

7. UND 8. KLASSE REALSCHULE

FACH: DEUTSCH

AUTOR: JENS WIEMKEN

UNTERRICHTSENTWURF
ZUM THEMA:

Was spielst
du so?

Unterrichtsreihe

EIN GEMEINSCHAFTSPROJEKT DER NLM
UND DES NIEDERSÄCHSISCHEN KULTUSMINISTERIUMS



NLM

NIEDERSÄCHSISCHE
LANDESMEDIENANSTALT

Einführung

Computerspiele gehören zum Medienalltag von Schüler/innen. Sie spielen offline und online ab dem 7. Lebensjahr. Das Medium wird kaum hinterfragt, Mediennutzungsgewohnheiten kaum reflektiert. Seitdem der deutsche Kulturrat 2008 das Computerspiel als Kulturgut anerkannte, sollte es mehr Beachtung im Unterricht finden und insbesondere der Medienalltag von Schüler/innen thematisiert werden. Ein solches Handeln hilft mit, dass Schüler/innen ihre eigene Mediennutzung reflektieren und zum anderen bietet es eine Chance, die Medieninteressen von Schüler/innen ernst zu nehmen. Für diese Unterrichtsreihe braucht die Lehrkraft keine Computerspielkenntnisse. Die ausgewählten Materialien reichen aus, um durch die einzelnen Unterrichtseinheiten zu führen. Die Unterrichtsreihe wird jedoch stark vom Expertenwissen der Schüler/innen getragen.

Die Unterrichtsreihe wurde den Lehrplänen des Schuljahrgangs 7/8 im Fach Deutsch zugeordnet. So können Hausaufgaben (z.B. Testbericht erstellen) als auch eine Klassenarbeit mit diesem Themenhintergrund von den Schüler/innen erarbeitet und von der Lehrkraft bewertet werden. Die Behandlung des Themas „Computerspiel“ genügt den Schulrichtlinien und greift Aspekte des Jugendmedienschutzes auf.

Voraussetzungen

Obwohl das Thema neu erscheinen mag, unterscheidet es sich nicht sehr von kritischen Betrachtungen in Buch oder Film. Das bereits erworbene Wissen über Literatur und Film lässt sich besonders bei einer Genre-Sammlung einsetzen, denn hier kennen die Schüler/innen kaum sämtliche Gattungen. Nach der Lektüre der kurzen Texte im Anhang ist die Lehrperson in der Lage, das Thema im Unterricht zu behandeln. Folgende Texte befinden sich im Ordner „Material“ (bzw. im Anhang) und dienen den Lehrkräften als Einführung in die Thematik:

- Auszüge aus Daniel Chandler: „Eine Einführung in die Genre-Theorie.“ 1997 (eingestellt: 15.10.2009) Online: http://antville.org/static/molochronik/files/chandler_genre.pdf [Stand: 31.01.2011] [2 Seiten] ( **ML2**)
- Das Kapitel 2.5 „Was ist ein Computerspiel? Definition, Analyse, Kategorisierung und Ästhetik des Gegenstands“. In: Marco Fileccia/ Johannes Fromme/ Jens Wiemken: „Computerspiele und virtuelle Welten als Reflexionsgegenstand von Unterricht“. LfM-Dokumentation Band 39/Online. Düsseldorf 2010. S. 26-33. Online: http://www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Publikationen-Download/LfM_Dokumentation_39_Online_Computerspiele.pdf [Stand: 31.01.2011] oder Kurz-URL: <http://tinyurl.com/5r3pbav>;
- Das Kapitel 4 „Welche Alterskennzeichen und Kriterien gibt es?“. In: Broschüre der USK „Kinder und Jugendliche schützen“, S. 17-35. Online: <http://www.usk.de/fileadmin/documents/usk-broschuere-120x120-online-kl.pdf> [Stand: 31.01.2011]

