

## 03 Games für Augen und Ohren | Methodenbox

### Verlaufsplan

#### Bezüge zum Medienkompetenzrahmen NRW:

##### 3. Kommunizieren und Kooperieren

- 3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft: Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten

##### 4. Produzieren und Präsentieren

4.2 Gestaltungsmittel: 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

#### Sekundarstufe I – Deutsch: Fokus Doppeljahrgang 7/8

Die Schülerinnen und Schüler können...

- in literarischen Texten zentrale Figurenbeziehungen und -merkmale sowie Handlungsverläufe beschreiben und unter Berücksichtigung gattungsspezifischer Darstellungsmittel (u.a. erzählerisch und dramatisch vermittelte Darstellung, Erzähltechniken der Perspektivierung) textbezogen erläutern (T-R)
- bildliche Gestaltungsmittel in literarischen Texten (u.a. lyrische und epische Texte) unterscheiden sowie ihre Funktion im Hinblick auf Textaussage und Wirkung erläutern (T-R)
- gelingende und misslingende Kommunikation identifizieren und Korrekturmöglichkeiten benennen (K-R)
- Medien (Printmedien, Hörmedien, audiovisuelle Medien, Website-Formate, Mischformen) bezüglich ihrer Präsentationsform beschreiben und Funktionen (Information, Beeinflussung, Kommunikation, Unterhaltung, Verkauf) vergleichen (M-R)
- Handlungsstrukturen in audiovisuellen Texten (u.a. (Kurz-)Film) mit film- und erzähltechnischen Fachbegriffen identifizieren sowie Gestaltungsmittel (u.a. Bildgestaltung, Kameratechnik, Tongestaltung) benennen und deren Wirkung erläutern (M-R)
- Inhalt, Gestaltung und Präsentation von Medienprodukten beschreiben (M-P)
- eigene Texte zu literarischen Texten verfassen (u.a. Leerstellen füllen, Paralleltexte konzipieren) und deren Beitrag zur Deutung des Ausgangstextes erläutern (T-R) *(Bei Verwendung des Add-Ons)*
- aus Aufgabenstellungen konkrete Schreibziele ableiten, Texte planen und zunehmend selbstständig eigene Texte adressaten- und situationsgerecht formulieren (T-P) *(Bei Verwendung des Add-Ons)*
- bei der Textplanung, -formulierung und -überarbeitung die Möglichkeiten digitalen Schreibens (Gliederung und Inhaltsverzeichnis, Anordnen und Umstellen von Textpassagen, Weiterschreiben an verschiedenen Stellen) einsetzen (T-P) *(Bei Verwendung des Add-Ons)*

## Stundenthema: Games für Augen und Ohren

Zeit: 90 min

**Minimalziel:** Die Schülerinnen und Schüler ...

- lernen verschiedene Formen von Behinderungen kennen
- entwickeln Verständnis füreinander
- erkennen die Problematik von Barrieren im Gaming-Kontext
- lernen im Team zu arbeiten
- reflektieren verschiedene Sinneskanäle zur Wahrnehmung

**Maximalziel:** Die Schülerinnen und Schüler ...

- analysieren Handlungen und Figurendarstellungen in narrativen Kontexten
- reflektieren und bewerten Medien kritisch unter Berücksichtigung verschiedener Zugänge

### Hinweise zur Vorbereitung:

Aus der Spielaliste sollte zunächst ein Titel ausgewählt und gegebenenfalls auf Endgeräten installiert werden.

Im Internetbrowser spielbare Titel müssen lediglich durch Aufrufen der Webseite vorbereitet werden.

