

Bezüge zum Medienkompetenzrahmen NRW:

4. Produzieren und Präsentieren

- 4.1 Medienproduktion und Präsentation: Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

5. Analysieren und Reflektieren

- 5.1 Medienanalyse: Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren
- 5.4 Selbstregulierte Mediennutzung: Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen

6. Problemlösen und Modellieren

- 6.1 Prinzipien der digitalen Welt: Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen

Sekundarstufe I – Deutsch: Fokus Doppeljahrgang 7/8

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- die gesellschaftliche Bedeutung von Sprache beschreiben (S-R)
- Sprachvarietäten unterscheiden sowie Funktionen und Wirkung erläutern (Alltagssprache, Standardsprache, Bildungssprache, Jugendsprache, Sprache in Medien) (S-R)
- beabsichtigte und unbeabsichtigte Wirkungen des eigenen und fremden kommunikativen Handelns – auch in digitaler Kommunikation – reflektieren und Konsequenzen daraus ableiten (K-R)
- Medien (Printmedien, Hörmedien, audiovisuelle Medien, Website-Formate, Mischformen) bezüglich ihrer Präsentationsform beschreiben und Funktionen (Information, Beeinflussung, Kommunikation, Unterhaltung, Verkauf) vergleichen (M-R)
- Inhalt, Gestaltung und Präsentation von Medienprodukten beschreiben (M-P)

Sekundarstufe I – Wirtschaft / Politik / Gesellschaftslehre (Gesamtschule)

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- beschreiben fachbezogen ökonomische, politische und gesellschaftliche Sachverhalte mithilfe eines Ordnungs- und Deutungswissens (SK 1)
- erläutern Bedeutung und Wirkung der Digitalisierung und Globalisierung in Wirtschaft, Politik und Gesellschaft (SK 5)
- beurteilen die Möglichkeiten ökonomischer, politischer und gesellschaftlicher Teilhabe (UK 1)
- artikulieren konstruktive Kritik sowie Lösungsoptionen für Problemkonstellationen (HK 7)

Stundenthema: Games auf Barrieren testen

Zeit: 180 min

Minimalziel: Die Schülerinnen und Schüler ...

- lernen verschiedene Formen von Behinderungen kennen
- entwickeln Verständnis füreinander
- erkennen die Problematik von Barrieren im Gaming-Kontext
- können vor Gruppen präsentieren

Maximalziel: Die Schülerinnen und Schüler ...

- reflektieren und bewerten Medien kritisch unter Berücksichtigung inklusiver Zugänge
- entwickeln Problemlösestrategien, um Inklusion zu gestalten
- erkennen den Wert von Inklusion

Hinweise zur Vorbereitung:

Im Vorfeld müssen geeignete Spielertitel ausgewählt werden. Hierbei können die Spielebeurteilungen von Gaming ohne Grenzen eine hilfreiche Orientierung darstellen. Es sollte bei der Auswahl auf die technischen Voraussetzungen sowie auf die Altersgruppe der Schülerinnen und Schüler geachtet werden. Außerdem ist zu beachten, dass Spiele mit unüberwindbaren Barrieren oder zu hoher Komplexität bei Jugendlichen mit Behinderung schnell zu Frustration führen können. Auf der Spielaliste finden sich Spiele, die sich für den Einsatz eignen sowie eine Auflistung, welche Aspekte die Schülerinnen und Schüler entdecken können, welche Barrieren auftauchen und ob bzw. wie diese überwunden werden können.

Zeit	Phase	Geplanter Stundenverlauf	Sozialformen	Medien	Didaktischer Kommentar
3 min	Begrüßung	<ul style="list-style-type: none">• L. begrüßt die S. und moderiert das Unterrichtsthema an	Plenum	PPT-Folie 1	Setting klären

12 min	Hinführung zum Thema	<ul style="list-style-type: none"> • S. bekommen einen Flüsterauftrag: „Überlegt gemeinsam, welche Beeinträchtigungen es gibt“ • L. sammelt die Ideen der S. (mündlich) und stellt Impulsfragen: „In welcher Form sind diese Personen beeinträchtigt? Was fehlt ihnen?“ • Ggf. Moderation hin zu den Sinnen und Anbindung an ausgewählte S-Beispiele • L. präsentiert die PPT-Folien als Beispiele für Barrierefreiheit in Games 	Sitz- oder Stuhlkreis	Ggf. Symbolkarten PPT-Folie 2–15	<p>Niederschwelliger Einstieg, Partnerarbeit als Differenzierung, Vorwissensaktivierung</p> <p>Wertschätzung der SuS-Ideen</p> <p>Erste Kategorienbildung durch die Anbindung an die fünf Sinne (zur Diff: Symbolkarten „Sinne“ als Stützsystem)</p> <p>Konkrete Modellierung mit Beispielen</p>
5 min	Überleitung	<ul style="list-style-type: none"> • L. stellt den S. den Ablauf des Projektes vor: „Heute testen wir unterschiedliche Spiele gemeinsam auf mögliche Barrieren. Zuvor müssen wir noch gemeinsam die Technik aufbauen und uns die Spiele einmal gemeinsam anschauen.“ 	Sitz- oder Stuhlkreis		Tagestransparenz schaffen
10 min	Technik-aufbau	<ul style="list-style-type: none"> • Raumwechsel (falls ein PC-Raum vorhanden ist) oder Aufbau der Technik im Klassenzimmer • Kurze Vorstellung der ausgewählten Spiele durch L. • Überleitung durch L.: „<i>Unser Ziel ist es nun, die Spiele kennenzulernen. Hierzu bekommt ihr nun 20 Minuten Zeit.</i>“ 	Plenum	Digitale Endgeräte (Laptops, Tablets, PCs...)	<p>10-15 Minuten je nach Raumsituation</p> <p>Falls die zu testenden Spiele den Beispielen aus der PPT entsprechen, können entsprechende Bezüge hergestellt werden</p> <p>Formulierung des ersten Arbeitsauftrages</p>
20 min	Spielephase	<ul style="list-style-type: none"> • S. testen die Spiele aus, L. unterstützt bei technischen oder inhaltlichen Fragen • S. beantworten die Leitfragen auf AB1 	EA / PA	Spiele, AB1	15–20 Minuten je nach Spiel und Raum Überblick verschaffen
5 min	Zwischen-reflexion	<ul style="list-style-type: none"> • L. moderiert Zwischenreflexion mit Impulsfragen: „<i>Was habt ihr kennengelernt?</i>“ „<i>Was findet ihr daran interessant?</i>“ „<i>Mit welchem wollt ihr euch näher beschäftigen?</i>“ 	Plenum		Erste Anmerkungen, ggf. erste Fragen klären
5 min	Gruppeneinteilung	<ul style="list-style-type: none"> • L. teilt S. in Gruppen ein. Jede Gruppe befasst sich mit einem Spiel 	Plenum		Alternative Gruppeneinteilungen möglich, Gruppengröße und -anzahl je nach Größe der Lerngruppe

