


Verlaufsplan – Einsatz von Computerspielen im Fach Englisch – Life is strange



Stundenthema:	Teaching English by playing ‚Life is Strange‘: Max‘ profile & people at Blackwell Academy	Stundennummer:	1+2 (90 Min.)
Kompetenz- bzw. Lernzielformulierungen (curriculare Anbindung)			
Für Gymnasien (Orientierung E-Niveau): Die Schülerinnen und Schüler lernen die amerikanische Lebenswelt aus Sicht einer 18-jährigen Studentin kennen und identifizieren sich mit ihr. ... können Sachinhalte gemäß einer vorgegebenen Textsorte darstellen (Steckbrief, Personenbeschreibung) und einfache, zusammenhängende Texte verfassen. ... können den Inhalt von Texten und Filmsequenzen wiedergeben und persönlich werten.			
Für Haupt-, Real- und Gesamtschulen (Orientierung M- & G-Niveau): Die Schülerinnen und Schüler erweitern ihr Wissen über englischsprachig geprägte Lebenswelten im europäischen Kontext durch die Auseinandersetzung mit verschiedenen Regionen der USA. ... können Texterschließungstechniken einsetzen. ... können Redebeiträge durch Sammeln von Redemitteln und Stichworten vorbereiten. ... können Erzählungen und einfache zunehmend authentische, medial vermittelte szenische Formen verstehen.			
Zielsetzung der Stunde	Die Schülerinnen und Schüler beschreiben ein Bild mithilfe von ‚useful phrases‘. Die Schülerinnen und Schüler äußern weitere Vermutungen zum Leben der Spielfigur. Die Schülerinnen und Schüler entnehmen gezielt Informationen aus einem Text. Die Schülerinnen und Schüler vervollständigen einen Steckbrief der Spielfigur ‚Max‘. Die Schülerinnen und Schüler formulieren kurze Sätze zu den Personen rund um die Blackwell Academy. Die Schülerinnen und Schüler stellen ihre Ergebnisse in der Fremdsprache vor.		

Zeit	Phase	Geplanter Stundenverlauf	Sozial- formen	Medien	Didaktischer Kommentar
1 Min.	Begrüßung	Begrüßung der SuS			
8 Min.	Einstieg	L. zeigt SuS Bild von Max, auf dem sie gegenüber einer Wand mit vielen Fotos steht. L. lässt SuS mit Hilfestellung zuerst das Bild beschreiben. SuS beschreiben das Bild. L. fordert anschließend die SuS weitere Ideen zu Max zu äußern und lässt SuS zuerst selbst, dann mit dem Nachbarn überlegen.	Plenum T-P-S	Wörterbücher Bild Max (S. 1 im Diary)	→ Für die komplette Einheit sollen Wörterbücher zur Verfügung gestellt werden. Erstes Kennenlernen der Spielfigur (evtl. mit Hilfestellung: ‚The girl in the picture is Max. Use the phrases on the left to describe the picture.‘) Think-Pair-Share (‚What else do you think about Max? Use the phrases on the right to tell me more about Max.‘)

1 Min.	Überleitung	L.: ‚In the next lessons you will find out more about Max and her life.‘			
40 Min.	Erarbeitung I	L. erklärt, dass SuS nun weitere Informationen zu Max herausfinden sollen und teilt dazu das AB ‚My profile‘ aus. L. fügt hinzu, dass SuS den Steckbrief mit Informationen aus dem Spiel vervollständigen sollen. L. erklärt ggf. noch Organisatorisches. SuS hören zu. L. bittet SuS, das Spiel zu starten. SuS starten das Spiel, finden sich mit der Steuerung der Figur zurecht und vervollständigen den Steckbrief.	Plenum EA	AB ‚My profile‘ Tablets ‚Life is strange‘ Kopfhörer	L. weist auf Einstellungen hin → Audio/Texteinstellungen (s. Differenzierungsmöglichkeiten)
6 Min.	Austausch der Ergebnisse	L. bittet SuS, das Spiel zu unterbrechen, und fordert SuS auf, ihre Ergebnisse vorzustellen. SuS stellen ihre Ergebnisse vor.	UG		SuS identifizieren sich mit der Spielfigur.
30 Min.	Erarbeitung II	L. greift die aktuelle Situation von Max auf (back in Oregon, studying at Blackwell Academy) und fragt SuS, was sie bisher über die Blackwell Academy wissen/erfahren haben. SuS äußern ihren Wissensstand. L. äußert, dass es nun um das Kennenlernen weiterer Personen der Blackwell Academy geht und erklärt die nun folgende Arbeitsphase: ‚At Blackwell Academy Max meets different people. Find out more about them and write it in the correct column.‘ L. fügt hinzu, dass SuS dies evtl. nicht in dieser Stunde fertig bekommen und dies in der nächsten Stunde weiter bearbeiten können.	UG EA	AB ‚Blackwell Academy‘	 → s. Differenzierungsmöglichkeit
4 Min.	Stundenende	Spiel beenden, Aufräumen der Arbeitsgeräte			