*Materialien: Tablet oder Laptop mit dem Audiospiel, Arbeitsblätter, Kopfhörer (falls die Jugendlichen selbständig spielen sollen), ein Gerät zur Tonwiedergabe (z.B. Bluetooth Box), Mikrofon oder Tablet zum Aufnehmen (Optionales Material zum Erstellen eines Hörspiels).*

Zeit	Phase	Geplanter Stundenverlauf	Sozialformen	Medien	Didaktischer Kommentar
3 min	Begrüßung	<ul style="list-style-type: none"> <li>L. begrüßt die S. und moderiert das Unterrichtsthema an</li> </ul>	Plenum	PPT-Folie 1	Setting klären
12 min	Hinführung zum Thema	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wie nehmen Menschen über die Sinne die Umwelt wahr? Welche Sinne sprechen Games an?  <b>Think:</b> Jeder denkt leise für sich nach  <b>Pair:</b> Tauscht euch zu zweit aus  <b>Share:</b> Sammeln der Ideen auf einer Präsentationsfläche</li> <li>L. fasst zusammen: „<i>Wir sind also auf Sehen und Hören angewiesen. Kennt ihr Spiele die ohne Sehen oder Hören auskommen? Was bräuchte ein Spiel damit man darauf verzichten kann?</i>“</li> <li>Kurze mündliche Sammlung</li> </ul>	Plenum	Ergänzend: PPT-Folie 2  PPT-Folie 3	Niederschwelliger Einstieg, Partnerarbeit als Differenzierung, Vorwissensaktivierung Kooperative Annäherung  Wertschätzung der SuS-Ideen  Erste Kategorienbildung durch die Anbindung an die fünf Sinne (zur Diff: Symbolkarten „Sinne“ als Stützsystem)
2 min	Überleitung	<ul style="list-style-type: none"> <li>L. stellt den S. den Ablauf des Projektes vor: „<i>Heute testen wir unterschiedliche Spiele, die nur auf das Hören bzw. die Vorstellungskraft setzen. Hierzu beschäftigen wir uns heute mit Audio-Games!</i>“</li> </ul>	Plenum		Tagestransparenz schaffen
8 min	Input	<ul style="list-style-type: none"> <li>L. präsentiert den S. was Audio-Games genau sind, welche Merkmale sie aufweisen und welche Vorteile sie mit sich bringen</li> </ul>	Plenum	PPT-Folie 4–9	Wenn nur mit Audio-Games gearbeitet wird, sind die Folien 7–9 hinfällig, falls man sich für visuelle Games entscheidet, entfallen die Folien 4–6
5 min	Arbeitsauftrag	<ul style="list-style-type: none"> <li>L.: „<i>Wie das konkret funktioniert, wollen wir heute mit Spiel .... Ausprobieren und näher erkunden.</i>“</li> </ul>	Plenum		Spiel: s. Spielaliste
30–40 min	Spielephase	<ul style="list-style-type: none"> <li>Spielen des Spiels im Spiele-Team</li> <li>Erfahrungen werden auf AB1.1/1.2 für die anschließende Reflexionsrunde notiert</li> </ul>	PA	AB1.1 und AB1.2 (je nach gewähltem Schwerpunkt)	Je nach gewähltem Spiel kann auch alleine, oder im Klassenverbund gespielt werden (Abstimmungen z.B. per Handzeichen) Je nach Schwerpunkt AB1.1 oder AB 1.2 <u>Zur weiteren Differenzierung:</u> Zusatzblatt Alternativmethode

10 min	Reflexion	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gemeinsame Reflexion im Plenum: Was ist aufgefallen? Wie erging es den S. beim Spielen?</li> <li>• Ergebnissicherung anhand der Reflexion-AB's als Besprechungsrunde</li> </ul>	Plenum	AB1.1 und AB1.2	Ergebnissicherung, auch im Sitz- oder Stuhlkreis möglich Alternativ können die Ergebnisse auf einer Produktionsfläche visualisiert werden
5 min	Technikabbau	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L. und S. räumen gemeinsam die Technik auf oder wechseln den Raum</li> </ul>	Plenum		Je nach Raumsituation
5 min	Verabschiedung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verabschiedung</li> </ul>	Plenum		Tagesabschluss

#### **Add-On: Schreibauftrag als Ergänzung**

**Wie könnte die Geschichte weitergehen? Schreibt eine eigene Version als Fortsetzung, anknüpfend an der Handlung des Spiels:**

Hier bieten sich vor dem Hintergrund der individuellen Lerngruppe vielfältige Textformate an: Comic, Bildergeschichte, Kurzgeschichte, Dialogtext (s. hierzu auch AB 2.1 und AB 2.2, Zusatzblatt Hörspielproduktion sowie AB Optionale Aufgabe)