

## .Verlaufsplan – Einsatz von Computerspielen im Fach Deutsch

<b>Stundenthema:</b>	Literarisches Verstehen fördern mit dem Spiel ‚Trüberbrook‘ – Literarische Welten kennenlernen	<b>Stundenummer:</b>	1&2
<b>Kompetenz- bzw. Lernzielformulierungen (curriculare Anbindung)</b>			
Die Stunde leistet einen Beitrag zum Ausbau der folgenden Kompetenzen des Curriculums für Deutsch in NRW:			
<b>Für Gymnasien (Orientierung E-Niveau):</b>			
Die Schülerinnen und Schüler ...			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- entnehmen verschiedene Informationen und setzen diese zueinander in Beziehung</li> <li>- verstehen weitere epische Texte.</li> </ul>			
<b>Für Haupt-, Real- und Gesamtschulen (Orientierung M- &amp; G-Niveau):</b>			
Die Schülerinnen und Schüler ...			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- wenden textimmanente Verfahren zur Erschließung altersgemäßer literarischer Texte an (Sammeln und Gliedern wichtiger Textstellen, Annäherung an den Gegenstand).</li> <li>- verstehen längere epische Texte.</li> </ul>			
<b>Minimalziel:</b>	<b>Die Schülerinnen und Schüler</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• lernen den Unterrichtsgegenstand ‚Trüberbrook‘ anhand des eigenen und gemeinsamen Spiels kennen.</li> <li>• nähern sich an den literarischen Gegenstand über erste literarische Beschreibungskategorien (Handlung, Figuren, Raum) an.</li> <li>• sammeln Informationen über die Geschichte.</li> </ul>		
<b>Maximalziel:</b>	<b>Die Schülerinnen und Schüler</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• bauen ihr Textverständnis anhand der eigenständig gesammelten Informationen zu den literarischen Beschreibungskategorien (Handlung, Figuren, Raum) aus.</li> <li>• erweitern ihre literarischen Kompetenzen in Bezug auf das Handlungs- und Figurenverstehen.</li> <li>• erfahren Computerspiele als Teil der literarischen Kultur, welche im Deutschunterricht behandelt werden können.</li> </ul>		

Zeit	Phase	Geplanter Stundenverlauf	Sozialformen	Medien	Didaktischer Kommentar
2'	Begrüßung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Lehrkraft (L.) begrüßt die Schülerinnen und Schüler (SuS). Die SuS begrüßen den L.</li> <li>• Die L. erläutert die Unterrichtssituation (Besucher, bekannte Lehrkraft). Die SuS hören zu.</li> </ul>	Plenum		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die SuS wissen, dass die Stunde beginnt.</li> <li>• Die SuS machen sich mit der jetzigen Unterrichtssituation vertraut und lernen die Medienpädagogin/den Medienpädagoge kennen.</li> </ul>
10'	Einstieg	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die L. zeigt ein Bild mit einem Ausschnitt aus der Spielwelt von ‚Trüberbrook‘. <b>Impulsfragen:</b> <i>Was könnt ihr erkennen? Was glaubt ihr, wo wir sind? Wie wirkt das Bild auf euch?</i></li> <li>• Die SuS stellen Vermutungen an und äußern Assoziationen zum Bild. Die L. zeigt in einem nächsten Schritt den Namen</li> </ul>	Plenum Unterrichtssprache	Tablet mit Beamer; Bild (Cover des Lektüretagebuchs mit Weltenausschnitt und Titel)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Phase der Kontaktherstellung mit dem Stundeninhalt</li> <li>• Die Aufmerksamkeit der Klasse wird zu Beginn der Stunde gebündelt.</li> <li>• Die SuS äußern eigene Vermutungen und erleben sich als individuell wahrgenommene, selbstwirksame Lerner:innen.</li> <li>• Durch das gestufte Verfahren erhalten die SuS zwei voneinander unabhängige Informationen, die jedoch literarisch (Weltenausschnitt) und paratextuell (Titel) eng zusammen-</li> </ul>