Stundenthema:	Teaching English by playing ‚Life is Strange‘: People at Blackwell Academy & Max‘ gift	Stundennummer:	3+4 (90 Min.)
Kompetenz- bzw. Lernzielformulierungen (curriculare Anbindung)			
Für Gymnasien (Orientierung E-Niveau) Die Schülerinnen und Schüler ... <ul style="list-style-type: none"> ... können Texte zu vertrauten Themen verstehen, einen Text als Ganzes betrachten und sich auf bestimmte Textteile konzentrieren. ... können gezielt ihre Vorkenntnisse beim Verstehensprozess einsetzen. ... können einfache zusammenhängende Texte zu Themen ihres Interessen- und Erfahrungsbereichs in beschreibender, erzählender und zusammenfassender Form verfassen. ... können zusammenhängend sach- und problemorientiert zu vertrauten Themen sprechen und eigene Standpunkte bzw. Wertungen einbringen. ... können sich mit altersgemäßen kulturspezifischen Wertvorstellungen und Rollen auseinandersetzen (in der produktionsorientierten Arbeit mit einfachen, authentischen Texten) und diese vergleichend reflektieren. Für Haupt-, Real- und Gesamtschulen (Orientierung M- & G-Niveau) Die Schülerinnen und Schüler ... <ul style="list-style-type: none"> ... können sich in einfachen themenorientierten Gesprächssituationen des Unterrichts verständigen und zusammenhängend zu vertrauten Themen sprechen und eigene Wertungen und Standpunkte einbringen. ... können einfache zusammenhängende Textes schreiben und darin begründet Stellung nehmen, wenn ihnen die Textsorte und das Thema vertraut sind. ... können sich mit kulturspezifischen Wertvorstellungen und Lebensformen auseinandersetzen und diese vergleichend reflektieren. 			
Zielsetzung der Stunde	Die Schülerinnen und Schüler äußern ihre Ergebnisse in der Fremdsprache. Die Schülerinnen und Schüler entnehmen gezielt Informationen aus einem Text und übersetzen diese in die Zielsprache. Die Schülerinnen und Schüler versetzen sich in die Lage der Spielfigur und identifizieren sich mit ihr. Die Schülerinnen und Schüler formulieren einen fiktiven Tagebucheintrag in der Zielsprache. Die Schülerinnen und Schüler fassen die bisher erarbeiteten Informationen in der Zielsprache zusammen. Die Schülerinnen und Schüler reflektieren ihre bisherigen Spielerfahrungen.		

Zeit	Phase	Geplanter Stundenverlauf	Sozial- formen	Medien	Didaktischer Kommentar
1 Min.	Begrüßung	Begrüßung der SuS			
7 Min.	Einstieg/ Warm Up	L. zeigt das Arbeitsblatt ‚Profile Max‘ und fordert SuS auf, in PA über ihre bisherigen Kenntnisse zu sprechen. SuS tauschen sich über die Spielfigur Max aus. Sammeln der Ergebnisse im Plenum	PA Plenum	AB ‚My profile‘	Einstieg in die Stunde: Wiederholen der letzten Stunden, Austausch Wissensstand
25 Min.	Siehe Erarbeitung II	L. weist auf letzte Stunde hin und fordert SuS auf, das AB ‚Blackwell Academy‘ weiter zu bearbeiten.	EA	AB ‚Blackwell Academy‘	

