstkontakt Förderung von anschlusskommunikativen Fähigkeiten durch das gemeinsame Kommunizieren von Entscheidungen Finden von möglichen Hinweisen im Spiel bzw. Aufstellung erster Hypothesen, wo man mehr über den/die BesitzerIn herausfinden könnte Die SuS kennen den/die BesitzerIn des Handys.
10'	Überleitung	<ul style="list-style-type: none"> Die L. erklärt, dass sie so an der Stelle nicht weiterkommen und wohl erst einmal mehr über Sam 	Plenum	Arbeitsmaterial „Fi-	<ul style="list-style-type: none"> Darstellung einer Problemsituation und einer damit verbundenen Lösung

		<p>herausfinden müssen.</p> <p>Mögliche Überleitung: <i>Anscheinend kommen wir an der Stelle erst einmal nicht weiter. Wir müssen mehr über Sam herausfinden, um vielleicht dahinzukommen, was passiert ist.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Die L. erklärt den Arbeitsauftrag und die nächste Arbeitsphase. Mögliche Überleitung: <i>Wir wollen schauen, ob wir aus den Nachrichten mehr über Sam und seine Freunde, seine Familie und Bekannten herausfinden können. Hierzu werden wir a) ein Beziehungsgeflecht erstellen und b) festhalten, was uns die Chatnachrichten über Sam verraten.</i> Die L. teilt die Arbeitsmaterialien zur Figurenkonstellation und den Hinweisen aus den Chatnachrichten aus. Die L. geht mit den SuS den Arbeitsauftrag durch Die SuS tun sich anschließend mit ihrem Sitznachbarn zusammen und erhalten ein Tablet. 		<p>Figurenkonstellation und Chatinformationen“, Tablets</p>	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS kennen den weiteren Stundenverlauf Die SuS kennen den Arbeitsauftrag Durchgehen des Arbeitsauftrages, Aufdecken von Verstehenslücken, -schwierigkeiten Zusammenstellung der Paare Austeilen des Arbeitsmaterials und der Tablets
Bei Einzelstunden: Möglicher Schnitt in der nächsten Phase (ansonsten Erarbeitung ohne Unterbrechung)					
40'	Erarbeitung	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS erarbeiten sich die Figurenkonstellation aus ANLP und halten diese fest (differenziertes Vorgehen nach E- und F-Niveau). E-Niveau: vorgegebene Oberkategorien F-Niveau: freie Darstellung Die SuS halten Hinweise aus den Chatverläufen separat fest. Die L. unterstützt die SuS bei Fragen. 	Partnerarbeit	<p>Arbeitsmaterialien (siehe oben), Tablets</p>	<ul style="list-style-type: none"> Figurenverstehen Niveaustufe I – Figurenidentifikation Die SuS nehmen die literarischen Figuren des Spiels wahr und setzen diese in Beziehung zueinander. Die SuS ordnen die Figuren handlungslogisch sinnvollen Gruppierungen zu. Figurenverstehen Niveaustufe II – Figurenanalyse Die SuS sammeln Informationen über die Hauptfigur Sam und halten den Fundort zur späteren Weiterarbeit fest. Förderung des Textverständnisses Förderung literarischer Anschlusskommunikationsprozesse zwischen den Partner „Was tun wir als nächstes? Welche Information haben wir gefunden? Welche Figuren gibt es und in welcher Beziehung stehen sie zu Sam?“
14'	Sicherung	<ul style="list-style-type: none"> Die L. erklärt den SuS, dass die Arbeitsergebnisse nun vorgestellt werden sollen. Die SuS präsentieren die erarbeiteten Beziehungsgeflechte der Figuren und stellen kurz die gefundenen Informationen vor. 	Plenum Unterrichtsgespräch	<p>Arbeitsergebnisse, Beamer oder Screensha-</p>	<ul style="list-style-type: none"> Reflexion des Gefundenen Sicherung der Ergebnisse und des Arbeitsstandes Austausch über die Arbeitsergebnisse und den Arbeitsprozess „Was hat gut geklappt, was macht Schwierigkeiten?“

		<ul style="list-style-type: none"> Die SuS tauschen sich über ihre Ergebnisse aus und geben Rückmeldung. Die L. moderiert das Unterrichtsgespräch. 		ring	
1'	Verabschiedung	<ul style="list-style-type: none"> Die L. beendet die Stunde und verabschiedet die SuS. 	Plenum		<ul style="list-style-type: none"> Die SuS wissen, dass die Stunde nun endet.