Damit Schüler/innen Spieltests schriftlich erstellen können, müssen sie Computerspiele ausprobieren. Falls der Zugang zu einem Computerraum oder zu Schullaptops möglich ist, sollten die Spiele in der Schule getestet werden. Als Quelle für Spiele, die ein Anspielen und erstes Reflektieren innerhalb kurzer Zeit erlauben, bietet sich das Onlinespiel-Portal Spielaffe.de an (<http://spielaffe.de>). Die meisten Schüler/innen kennen diese Website, die eigenen Angaben zufolge „familienfreundliche“ Spiele anbietet. Wenn Nutzer diese Spielseite nicht verlassen und nur die dort angebotenen Spiele spielen, dann halten sie sich in einem angemessenen Altersrahmen auf. Die Spiele auf Spielaffe.de würden von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (kurz: USK) vermutlich ab frühestens 12 Jahren eingestuft werden, denn es gibt keine brutalen, gewaltverherrlichenden und damit problematischen Spiele. Die Spiele auf dieser Seite sind jedoch nicht von der USK gekennzeichnet, da es sich hier um Onlinespiele handelt, die nicht in den Zuständigkeitsbereich der USK fallen. Da diese Spiele aber im allerschlimmsten Fall eine Freigabe ab 12 Jahren erhalten würden, gilt die rechtliche Lage als abgesichert. Die Site Spielaffe.de sollte nicht von der schuleigenen Filtersoftware geblockt werden. Wenn dies dennoch der Fall sein sollte, sollte für diese Unterrichtsreihe eine Ausnahme gemacht und die Spielseite durch den Administrator freigegeben werden. Eine vierstündige Unterrichtsreihe, in welcher die Spiele in der Schule getestet werden, findet sich im unten aufgeführten Ablaufplan A.

Der dreistündige Ablaufplan B (s.u.) steht für Schulen zur Verfügung, in denen es (aus organisatorischen oder zeitlichen Gründen) nicht möglich ist, einen Computerraum oder Schullaptops zu benutzen. In dieser Unterrichtsreihe testen die Schüler/innen zu Hause die Computerspiele und stellen ihre Ergebnisse im Unterricht vor.

Fachbezug/Zielgruppe

Die Unterrichtsreihe bietet sich für das **Fach Deutsch** im **Schuljahrgang 7/8 der Realschule** an. Sie ordnet sich den folgenden Kompetenzen im Kerncurriculum für die Realschule im Fach Deutsch im Schuljahrgang 7/8 in Niedersachsen zu:

– Schreiben – zusätzlich im Schuljahrgang 7/8

Übergeordnete Kategorie: Texte schreiben

Erwartete Kompetenzen:

- Die Schüler/innen beschreiben Vorgänge und Gegenstände unter zunehmlicher Verwendung von Fachbegriffen; Fähigkeiten: Kriterien von Beschreibungen (Vorgänge, Gegenstände) kennen, z.B. Sachlichkeit, Vollständigkeit, Genauigkeit, Begrifflichkeit, Folgerichtigkeit, Fachbegriffe sachgerecht verwenden.
- Die Schüler/innen fassen den wesentlichen Inhalt von Texten (hier: Computerspielen) zusammen; Fähigkeiten: Inhaltsangabe und Précis als Möglichkeit der verkürzten Wiedergabe von Inhalten kennen, Merkmale von Inhaltsangabe und Précis kennen (vgl. Kerncurriculum für die Realschule – Schuljahrgänge 5-10 – Deutsch, S. 24).

– Lesen – mit Texten und Materialien umgehen

Übergeordnete Kategorie: Literarische Texte (hier: Computerspiele) verstehen und nutzen

Erwartete Kompetenzen:

- Die Schüler/innen stellen ihre Bücher (hier: Computerspiele) vor und begründen ihre persönlichen Leseindrücke; Fähigkeiten: Kriterien einer Buchvorstellung (hier: Computerspielvorstellung) erarbeiten.
- Die Schüler/innen untersuchen und bewerten Verhaltensweisen, Handlungen und Motive in literarischen Texten; Fähigkeiten: Verhaltensweisen, Handlungen und Motive in Texten (hier: in Computerspielen) herausarbeiten, dazu begründet Stellung nehmen (vgl. Kerncurriculum für die Realschule – Schuljahrgänge 5-10 – Deutsch, S. 33-34).

Diese Unterrichtsreihe eignet sich ebenfalls für Jahrgang 7/8 Hauptschule und Gesamtschule.