		SuS starten das Spiel und finden weitere Infos zu den ausgewählten Personen.			<p>Mediation (Sprachmittlung): einem Text gezielt Informationen entnehmen (und ggf. in die Zielsprache übersetzen) → je nach Einstellung der Sprache im Spiel</p> <p> Mögliche Differenzierung: schwache SuS schreiben einzelne Charaktereigenschaften auf (z. b. friendly, arrogant ...), starke Schüler können mehr Details angeben (z. B. wants Max to hand in picture for the ‚Everyday’s hero contest‘)</p>
7 Min.	Austausch der Ergebnisse	<p>L. unterbricht Arbeitsphase und fordert SuS auf, ihre Ergebnisse zu vergleichen und ggf. zu ergänzen. Dazu teilt L. neue Partner zu: ‚Work with your 6 o’ clock partner.‘</p> <p>Anschließend kurzer Austausch im Plenum oder ein Team stellt ihre Ergebnisse im Plenum vor.</p>	<p>PA</p> <p>Plenum</p>		<p>Partnerzuteilung mit ‚o’clock‘-Partner oder andere Partnerzuteilung</p>
35 Min.	Erarbeitung III	<p>L. weist SuS an, weiter das Spiel zu spielen und setzt einen Meilenstein fest: ‚You can go on playing until you are on the school campus. When you are there, come to the front desk and take the next worksheet. When you have finished continue playing.‘</p> <p>SuS spielen und schreiben einen Tagebucheintrag aus Max’ Sicht.</p>	<p>EA</p>	AB ‚Max’ diary‘	<p>SuS wechseln die Perspektive und versetzen sich in Max’ Situation, sie formulieren Gefühle Ereignisse in der Zielsprache.</p> <p> Mögliche Differenzierung: Anzahl der Wörter, Zusatzarbeitsblatt mit möglichen Ideen, die die SuS übernehmen können</p>
15 Min.	Zusammenfassung/Reflexion	<p>L. erklärt, dass SuS sich im Plenum zusammenfinden sollen.</p> <p>L. fordert SuS auf, die bisherigen Erkenntnisse über Max und ihren Studienalltag an der Blackwell Academy zusammenzufassen und hilft ggf. (prompting/bridging).</p> <p>SuS äußern sich.</p> <p>L. weist SuS an zu überlegen, wie es ihnen an Max’ Stelle gehen würde: ‚Imagine that you are in Max’ situation. What would you do? Would you like having her gift? Yes/No? Why/Why not?‘</p>	<p>UG</p> <p>T-P-S</p>		<p>Evtl. Stuhlkreis oder Zusammenfinden in der Mitte des Raumes etc.</p> <p>Think-Pair-Share</p>

		<p>Think about these questions for yourself, then talk to your neighbour.’ Anschließend Austausch im Plenum.</p> <p>→ Reflexion des bisherigen Spielerlebnisses: L. fordert SuS auf, zu reflektieren, wie sie mit dem Spiel zurechtkommen oder ob Schwierigkeiten/Probleme aufgetreten sind. Evtl. aufgetretene Schwierigkeiten lösen. SuS reflektieren bisherige Erfahrungen mit dem Computerspiel.</p>			
--	--	---	--	--	--

Stundenthema:	Teaching English by playing ‚Life is Strange‘: Friendship with Chloe + What happened to Rachel?	Stundennummer:	5+6 (90 Min.)
Kompetenz- bzw. Lernzielformulierungen (curriculare Anbindung)			
Für Gymnasien (Orientierung E-Niveau): Die Schülerinnen und Schüler... ... können zusammenhängend sach- und problem-orientiert zu vertrauten Themen sprechen. ... können einfache zusammenhängende Texte zu Themen ihres Interessen- und Erfahrungsbereichs in beschreibender, erzählender und zusammenfassender Form verfassen. ... können einfache zusammenhängende Texte schreiben und darin begründet Stellung nehmen. ... können zusammenhängend sach- und problemorientiert zu vertrauten Themen sprechen.			
Für Haupt-, Real- und Gesamtschulen (Orientierung M- & G-Niveau) Die Schülerinnen und Schüler können zusammenhängend zu vertrauten Themen sprechen und eigene Standpunkte bzw. Wertungen einbringen. ... können einfache zusammenhängende Texte schreiben. ... können sich in einfachen themenorientierten Gesprächssituationen des Unterrichts verständigen.			
Zielsetzung der Stunde	Die Schülerinnen und Schüler äußern sich in der Zielsprache. Die Schülerinnen und Schüler formulieren vollständige Sätze in der Zielsprache. Die Schülerinnen und Schüler schreiben einen kurzen Text zu Rachels Verschwinden. (Die Schülerinnen und Schüler äußern eigene Gedanken/Meinungen zum Thema „Freundschaft“). Die Schülerinnen und Schüler beantworten Fragen zu Chloes’ Stiefvater in ganzen Sätzen.		