Stundenthema:	Figuren verstehen lernen mit ‚A Normal Lost Phone‘ – Vertiefung und Figurenanalyse	Stundenummer:	3&4
Kompetenz- bzw. Lernzielformulierungen (curriculare Anbindung)			
Die Stunde leistet einen Beitrag zum Ausbau der folgenden Kompetenzen des Curriculums für Deutsch in Berlin:			
E-Niveauband:			
Die Schülerinnen und Schüler...			
<ul style="list-style-type: none"> - erschließen Unbekanntes aus dem Kontext. - fassen wesentliche Informationen aus linearen und nichtlinearen Texten zusammen. - verknüpfen Informationen und geben diese wieder. - nehmen Perspektiven von Figuren ein und beschreiben diese. 			
F-Niveauband:			
Die Schülerinnen und Schüler ...			
<ul style="list-style-type: none"> - stellen einen inhaltlichen Zusammenhang von Teilaspekten und dem Textganzen her. - fassen wesentliche Informationen aus linearen und nichtlinearen Texten zusammen und nutzen Informationen aus Quellen funktional. - verknüpfen Informationen, geben diese wieder und prüfen Widersprüche in Aussagen. - nehmen Perspektiven von Figuren ein und beschreiben diese vor dem Hintergrund unterschiedlicher Darstellungsstrategien. 			
Minimalziel:	Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> • aktivieren ihr bisheriges Wissen rund um die Hauptfigur Sam und das Beziehungsgeflecht in ‚A Normal Lost Phone‘. • setzen sich mit der Figur von Sam auseinander und beschreiben sie. • sammeln Informationen zu handlungslogischen Zusammenhängen anhand der Entsperrung von Sams Smartphone. 		
Maximalziel:	Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> • erweitern ihre literarischen Kompetenzen in Bezug auf das Figurenverstehen (Analyse). • setzen sich eigenständig mit literarischen Figuren auseinander, bringen unterschiedliche Informationen zu Sam miteinander in Beziehung und belegen diese anhand von exemplarischen Schlüsselstellen im Spiel . • tauschen sich über literarische Figuren und ihre Gestaltungsmerkmale aus und setzen diese in Beziehung zueinander. 		

Zeit	Phase	Geplanter Stundenverlauf	Sozialformen	Medien	Didaktischer Kommentar
1'	Begrüßung	<ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft (L) begrüßt die Schülerinnen und Schüler (SuS). Die SuS begrüßen die L. 	Plenum		<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS wissen, dass die Stunde beginnt.
8'	Einstieg	<ul style="list-style-type: none"> • Die L. zeigt exemplarische Beziehungsgeflechte aus der vergangenen Stunde. • Die L. fordert die SuS dazu auf, zu beschreiben, was sie sehen und ihre Ergebnisse der letzten Stunde noch einmal zusammenzufassen. <p>Impulsfragen: <i>Wer ist besonders wichtig für Sam? Welche Gruppen können wir hier sehen?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Die SuS erläutern ihre Arbeitsergebnisse aus der 	Plenum Unterrichtsge- spräch	Tablet mit Beamer; Figuren- konstella- tionen	<ul style="list-style-type: none"> • Impuls mit ergänzender Impulsfrage über die bisherigen Arbeitsergebnisse • Kognitive (Re-)Aktivierung des vergangenen Stundeninhalts • Die SuS greifen auf ihr Wissen um die literarischen Figuren zurück. • Die Aufmerksamkeit der Klasse wird zu Beginn der Stunde gebündelt.