		<p>des Spiels.</p> <p><b>Impulsfragen:</b> <i>Was könnte der Name bedeuten? Wie wirkt er auf euch?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Die SuS stellen Vermutungen an und äußern Assoziationen zum Bild.</li> </ul>			hängen (niedrigschwellige Annäherung an verschiedene Gestaltungsaspekte).
5'	Überleitung, Nennung des Stundenthemas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die L. erläutert den SuS, dass es sich bei dem Ausschnitt um ein Spiel handelt, das sie nun gemeinsam in den kommenden Wochen durchführen wollen.</li> <li>Die L. erklärt den Ablauf der Einheit (mehrere Stunden, Spielphasen in der Klasse und auch zuhause mit einem gemeinsamen Lektüretagebuch)</li> </ul>	Plenum	Lektüretagebücher (zum Zeigen)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nennung des Stundenthemas</li> <li>Die SuS erfahren, dass es sich um das Spiel ‚Trüberbrook‘ handelt.</li> <li>Die SuS kennen den weiteren Verlauf der Einheit.</li> <li>Die SuS kennen den weiteren Stundenverlauf.</li> </ul>
20'	Erarbeitung I	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die L. erklärt, dass sie nun im Klassenverband gemeinsam die Einstiegssequenz des Spieles spielen werden.</li> <li>Die SuS bestimmen eine/n S., die/der die Steuerung übernehmen wird, das Spiel wird per Beamer für alle übertragen.</li> <li>Die SuS spielen gemeinsam die Einstiegssequenz des Spiels, wechseln sich zu gegebener Zeit ab und treffen gemeinsam bezüglich des Spiels Entscheidungen.</li> </ul>	gemeinsames Spielen im Klassenverband	Tablet, Beamer	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die SuS lernen das Spiel und dessen Machart im Klassenverband kennen.</li> <li>Die SuS entdecken gemeinsam die Steuerung des Spiels.</li> <li>Förderung von Spielmotivation</li> <li>Erstannäherung über den gemeinsamen Gegenstand</li> <li>Aufgreifen von Vorerfahrungen bei geübten und ungeübten Spieler*innen durch niedrigschwelligen Erstkontakt im Klassenverband</li> <li>Förderung von anschlusskommunikativen Fähigkeiten durch das gemeinsame Kommunizieren von Entscheidungen</li> </ul>
8'	Überleitung	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die L. erläutert die nächste Arbeitsphase (paarweises Spielen des Prologs).</li> </ul> <p><b>Mögliche Überleitung:</b> <i>Wir wollen als nächstes schauen, was in dem Spiel denn tatsächlich so vor sich geht, denn ihr werdet sehen: Es erzählt eine richtige Geschichte.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Die L. teilt die Lektüretagebücher aus (gemeinsames Eintragen des Namens bzw. Codes).</li> <li>Die L. geht mit den SuS den Arbeitsauftrag durch.</li> <li>Die SuS tun sich anschließend mit ihrem Sitznachbarn zusammen und erhalten ein Tablet.</li> </ul>	Plenum	Lektüretagebuch	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die SuS kennen den weiteren Stundenverlauf.</li> <li>Die SuS kennen den Arbeitsauftrag.</li> <li>Durchgehen des Arbeitsauftrages, Aufdecken von Verstehenslücken, -schwierigkeiten</li> <li>Zusammenstellung der Paare</li> <li>Bereitstellung des fortlaufenden Arbeitsmaterials inkl. Coding für die Begleitforschung</li> </ul>
<b>Möglicher Schnitt zwischen den beiden Stunden 1 &amp; 2 bei Einzelstunden, ansonsten Übergang zu Erarbeitung II</b>					
25'	Erarbeitung II	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die SuS spielen die Prologosequenz von ‚Trüberbrook‘ und sammeln Informationen über den literarischen Handlungsraum, die Figuren und den ersten Handlungsstrang.</li> </ul>	Partnerarbeit	Lektüretagebuch AB 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die SuS sammeln Informationen über den literarischen Handlungsraum → Erstannäherung</li> <li>Förderung der Wahrnehmung erster Handlungssequenzen, literarischer Figuren und literarischer Räume</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>Die L. unterstützt die SuS bei Fragen.</li> </ul>		Tablet	<ul style="list-style-type: none"> <li>Förderung des Textverständnis</li> <li>Förderung literarischer Anschlusskommunikationsprozesse zwischen den Partner „Was tun wir als nächstes? Was macht Sinn? Welche Figur soll was machen? Wo befinden sich die literarischen Figuren? Was macht die Welt von ‚Trüberbrook‘ aus?“</li> </ul>
10´	Sicherung I	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die SuS tauschen sich im Plenum über die Prologsequenzaus und stellen ihre Ergebnisse kurz dar.</li> <li>Die L. moderiert das Unterrichtsgespräch.</li> </ul>	Plenum Unterrichtsgespräch	Lektüretagebuch AB 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Austausch über die Arbeitsergebnisse und den Arbeitsprozess „Was hat gut geklappt, was macht Schwierigkeiten?“</li> <li>Reflexion des Gefundenen</li> <li>Sicherung der Ergebnisse und des Arbeitsstandes</li> </ul>
9´	Sicherung II	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die L. erläutert die abschließende Arbeitsphase mit dem Quiz „Wer ist Dr. Tannhauser?“ (Kahoot) <b>Mögliche Überleitung:</b> Jetzt wollen wir herausfinden, was ihr schon alles über Dr. Tannhauser erfahren habt. Dazu haben wir euch ein Quiz vorbereitet.</li> <li>Die SuS beantworten für sich die Fragen im Quiz und tauschen sich über die medial sichtbar gemachten Klassenergebnisse aus</li> </ul>	Plenum	Kahoot-Quiz „Wer ist Dr. Tannhauser?“; Tablet	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die SuS greifen auf die im Spiel erfahrenen Informationen zurück, um Fragen zum Protagonisten zu beantworten (kognitive Aktivierung).</li> <li>Gemeinsamer Austausch über literarische Handlungsträger und ihre Eigenschaften</li> <li>Aufgreifen der im Spiel gestellten Frage „Wer ist Dr. Tannhauser?“ und Weiterführung durch gesammelte Textinformationen</li> </ul>
1´	Verabschiedung	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die L. beendet die Stunde und verabschiedet die SuS.</li> </ul>	Plenum		<ul style="list-style-type: none"> <li>Die SuS wissen, dass die Stunde nun endet.</li> </ul>

