

6. Games

Vertiefungsposten zum Thema «Mediennutzung»

Medien

Zeit: ca. 45 Minuten

Aufgabe:

Die aktuelle MIKE-Studie (2017) hat es erneut bestätigt: viele Kinder gamen regelmässig, 34% täglich (oder fast täglich) und 32% einmal oder mehrmals wöchentlich. 76% der Jungen gamen mindestens einmal wöchentlich; demgegenüber gamen (nur) 55% der Mädchen so oft.

Ihr möchtet mit euren Schülerinnen und Schülern ihre Mediennutzung und Medienerfahrungen thematisieren und entscheidet euch, Computergames genauer anzuschauen. Taucht in die Welt der Computergames ein und diskutiert folgende Fragen in der Gruppe.

Aufgaben

1.	Bestimmt eine Gruppenleitung, die den Auftrag vorliest und das Zeitmanagement übernimmt.		
2.	<p>Schaut diesen Videofilm an (4 Min.): Der 12-jährige Janik erklärt seinem Vater, wie er das Game «Minecraft» spielt und was er in der dieser Fantasiewelt alles schon selbst aufgebaut hat. Schaut auch in einige Bücher zu Minecraft rein.</p> <p>Diskutiert dazu folgende Fragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Welche beiden Spielmodi gibt es? - Nenne 2-3 Beispiele, was in einer Minecraft-Welt gebaut werden kann. - Welche Kompetenzen können mit Minecraft gefördert werden? 	<p>link.phsz.ch/janikmc (Minecraft Bücher)</p> <p>Vergleicht eure Antworten mit link.phsz.ch/mc Ergänzt und kommentiert die Antworten</p>	15 Min.
3.	<p>Schaut euch eines der beiden Tutorial-Videos an und findet heraus, wie sich ein Spieler durch die Minecraft-Welt navigiert und wie er Aufgaben lösen kann.</p> <p>Hinweis: Falls ihr bereits geübte Minecraft-Gamer seid, überspringt diese Aufgabe.</p>	<p>Tutorial deutsch link.phsz.ch/letsplaymc</p> <p>Tutorial englisch: www.tinyurl.com/l8nvkz6</p>	5 Min.
4.A	<p>Optional: Probiert es nun selber! Spielt «Mineblock», eine gratis Online-Version mit Ähnlichkeiten zu Minecraft. Tipp: Zuerst „How to play“ anschauen!</p>	<p>Spiel: www.spiels.ch/mineblock-spiel</p> <p>Mit der «Esc»-Taste beendet ihr das Spiel und der Mauszeiger erscheint wieder.</p>	5 Min.



4.B	<p>Beantwortet anschliessend folgende Fragen und tauscht euch in der Gruppe aus.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Worum geht es? Was ist das Ziel des Games? - Was wirkt ansprechend? Was könnte der Reiz sein, dieses Game zu spielen? 		5 Min.
5.	<p>Informiert euch auf dieser Webseite über das «Gamen» und sammelt passende Unterrichtsideen für eure Klassen.</p> <p>Folgende Leitfragen sollen dabei als Orientierung dienen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wie könnt ihr Games und Gamesucht im Unterricht thematisieren? - Wie reagiert ihr auf Schülermeldungen wie «Ich game Call of Duty» oder «Gestern habe ich die ganze Nacht durchgegamed»? 	<p>gamesimunterricht.jimdo.com</p> <p>link.phsz.ch/gewaltgame</p>	15 Min.
6.	<p>Zusatz (falls Posten 4 übersprungen wurde)</p> <p>Wisst ihr, welche Games eure Schülerinnen und Schüler spielen?</p> <p>Falls ja, informiert euch auf YouTube (Let's play) über eines dieser Games und diskutiert folgende Fragen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Worum geht es im Game? Was ist das Ziel des Games? - Was wirkt ansprechend? Was könnte der Reiz sein, dieses Game zu spielen? - Könntet ihr euch vorstellen, dieses Game auch in der Freizeit zu spielen? (Warum, warum nicht?) - Welche Kompetenzen können allenfalls mit diesem Game gefördert werden? - Gibt es möglicherweise auch Risiken? Welche? 		10 Min.