		vergangenen Stunde und knüpfen an ihr aufgebautes Wissen und Können an.			
6'	Überleitung	<ul style="list-style-type: none"> Die L. erläutert, dass sich die SuS heute tiefergehend mit zwei Leitfragen auseinandersetzen sollen: <ol style="list-style-type: none"> Wer ist Sam? Was ist passiert, dass das Handy verlorene gegangen ist? <p>Mögliche Überleitung: <i>Nachdem wir mithilfe von Sams Chatverläufen schon einiges über ihn und seine Freunde herausgefunden haben, wollen wir nun versuchen, zu ergründen, was genau passiert ist.</i></p> Die L. erläutert die nächste Arbeitsphase (<i>paarweises Spielen</i>) und den Arbeitsauftrag (Steckbrief Sam, freie Notizseite und Informationen). Die L. geht mit den SuS den Arbeitsauftrag durch und klärt Rückfragen. Die SuS tun sich anschließend mit ihrem Sitznachbarn zusammen und erhalten ein Tablet. 	Plenum	Arbeitsmaterial Steckbrief Sam, freie Notizseite, Hintergründe der Handyinformationen; Tablets	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS kennen die Leitfragen der kommenden Stunden. Nennung des Stundenthemas Die SuS kennen den weiteren Stundenverlauf. Die SuS kennen den Arbeitsauftrag. Durchgehen des Arbeitsauftrages, Aufdecken von Verstehenslücken, -schwierigkeiten Zusammenstellung der Paare Austeilen des Arbeitsmaterials und der Tablets Anmerkung: Es ist irrelevant, ob die SuS in der Arbeitsphase dieselben Tablets bekommen, wie in der vergangenen Stunde, da zum jetzigen Zeitpunkt noch keine weiteren Informationen im Spiel freigeschaltet wurden. Erst nach der vierten Stunde sollten die Tablets markiert und in den Folgephasen wieder verwendet werden.
Bei Einzelstunden: Möglicher Schnitt in der nächsten Phase (ansonsten Erarbeitung ohne Unterbrechung)					
70'	Erarbeitung und Zwischenstände	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS erkunden paarweise das Handy von Sam und bearbeiten die Arbeitsmaterialien zu den beiden Leitfragen. Die L. unterstützt bei Fragen. Einbindung von Reflexionsschleifen in die Phase: Die L. unterbricht nach je 30 Minuten die Spielphase und fragt nach dem Arbeitsstand, was die SuS bereits herausgefunden haben und ob es Schwierigkeiten gibt. Die SuS tauschen sich so über ihren Arbeitsstand und ihre bisherigen Ergebnisse aus und unterstützen sich bei Schwierigkeiten. Weiteres Stützsystem: Die L. stellt den SuS Hilfekarten zur Verfügung, die an einer Stelle im Klassenzimmer ausgelegt werden. Diese helfen bei einzelnen Themen weiter (z. B.: Passwort finden, Account von <i>Lovebirds</i> hacken, verstecktes Tagebuch im Taschen- 	Partnerarbeit Plenum Unterrichtsgespräch (Reflexionsschleifen)	Arbeitsmaterialien (siehe oben), Tablets Hilfekarten	<p>Erwerb, Ausbau und Weiterentwicklung von literarischen Kompetenzen – Schwerpunkt Figurenverstehen & Handlungsverstehen</p> <ul style="list-style-type: none"> <u>Figurenverstehen Niveau II – Figurenanalyse</u> Die SuS sammeln Informationen über die Figur Sam und halten diese auf dem Figurenbogen fest. Hierbei setzen sie sich mit erkennbaren äußeren wie inneren Eigenschaften sowie bereits kommunizierten Handlungsmotivationen auseinander. <u>Handlungsverstehen Niveau I & II – Handlungsidentifikation & -analyse</u> Die SuS setzen sich mit den handlungslogischen Einheiten zum Knacken des Handys auseinander. Sie sammeln Informationen über die Zusammenhänge, die zum Verlust des Handys geführt haben. Förderung von anschlusskommunikativen Fähigkeiten durch das gemeinsame Kommunizieren über die literarischen Figu-

		rechner oder VIP Bereich im LGBTQ-Forum freischalten).			<p>ren in den Paaren und im Plenum</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexionsschleifen über Erarbeitungsstand • Unterstützung bei Schwierigkeiten und Verstehenshindernissen • Erweitertes Stützsysteem durch Hilfekarten
5'	Einsammeln und Verabschiedung	<ul style="list-style-type: none"> • Die L. teilt den SuS mit, dass in der nächsten Stunde an den Leitfragen weitergearbeitet wird. • Die L. erläutert, dass die Tablets nun markiert und eingesammelt werden. • Die SuS notieren auf einen Zettel die Namen ihrer Gruppe und geben diesen gemeinsam mit ihrem Gruppentablet an die L. weiter. • Die L. beendet die Stunde und verabschiedet die SuS. 	Plenum	Tablets	<ul style="list-style-type: none"> • Sicherung des Arbeitsmaterials zur Weiterarbeit in der kommenden Stunde • Markierung • Die SuS wissen, dass die Stunde nun endet.