5 min	Überleitung	<ul style="list-style-type: none"> Gemeinsame Besprechung des Beobachtungsbogens auf AB2: „<i>Schaut euch die Kategorien der Barrieren an. Kreuzt an, wie gut das Spiel bei möglichen Problemen eurer Meinung nach beim Sehen, Hören, Steuern und Verstehen abschneidet.</i>“ 	Plenum	AB 2	<p>Zielklarheit herstellen, Verständnisfragen klären</p> <p><u>Zwei Varianten</u> sind denkbar: Entweder ein Bereich wird im Spiel fokussiert (z.B: Sehen) und das Spiel entsprechend getestet, <u>oder</u>: Ein Spiel wird direkt auf mehrere Bereiche getestet</p>
45 min	Arbeitsphase	<ul style="list-style-type: none"> S. testen die einzelnen Spiele auf Barrieren (Varianten im Did. Kommentar) und bearbeiten AB2 S. simulieren Barrieren (z.B. mit einer Hand steuern) explorativ oder unter Zuhilfenahme von AB3, um die Leitfragen erfahrungsbasiert reflektieren zu können 	EA / PA	<p>AB2, Barriere-freies AB</p> <p>Opt. AB</p> <p>AB3</p>	<p><u>Differenzierung</u>: Barrierefreies-AB: für schwächere S. Optionales AB: für schnellere S.</p>
30 min	Reflexionsphase	<ul style="list-style-type: none"> Die einzelnen Gruppen präsentieren ihre analysierten Spiele und zeigen ggf. identifizierte Barrieren direkt an den Geräten Übertrag auf die eigene Lebenswelt durch L. „<i>Jede und jeder kann plötzlich von Einschränkungen betroffen sein. Wenn man beispielsweise einen schlimmen Unfall hat oder plötzlich krank wird. Insofern ist es sinnvoll, Barrieren in Spielen aufzubrechen, so dass alle Menschen teilhaben können.</i>“ 	Plenum	Gesicherte Ergebnisse (alle AB's), Endgeräte, Spiele	<p>Ergebnispräsentation</p> <p><u>Alternative</u>: Die Reflexionsphase kann in wiederholenden Sequenzen in die Arbeitsphase integriert werden, um kleinschrittigere Reflexionsangebote zu machen.</p> <p>Weitere Hinweise und Argumentationsmuster befinden sich auf dem Methodenblatt</p>
15 min	Abschluss	<ul style="list-style-type: none"> Gemeinsames Fazit mit Zielscheibe und Klebepunkten L. erklärt das Vorgehen: „<i>Überlege für dich, inwiefern hat das Spiel Barrieren oder ist barrierefrei. Klebe deinen Punkt dazu auf die Zielscheibe. Je näher dein Punkt in der Mitte ist, desto weniger Barrieren weist das Spiel auf.</i>“ 	Plenum	Zielscheibe, Klebepunkte	<p>Individuelle Reflexion, inhaltlich an das jeweilige Spielerlebnis angebunden.</p> <p>Teilung der Zielscheibe in 4 Bereiche (gemäß den Schwerpunkten) möglich, je nachdem welche Variante in der Arbeitsphase gewählt wurde.</p>
10 min	Technikabbau	<ul style="list-style-type: none"> L. und S. räumen gemeinsam die Technik auf oder wechseln den Raum 	Plenum		Je nach Raumsituation
5 min	Verabschiedung	<ul style="list-style-type: none"> Verabschiedung 	Plenum		Tagesabschluss

Hinweise zur Adaption in den Regelunterricht

Eine Adaption in den Regelunterricht ist durch die Trennung der vier Schulstunden in zwei Doppelstunden möglich. Die Doppelstundenstruktur ist aufgrund der langen Explorations- und Spielzeiten sowie der Technikbereitstellung notwendig, von einem Split in Einzelstunden wird abgeraten.

Ein Konzept-Split empfiehlt sich während der 45-minütigen Spielphase in zwei kürzere Spielphasen.

- Eine erste Spielphase in der ersten Doppelstunde fokussiert das Testen einer einzelnen (oder mehreren) Barrieren (AB2 / Barrierefreies AB)
- Die zweite Doppelstunde startet nach einer kurzen inhaltlichen Anknüpfung an die erste Doppelstunde mit der Barrierensimulation (AB3, Opt. AB)

Mitbedacht werden muss der zusätzliche Technikauf- und abbau mit jeweils 5–10 Minuten (in Abhängigkeit der Raumsituation vor Ort).