<b>Stundenthema:</b>	Literarisches Verstehen fördern mit dem Spiel ‚Trüberbrook‘ – Sich mit literarischen Figuren auseinandersetzen	<b>Stundenummer:</b>	3&4
<b>Kompetenz- bzw. Lernzielformulierungen (curriculare Anbindung)</b>			
Die Stunde leistet einen Beitrag zum Ausbau der folgenden Kompetenzen des Curriculums für Deutsch in NRW:			
<b>Für Gymnasien (Orientierung E-Niveau):</b>			
Die Schülerinnen und Schüler ...			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- untersuchen Dialoge in Texten im Hinblick auf die Konstellation der Figuren, deren Charaktere und Verhaltensweisen.</li> <li>- entwickeln und beantworten Fragen zu Texten und ihrer Gestaltung (literarische Figuren charakterisieren und an den Text rückbinden).</li> </ul>			
<b>Für Haupt-, Real- und Gesamtschulen (Orientierung M- &amp; G-Niveau):</b>			
Die Schülerinnen und Schüler ...			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- untersuchen Dialoge in Texten im Hinblick auf die Konstellation der Figuren, deren Charaktere und Verhaltensweisen.</li> <li>- entwickeln und beantworten Fragen zu Texten und ihrer Gestaltung (literarische Figuren charakterisieren).</li> </ul>			
<b>Minimalziel:</b>	<b>Die Schülerinnen und Schüler</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• aktivieren ihr bisheriges Wissen zu den literarischen Figuren des Spiels ‚Trüberbrook‘.</li> <li>• setzen sich mit literarischen Figuren auseinander und beschreiben diese.</li> <li>• tauschen sich über literarische Figuren und ihre Gestaltungsmerkmale aus.</li> </ul>		
<b>Maximalziel:</b>	<b>Die Schülerinnen und Schüler</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• setzen sich eigenständig mit literarischen Figuren auseinander, verfassen eine fortlaufende Charakterisierung und nutzen Stellen des Spiels, um ihre Ausführungen zu belegen.</li> <li>• tauschen sich über literarische Figuren und ihre Gestaltungsmerkmale aus, setzen diese in Beziehung zueinander und erkennen bereits Gemeinsamkeiten und Unterschiede.</li> </ul>		

Zeit	Phase	Geplanter Stundenverlauf	Sozialformen	Medien	Didaktischer Kommentar
1'	Begrüßung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Lehrkraft (L.) begrüßt die Schülerinnen und Schüler (SuS). Die SuS begrüßen die L.</li> </ul>	Plenum		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die SuS wissen, dass die Stunde beginnt.</li> </ul>
8'	Einstieg	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die L. zeigt Bilder von verschiedenen Figuren aus ‚Trüberbrook‘.</li> <li>• Die L. fordert die SuS dazu auf, zu beschreiben, was sie sehen, ob sie die Figuren erkennen und was ihnen zu diesen einfällt <b>Impulsfragen:</b> <i>Wer ist das? Was wisst ihr über die Figur?</i></li> <li>• Die SuS erläutern die Bilder und geben ihr in der letzten Stunde erworbenes Vorwissen wieder.</li> </ul>	Plenum Unterrichtsge- spräch	Tablet mit Beamer; Bild (Figuren von ,Trüber- brook‘)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stummer Impuls mit ergänzender Impulsfrage</li> <li>• Kognitive Aktivierung des vergangenen Stundeninhalts</li> <li>• Die SuS greifen auf ihr Wissen um die literarischen Figuren zurück.</li> <li>• Die Aufmerksamkeit der Klasse wird zu Beginn der Stunde gebündelt.</li> </ul>
7'	Überlei- tung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die L. erläutert den SuS, dass sie sich heute näher mit den Figuren auseinandersetzen sollen. <b>Mögliche Überleitung:</b> <i>Nachdem wir ‚Trüber-</i></li> </ul>	Plenum	Lektüreta- gebücher	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nennung des Stundenthemas</li> <li>• Die SuS kennen den weiteren Stundenverlauf.</li> <li>• Die SuS kennen den Arbeitsauftrag.</li> </ul>