Didaktisch-methodischer Kommentar

Die Schüler/innen sollen sich mit Unterhaltungsmedien auseinandersetzen. Sie sollen eine Distanz zu den von ihnen genutzten Medien aufbauen und sich selbst mit ihrem Medienkonsum positionieren sowie mit anderen vergleichen. Sie sollen Mediengattungen erkennen und unterscheiden können. Sie sollen Einteilungen in Genre- und Gattungskategorien problematisieren können. Sie sollen Kriterien für eine Computerspielbeurteilung entwickeln und dabei beschreibende und wertende Fragen neutral oder entsprechend mit ihrer persönlichen Meinung beantworten und dies schriftlich festhalten können. Sie sollen aufgrund ihrer Auseinandersetzung mit den Kriterien für Altersfreigaben bei Computerspielen eine altersadäquate Spielauswahl treffen können.

Methoden/Zeit

Die Einheiten der Unterrichtsreihe wechseln zwischen Arbeit mit der ganzen Klasse und Arbeit in Arbeitsgruppen. Als Methoden werden Visualisierungsmodelle (s. Material „Mediendreieck“,  ML1) und Placemats bedient. Die Lehrkraft sollte auf das Expertenwissen der Schüler/innen zurückgreifen, sich aber immer bei Unverständnis die Inhalte erklären lassen. Es werden zwei Unterrichtsreihen angeboten:

- Eine vierstündige Reihe (geeignet für zwei Doppelstunden), in der Schüler/innen in Kleingruppen im Unterricht Computerspiele testen;
- eine dreistündige Reihe (geeignet für eine Doppelstunde und eine 45 Minuten-Einheit oder für drei 45 Minuten-Einheiten), in der Schüler/innen Computerspiele in Kleingruppen als Hausaufgabe zu Hause testen und dort die Testberichte verfassen.

Durchführung

1. Stunde: Arbeitsschritt „Genrekunde“

Zu Beginn der ersten Stunde fordert die Lehrperson die Schüler/innen auf, zwei ihnen bekannte

Computerspiele (dazu zählen auch Konsolen- und Handyspiele) auf einen Zettel zu notieren. Der Zettel bleibt am Platz, die Lehrkraft erklärt, dass die aufgeschriebenen Spiele später noch eine Bedeutung erhalten. Die Schüler/innen sollen sich nun in einem Dreieck an der Tafel positionieren. Auf dem „Mediendreieck“ mit den Eckpunkten „Buch“, „Film“ und „Computerspiel“ soll sich jeder mit einem Kreuzchen verorten, wo sein Medienkonsum mit Unterhaltungsmedien anzusetzen ist (s. Material „Mediendreieck“ im Anhang). Je nach persönlichem Medienkonsum sollen die Schüler/innen sich in dem Dreieck (am besten verdeckt mit umgeklappter Tafel) eintragen. Das Ergebnis wird dann der Klasse von Seiten der Lehrkraft kommentarlos präsentiert.

Anschließend soll der Genre-Begriff von der Lehrkraft kurz erklärt werden (s. Material „Auszüge aus Daniel Chandler: ‚Eine Einführung in die Genre-Theorie‘“, **ML2**). An die Tafel werden dann die Gattungen und Genres aus der Genre-Sammlung geschrieben (s. Material „Gattungen Buch, Film, Computerspiele“, **ML3**). Die Schüler/innen sollen nun die Genres den Medien zuordnen (Arbeitsauftrag: Welche Genres gehören zum Buch, welche zum Film und welche zum Computerspiel?)

Im Anschluss schreiben die Schüler/innen eines von ihren zwei notierten Computerspielen vom Stundenbeginn auf die Tafel. In bis zu fünf Kleingruppen sollen die Schüler/innen nun die Computerspiele auf der Tafel den Computerspielgenres zuordnen. Die Ergebnisse der Kleingruppen werden mit der ganzen Klasse gesammelt. Es wird sicherlich Diskussionspunkte geben, da sich einige Spiele nicht ganz klar einem Genre zuordnen lassen. Die Lehrkraft sollte an dieser Stelle die Aussagen von Chandler erwähnen, nach denen es nicht immer eine klare Genrezuteilung gibt (s. Material „Auszüge aus Daniel Chandler: ‚Eine Einführung in die Genre-Theorie‘“, **ML2**). Der Genre-Begriff ist seinen Ausführungen zufolge immer etwas Gesellschaftliches, etwas Persönliches, das durchaus auch den Marktgesetzen gehorchen kann.

