

Bezüge zum Medienkompetenzrahmen NRW:

1. Bedienen und Anwenden

- 1.2 Digitale Werkzeuge: Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

2. Informieren und Recherchieren

- 2.2 Informationsauswertung: Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten

3. Kommunizieren und Kooperieren

- 3.1. Kommunikation und Kooperationsprozesse: Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen
- 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

- 4.1 Medienproduktion und Präsentation: Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren
- 4.2 Medienproduktion und Präsentation: Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

5. Analysieren und Reflektieren

- 5.3 Identitätsbildung: Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen

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 – Politik / Gesellschaftslehre: Fokus Doppeljahrgang 7/8

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- beurteilen die Möglichkeiten ökonomischer, politischer und gesellschaftlicher Teilhabe (UK 1)
- präsentieren Ergebnisse und eigene Narrationen unter Verwendung von Fachsprache mithilfe analoger und digitaler Werkzeuge adressatengerecht und strukturiert (MK 2)
- gestalten Medienprodukte unter fachspezifischer Berücksichtigung ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht (MK 7)
- realisieren ein eigenes fachbezogenes Projekt (HK 6)
- artikulieren konstruktive Kritik sowie Lösungsoptionen für Problemkonstellationen (HK 7)
- entwickeln eigene Lösungsansätze für einfache Probleme und setzen diese ggf. probierend um (HK 9)

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 – Kunst: Fokus Doppeljahrgang 7/8

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- gestalten Bilder mittels gezielt eingesetzter Verfahren und Strategien in Funktions- und Bedeutungszusammenhängen (P)
- erproben und beurteilen unterschiedliche Möglichkeiten digitaler Werkzeuge, Medien und Ausdrucksformen (Techniken zur Erzeugung und Bearbeitung von Bildern bzw. Bewegtbildern, Plattformen zur Präsentation, Kommunikation und Interaktion) (P)
- bewerten Arbeitsprozesse, bildnerische Verfahren und (Zwischen-)Produkte im Hinblick auf ihre Einsatzmöglichkeiten in funktionalen Kontexten (P)
- bewerten digitale Werkzeuge, Medien und Ausdrucksformen im Hinblick auf gestalterische Fragestellungen und Absichten (R)

Sekundarstufe I – Musik: Fokus Doppeljahrgang 7/8

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- entwerfen und realisieren adressatengerecht musikbezogene Medienprodukte (P)
- produzieren und bearbeiten Musik mit digitalen Werkzeugen (P)
- beurteilen differenziert Gestaltungsergebnisse bezogen auf einen thematischen Kontext (R)
- beurteilen begründet Musik, musikbezogene Phänomene und Haltungen auf der Grundlage fachlicher und kontextbezogener Kenntnisse (R)

Anmerkung zu den Bezügen zum Medienkompetenzrahmen und den Kernlehrplänen vor dem Hintergrund der verschiedenen Durchführungsformate:

Je nach gewähltem Durchführungsformat sind einzelne Ziele mehr oder weniger stark im Vordergrund. Gerade beim Format „Kurzimpuls“ sind einige Kompetenzen nicht oder nur teilweise anvisiert.

Stundenthema: Games für alle

Zeit: Je nach gewähltem Format

Minimalziel: Die Schülerinnen und Schüler ...

- entwickeln Verständnis füreinander
- können vor Gruppen präsentieren
- entwickeln Kreativität und Problemlösestrategien
- sammeln durch den Projektkontext Selbstwirksamkeitserfahrungen
- gestalten digitale Medien

Maximalziel: Die Schülerinnen und Schüler ...

- gestalten digitale Medien und bewerten diese kritisch reflektiert
- entwickeln soziale Kompetenz durch die Arbeit in Gruppen
- erkennen den Wert von Inklusion
- bilden Wert- und Moralvorstellung aufgrund der Auseinandersetzung mit verschiedenen Normativitätskategorien

Hinweise zur Vorbereitung:

Im Vorfeld sollten die unterschiedlichen Materialien ausgedruckt, eventuell zurechtgeschnitten oder digital bereitgestellt werden. Dazu zählen

- **Games für alle AB1 Steckbrief**
- **Games für alle Förderkarten**
- **Praxis- und Barrierefrei-Challenges 06 – 13**

Außerdem sollte der Zugang zu Computern und Tablets für die digitalen Tools Piskel, GarageBand und Canva sichergestellt werden.