		<p><i>brook' schon ein bisschen kennengelernt haben, wollen wir heute sehen, wie es weitergeht, aber auch mehr über Dr. Tannhauser und Gretchen erfahren.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Die L. erläutert die nächste Arbeitsphase (<i>paarweises Spielen</i>).</li> <li>Die SuS erhalten die entsprechenden Seiten aus dem Lektüretagebuch.</li> <li>Die SuS ziehen paarweise eine Haupt- (<i>Dr. Tannhauser oder Gretchen</i>) und eine Nebenfigur (<i>Trude oder Freiherr von Sülz</i>), mit der sie sich nun tiefergehend beschäftigen.</li> <li>Die SuS tun sich anschließend mit ihrem Sitznachbarn zusammen und erhalten ein Tablet.</li> </ul>		<p>Figurenkarten zur Gruppeneinteilung</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die SuS erhalten ihre Arbeitsmaterialien.</li> <li>Differenzierung nach Haupt- und Nebenfiguren: jeweils eine Haupt- (Dr. Tannhauser oder Gretchen) und eine Nebenfigur (Trude oder Freiherr von Sülz), unterschiedliche Informationen in unterschiedlicher Markierungsstärke innerhalb der Geschichte</li> <li><b>Anmerkung:</b> Bei stark heterogenen Gruppen oder eindeutigen Förderbedarfen ist es vorgesehen, dass die SuS nicht selbst die Karten ziehen, sondern entsprechend ihrer Fähigkeiten eine bestimmte Hauptfigur zugeteilt bekommen. leistungsstarke SuS: Dr. Tannhauser leistungsschwache SuS: Gretchen</li> <li><b>Anmerkung:</b> Es ist irrelevant, ob die SuS die gleichen Tablets bekommen wie bisher, da im Menü die entsprechenden Kapitel ausgewählt werden können und eine Überschneidung von zwei Spielphasen nicht vorgesehen ist.</li> </ul>
<p>ca. 30' (Stunde 3)</p> <p>ca. 25' (Stunde 4)</p>	Erarbeitung I	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die SuS spielen Kapitel 1 von 'Trüberbrook' und setzen sich mit den literarischen Handlungsträgern auseinander. Arbeitsaufträge differenziert: <b>G-Niveau:</b> Figur anhand von Informationen beschreiben <b>M-Niveau:</b> Figur anhand von Informationen charakterisieren <b>E-Niveau:</b> Figur anhand von Informationen charakterisieren und Informationen mit inhaltlichen Spielsequenzen belegen</li> <li>Die L. unterstützt bei Fragen.</li> <li>Die L. unterbricht nach ca. 20 bis 30 Minuten die Spielphase und fragt nach dem Arbeitsstand, was die SuS bereits herausgefunden haben und ob es Schwierigkeiten gibt.</li> </ul>	Partnerarbeit	<p>Lektüretagebuch AB 3 Tablet; Differenzierungs AB E-Niveau „Versteckte Informationen“</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Erwerb, Ausbau und Weiterentwicklung von literarischen Kompetenzen – Schwerpunkt Figurenverstehen</li> <li>Auseinandersetzung mit verschiedenen Merkmalen von literarischen Handlungsträgern (Aussehen, Wesenszüge, Verhalten)</li> <li>Förderung von anschlusskommunikativen Fähigkeiten durch das gemeinsame Kommunizieren über die literarischen Figuren</li> <li><b>Differenzierungsmaßnahmen:</b> Stützsysteem G-Niveau: Wortkasten mit Beschreibungskategorien, Stützsysteem M- und E-Niveau: Charakterisierungshinweise, Erweiterung E-Niveau: Suche nach versteckten Informationen zu Figurenhintergründen</li> <li>Reflexionsschleife zur Klärung von Fragen, Sicherung von Zwischenständen etc.</li> </ul>
Im Rahmen dieser Phase ist ein Schnitt zwischen den beiden Stunden 3 & 4 bei Einzelstunden möglich, ansonsten Weiterarbeit am Stück, nach Möglichkeit mit einer Reflexionsphase					
10'	Sicherung	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die SuS tauschen sich im Plenum über das Gefundene aus, einzelne Gruppen präsentieren ihre Ergebnisse (nach Möglichkeit als Klassenstream).</li> <li>Die L. moderiert das Unterrichtsgespräch.</li> </ul>	Plenum Unterrichtsgespräch	<p>Lektüretagebuch AB 3</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Austausch über die Arbeitsergebnisse und den Arbeitsprozess „Was hat gut geklappt, was macht Schwierigkeiten?“</li> <li>Reflexion des Gefundenen</li> <li>Sicherung der Ergebnisse und des Arbeitsstandes auch in</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Steckbriefe der einzelnen Figuren werden gesammelt und um weitere Informationen ergänzt.</li> </ul>		Tablet	Bezug auf Figuren <ul style="list-style-type: none"> <li>Gemeinsamer Austausch über literarische Handlungsträger und ihre Eigenschaften</li> </ul>
8'	Weiterdenken  HA	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die L. fragt, ob die SuS eine Vermutung haben, wie es weitergehen könnte. <b>Impulsfragen:</b> <i>Was glaubt ihr, wie könnte die Geschichte weitergehen?</i></li> <li>Die SuS äußern ihre Vermutungen (je nach Arbeitsgruppe Murmelfase, dann Plenum).</li> <li>Die L. erläutert, dass die SuS das zweite Kapitel bis zur nächsten Stunde spielen sollen und den entsprechenden Arbeitsauftrag.</li> </ul>	Plenum Unterrichtsgespräch	Lektüretagebuch AB 5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die SuS erhalten den Raum für eigene Vermutungen und Hypothesen in Bezug auf den weiteren Handlungsverlauf (Rückbezug zur bisherigen Handlungsstruktur).</li> <li>Förderung Handlungsverstehen: Antizipation – In der Logik der Geschichte weiterdenken</li> <li>Förderung: Anschlusskommunikation – Bezugnahme zum Gesagten</li> <li>Die SuS kennen die Hausaufgabe.</li> </ul>
1'	Verabschiedung	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die L. beendet die Stunde und verabschiedet die SuS.</li> </ul>	Plenum		<ul style="list-style-type: none"> <li>Die SuS wissen, dass die Stunde nun endet.</li> </ul>

