

Unterrichtsverlauf zu „Wir sind Spieleentwickler“, 4 Stunden, Klasse 8, fächerübergreifend: Deutsch, Musik, Kunst, Wirtschaft, ITG, Technik

Gymnasium, Realschule, WRS

Bildungsplanbezug:

Deutsch: Schreiben, kreatives Schreiben, Medienkompetenz

Kunst: virtuelle Bewegung darstellen, räumliche Illusion auf der Fläche anwenden, Entwürfe für Text- und Bildgestaltung herstellen

Wirtschaft: Rolle als junge Marktteilnehmer, Konsum- und Produktionsentscheidungen, Abwägen von Kosten und Nutzen,

Grundkenntnisse über Aufgaben eines Unternehmens, Produktions- und Marktbedingungen

Musik: Musik gestalten, Stimmungen reflektieren

ITG / Technik: Aufnahme von Musik und Geräuschen

Zeit- rahmen	Unterrichtsinhalt	Arbeitsform/Methode	Medien/Arbeitsmaterial
5 Min.	Erklären der Aufgabe: Die Aufgabe ist, ein spannendes Computerspiel zu konzipieren. Am Ende der Stunde werden die Spiele der Klasse mit Hilfe eines Plakates vorgestellt.	Vortrag	
5 Min.	Gruppenbildung nach Fähigkeiten und Spielinteresse (z.B.: „Wer hat das Lieblingsspiel?“, „Wer kann gut malen, organisieren?“)	Gruppen mit jeweils 5 Schülerinnen und Schüler bilden (z.B. in Bewegung - gehen in Ecken)	

10 Min.	<p>1. Festlegung von Bewertungskriterien</p> <p>In der Gruppe legen die Schülerinnen und Schüler nun zunächst die fünf wichtigsten Kriterien fest, die für sie ein spannendes Computerspiel haben muss.</p>	Gruppenarbeit mit je 5 Schülerinnen und Schülern / Gruppe	
5 Min.	Lehrkraft sammelt die Ergebnisse pro Gruppe an der Tafel. Schülerinnen und Schüler stimmen mit Handzeichen ab, welches die fünf wichtigsten Kriterien der Klasse sind.	Plenum	Tafel / Flipchart
20 Min.	<p>2. Rahmenbedingungen des Spiels festlegen</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten in der Gruppe die wichtigsten Rahmenbedingungen für die Entwicklung ihrer Spiele. Die Schülerinnen und Schüler schreiben die Ergebnisse</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. auf die Arbeitsblätter 2. in die Mitte der Präsentations-Plakate. <p>Anmerkung zum Produzenten: dieser ist für die zeitgemäße Durchführung verantwortlich und koordiniert alles.</p> <p>Anmerkung: Sounddesigner und Produzenten können bei schwieriger Gruppenbildung auch für mehrere Gruppen arbeiten.</p>	Gruppenarbeit in Gruppe „Game“	<p>DIN A1-Plakate Pinnwand</p> <p>AB 1 – Gruppe</p> <p>AB 2 – Rahmenbedingungen</p>

45 Min.	<p>3. Entwicklung von Teilelementen des Spiels</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler gehen mit den Mitschülerinnen und -schülern in eine Gruppe, die den gleichen Beruf haben. Sie lernen die Berufe und Begriffe der Gamesbranche kennen.</p> <p>Einer aus der Gruppe liest die jeweilige Aufgabe vor. Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten die Aufgaben auf dem jeweiligen Arbeitsblatt.</p> <p>Es ist wichtig, den Schülerinnen und Schüler bereits jetzt zu vermitteln, dass die gemalten und geschriebenen Elemente später mit auf das Plakat kommen werden.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Produzenten (wirtschaftlicher Erfolg) 2. Game Designer (Inhalt, Prinzip, Gefühl) 3. Grafiker (Qualität, Atmosphäre) 4. Level Designer (Ereignisse, Verhaltensweisen) 5. Sound Designer (Musik, Geräusche) 	Gruppenarbeit in Gruppe „Berufe“	<p>AB 3 – Producer</p> <p>AB 4 – Game Designer</p> <p>AB 5 – Level Designer – Seite 1</p> <p>AB 6 – Level Designer – Seite 2</p> <p>AB 7 – Grafiker – Seite 1</p> <p>AB 8 – Grafiker – Seite 2</p> <p>AB 9 – Sound Designer</p> <p>Sounddesign: Mindestens ein Aufnahmegerät und verschiedenes Material für die Aufnahme der Melodien und Geräusche. (Smartphone und evtl. Musikraum oder separater Raum zur Aufnahme)</p> <p>Je nach Zeit kann auch nach Geräuschen und Musik mit cc-Lizenz im Internet recherchiert werden. Dann sollten die entsprechenden Angaben bereits im Unterricht Thema gewesen sein. (pro 2 Schülerinnen und Schüler ein Rechner mit Internetzugang und 2 Kopfhörern)</p> <p>Rezepte für Geräusche: http://www.ohrenspitzer.de/fileadmin/Geraeusche_Spiele/Geraeusche_Alphabet.pdf</p>
---------	--	----------------------------------	--

45 Min.	<p>4. Elemente zusammenfügen zu einem Spiel</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler gehen wieder zurück in die Gamegruppen, passen Design / Level / Grafik und Produktion aneinander an und erweitern ihr Präsentationsplakat anhand der von ihnen erarbeiteten Elemente.</p> <p>Der Sounddesigner stellt die Musik und Geräusche vor, die Gruppe wählt passende Elemente für sich aus.</p> <p>Am Schluss können die Gruppen sich noch einen Spielnamen ausdenken, den sie groß auf ihr Präsentationsplakat schreiben.</p>	Gruppenarbeit in Gruppe „Game“	DIN A1-Plakate (bereits angefangen), Schere und Klebstoff zum Einbinden der gemalten Elemente aus Geschichte, Level- und Grafikdesign
30 Min.	<p>5. Präsentation, Bewertung und Reflexion</p> <p>Jede Gruppe stellt etwa 5 Minuten ihr Spiel anhand des dazugehörigen Plakates/Präsentation und der entsprechenden Geräusche vor.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler geben dabei selbst an, ob ihr Spiel die in der 1. Stunde</p>	Plenum	

	erarbeiteten Kriterien erfüllt bzw. was noch fehlt und sie gerne noch ergänzt hätten.		
10 Min.	<p>Diskussionsrunde zu den Erfahrungen der Schülerinnen und Schüler bei der Spielentwicklung.</p> <p>Die Lehrkraft kann hierzu Impulse geben mit Fragen wie z.B.</p> <p>Was muss man als Spieleentwickler können? Was war schwierig? Was war interessant? Warum werden bekannte Spiele zu Hilfe genommen?</p>	Plenum	
5 Min.	<p>Abschlussrunde: Ich packe meinen Koffer...</p> <p>(Jede Schülerin/ Jeder Schüler sagt einen Satz, was er/sie aus der Stunde mitnimmt. Dabei muss jede/r das, was der vorherige Schüler/die vorherige Schülerin gesagt hat, ergänzen und es darf nicht wiederholt werden.)</p>	Plenum	