Vorab entscheiden sich die Lehrkräfte für ein Durchführungsformat:

Kurzformat (90 Minuten) – Standardeinheit (circa 225 Minuten) – Projektstage (1–2 Tage)

Entsprechend ergeben sich unterschiedliche Vorbereitungsaufgaben:

Ausführliche Hinweise zu den einzelnen Materialien finden sich im Methodenblatt für Lehrkräfte.

Zeit	Phase	Geplanter Stundenverlauf	Sozialformen	Medien	Didaktischer Kommentar
------	-------	--------------------------	--------------	--------	------------------------

2 min	Begrüßung	<ul style="list-style-type: none"> L. begrüßt die S. und moderiert das Unterrichtsthema an und bittet die S. in einen Stuhlkreis 	Plenum		Setting klären
7 min	Einstieg	<ul style="list-style-type: none"> S. benennen anhand von Leitfragen ihre Vorerfahrungen zum Thema Gaming 	Plenum	PPT-Folie 2	Anschluss an individuelle Vorerfahrungen
1 min	Überleitung	<ul style="list-style-type: none"> L. moderiert den folgenden Input: <i>„Viele Darstellungen in Games bedienen sich ganz typischen Rollenbildern. Einige davon möchte ich euch nun vorstellen.“</i> 	Plenum		
20 min	Input	<ul style="list-style-type: none"> L. stellt mit Hilfe von PPT-Folie 3 stereotypische Rollenbilder in Games vor Erweiterung um Inklusion und Teilhabe mit Hilfe von PPT-Folie 4 und PPT-Folie 5 S. sammeln, wie Teilhabe an Gaming erschwert werden kann Abgleich mit Lösungsfolie PPT-Folie 6 	Plenum	PPT-Folie 3 PPT-Folie 4 PPT-Folie 5 PPT-Folie 6	Sensibilisierung für Normativitätskategorien (Race, Gender etc.) Für Barrieren in Games sensibilisieren, um diese abbauen oder bei Konstruktionsprozessen bedenken können Anmerkung: Je nach gewählter Durchführungsvariante können die Folien 4-6 mehr oder weniger ausführlich thematisiert werden
Je nach Wahl der Durchführungsvariante ändert sich die Konzeption ab diesem Zeitpunkt: Kurzformat (90 Minuten) – Standardeinheit (circa 225 Minuten) – Projektstage (1-2 Tage á 180 Minuten) Zur Orientierung im Verlaufsplan dienen die Balken mit den Zwischenüberschriften					
Kurzformat (90 Minuten)					
2 min	Überleitung	<ul style="list-style-type: none"> Durch L.: <i>„Heute werden wir selbst zu Spieleentwicklerinnen und -entwicklern und überlegen uns ein eigenes Spielkonzept.“</i> 	Plenum	Förderkarten AB „Steckbrief“	Tagestransparenz