<b>Stundenthema:</b>	Literarisches Verstehen fördern mit dem Spiel ‚Trüberbrook‘ – Einen Deutungshorizont entwickeln und vor diesem Hintergrund die Geschichte weiterdenken	<b>Stundenummer:</b>	5&6
<b>Kompetenz- bzw. Lernzielformulierungen (curriculare Anbindung)</b>			
Die Stunde leistet einen Beitrag zum Ausbau der folgenden Kompetenzen des Curriculums für Deutsch in NRW: <b>Für Gymnasien (Orientierung E-Niveau):</b> Die Schülerinnen und Schüler ... <ul style="list-style-type: none"> <li>- wenden textimmanente Analyse- und Interpretationsverfahren bei altersgemäßen literarischen Texten an.</li> </ul> <b>Für Haupt-, Real- und Gesamtschulen (Orientierung M- &amp; G-Niveau):</b> Die Schülerinnen und Schüler ... <ul style="list-style-type: none"> <li>- untersuchen Texte audiovisueller Medien im Hinblick auf ihre Intention.</li> <li>- reflektieren und bewerten deren Inhalte, Gestaltungs- und Wirkungsweisen.</li> </ul>			
<b>Minimalziel:</b>	<b>Die Schülerinnen und Schüler</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• entwickeln einen ersten Deutungshorizont vor dem Hintergrund einer exemplarischen Schlüsselstelle.</li> <li>• verfassen eine Audio-Kurzzusammenfassung in Anlehnung an den narrativen Inhalt des Spiels.</li> </ul>		
<b>Maximalziel:</b>	<b>Die Schülerinnen und Schüler</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• diskutieren mehrere Möglichkeiten der Sinndeutung vor dem Hintergrund einer exemplarischen Schlüsselstelle und erfahren Narrationen als polyvalente Gegenstände, bei denen es keine falsche oder richtige Antwort gibt.</li> <li>• verfassen eine Audio-Kurzzusammenfassung in Anlehnung an den narrativen Inhalt des Spiels und nutzen Gestaltungsstrukturen des inneren Monologs, indem die Perspektive der Figur miteinbezogen wird.</li> </ul>		

Zeit	Phase	Geplanter Stundenverlauf	Sozialformen	Medien	Didaktischer Kommentar
1'	Begrüßung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Lehrkraft (L.) begrüßt die Schülerinnen und Schüler (SuS). Die SuS begrüßen die L.</li> </ul>	Plenum		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die SuS wissen, dass die Stunde beginnt.</li> </ul>
9'	Einstieg	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die L. fordert die SuS dazu auf, von ihrem Spielerlebnis zu berichten und zu erklären, was sie herausgefunden haben.  <b>Impulsfragen:</b> <i>Wie hat das Spielen geklappt? Was hat gut funktioniert? Wo gab es Probleme? Was habt ihr über die Geschichte erfahren?</i>  <b>Methode:</b> Murmelphase</li> <li>• Die SuS tauschen sich zuerst paarweise, dann im Plenum über ihre Erlebnisse und ihre Arbeitsergebnisse aus</li> </ul>	Plenum Unterrichtsgespräch	Arbeitsauftrag für die Murmelphase	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Aufmerksamkeit der Klasse wird zu Beginn der Stunde gebündelt.</li> <li>• Reflexion des eigenen Spielerlebens</li> <li>• Austausch mit anderen</li> <li>• Schrittweise Annäherung durch Erstreflexion des eigenen Spielerlebens, anschließend Steigerung über paarweise Kommunikation, die dann ins Plenum getragen wird</li> <li>• Sicherung der Arbeitsergebnisse</li> </ul>
1'	Überleitung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die L. leitet zur nächsten Arbeitsphase über (Zitat von Dr. Tannhauser im Sanatorium Paradiso).  <b>Mögliche Überleitung:</b> <i>Nachdem ihr jetzt zuhause das komplette Kapitel gespielt habt und euch ei-</i></li> </ul>	Plenum		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Überleitung in die nächste Arbeitsphase ausgehend von den Erfahrungen der SuS (Lupenprinzip: vom großen zum spezifischen)</li> </ul>