2. Stunde: Arbeitsschritt „Fragen für Computerspieltests“

Die Lehrkraft fragt die Schüler/innen, woher sie ihre Beurteilungen von Computerspielen erhalten, die letzten Endes dazu führen, ein Spiel zu spielen oder nicht: Welche Kriterien führen zur Entscheidung, sich für ein Spiel zu entscheiden? Die Schüler/innen sollen erkennen, dass es einen Unterschied zwischen neutraler Beschreibung und einem wertenden, persönlichen Urteil gibt. Dazu hilft es, einige Abfragen vorzunehmen: Warum findest du das Spiel gut? Wie heißt das Spiel? Wie ist die Grafik? Schüler/innen werten schnell, können aber oft nicht begründen (Beispielhafte Aussage: „Das Spiel ist cool, weil es cool ist.“). Bei einem Computerspieltest überzeugen Leser/innen nur durch begründete persönliche Urteile.

Die Schüler/innen sollen anschließend in Kleingruppen erarbeiten, welche „W“-Fragen sie für einen Test als wichtig erachten. Fragestellung: Welche Fragen sind für euch wichtig, wenn ihr etwas über ein Computerspiel vor dem Kauf wissen wollt?

Die Kleingruppen stellen im Anschluss daran ihre Fragenkataloge vor. Die Lehrkraft sollte auf die jeweiligen Begründungen in den Fragestellungen achten und diese ggf. ergänzen. (Ein beispielhafter von Schüler/innen einer 8. Klasse erstellter Fragenkatalog findet sich im Anhang unter „Beispiel eines mit Schüler/innen erstellten Fragenkatalogs“,  **ML4**.) Die Schüler/innen sollen sich auf einen gemeinsamen Fragenkatalog einigen, die Fragen abschreiben und sich zum Ende der Stunde in Zweiergruppen einteilen. Diese bilden in der nächsten Stunde die Testteams.

3. Stunde: Arbeitsschritt „Computerspiele testen und Testberichte erstellen“

Die Lehrperson erklärt zu Anfang der Einheit, welche Aufgaben die Schüler/innen zu bearbeiten und welche Seitenbesuche sie im Internet zu unterlassen haben. Die Adresse für die zu testenden Onlinespiele lautet: <http://spiellaffe.de>. Es gibt unterschiedliche Möglichkeiten, die Kleingruppen zu je zwei Schüler/innen den einzelnen Spielen zuzuteilen.

- Die Schüler/innen erhalten bis zu fünf Minuten Zeit sich ein Spiel auszusuchen.
- Die TOP 20 der Seite spiellaffe.de werden an die Kleingruppen verteilt (oder: verlost).

Die Schüler/innen sollen das Spiel mindestens zehn Minuten spielen und auf der Grundlage des Fragenkataloges einen Testbericht mit ausformulierten Sätzen schreiben.

4. Stunde: Arbeitsschritt „Altersfreigaben“

Die USK-Altersfreigaben und Kriterien, nach denen sich die Prüfer bei der Altersfreigabe richten, werden von der Lehrkraft kurz vorgestellt werden. Dazu sollte das Material der USK (s. Kopiervorlage „USK-Freigabe“,  **MS2**) benutzt werden. Die Texte sollen vorgelesen werden und die Schüler/innen sollen das Kriterium für die Altersfreigabe benennen. Die Angaben sind eindeutig aus den Passagen des Textes entnehmbar (s. Material „Zusammenfassung der Kriterien für die Altersstufen“,  **ML5**).

Die Lehrkraft sollte den Unterschied zwischen einer gesetzlichen Altersfreigabe und einer pädagogischen Altersempfehlung verdeutlichen. Die gesetzliche Freigabe bezieht sich nur auf Darstellung und Inhalt, kaum jedoch auf die wirkliche Spielbarkeit ab einer Altersstufe.

Die Schüler/innen sollen das von ihnen besprochene Spiel um eine gesetzliche Altersfreigabe und um eine pädagogische Altersempfehlung ergänzen.

Die Tests sollen vor der Klasse vorgestellt werden. Kommentare von anderen sind hierbei nicht erwünscht, besonders das persönliche Urteil der Tester ist unkommentiert hinzunehmen. Zum Schluss der Einheit sollte die Klasse überlegen, ob sie ihre Tests anderen Schüler/innen von jüngeren Jahrgängen zugänglich machen möchte und wie dies geschehen sollte (Schulhomepage, Schülerzeitung o.Ä.).