	Aufgabenstellung	<ul style="list-style-type: none"> Aufgabenstellung durch L.: „<i>Zieht zunächst eine Förderkarte und konstruiert dann ein Spielkonzept als Gruppe. Notiert eure Ideen auf dem Arbeitsblatt.</i>“ 			<p>Konkretes Ziel</p> <p><u>Anm.:</u> S. mit unterschiedlicher Spielerfahrung können gezielt den Gruppen zugeteilt werden.</p>
30–40 min	Arbeitsphase	<ul style="list-style-type: none"> S. erarbeiten sich ein Spielkonzept, indem sie den Leitfragen des Steckbriefes folgend ihre Ideen sammeln und notieren L. unterstützt ggf. mit Reflexionsfragen oder moderiert den Zielfokus entsprechend der Aufgabenkarte 	GA	Ggf. Flipcharts, Edding	<p>Je nach Lerngruppe ist es sinnvoll, innerhalb der Gruppe verschiedene Rollen zuzuweisen, z.B.: Zeitwächterin/Zeitwächter, Schreiberin/Schreiber, Sprecherin/Sprecher...</p> <p>Differenzierung: Schnelle S. visualisieren ihr Spielkonzept oder Spielelemente auf einer Flipchart zur anstehenden Präsentation</p>
15–20 min	Ergebnissicherung und Reflexion	<ul style="list-style-type: none"> Die S. präsentieren ihre Ergebnisse im Plenum, ggf. nutzen sie visualisierte Spielelemente (z.B: Figuren, Räume, Gegenstände u.a.) Reflexion in der Gesamtgruppe hinsichtlich der Fragestellung, ob alle Spielerinnen und Spieler mitspielen können 	Plenum	Bearbeitete AB's, ggf. Flipcharts	<p>Präsentation der Ideen, Wertschätzung der Gruppenarbeiten</p> <p>Kritische Reflexion der Barrierefreiheit, Abgleich mit Fragen der Zugänglichkeit, s. auch nochmals PPT-Folien 4 und 5</p>
3 min	Verabschiedung	<ul style="list-style-type: none"> L. moderiert die Reflexionsphase zusammenfassend ab und verabschiedet die S. 	Plenum		Tagesabschluss
Standardformat (225 Minuten)					
5 min	Überleitung	<ul style="list-style-type: none"> Durch L.: „<i>Heute werden wir selbst zu Spieleentwicklerinnen und -entwicklern und überlegen uns ein eigenes Spielkonzept. Hierzu gehört auch eine Praxis-Challenge. Welche Herausforderung euch erwartet, erfahrt ihr gleich.</i>“ 	Plenum		Tagestransparenz
	Aufgabenstellung	<ul style="list-style-type: none"> Aufgabenstellung durch L.: „<i>Zieht zunächst eine Förderkarte und konstruiert dann ein Spielkonzept als Gruppe. Notiert eure Ideen auf dem Arbeitsblatt.</i>“ 		<p>Förderkarten</p> <p>AB „Steckbrief“</p>	<p>Konkretes Ziel</p> <p><u>Anm.:</u> S. mit unterschiedlicher Spielerfahrung können gezielt den Gruppen zugeteilt werden.</p>

145–225 min	Arbeitsphase	<ul style="list-style-type: none"> • S. erarbeiten sich ein Spielkonzept, indem sie den Leitfragen des Steckbriefes folgend ihre Ideen sammeln und notieren • L. lässt die Gruppen eine Praxis-Challenge-Karte ziehen oder aussuchen. Gemäß dem Auftrag entwerfen die S. Teile (z.B. Figuren, Steuerung, Story) des Spiels mittels vorgegebener Programme • Erweiterung: Modifikation der Aufgabe aus der Praxis-Challenge um die Komponente der Barrierefreiheit mit Hilfe der AB's „Barrierefrei-Challenge“ • Visualisieren der Arbeitsergebnisse und Vorbereitung für die Konzeptpräsentation, bspw. mittels Canva-Vorlage oder Flipchart 	GA	AB's: Praxis-Challenges Zugang zu den digitalen Tools AB's: Barrierefrei-Challenges Flipcharts, Canva-Vorlagen	Je nach Lerngruppe ist es sinnvoll, innerhalb der Gruppe verschiedene Rollen zuzuweisen, z.B: Zeitwächterin/Zeitwächter, Schreiberin/Schreiber, Sprecherin/Sprecher... Konkrete Mediengestaltung Alternative: Alle Gruppen erhalten die gleiche Praxis-Challenge, die fachspezifische Anforderungen hat (z.B: Storygestaltung in Deutsch) Die Lehrkraft kann je nach Fachbezug oder Lernziel bestimmte Bereiche auswählen, Lösungsvorschläge und Hinweise beachten Konkrete Mediengestaltung unter Berücksichtigung von Gestaltungsaspekten zur Barrierefreiheit Visualisierung der erarbeiteten Spielkonzepte
45–60 min	Ergebnissicherung und Reflexion	<ul style="list-style-type: none"> • Die S. präsentieren ihre Ergebnisse im Plenum und nutzen die visualisierten Spielelemente • Förderkarten werden gezeigt und der Arbeitsauftrag transparent vorgestellt • Verbindung der praktischen Umsetzung mit den Anforderungen der Praxis-Challenge und der Barrierefreiheits-Challenge • Reflexion in der Gesamtgruppe hinsichtlich der Fragestellung, ob alle Spielerinnen und Spieler mitspielen können 	Plenum	Bearbeitete AB's, Flipcharts, erstellte Canva-Vorlagen, erstellte Audiodateien, erstellte Grafikelemente	Präsentation der Ideen, Wertschätzung der Gruppenarbeiten Präsentationszeit je nach Anzahl der Gruppen Fokus auf Aufgabenstellung(en), Gruppenpräsentationen mit integrierter Reflexion durch die Gesamtgruppe nach jeder Vorstellung Kritische Reflexion der Barrierefreiheit, Abgleich mit Fragen der Zugänglichkeit, s. auch nochmals PPT-Folien 4 und 5
5 min	Verabschiedung	<ul style="list-style-type: none"> • L. moderiert die Reflexionsphase zusammenfassend ab und verabschiedet die S. 	Plenum		Tagesabschluss