		<i>nen Überblick verschaffen konntet, wollen wir uns eine Stelle einmal genauer anschauen.</i>			
10'	Erarbeitung I	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die L. zeigt ein kurzes Video des Spielausschnittes, in welchem sich Dr. Tannhauser über seine Existenz auslässt (Ende Kapitel 2).</li> <li>Die SuS verfolgen den Filmausschnitt.</li> <li>Die L. fragt die SuS, für welche Variante sie sich entschieden haben und warum.</li> <li>Die SuS tauschen sich über ihre Entscheidung aus und begründen diese.</li> <li>Die L. fragt die SuS, was diese Stelle bedeuten könnte, und erläutert den Arbeitsauftrag (<i>Sinneutung: Was meint Tannhauser an dieser Stelle?</i>).</li> </ul>	Plenum Unterrichtsgespräch	Video des Filmausschnittes (Kapitel 2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fokussierung auf eine spezifische Stelle des bereits Erspielten, Bündelung der Aufmerksamkeit ohne Zeitverlust durch nochmaliges Spielen</li> <li>Reflexion mit Begründung von eigenen Entscheidungen</li> <li>Erwerb, Ausbau und Weiterentwicklung von literarischen Kompetenzen – Schwerpunkt Sinndeutung</li> <li>exemplarische Entwicklung eines eigenen Deutungshorizontes</li> <li>Austausch über die individuellen Deutungshorizonte mit einem/r Partner*in und im Plenum</li> <li>Förderung von anschlusskommunikativen Fähigkeiten durch das gemeinsame Kommunizieren über die individuellen Sinndeutungen</li> <li>Reflexion über die ‚Richtigkeit‘ von literarischen Sinndeutungen</li> </ul>
15'		<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Methode:</b> Think (3')-Pair (4')-Share (8')</li> <li>Die SuS formulieren zunächst für sich eine Antwort und tauschen sich anschließend mit einem Partner, dann im Plenum aus.</li> </ul>	T-P-S	Arbeitsauftrag für die Think-Pair-Share-Phase	
ca.5'		<ul style="list-style-type: none"> <li>Die L. fragt, welche Sinndeutung denn nun richtig ist.</li> <li>Die SuS tauschen sich über ihre Vermutungen aus und kommen zu einem Ergebnis (<i>Geschichten sind vieldeutig, sie verweisen auf etwas, was das genau ist, können Lesende herausfinden. Es gibt aber nicht die eine richtige Antwort</i>).</li> <li>Die L. moderiert das Unterrichtsgespräch.</li> </ul>	Plenum Unterrichtsgespräch		
<b>Möglicher Schnitt zwischen den beiden Stunden 5 &amp; 6 bei Einzelstunden, ansonsten Übergang zur nächsten Unterrichtsphase</b>					
1'	Überleitung	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die L. leitet in die nächste Unterrichtsphase über (Verfassen eines Audioeintrags zu Kapitel 3).</li> <li><b>Mögliche Überleitung:</b> <i>Nachdem wir Kapitel 2 nun abgeschlossen haben, wollen wir doch einmal sehen, was als nächstes in Trüberbrook passiert.</i></li> </ul>	Plenum		<ul style="list-style-type: none"> <li>Überleitung in die nächste Arbeitsphase ausgehend von den Erfahrungen der SuS (Wie geht es weiter?)</li> </ul>
5'	Videopassage	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die L. startet das Video zu Kapitel 3, stoppt jedoch vor dem Höhleneingang (Minute XY) und erklärt, dass anschließend eine Rätselpassage folgt, die für die Handlung nicht spannend ist, und es danach weitergeht.</li> <li>Das Video der Rätselpassage läuft im Zeitraffer ab.</li> <li>Die L. erklärt, dass es danach wieder spannend</li> </ul>	Plenum	Video des Filmausschnittes (Kapitel 3)  Notizseite aus dem	<ul style="list-style-type: none"> <li>Erfahrungsraum: zeitraffendes Erzählen</li> <li>Die SuS erfahren, wie es in ‚Trüberbrook‘ weitergeht, Rezeptionszeit wird aufgrund der Rätselpassage verkürzt.</li> <li>Die SuS halten ihre Eindrücke und Beobachtungen in Notizen fest (Fähigkeit: Zusammenfassen).</li> <li>Die L. moderiert die Filmpassage und gibt damit den SuS Orientierung im Spielgeschehen.</li> </ul>



		<p>wird und die SuS nun genau zuschauen sollen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Das restliche Video läuft ab.</li> <li>• Die SuS schauen aufmerksam zu und machen sich Notizen.</li> </ul>		Lektüretagebuch (AB 6)	
4'	Austausch	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die L. fragt die SuS, was sie gesehen haben und ob sie das geglaubt hätten.</li> <li>• Die SuS tauschen sich über das Gesehene aus und äußern ihre Assoziationen.</li> </ul>	Plenum Unterrichtsgespräch		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Austausch über das Gesehene und die eigenen Eindrücke bzw. das Notierte</li> <li>• Die SuS kennen den weiteren Stundenverlauf.</li> <li>• Die SuS kennen den nächsten Arbeitsauftrag.</li> <li>• Die SuS erhalten ihre Arbeitsmaterialien.</li> <li>• <b>Anmerkung:</b> Konstruktion der Aufgabe in Anlehnung an das narrative Setting zur Verknüpfung von Lernprozess und Geschichte</li> </ul>
5'	Überleitung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die L. erklärt den SuS die nächste Arbeitsphase (<i>Verfassen des Audios an Beverly mithilfe der Aufnahme-funktion</i>).</li> <li>• <b>Mögliche Überleitung:</b> <i>Ihr habt im Spiel ja schon mehrfach gesehen, dass Dr. Tannhauser Beverly eine Nachricht aufnimmt. An dieser Stelle wollen wir das für ihn übernehmen.</i></li> <li>• Die SuS erhalten die entsprechenden Seiten aus dem Lektüretagebuch und das Tablet.</li> </ul>			
20'	Erarbeitung II	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die SuS erstellen eine Audioaufnahme in Anlehnung an die Aufnahmen von Dr. Tannhauser an Beverly, in der sie Beverly zusammenfassen, was gerade passiert ist.</li> <li>• <b>G-Niveau:</b> Vorbereitung anhand von Bausteinen und kurze Sprachnachricht aufnehmen</li> <li>• <b>M- &amp; E-Niveau:</b> Vorbereitung anhand der eigenen Notizen und kurze Sprachnachricht aufnehmen</li> <li>• Die L. unterstützt bei Fragen und der technischen Handhabung.</li> </ul>	Partnerarbeit	<p>Lektüretagebuch AB 7</p> <p>Tablet</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mediale Adaption des Textformats:</b> Innerer Monolog, die SuS verfassen einen Eintrag über die zentralen Vorkommnisse und ihre Gefühle aus der Sicht einer literarischen Figur dazu.</li> <li>• Erwerb, Ausbau und Weiterentwicklung von literarischen Kompetenzen – Schwerpunkt Handlungsverstehen – Eine Handlungszusammenfassung anfertigen können</li> <li>• Förderung von anschlusskommunikativen Fähigkeiten durch das gemeinsame Kommunizieren über die Handlung</li> <li>• <b>Differenzierungsmaßnahmen:</b> Stützsysteem G-Niveau – Baukastensystem <i>Was passiert in Kapitel 3</i> in chronologischer Reihenfolge, Stützsysteem M-Niveau – Baukastensystem <i>Was passiert in Kapitel 3</i> unsystematisiert</li> </ul>
10'	Sicherung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die SuS stellen im Plenum jeweils ihre Arbeitsergebnisse vor und hören die Zusammenfassungen der anderen Teams an.</li> <li>• Die SuS hören aufmerksam zu und geben Rückmeldung.</li> </ul>	Plenum Unterrichtsgespräch	Audioaufnahmen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Austausch über die Arbeitsergebnisse</li> <li>• Die SuS geben und erhalten Rückmeldung im Feedbackverfahren (Lob und Verbesserungsvorschlag).</li> </ul>
4'	HA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die L. erläutert, dass die SuS das vierte Kapitel bis zur nächsten Stunde spielen sollen und den ent-</li> </ul>	Plenum	Lektüretagebuch	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die SuS kennen die Hausaufgabe.</li> <li>• <b>Differenzierungsmaßnahmen:</b> für alle: Lösungen der Rätsel;</li> </ul>