Stundenthema:	Figuren verstehen lernen mit ‚A Normal Lost Phone‘ – Figuren differenziert wahrnehmen am Beispiel von Sam & Samira	Stundenummer:	5&6
Kompetenz- bzw. Lernzielformulierungen (curriculare Anbindung)			
Die Stunde leistet einen Beitrag zum Ausbau der folgenden Kompetenzen des Curriculums für Deutsch in Berlin:			
E-Niveauband:			
Die Schülerinnen und Schüler ...			
<ul style="list-style-type: none"> - erschließen Unbekanntes aus dem Kontext. - fassen wesentliche Informationen aus linearen und nichtlinearen Texten zusammen. - verknüpfen Informationen und geben diese wieder. - nehmen Perspektiven von Figuren ein und beschreiben diese und stellen Bezüge her. 			
F-Niveauband:			
Die Schülerinnen und Schüler ...			
<ul style="list-style-type: none"> - stellen einen inhaltlichen Zusammenhang von Teilaspekten und dem Textganzen her. - fassen wesentliche Informationen aus linearen und nichtlinearen Texten zusammen und nutzen Informationen aus Quellen funktional. - verknüpfen Informationen, geben diese wieder und prüfen Widersprüche in Aussagen. - nehmen Perspektiven von Figuren ein und beschreiben diese vor dem Hintergrund unterschiedlicher Darstellungsstrategien und vergleichen diese. 			
Minimalziel:	Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> • setzen sich mit der Figur von Sam auseinander und beschreiben ihn. • setzen sich mit der Figur von Samira auseinander und beschreiben sie. • bringen Sam und Samira miteinander in Beziehung und erkennen Gemeinsamkeiten bzw. Unterschiede. 		
Maximalziel:	Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> • erweitern ihre literarischen Kompetenzen in Bezug auf das Figurenverstehen (Analyse). • setzen sich eigenständig mit literarischen Figuren auseinander, bringen unterschiedliche Informationen zu Sam und Samira miteinander in Beziehung und belegen diese anhand von exemplarischen Schlüsselstellen im Spiel. • tauschen sich über literarische Figuren und ihre Gestaltungsmerkmale aus, setzen diese in Beziehung zueinander, diskutieren Gemeinsamkeiten und Unterschiede. 		

Zeit	Phase	Geplanter Stundenverlauf	Sozialformen	Medien	Didaktischer Kommentar
1'	Begrüßung	<ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft (L) begrüßt die Schülerinnen und Schüler (SuS). Die SuS begrüßen die L. 	Plenum		<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS wissen, dass die Stunde beginnt.
4'	Überleitung	<ul style="list-style-type: none"> • Die L. erläutert, dass die SuS die Arbeitsphase der letzten Doppelstunde weiterführen dürfen. • Die SuS holen ihr Arbeitsmaterial hervor. • Die SuS erhalten ihr in der letzten Stunde zuvor markiertes Gruppentablet. 	Plenum	Tablets	<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS kennen den weiteren Stundenverlauf. • Die SuS kennen den Arbeitsauftrag. • Austeilen des Arbeitsmaterials und der Tablets.
40'	Erarbei-	<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS erkunden paarweise das Handy von Sam 	Partnerarbeit	Arbeitsma-	Erwerb, Ausbau und Weiterentwicklung von literarischen

