



To game or not to game?

Unterrichtsplanung

Material	<ul style="list-style-type: none"> - Arbeitsblatt "To game or not to game" - Notizkarten - Plakate - Filzstifte - Digitale Geräte für Internet-Recherche
----------	---

Lektion 1	
3'	Suchen Sie auf YouTube nach einem Video zu einem aktuellen Game (z.B. «bestes Playstation Game 2019» oder «bestes Online-Game»). Spielen Sie den SuS als Einstieg einen Ausschnitt daraus vor.
10'	Teilen Sie den SuS das Arbeitsblatt aus und lassen Sie sie Schritt 1 bearbeiten.
15'	Schritt 2 auf dem Arbeitsblatt: Die SuS bilden 2er-Gruppen und interviewen sich gegenseitig, warum sie gerne oder nicht gerne Games spielen. Die Diskussion wird am spannendsten, wenn Gamer und Nicht-Gamer oder Mädchen und Jungen gepaart werden.
10'	Schritt 3 auf dem Arbeitsblatt: Teilen Sie den SuS Zettel aus, auf denen Sie die verschiedenen Gründe für oder gegen Games aufschreiben können.
~10'	Schritt 4 auf dem Arbeitsblatt: Sammeln Sie alle Zettel im Plenum und lassen sie die SuS diese nach Argumenten gruppieren. Diskutieren sie die verschiedenen Gruppen von Argumenten (wertefrei!) im Plenum.
Lektion 2	
15'	Schritt 5 auf dem Arbeitsblatt: Lassen Sie die Schüler den Bericht von SRF myschool zum Thema «Games» anschauen (https://www.srf.ch/sendungen/myschool/games).
15-20'	Schritt 6 auf dem Arbeitsblatt: Lassen Sie die SuS online das Wort Selbstwirksamkeit recherchieren. Stellen Sie ihnen Plakate und Stifte zur Verfügung um Beispiele für Selbstwirksamkeitserleben in Games zu sammeln. Folgende Spielaktivitäten sind Beispiele dafür: <ul style="list-style-type: none"> • Einen Charakter entwickeln und «hochskillen» • Monster vernichten • Feinde töten • Sich gegenseitig unterstützen und beschützen, heilen ...

	<ul style="list-style-type: none"> • Quests lösen • Durchhalten bis zum Schluss, ein neues Level erreichen • Möglichst viel zerstören • Die Welt retten • Mit der Zeit immer besser und schneller werden • Gemeinsam mit anderen Spass haben und Strategien der Problemlösung entwickeln • Möglichst viel aufbauen und organisieren • Unter hoher Anspannung oder Zeitdruck eine Aufgabe lösen • Durch langes und intensives Ausknobeln eine komplizierte Aufgabe lösen.
5-10'	Schritt 7 auf dem Arbeitsblatt: Die SuS erhalten den Auftrag, sich Situationen aus Alltag und Freizeit (ohne Gamen) zu überlegen, in denen sie ihre Selbstwirksamkeit spüren. Voraussichtlich werden Tätigkeiten genannt, bei denen sich die SuS wohlfühlen bzw. Anerkennung bekommen (z. B. Tanzen, Klettern, Kunststücke vorführen, Motorrad fahren, Fussball oder Theater spielen, Musizieren, Skaten, ...).
5'	Alle SuS schreiben zwei solcher Tätigkeiten sowie ihren Namen verdeckt auf einen Zettel. Die Zettel werden von der Lehrperson eingesammelt und damit zufällig 2er-Gruppen gebildet. Die Paare stellen sich ihre Beispiele gegenseitig vor.