Ablauf A (vierstündige Unterrichtsreihe)

1. Stunde

Arbeitsschritt: Genrekunde

Phase	Zeit	Inhalt	Sozialform / Arbeitsform	Material
Motivationsphase	25 Min.	Einstieg: Eigene Medienerfahrungen: Die Schüler/innen sollen jeweils zwei Computerspiele aufschreiben. Im Anschluss erklärt die Lehrperson das Mediendreieck (s. „Mediendreieck“ im Anhang). Es folgt die Fragestellung: Womit verbringst du mehr Zeit? Die Schüler/innen sollen ihre Position einzeichnen, zusammen betrachten. Die Lehrperson soll nun verschiedene Genres aus Literatur, Film und Computerspiel auf die Tafel schreiben. Die Schüler/innen sollen die Genres nach Buch, Film und Computerspiel ordnen.	Einstieg: Die Schüler/innen sollen jeweils zwei Computerspiele auf einen Zettel schreiben und diesen Zettel zusammenfalten. Das Mediendreieck sollte verdeckt an der Tafel eingetragen werden. Die Schüler/innen gehen einzeln an die Tafel und markieren mit einem Kreuzchen ihre Position. Wichtig bei der anschließenden Betrachtung: Die Ergebnisse sollen nicht bewertet werden! Bei den Genres moderiert die Lehrkraft und leistet Hilfestellung bei den Literatur- und Filmgenres.	Material „Mediendreieck“ (ML1)
Arbeitsphase	10 Min.	Die von den Schüler/innen aufgeschriebenen Computerspiele werden an die Tafel geschrieben. Aufgabenstellung für Kleingruppen: Die genannten Computerspiele in Arbeitsgruppen den Genres zuordnen.	Kleingruppenarbeit (je vier Schüler/innen): Kleingruppen sollen die Titel auf einem Papier den Genres zuordnen.	
Ergebnissicherung	10 Min.	Die Ergebnisse der Kleingruppen sollen gesammelt werden.	Gemeinsame Erarbeitung (Sammlung an der Tafel)	Material: Auszüge aus Daniel Chandler: „Eine Einführung in die Genre-Theorie“ (ML2)

2. Stunde

Arbeitsschritt: Fragen für Computerspieletests erarbeiten

Phase	Zeit	Inhalt	Sozialform / Arbeitsform	Material
Motivationsphase	10 Min.	Einstiegsfrage: Woher bekommt ihr eure Beurteilungen zu Computerspielen? Richtet ihr euch danach? Den Schüler/innen muss der Unterschied zwischen einer neutralen Beschreibung und einem persönlichen Urteil vorgestellt werden.	Lehrperson gibt einen kurzen Einblick mit Beispielen für neutrale Beschreibung und persönliche Bewertung und sammelt zusätzliche Beispiele von den Schüler/innen (Sammlung an der Tafel).	
Arbeitsphase	15 Min.	Fragestellung: Welche Fragen sind euch wichtig, wenn ihr etwas über ein Computerspiel vor dem Kauf oder vor dem Spiel wissen wollt? (Erstellen eines Fragenkatalogs)	Kleingruppenarbeit (je vier Schüler/innen): Kleingruppen sollen einen Katalog auf einem Placemat erstellen. (Jeweils ein/e Schüler/in füllt in der Kleingruppe ein Feld des Placemats aus. Zum Schluss sollen die gemeinsamen Ergebnisse in das Mittelfeld eingetragen werden). Die Fragen „Wie teuer ist das Spiel?“ und „Wo gibt es das Spiel?“ sollen im Vorfeld ausgeschlossen werden.	Placemat „Fragenkatalog“ ( MS1)
Ergebnissicherung	10 Min.	Die Ergebnisse der Kleingruppen sollen gesammelt und ggf. von der Lehrperson ergänzt werden. Es soll sich auf einen gemeinsamen Fragekatalog geeinigt werden.	Gemeinsame Erarbeitung (Sammlung an der Tafel)	Material „Beispiel eines mit Schüler/innen erstellten Fragenkatalogs“ ( ML4)
Vorbereitung	10 Min.	Die Schüler/innen sollen sich in Zweiergruppen zusammenfinden und die Fragen aufschreiben.		