	tung I und Zwischenstände	<p>und bearbeiten die Arbeitsmaterialien zu den beiden Leitfragen.</p> <ul style="list-style-type: none"> Die L. unterstützt bei Fragen. Einbindung von Reflexionsschleifen in die Phase: Die L. unterbricht nach je 30 Minuten die Spielphase und fragt nach dem Arbeitsstand, was die SuS bereits herausgefunden haben und ob es Schwierigkeiten gibt. Die SuS tauschen sich so über ihren Arbeitsstand aus, ihre bisherigen Ergebnisse und unterstützen sich bei Schwierigkeiten. Weiteres Stützsystem: Die L. stellt den SuS Hilfekarten zur Verfügung, die an einer Stelle im Klassenzimmer ausgelegt werden. Diese helfen bei einzelnen Themen weiter (z. B.: Passwort finden, Account von <i>Lovebirds</i> hacken, verstecktes Tagebuch im Taschenrechner oder VIP Bereich im LGBTQ-Forum freischalten).. 	Plenum Unterrichtsgespräch (Reflexionsschleifen)	<p>aterialien (siehe oben), Tablets</p> <p>Hilfekarten</p>	<p>Kompetenzen – Schwerpunkt Figurenverstehen & Handlungsverstehen</p> <ul style="list-style-type: none"> <u>Figurenverstehen Niveau II – Figurenanalyse</u> Die SuS sammeln Informationen über die Figur Sam und halten diese auf dem Charakterbogen fest. Hierbei setzen sie sich mit erkennbaren äußeren wie inneren Eigenschaften sowie bereits kommunizierten Handlungsmotivationen auseinander. <u>Handlungsverstehen Niveau I & II – Handlungsidentifikation & -analyse</u> Die SuS setzen sich mit den handlungslogischen Einheiten zum Knacken des Handys auseinander. Sie sammeln Informationen über die Zusammenhänge, die zum Verlust des Handys geführt haben. Förderung von anschlusskommunikativen Fähigkeiten durch das gemeinsame Kommunizieren über die literarischen Figuren in den Paaren und im Plenum Reflexionsschleifen über Erarbeitungsstand Unterstützung bei Schwierigkeiten und Verstehenshindernissen Erweitertes Stützsystem durch Hilfekarten Anmerkung: Nachdem die SuS alle Informationen auf Sams Handy freigeschaltet haben, müssen sie darauf hingewiesen werden, dass sie die Daten nicht – anders als im Mailverkehr zwischen Sam und Alice vorgeschlagen – löschen sollen, da die Daten noch in den weiteren Stunden benötigt werden.
Möglicher Schnitt zwischen den beiden Stunden 5 & 6 bei Einzelstunden, ansonsten Übergang zur nächsten Unterrichtsphase					
15'	Sicherung I und Austausch I	<ul style="list-style-type: none"> Die L. erläutert die nächste Unterrichtsphase Mögliche Überleitung: <i>Nun wollen wir sehen, was ihr im Handy von Sam herausgefunden habt.</i> Die SuS stellen im Plenum ihre Arbeitsergebnisse (insbesondere die Informationen über Sam) vor und tauschen sich über ihre Ergebnisse aus. Bspw. Wo die Informationen gefunden, was war schwer, was war leicht, wo gab es Schwierigkeiten, was wurde im Gegensatz zu anderen Gruppen [nicht] herausgefunden? 	Plenum Unterrichtsgespräch	Arbeitsergebnisse, eventuell Beamer oder Screensharing	<ul style="list-style-type: none"> Reflexion des Gefundenen Sicherung der Ergebnisse und des Arbeitsstandes Austausch über die Arbeitsergebnisse und den Arbeitsprozess „Was hat gut geklappt, was macht Schwierigkeiten?“
5'	Überleitung	<ul style="list-style-type: none"> Die L. leitet in die nächste Unterrichtsphase über Möglicher Übergang: <i>Nun haben wir schon viel</i> 	Plenum	Arbeitsmaterial „Fi-	<ul style="list-style-type: none"> Hinführung zur differenzierten Figurenwahrnehmung von Sam und Samira