		<p>sprechenden Arbeitsauftrag.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Die SuS erhalten die entsprechenden Seiten aus dem Lektüretagebuch.</li> </ul>		AB 8	<p>Stützsystem G-Niveau: Kastensystem, das in die richtige Reihenfolge auf einer Vorlage gebracht werden soll; Stützsystem M-Niveau: Kastensystem, das in eine selbstgewählte Darstellung übernommen werden kann; Stützsystem E-Niveau: freie Darstellung</p>
1'	Verabschiedung	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die L. beendet die Stunde und verabschiedet die SuS.</li> </ul>	Plenum		<ul style="list-style-type: none"> <li>Die SuS wissen, dass die Stunde nun endet.</li> </ul>

<b>Stundenthema:</b>	Literarisches Verstehen fördern mit dem Spiel ‚Trüberbrook‘ – Handlung reflektieren, Perspektiven übernehmen	<b>Stundennummer:</b>	7&8
<b>Kompetenz- bzw. Lernzielformulierungen (curriculare Anbindung)</b>			
Die Stunde leistet einen Beitrag zum Ausbau der folgenden Kompetenzen des Curriculums für Deutsch in NRW:			
<b>Für Gymnasien (Orientierung E-Niveau):</b>			
Die Schülerinnen und Schüler ...			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- wenden textimmanente Verfahren zur Erschließung altersgemäßer literarischer Texte an (Handlungsabläufe entwickeln und reflektieren).</li> <li>- ziehen Schlussfolgerungen.</li> </ul>			
<b>Für Haupt-, Real- und Gesamtschulen (Orientierung M- &amp; G-Niveau):</b>			
Die Schülerinnen und Schüler ...			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- wenden textimmanente Verfahren zur Erschließung altersgemäßer literarischer Texte an (Handlungsabläufe entwickeln und reflektieren).</li> <li>- ziehen Schlussfolgerungen.</li> </ul>			
<b>Minimalziel:</b>	<b>Die Schülerinnen und Schüler</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• entwickeln eine eigene Meinung zum Handlungsverlauf.</li> <li>• versetzen sich in eine literarische Figur hinein und überlegen aus deren Perspektive mögliche Handlungsoptionen.</li> </ul>		
<b>Maximalziel:</b>	<b>Die Schülerinnen und Schüler</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> </ul>		

Zeit	Phase	Geplanter Stundenverlauf	Sozialformen	Medien	Didaktischer Kommentar
2'	Begrüßung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Lehrkraft (L.) begrüßt die Schülerinnen und Schüler (SuS). Die SuS begrüßen die L.</li> </ul>	Plenum		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die SuS wissen, dass die Stunde beginnt.</li> </ul>
4'	Einstieg	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die L. zeigt die Strukturaufgabenblätter zu Kapitel 4 und erklärt den SuS, dass sie nun zusammen die Ergebnisse anschauen werden.</li> </ul>	Plenum	Arbeitsergebnisse zu Kapitel 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Aufmerksamkeit der Klasse wird zu Beginn der Stunde gebündelt.</li> <li>• Die SuS kennen den Ablauf der nächsten Arbeitsphase.</li> <li>• Vorbereitung der nächsten Arbeitsphase durch Materialausgabe und Verteilen der Arbeitsergebnisse</li> </ul>
	Überleitung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die L. erläutert die nächste Arbeitsphase (<i>Museumsgang, Ergebnisse ansehen, was ist besonders gelungen, wo sind Gemeinsamkeiten und Unterschiede</i>).</li> <li>• Die SuS verteilen ihre Ergebnisse im Raum bzw. im Flur und erhalten Klebepunkte, welche sie für besonders gelungene Darstellungen verteilen.</li> </ul>		Klebepunkte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vorbereitung der nächsten Arbeitsphase durch Materialausgabe und Verteilen der Arbeitsergebnisse</li> </ul> <p><b>Anmerkung:</b> Die Methode muss je nach Pandemiesituation angepasst werden. Empfohlen werden große Abstände oder auch ein Klassenstream per Tablet.</p>
7'	Museumsgang	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die SuS schauen sich die Ergebnisse ihrer Klassenkamerad*innen an und verteilen ihre Punkte.</li> <li>• Die L. unterstützt bei Fragen.</li> </ul>	Museumsgang	Arbeitsergebnisse zu Kapitel 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die SuS verschaffen sich einen Überblick über die Arbeitsergebnisse.</li> <li>• Die SuS entdecken Gemeinsamkeiten und Unterschiede und tauschen sich über ihre Beobachtungen aus.</li> </ul>
5'	Austausch	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die SuS tauschen sich im Anschluss an den Museumsgang über ihre Beobachtungen, Gemeinsamkeiten, Unterschiede, Gelungenes etc. aus.</li> </ul>		Klebepunkte	

