

Methodenblatt für Lehrkräfte

Einige Videospiele konzentrieren sich auf einzelne Sinnesebenen, um ihre Geschichte zu erzählen. Spiele tun dies entweder als künstlerisches Experiment, erproben so neuartige Spielmechaniken oder tun dies mit dem Inklusions-Ziel, einer Gruppe Menschen Zugang zu ermöglichen. Besonders Sehen und Hören bieten sich bei einem audiovisuellen Medium wie dem Videospiel an. Durch diese können Spielerinnen und Spieler alternative Spielkonzepte abseits visueller Reize entdecken. So wird eine Reflexion darüber möglich, wer von bestimmten Spielkonzepten angesprochen oder ausgeschlossen wird und es wird Bewusstsein für eine inklusive Spielekultur geschaffen.

Zielsetzung

Schülerinnen und Schüler erkennen, wie Sinneskanäle zum Verständnis und zur Bedienbarkeit von Videospielen genutzt werden. Sie verstehen die Rolle, die visuelle und auditive Darstellungen zur Rezeption eines audiovisuellen Mediums beitragen. Sie lernen dadurch, dass Medien nicht nur der Unterhaltung dienen, sondern auch wichtig für Teilhabeprozesse sind. Schülerinnen und Schüler setzen sich zudem mit grundlegender Handlungsstruktur auseinander und erproben narrative Gestaltungsmittel (Dialog, Umgebung, roter Faden).

Kompetenzförderung: Reflexion, Behinderungen kennenlernen, Barrieren erkennen, Verständnis füreinander fördern, Teamarbeit, Medienreflexion, Medienkritik und -bewertung, Handlungsanalyse, Figurendarstellung, Reflexion von Wahrnehmung.

Hinweis:

Schülerinnen und Schüler mit Hörbehinderungen können die Methode der Audiogames nur schwer oder überhaupt nicht durchführen. Es bietet sich an, hierfür anstelle eines Audiogames ein auf Text oder Bilder fokussiertes Spiel zu verwenden. Weitere Informationen gibt es auf dem **Methodenblatt_Alternativmethode**.

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)

Hinweis:

Die App Sound of Magic muss doppelt heruntergeladen werden. Nachdem das Spiel aus dem Store geladen wurde, muss das Spiel geöffnet werden, um es komplett herunterzuladen.

Durchführung

Zu Beginn der Stunde führt die Lehrkraft die Schülerinnen und Schüler in das Thema ein. Hierfür kann die **Präsentation Games für Augen und Ohren** genutzt werden. Im Rahmen der Präsentation werden Schülerinnen und Schüler auch nach ihren Erfahrungen gefragt, die sie der Klasse vortragen können. Hier kann die Lehrkraft entscheiden, ob sie die Folien zu Besonderheiten von Audiogames bereits zeigen möchte. Diese kann Schülerinnen und Schülern mit Förderschwerpunkt helfen, einen Eindruck zu bekommen, worauf sie beim Hören achten sollen. In der Diskussion werden die Schülerinnen und Schüler vermutlich zu dem Gedanken kommen, dass die visuelle Ebene bei digitalen Spielen nicht so ohne weiteres weggelassen werden kann.

Hinweis:

Es sollte auf die individuellen Bedürfnisse der Schülerinnen und Schüler geachtet werden. Manche können keine Kopfhörer tragen und müssen über Lautsprecher hören. Bei anderen löst es Spastiken aus, laute unerwartete Geräusche zu hören.

In der Spielphase können die Schülerinnen und Schüler entweder alleine oder im Team das Audiogame hören und die Aufgaben lösen. Es ist auch möglich, dass die Klasse das Audiogame über eine Box im Kollektiv hört und bei Entscheidungen per Handzeichen abstimmt. Die Szene sollte auf jeden Fall zweimal angehört oder vorgespielt werden, damit die Inhaltsebene und die Reflexionsebene voneinander getrennt sind.