		<p><i>über Sam herausgefunden. Sam ist jedoch auch Samira. Mit ihr wollen wir uns nun genauer beschäftigen.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Die L. erläutert, dass die SuS nun Eigenschaften und Besonderheiten von Samira herausfinden sollen. Die SuS erhalten ihr Arbeitsmaterial. Die L. geht mit den SuS den Arbeitsauftrag durch und klärt Rückfragen. Die SuS tun sich anschließend mit ihrem Sitznachbarn zusammen und widmen sich wieder dem Tablet. 		<p>gurenbogen Samira“</p> <ul style="list-style-type: none"> Die SuS kennen den weiteren Stundenverlauf. Die SuS kennen den Arbeitsauftrag. Durchgehen des Arbeitsauftrages, Aufdecken von Verstehenslücken, -schwierigkeiten Zusammenstellung der Paare Austeilen des Arbeitsmaterials
15'	Erarbeitung II	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS erkunden paarweise das Handy von Sam, setzen sich mit den Informationen über Samira auseinander und halten diese fest. Die L. unterstützt bei Fragen. Differenzierungsmöglichkeit: Auf Sams Handy sind zahlreiche Musiktitel gespeichert, deren Songtexte viel über ihre Gefühlswelt verraten. Insbesondere bei leistungsstarken SuS kann der musikalische Zugang als Erweiterung zur Analyse der Handlungsmotivationen genutzt werden. 	Partnerarbeit	<p>Arbeitsmaterialien (siehe oben), Tablets</p> <ul style="list-style-type: none"> <u>Figurenverstehen Niveau II – Figurenanalyse</u> Die SuS sammeln Informationen über die Figur Sam und halten diese auf dem Figurenbogen fest. Hierbei setzen sie sich mit erkennbaren äußeren wie inneren Eigenschaften sowie bereits kommunizierten Handlungsmotivationen auseinander und arbeiten Gemeinsamkeiten wie Unterschiede heraus. Förderung von anschlusskommunikativen Fähigkeiten durch das gemeinsame Kommunizieren über die literarischen Figuren in den Paaren
9'	Sicherung II und Austausch II	<ul style="list-style-type: none"> Die L. leitet zur Sicherung über. Mögliche Überleitung: <i>Nun wollen wir sehen, welche Informationen ihr über Samira gefunden habt.</i> Die SuS stellen im Plenum ihre Arbeitsergebnisse vor und tauschen sich über das Gefundene aus (besondere Fokus auf die Informationen über Samira). Die L. regt eine Reflexion über das Verhältnis der Figur Sam und der Figur Samira an. Mögliche Impulsfrage: <i>Welche Unterschiede konntet ihr entdecken? Welche Gemeinsamkeiten gibt es?</i> Die SuS tauschen sich hinsichtlich der Impulsfrage aus und reflektieren die Verbindungen von Sam und Samira (selbe Figur, unterschiedliche Identitäten, Samira als wahre Identität der Protagonistin, Sam der bisherige 	Plenum Unterrichtsgespräch	<p>Arbeitsergebnisse</p> <ul style="list-style-type: none"> Reflexion des Gefundenen Sicherung der Ergebnisse und des Arbeitsstandes Austausch über die Arbeitsergebnisse und den Arbeitsprozess „Was hat gut geklappt, was macht Schwierigkeiten?“ <u>Figurenverstehen Niveau II & III – Figurenanalyse und -reflexion/-abstraktion</u> Die SuS bringen die gefundenen Informationen über Sam und Samira zusammen und reflektieren diese vor dem Hintergrund der Identitätsfrage der literarischen Figur; Auseinandersetzung mit der anthropologischen Grundfrage Identität und Geschlecht anhand einer literarischen Vorlage; Abstraktion der Figurenbeschreibungen und des Figurenverhaltens hin zu inneren Handlungsmotivationen

		Deckmantel der Vergangenheit).			
1'	Verabschiedung	<ul style="list-style-type: none"> Die L. beendet die Stunde und verabschiedet die SuS. 	Plenum		<ul style="list-style-type: none"> Die SuS wissen, dass die Stunde nun endet.

Stundenthema:	Figuren verstehen lernen mit ‚A Normal Lost Phone‘ – Handlungsmotivationen verstehen und anwenden	Stundenummer:	7&8
Kompetenz- bzw. Lernzielformulierungen (curriculare Anbindung)			
Die Stunde leistet einen Beitrag zum Ausbau der folgenden Kompetenzen des Curriculums für Deutsch in Berlin:			
E-Niveauband:			
Die Schülerinnen und Schüler ...			
<ul style="list-style-type: none"> - fassen wesentliche Informationen aus linearen und nichtlinearen Texten zusammen. - verknüpfen Informationen und geben diese wieder. - nehmen Perspektiven von Figuren ein und beschreiben diese. - wählen Erzähltechniken (z. B. Rückblick, Vorausschau) aus und setzen sie als Gestaltungsmittel ein. 			
F-Niveauband:			
Die Schülerinnen und Schüler r...			
<ul style="list-style-type: none"> - fassen wesentliche Informationen aus linearen und nichtlinearen Texten zusammen und nutzen Informationen aus Quellen funktional. - verknüpfen Informationen, geben diese wieder und prüfen Widersprüche in Aussagen. - nehmen Perspektiven von Figuren ein und beschreiben diese vor dem Hintergrund unterschiedlicher Darstellungsstrategien. - schreiben zu Vorlagen unter Berücksichtigung sprachlicher und gestalterischer Besonderheiten, ggf. auch unter Veränderung der Erzählperspektive. 			
Minimalziel:	Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> • verfassen einen kurzen Brief mit ersten Hinweisen auf die Figurenmotivation von Sam bezüglich ihres Verschwindens. • treffen bewusste Entscheidungen beim Verfassen. • können vor dem Hintergrund der eigenen Spielerlebnisse Rückmeldungen zu den Produkten andere geben. • bilden eine Meinung hinsichtlich der Dilemmasituation „Datenlöschung“. 		
Maximalziel:	Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> • erweitern ihre literarischen Kompetenzen in Bezug auf das Figurenverstehen (Reflexion und Abstraktion). • verfassen einen plausiblen Brief mit fundierten Hinweisen auf die Figurenmotivation von Sam bezüglich ihres Verschwindens. • versetzen sich in eine literarische Figur hinein, überlegen aus deren Perspektive begründete Handlungsoptionen und wägen diese gegeneinander ab, sowohl in der Kleingruppe als auch im Plenum. • begründen ihre Entscheidungen ausgewogen. • können vor dem Hintergrund der Passung von Figurenmotivation und Briefgestaltung fundiert Rückmeldung geben. • erläutern ihre Meinung hinsichtlich der Dilemmasituation „Datenlöschung“ fundiert und anhand konkreter, an das Spiel angebundener Beispiele. 		