30'	Erarbeitung I	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die L. leitet in die nächste Unterrichtsphase über (<i>Spielen des fünften Kapitels</i>).</li> <li><b>Mögliche Überleitung:</b> <i>Jetzt wollen wir uns anschauen, wie die Geschichte zu Ende geht.</i></li> <li>Die L. erklärt, dass sie nun im Klassenverband gemeinsam das fünfte Kapitel des Spiels spielen werden.</li> <li>Die SuS bestimmen eine/n S., die/der die Steuerung übernehmen wird, das Spiel wird per Beamer für alle übertragen (<i>alle 5 Min. wechseln</i>).</li> </ul>	Plenum	Tablet, Beamer	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die SuS kennen den weiteren Stundenverlauf.</li> <li>Die SuS wissen, dass das Spiel bald endet.</li> <li>Förderung von Spielmotivation zum Schluss der Einheit</li> <li>Förderung von anschlusskommunikativen Fähigkeiten durch das gemeinsame Kommunizieren von Entscheidungen</li> <li>Förderung des Handlungsverstehens durch Identifikation einzelner Handlungselemente und -zusammenhänge</li> </ul>
<b>Im Rahmen dieser Phase ist ein Schnitt zwischen den beiden Stunden 4 &amp; 5 bei Einzelstunden möglich, ansonsten Weiterarbeit am Stück</b>					
18' (3' Überleitung, 7' je Frage)	Erarbeitung II	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die L. stoppt die Spielsequenz an der Entscheidungsstelle von Dr. Tannhauser.</li> <li>Die L. erläutert den Arbeitsauftrag.</li> <li><b>Mögliche Formulierung:</b> <i>Wie würdet ihr euch entscheiden und warum? Wie wird sich Dr. Tannhauser entscheiden und warum?</i></li> <li>Die SuS gehen in Gruppen zusammen und tauschen sich über beide Leitfragen aus.</li> <li><b>Methode:</b> Placemate</li> <li>Die L. unterstützt bei Fragen.</li> </ul>	Plenum  Gruppenarbeit	Lektüretagebuch AB 9 als Placemate  Tablet	<ul style="list-style-type: none"> <li>Stopp an einer entscheidenden Schlüsselsequenz in der Endphase des Spiels: Dilemmasituation für den Protagonisten, die es aufzulösen gilt (Bezug zum Figurenverstehen und auch zum Handlungsverstehen)</li> <li>Erwerb, Ausbau und Weiterentwicklung von literarischen Kompetenzen – Schwerpunkt Figurenverstehen – sich in eine literarische Figur hineinversetzen und ihrer Perspektive entsprechend Handlungsoptionen diskutieren</li> <li>Entwicklung einer eigenen Stellungnahme zum Figurenhandeln</li> <li>Förderung von anschlusskommunikativen Fähigkeiten</li> </ul>
10'  2'	Sicherung  Ende des Spiels	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die SuS kommen wieder im Plenum zusammen und tauschen sich über die Beantwortung beider Leitfragen aus.</li> <li>Die L. moderiert das Unterrichtsgespräch.</li> <li>Die SuS erspielen zusammen das Ende des Spiels.</li> </ul>	Plenum Unterrichtsgespräch	Placemates  Tablet, Beamer	<ul style="list-style-type: none"> <li>Austausch über die jeweiligen Arbeitsergebnisse</li> <li>Förderung von anschlusskommunikativen Fähigkeiten</li> <li>Die SuS erfahren, wie das Spiel endet.</li> </ul>
10'	Reflexionsphase	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die L. reflektiert gemeinsam mit den SuS die Unterrichtseinheit.</li> <li><b>Impulsfragen:</b> <i>Was hat euch besonders gut gefallen? Was hat euch nicht gefallen? Würdet ihr gerne wieder ein Computerspiel im Deutschunterricht behandeln? Ist 'Trüberbrook' denn eine richtige Geschichte?</i></li> </ul>	Plenum Unterrichtsgespräch	Kahoot möglich	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexion des Arbeitsprozesses hinsichtlich der Einheit an sich, der Position bzw. Bedeutsamkeit des Gegenstandes im Unterricht</li> <li>Förderung von metakognitiven Verarbeitungsprozessen</li> </ul>
2'	Verabschiedung	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die L. beendet die Stunde und verabschiedet die SuS.</li> </ul>	Plenum		<ul style="list-style-type: none"> <li>Die SuS wissen, dass die Stunde nun endet.</li> <li>Die SuS wissen, dass die Einheit nun endet.</li> </ul>