3. Stunde

Arbeitsschritt: Erstellung von Testberichten

Phase	Zeit	Inhalt	Sozialform / Arbeitsform	Material
Motivationsphase	5 Min.	Einstieg: Anhand des erarbeiteten Katalogs sollen Testberichte erstellt werden.	Lehrperson lässt die Fragen noch einmal nennen.	
Arbeitsphase 1	25 Min.	Ein Spiel aussuchen und den Titel an die Tafel schreiben. (Für die Suche entweder frei suchen oder die TOP-20-Spiele auf der Seite an die Testergruppen verlosen). Das ausgesuchte Spiel mindestens 10 Minuten spielen.	Kleingruppenarbeit: je zwei Schüler/innen spielen im Internet ein Spiel auf Spielaffe.de.	
Arbeitsphase 2	15 Min.	Anhand des Fragenkatalogs einen Testbericht mit ausformulierten Sätzen schreiben	Kleingruppenarbeit (je zwei Schüler/innen); auf Papier die Ergebnisse festhalten	

4. Stunde

Arbeitsschritt: Altersbewertungen treffen

Phase	Zeit	Inhalt	Sozialform / Arbeitsform	Material
Motivationsphase	10 Min.	Einstieg: Die USK-Altersfreigaben und die Kriterien werden von der Lehrperson vorgestellt und verteilt. Verständnisfragen sollen geklärt werden. Die Schüler/innen sollen zusammen mit der Lehrkraft die unterschiedlichen Kriterien erarbeiten. Fragestellung: Worin unterscheiden sich die Alterseinstufungen? Was darf ein Spiel nicht haben, damit es ab 0 Jahren freigegeben wird? Die Lehrperson erklärt den Unterschied zwischen Altersfreigabe und pädagogischer Altersempfehlung.	Die Lehrperson verteilt an die Schüler/innen Kopien des Arbeitsmaterials „USK“, präsentiert mit einem Beamer Arbeitsmaterialien oder besucht mit ihnen die Internetseite der USK (http://usk.de).	Kopiervorlage „USK-Freigabe“ (MS2) Material „Zusammenfassung der Kriterien für die Altersstufen“ (ML5)
Arbeitsphase	10 Min.	Das besprochene Spiel nach den USK-Kriterien bewerten und um eine Altersempfehlung ergänzen.	Kleingruppenarbeit (je zwei Schüler/innen)	
Ergebnissicherung	25 Min.	Die Testberichte sollen vorgestellt werden. Aus den Testberichten soll ein Katalog erstellt werden. Es muss überprüft werden, inwiefern das gesammelte Material als eine Empfehlung für jüngere Klassen weitergegeben werden kann.	Vortrag vor der Klasse	

Ablauf B (dreistündige Unterrichtsreihe mit Hausarbeit)

1. Stunde

Arbeitsschritt: Genrekunde

Phase	Zeit	Inhalt	Sozialform / Arbeitsform	Material
Motivationsphase	25 Min.	Einstieg: Eigene Medienerfahrungen. Schüler/innen sollen jeweils zwei Computerspiele aufschreiben. Im Anschluss erklärt die Lehrperson das Mediendreieck (s. „Mediendreieck“ im Anhang). Es folgt die Fragestellung: Womit verbringst du mehr Zeit? Die Schüler/innen sollen ihre Position einzeichnen, zusammen betrachten. Die Lehrperson soll nun verschiedene Genres aus Literatur, Film und Computerspiel auf die Tafel schreiben. Die Schüler/innen sollen die Genres nach Buch, Film und Computerspiel ordnen.	Einstieg: Die Schüler/innen sollen jeweils zwei Computerspiele auf einen Zettel schreiben und diesen Zettel zusammenfalten. Das Mediendreieck sollte verdeckt an der Tafel eingetragen werden. Die Schüler/innen gehen einzeln an die Tafel und markieren mit einem Kreuzchen ihre Position. Wichtig bei der anschließenden Betrachtung: Die Ergebnisse sollen nicht bewertet werden! Bei den Genres moderiert die Lehrkraft und leistet Hilfestellung bei den Literatur- und Filmgenres.	Material „Mediendreieck“ (ML1)
Arbeitsphase	10 Min.	Die von den Schüler/innen aufgeschriebenen Computerspiele werden an die Tafel geschrieben. Aufgabenstellungen für Kleingruppen: Die genannten Computerspiele in Arbeitsgruppen den Genres zuordnen.	Kleingruppenarbeit (je vier Schüler/innen): Kleingruppen sollen die Titel auf einem Papier den Genres zuordnen.	
Ergebnissicherung	10 Min.	Die Ergebnisse der Kleingruppen sollen gesammelt werden.	Gemeinsame Erarbeitung (Sammlung an der Tafel)	Material: Auszüge aus Daniel Chandler: „Eine Einführung in die Genre-Theorie“ (ML2)