Zeit	Phase	Geplanter Stundenverlauf	Sozialformen	Medien	Didaktischer Kommentar
1'	Begrüßung	<ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft (L) begrüßt die Schülerinnen und Schüler (SuS). Die SuS begrüßen die L. 	Plenum		<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS wissen, dass die Stunde beginnt.
4'	Einstieg	<ul style="list-style-type: none"> • Die L. zeigt ein Bild von Sams Motorrad. Impulsfrage: Was könnt ihr sehen? Wofür steht das Bild? 	Plenum Unterrichts- gespräch	Bild von Sams Mo- torrad;	<ul style="list-style-type: none"> • Impuls mit ergänzender Impulsfrage über die bisherigen Arbeitsergebnisse • Kognitive (Re-)Aktivierung des vergangenen Stundeninhalts

		<ul style="list-style-type: none"> Die SuS äußern ihre Assoziationen zu Sams Motorrad (zum Geburtstag bekommen, Mittel, um in die Freiheit weg vom konservativen Elternhaus zu gelangen etc.) und tauschen sich über ihre Vermutungen aus. 		Beamer oder Screensharing	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS greifen auf ihr Wissen um die literarischen Figuren zurück. Die Aufmerksamkeit der Klasse wird zu Beginn der Stunde gebündelt.
5'	Überleitung	<ul style="list-style-type: none"> Die L. leitet in die nächste Unterrichtsphase über. Mögliche Überleitung: <i>Nachdem Sam mit dem Motorrad die Stadt verlassen hat, ist sie in Covonia angekommen und hat dort ein neues Leben begonnen. Sie hat jedoch auch ihr altes Leben hinter sich gelassen und damit auch Menschen, die sie eigentlich gern haben.</i> Die L. zeigt nochmal exemplarische Figurenflechte aus der ersten Doppelstunde, um die Zurückgelassenen zu verdeutlichen. L. erläutert den Arbeitsauftrag. Mögliche Überleitung: <i>Ihr sollt euch nun in die Situation von Sam hineinversetzen und einen Brief an ihre Eltern schreiben, der ihnen Sams Beweggründe für die Flucht näher bringt.</i> Die SuS erhalten ihr Arbeitsmaterial und ein Tablet zum Nachschauen. Die L. geht mit den SuS den Arbeitsauftrag durch und klärt Rückfragen. 	Plenum	Arbeitsmaterial „Ein Brief an Sams Eltern“; Tablets	<ul style="list-style-type: none"> Hinführung zur differenzierten Figurenwahrnehmung von Sam und Samira Die SuS kennen den weiteren Stundenverlauf. Die SuS kennen den Arbeitsauftrag. Durchgehen des Arbeitsauftrages, Aufdecken von Verstehenslücken, -schwierigkeiten Zusammenstellung der Paare Austeilen des Arbeitsmaterials und der Tablets Anmerkung: Nachdem alle Informationen im Spiel freigeschaltet wurden, ist es irrelevant, welche Gruppe welches Tablet erhält. Es sollte jedoch nochmal darauf hingewiesen werden, dass die SuS die Daten auf Sams Handy noch nicht löschen sollen.
Bei Einzelstunden: Möglicher Schnitt in der nächsten Phase (ansonsten Erarbeitung ohne Unterbrechung)					
50'	Erarbeitung	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS tun sich paarweise zusammen und planen vor dem Hintergrund ihrer Entdeckungen aus dem Spiel und den Informationen über Sam und ihre Handlungsmotivationen den Brief an Sams Eltern. Jeder SuS verfasst einen eigenen Brief an Sams Eltern. Die L. unterstützt bei Rückfragen 	Partnerarbeit Einzelarbeit	Arbeitsmaterial (siehe oben); Tablets	<ul style="list-style-type: none"> <u>Figurenverstehen Niveau III – Figurenreflexion & -abstraktion</u> Die SuS setzen sich handelnd und produktiv mit den Beweggründen Sams auseinander und halten diese selbstständig in eigenen Worten fest (Annäherung über eigene mentale Verarbeitung). Planungsphase als Teil eines Schreibprozesses Gemeinsamer Austausch über wichtige Handlungsmotivationen und Beweggründe Sams als Stützsystem Durchführung des Schreibprozesses Stützsystem durch Lehrkraft
15'	Sicherung	<ul style="list-style-type: none"> Die L. leitet in die nächste Unterrichtsphase über. 	Plenum	Arbeitser-	<ul style="list-style-type: none"> Austausch über die Arbeitsergebnisse und den Arbeitspro-