Zeit	Phase	Geplanter Stundenverlauf	Sozial- formen	Medien	Didaktischer Kommentar
	Begrüßung	Begrüßung der SuS			
5 Min.	Einstieg	L. zeigt SuS Screenshots des Spiels: ‚What can you tell me about these pictures? Who are they? Where is it? What has happened so far?‘ SuS äußern sich.	UG	‚Life is strange‘ mit Screenshots (Diary S. 9)	Alternativ kann der Einstieg auch als stummer Impuls ohne Leitfragen erfolgen oder T-P-S.
20 Min.	Erarbeitung IV	L. teilt das AB ‚friendship‘ aus: ‚Continue playing. Complete the worksheet ‚friendship‘ when the girls have arrived at Chloe’s house.‘ SuS spielen weiter und vervollständigen das AB ‚friendship‘	EA	AB ‚friendship‘	
5 Min./ (10 Min.)	Austausch der Ergebnisse	L. fordert SuS auf, ihre Ergebnisse vorzustellen. SuS stellen ihre Ergebnisse vor.	UG		→ weitere Möglichkeit nach dem Besprechen der Ergebnisse: Aufgreifen des Themas ‚Freundschaft‘ im Unterrichtsgespräch: ‚What is important in a friendship? Why

					are friends important? What makes a friend a ,good or best' friend? ...'
45 Min.	Erarbeitung V	L. weist SuS an, weiterzuspielen (bis zum Verlassen von Chloes Zimmer) und teilt ihnen mit: ,Let's find out more about the girl who went missing. Her name is Rachel. Chloe knows something. Also find out more details about Chloe's stepdad. Complete the worksheets about Rachel and Chloe's stepdad before you leave the house.' SuS spielen weiter und vervollständigen Fragen zu Chloes Stiefvater.	EA	AB ,Rachel' + ,Chloe's stepdad'	
10 Min.	Besprechen der Ergebnisse	L. fordert SuS auf, ihre Ergebnisse vorzustellen und diese ggf. zu ergänzen/verbessern. SuS stellen ihre Ergebnisse vor.	UG		

Stundenthema:	Teaching English by playing ‚Life is Strange‘: End of Episode 1 + Writing a story ‚What will happen ...‘	Stundennummer:	7+8 (90 Min.)
Kompetenz- bzw. Lernzielformulierungen (curriculare Anbindung)			
Für Gymnasien (Orientierung E-Niveau) Die Schülerinnen und Schüler... ... können einfache zusammenhängende Texte zu Themen ihres Interessen- und Erfahrungsbereichs in beschreibender, berichtender, erzählender und zusammenfassender Form verfassen. ... können zusammenhängend sach- und problemorientiert zu vertrauten Themen sprechen und eigene Standpunkte bzw. Wertungen einbringen.			
Für Haupt-, Real- und Gesamtschulen (Orientierung M- & G-Niveau) Die Schülerinnen und Schüler können einfache zusammenhängende Texte schreiben und darin begründet Stellung nehmen, wenn ihnen die Textsorte und das Thema vertraut sind. ... können zusammenhängend zu vertrauten Themen sprechen und eigene Standpunkte bzw. Wertungen einbringen.			
Zielsetzung der Stunde	Die Schülerinnen und Schüler verschriftlichen ihre Ideen in der Zielsprache. Die Schülerinnen und Schüler tauschen ihre Ideen aus. Die Schülerinnen und Schüler reflektieren ihre Spielerfahrung.		

Zeit	Phase	Geplanter Stundenverlauf	Sozialformen	Medien	Didaktischer Kommentar
1 Min.	Begrüßung	Begrüßung der SuS			
25 Min.	Spielphase	L. weist SuS an, bis zum Ende zu spielen. SuS spielen weiter und beenden Episode 1.	EA		
25 Min.	Erarbeitung V	Wenn SuS das Spiel beendet haben, fordert L. sie auf, aufzuschreiben, wie die Handlung weitergeht. Dazu teilt L. AB ‚What will happen ...‘ und lässt SuS Ideen zum weiteren Handlungsverlauf aufschreiben. SuS halten ihre Ideen schriftlich fest.	EA	AB ‚What will happen ...‘	
20 Min.	Austausch der Ergebnisse	L. fordert SuS auf, dass sie sich zu einem bus stop begeben, sobald sie ihre Ideen festgehalten haben, und dort auf einen Austauschpartner warten. Wenn 2 Schüler gemeinsam am bus stop stehen, bilden sie ein Team und lesen sich gegenseitig ihre Ideen vor.	PA		→ möglich ist auch ein Austausch der Ergebnisse mit der ‚Doppelkreismethode‘
19 Min.	Endreflexion	L. fordert SuS auf, über ihre Spielerfahrung der letzten Stunden zu berichten und zu reflektieren.	UG		→ Reflexionsphase kann auf Deutsch stattfinden, da das Reflektieren in der Zielsprache evtl. zu schwierig ist.