2. Stunde

Arbeitsschritt: Fragen für Computerspieletests erarbeiten

Phase	Zeit	Inhalt	Sozialform / Arbeitsform	Material
Motivationsphase	10 Min.	Einstiegsfrage: Woher bekommt ihr eure Beurteilungen zu Computerspielen? Richtet ihr euch danach? Den Schüler/innen muss der Unterschied zwischen einer neutralen Beschreibung und einem persönlichen Urteil vorgestellt werden.	Lehrperson gibt einen kurzen Einblick mit Beispielen für neutrale Beschreibung und persönliche Bewertung und sammelt zusätzliche Beispiele von den Schüler/innen (Sammlung an der Tafel).	
Arbeitsphase	15 Min.	Fragestellung: Welche Fragen sind euch wichtig, wenn ihr etwas über ein Computerspiel vor dem Kauf oder vor dem Spiel wissen wollt? (Erstellen eines Fragenkatalogs)	Kleingruppenarbeit (je vier Schüler/innen): Kleingruppen sollen einen Katalog auf einem Placemat erstellen. (Jeweils ein/e Schüler/in füllt in der Kleingruppe ein Feld des Placemats aus. Zum Schluss sollen die gemeinsamen Ergebnisse in das Mittelfeld eingetragen werden). Die Fragen „Wie teuer ist das Spiel?“ und „Wo gibt es das Spiel?“ sollen im Vorfeld ausgeschlossen werden.	Placemat „Fragenkatalog“ (☰ MS1)
Ergebnissicherung	10 Min.	Die Ergebnisse der Kleingruppen sollen gesammelt und ggf. von der Lehrperson ergänzt werden. Es soll sich auf einen gemeinsamen Fragenkatalog geeinigt werden.	Gemeinsame Erarbeitung (Sammlung an der Tafel)	Material „Beispiel eines mit Schüler/innen erstellten Fragenkatalogs“ (☰ ML4)
Vorbereitung	10 Min.	Die Schüler/innen sollen sich in Zweiergruppen zusammenfinden und die Fragen aufschreiben. Hausaufgabe: Im Team ein Spiel auf Spielaffe.de spielen und dieses Spiel auf der Grundlage des entwickelten Fragenkataloges besprechen.		

3. Stunde

Arbeitsschritt: Erstellung von Testberichten

Phase	Zeit	Inhalt	Sozialform / Arbeitsform	Material
Motivationsphase	5 Min.	Einstieg: Anhand des erarbeiteten Katalogs sollen Testberichte erstellt werden.	Lehrperson lässt die Fragen noch einmal nennen.	
Arbeitsphase 1	25 Min.	Ein Spiel aussuchen und den Titel an die Tafel schreiben. (Für die Suche entweder frei suchen oder die TOP-20-Spiele auf der Seite an die Testergruppen verlosen). Das ausgesuchte Spiel mindestens 10 Minuten spielen.	Kleingruppenarbeit: je zwei Schüler/innen spielen im Internet ein Spiel auf Spielaffe.de.	
Arbeitsphase 2	15 Min.	Anhand des Fragenkatalogs einen Testbericht mit ausformulierten Sätzen schreiben.	Kleingruppenarbeit (je zwei Schüler/innen); auf Papier die Ergebnisse festhalten.	