	und Austausch	<ul style="list-style-type: none"> • Mögliche Überleitung: <i>Nun wollen wir uns eure Briefe an Sams Eltern anhören.</i> • Die SuS lesen im Plenum ihre Briefe vor. • Die SuS geben Rückmeldung hinsichtlich der Passung von Figur und Handlungsmotivation. • Die L. moderiert das Unterrichtsgespräch. 	Unterrichtsgespräch	gebnisse; eventuell Beamer oder Screensharing	zess „Was hat gut geklappt, was macht Schwierigkeiten?“ <ul style="list-style-type: none"> • Austausch über die Beweggründe und Handlungsmotivationen Sams • Rückmeldung und Überarbeitungsvorschläge als Teil des Schreibprozesses
7'	Abschlussdiskussion	<ul style="list-style-type: none"> • Die L. leitet in die nächste Unterrichtsphase über. • Mögliche Überleitung: <i>Zum Schluss müssen wir uns nun noch überlegen, was wir mir Sams Handy machen. Sollen wir die Daten löschen und ihr auf ihrer Flucht damit helfen, oder sollen wir die Daten behalten.</i> • Die SuS diskutieren die Dilemmasituation der Datenlöschung und wägen Argumente ab. • Die L. moderiert das Unterrichtsgespräch. • Optional: Den SuS wird freigestellt, ob sie die Daten auf dem eigenen Gruppentablet löschen wollen und nehmen die Löschung vor oder unterlassen diese. Anschließend diskutieren sie darüber, wieso sie sich für oder gegen die Löschung entschieden haben. 	Plenum Unterrichtsgespräch		<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS kennen den weiteren Stundenverlauf. • Die SuS kennen den Arbeitsauftrag. • Diskussion anhand einer authentischen Dilemmasituation • Abwägen und Finden von Argumenten für eine spezifische Position bzw. entsprechendes Handeln • Perspektivübernahme zu Sam und Berücksichtigung ihrer Wünsche bzw. Wahrnehmung im Kontrast zu eigenen Vorstellungen
7'	Reflexionsphase	<ul style="list-style-type: none"> • Die L. reflektiert gemeinsam mit den SuS die Unterrichtseinheit. • Impulsfragen: <i>Was hat euch besonders gut gefallen? Was hat euch nicht gefallen? Würdet ihr gerne wieder ein Computerspiel im Deutschunterricht behandeln?</i> 	Plenum Unterrichtsgespräch		<ul style="list-style-type: none"> • Reflexion des Arbeitsprozesses hinsichtlich der Einheit an sich, der Position bzw. Bedeutsamkeit des Gegenstandes im Unterricht • Förderung von metakognitiven Verarbeitungsprozessen
1'	Verabschiedung	<ul style="list-style-type: none"> • Die L. beendet die Stunde und verabschiedet die SuS. 	Plenum		<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS wissen, dass die Stunde nun endet. • Die SuS wissen, dass die Einheit nun endet.