Interdisziplinäres Projektformat (1-2 Schultage)

10 min	Projekt-einführung	Variante A: <ul style="list-style-type: none"> • S. werden in Gruppen eingeteilt und schlüpfen in die Rolle von Spieleentwicklerinnen und -entwicklern • S. durchlaufen mehrere Arbeitsphasen, die unterschiedliche Teilziele fokussieren 	Variante B: <ul style="list-style-type: none"> • S. entwickeln in der Großgruppe Spielvorschläge und sammeln diese im Plenum • Einteilung in sog. „Game-Departments“ in bereichsspezifische Arbeitsgruppen 	GA	Förderkarten	Variante A: Je nach Lerngruppe ist es sinnvoll, innerhalb der Gruppe verschiedene Rollen zuzuweisen, z.B.: Zeitwächterin/Zeitwächter, Schreiberin/Schreiber, Sprecherin/Sprecher... Variante B: Einteilung nach Interesse und / oder Leistungsniveau Weitere Bausteine in der Methodenbox (Games für Augen und Ohren, Barrieretest) können verwendet werden, um das Planspiel methodisch zu ergänzen
90 min	Arbeitsphase 1	Variante B: <ul style="list-style-type: none"> • Fokus: Gruppenfindung, erste Besprechung und Aufgaben-/ Rollenverteilung, Beginn der Arbeiten 	Variante B: <ul style="list-style-type: none"> • Fokus: Gruppenfindung, erste Besprechung und Aufgaben-/ Rollenverteilung, Beginn der Arbeiten 	GA	AB „Steckbrief	Variante A und B: Konkrete Mediengestaltung Berücksichtigung der Interdisziplinarität, v.a. bei Variante B. Verschiedene Fachbereiche können verschiedene Aufgaben fokussieren (z.B.: Deutsch die Handlungsgestaltung, Musik die musikalische Begleitung, Kunst die Raumgestaltung u.a.)
15 min	Zwischen-reflexion	<ul style="list-style-type: none"> • Einzelne Gruppen stellen ihren Arbeitsstand kurz vor und holen sich ein kurzes Feedback zu Problemstellungen von der gesamten Lerngruppe ein • L. gibt neue Impulse in die Gruppen: Praxis-Challenges 		Stuhlkreis	Zwischenprodukte	Variante A und B: Konsolidierung, Transparenz des Arbeitsprozesses, Peer-Feedback einholen, neue Ziele formulieren Zu Var.2: Es ist sinnvoll, dass einzelne Departments während der Arbeitsphasen Absprachen treffen, da sich vor allem mit zunehmendem Arbeitsprozess Wechselwirkungen ergeben (z.B. Figuren und Musik)
90 min Jew. 45 min/ Tag	Arbeitsphase 2	Variante A: <ul style="list-style-type: none"> • Fokus: Diverse Praxis-Challenges mit Hilfe der AB's „Praxis-Challenges“ 	Variante B: <ul style="list-style-type: none"> • Fokus: Um- und Einarbeiten der Challenge-Aufgaben • Anpassen der Entwürfe 	GA	AB's: Praxis-Challenges	Variante A und B: Konkrete Mediengestaltung unter Berücksichtigung von Gestaltungsaspekten Interdisziplinärer Fokus: Bereich „Sehen“ in Kunst, Bereich „Hören“ in Musik u.a.