Wird in Gruppen gehört, sind Kopfhörer oder Rückzugsorte essentiell. Lehrkräfte sollten darauf achten, dass keine zu chaotische Situation entsteht. Für viele Schülerinnen und Schüler mit fehlender Sinnesfilterung könnte dies sonst zu einer Überlastung führen. Hier kann ein separater Rückzugsraum eine gute Möglichkeit sein, um den Bedarfen aller Schülerinnen und Schüler gerecht zu werden.

Arbeitsblatt 1.1 Reflexionsfragen kann zusätzlich im Vorfeld ausgeteilt werden, falls den Schülerinnen und Schülern eine Orientierung geboten werden soll, auf welche Aspekte sie achten sollten. Hier kann auch das **Hilfsblatt_Dialoge** genutzt werden.

1. Reflexion

Die Schülerinnen und Schüler beantworten nach der Spielphase Reflexionsfragen. Um sie dabei zu unterstützen, können Fragen zur Hilfestellung kommuniziert werden.

Wie hat es sich angefühlt, etwas ohne Bildebene zu spielen?

Hilfestellung: Was war anstrengend? Habt ihr euch unsicher gefühlt? War etwas ungewohnt?

Welche Dinge waren plötzlich schwierig, die sonst ganz einfach sind?

Hilfestellung: Fiel es euch schwer, euch zu orientieren? Wie stellst du dir die Charaktere im Spiel vor? Wie sehen sie aus und welche Charaktereigenschaften haben sie?

Wo im Alltag können Menschen mit Seheinschränkung ähnliche Hindernisse erleben?

Hilfestellung: Wo gibt es bspw. auf dem Schulweg oder beim Einkaufen Barrieren für Menschen mit Seheinschränkungen?

Welche Ideen habt ihr, damit diese Barrieren kleiner werden oder ganz verschwinden?

Hilfestellung: Kann man laute Umgebungen leiser machen? Kann man neue Töne in Umgebungen einbinden, um Barrieren für Menschen mit Seheinschränkungen zu minimieren?

2. Andere Wahrnehmungen

Die Schülerinnen und Schüler sollen im nächsten Schritt in Kleingruppen analysieren, wie sich die Wahrnehmung der Geschichte ändert, sobald keine visuelle Ebene vorliegt. Dies kann mithilfe der folgenden Fragen reflektiert werden. Hier kann es sich anbieten, eine bestimmte Szene nochmals zu hören. Beispielhafte Lösungen finden sich in der **Spieleliste**.

Welche Figuren kommen vor und wie wirken diese?

Hinweis: Wie stellst du dir die Personen vor? Welchen Charakter haben sie?

Wie werden die Räume beschrieben?

Hilfestellungsfrage: Wie ist die Atmosphäre und die Stimmung dieser Räume?

Wie wirkt die Atmosphäre?

Hilfestellungsfrage: Sind besondere Geräusche zu hören? Welches Gefühl hattet ihr, als die Szene beschrieben wurde?

Hinweis:

Für Schülerinnen und Schüler mit Förderschwerpunkt können die Fragestellungen verändert werden. In dem Falle können sie die Szene beispielsweise aufmalen und sich dabei überlegen, welche Farben sie verwenden möchten, um die Stimmung zu transportieren und wie sie die Figuren und den Raum optisch darstellen. Alternativ können sie als Gruppe oder im Klassenkollektiv Eindrücke sammeln, wie sie die Figuren und die Geschichte fanden und welche Emotionen sie beim Hören hatten.

Zum Abschluss werden die Ergebnisse gesammelt. Hierzu kann eine Gruppe starten, ihre Ergebnisse zu präsentieren und die übrigen Gruppen ergänzen diese. Optional kann daran anknüpfend als optionale Aufgabe die Geschichte weitergeschrieben werden. Informationen dazu finden sich auf dem **Methodenblatt Optionale Aufgabe**.