15 min	Zwischen-reflexion	<ul style="list-style-type: none"> • Einzelne Gruppen stellen ihren Arbeitsstand kurz vor und holen sich ein kurzes Feedback zu Problemstellungen von der gesamten Lerngruppe ein • L. gibt neue Impulse in die Gruppen: Barrierefrei-Challenges 		Stuhlkreis	Zwischen-produkte	Variante A und B: Konsolidierung, Transparenz des Arbeitsprozesses, Peer-Feedback einholen, neue Ziele formulieren
90 min	Arbeits-phase 3	Variante A: <ul style="list-style-type: none"> • Fokus: Diverse Barrierefreiheits-Challenges mit Hilfe der AB's „Barrierefrei-Challenges“ 	Variante B: <ul style="list-style-type: none"> • Fokus: Um- und Einarbeiten der Challenge-Aufgaben • Anpassen der Entwürfe 	GA	AB's: Barrierefrei-Challenges	Variante A und B: Konkrete Mediengestaltung unter Berücksichtigung von Gestaltungsaspekten zur Barrierefreiheit Interdisziplinärer Fokus: Bereich „Sehen“ in Kunst, Bereich „Hören“ in Musik u.a.
60 min	Ergebnis-präsentation und Abschluss-reflexion	Variante A: <ul style="list-style-type: none"> • Die S. präsentieren ihre Ergebnisse im Plenum, und nutzen die visualisierte Spielelemente • Förderkarten werden gezeigt und der Arbeitsauftrag transparent vorgestellt • Verbindung der praktischen Umsetzung mit den Anforderungen der Challenges • Reflexion in der Gesamtgruppe hinsichtlich der Fragestellung, ob alle Spielerinnen und Spieler mitspielen können 	Variante B: <ul style="list-style-type: none"> • Finales Zusammenbringen der Spielkonzepte aus den jeweiligen Arbeitsgruppen • Gruppenfeedback einholen unter Berücksichtigung der Challenge-Anforderungen und der der Fragestellung, ob alle Spielerinnen und Spieler mitspielen können • Planen und ggf. Aufbau einer Ausstellung für ein Zielpublikum 	Plenum	Bearbeitete AB's, Flipcharts, erstellte Canva-Vorlagen	Variante A: Präsentation der Ideen, Wertschätzung der Gruppenarbeiten, Präsentationszeit je nach Anzahl der Gruppen Fokus auf Aufgabenstellung(en), Gruppenpräsentationen mit integrierter Reflexion durch die Gesamtgruppe nach jeder Vorstellung Kritische Reflexion der Barrierefreiheit, Abgleich mit Fragen der Zugänglichkeit, s. auch nochmals PPT-Folien 4 und 5 Variante B: Zusammenbringen der Ideen, Wertschätzung der Arbeiten in den Game-Departements Erstellen einer Ausstellung mit Expertinnen und Experten zu jedem Projekt, Öffnen der Ausstellung für andere Klassen, Eltern, Lehrkräfte

15 min	Projektabschluss	<ul style="list-style-type: none"> • L. moderiert den Projektabschluss zusammenfassend ab, gibt einen Ausblick auf die Weiterverwendung der Ideen und verabschiedet die S. 	Plenum		Projektabschluss
--------	------------------	---	--------	--	------------------