4. Stunde

Arbeitsschritt: Altersbewertungen treffen

Phase	Zeit	Inhalt	Sozialform / Arbeitsform	Material
Motivationsphase	10 Min.	Einstieg: Die USK-Altersfreigaben und die Kriterien werden von der Lehrperson vorgestellt und verteilt. Verständnisfragen sollen geklärt werden. Die Schüler/innen sollen zusammen mit der Lehrkraft die unterschiedlichen Kriterien erarbeiten. Fragestellung: Worin unterscheiden sich die Alterseinstufungen? Was darf ein Spiel nicht haben, damit es ab 0 Jahren freigegeben wird? Die Lehrperson erklärt den Unterschied zwischen Altersfreigabe und pädagogischer Altersempfehlung.	Die Lehrperson verteilt an die Schüler/innen Kopien des Arbeitsmaterials „USK“, präsentiert mit einem Beamer Arbeitsmaterialien oder besucht mit ihnen die Internetseite der USK (http://usk.de).	Kopiervorlage „USK-Freigabe“ (ML MS2) Material „Zusammenfassung der Kriterien für die Altersstufen“ (ML5)
Arbeitsphase	10 Min.	Das besprochene Spiel nach den USK-Kriterien bewerten und um eine Altersempfehlung ergänzen.	Kleingruppenarbeit (je zwei Schüler/innen)	
Ergebnissicherung	25 Min.	Die Testberichte sollen vorgestellt werden. Aus den Testberichten soll ein Katalog erstellt werden. Es muss überprüft werden, inwiefern das gesammelte Material als eine Empfehlung für jüngere Klassen weitergegeben werden kann.	Vortrag vor der Klasse	

Legende:

ML = Materialien Lehrer/innen; MS = Materialien Schüler/innen

Anhang

Material (für die Lehrkraft)

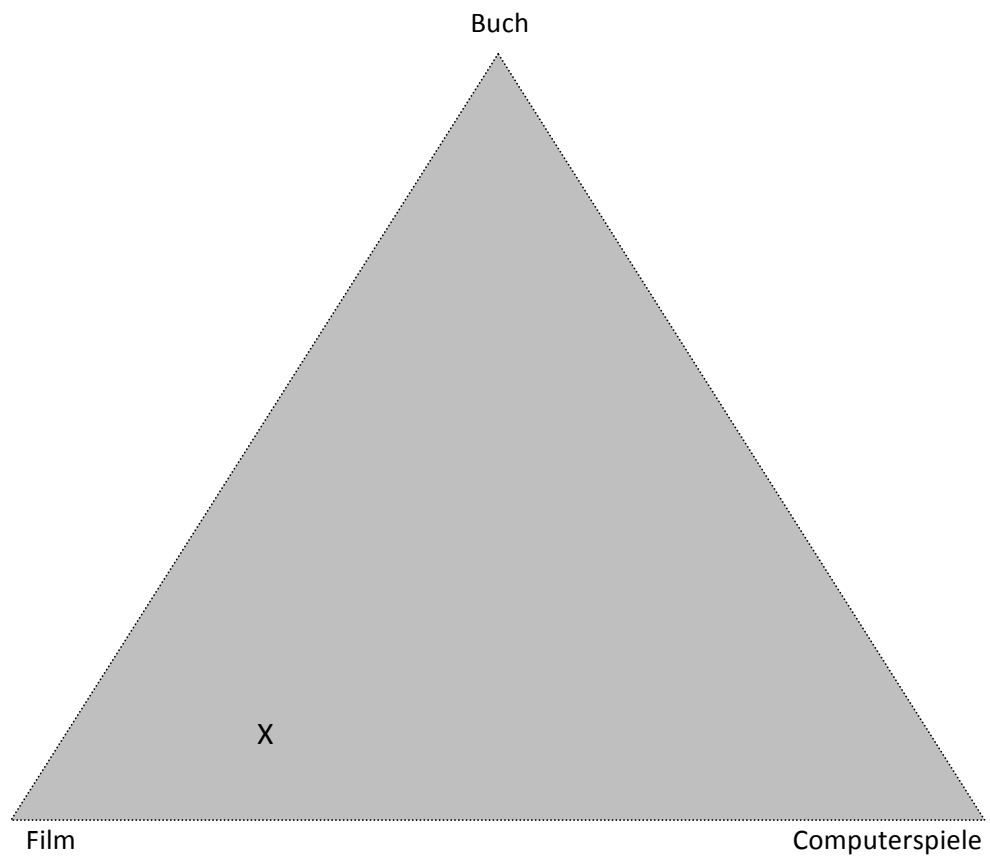
- Lehrermaterial „Mediendreieck“ ( **ML1**)
- Auszüge aus Daniel Chandler: „Eine Einführung in die Genre-Theorie“ ( **ML2**)
- Gattungen Buch, Film, Computerspiele ( **ML3**)
- Beispiel eines mit Schüler/innen erstellten Fragenkatalogs ( **ML4**)
- Zusammenfassung der Kriterien für die Altersstufen ( **ML5**)

Material (für die Schüler/innen)

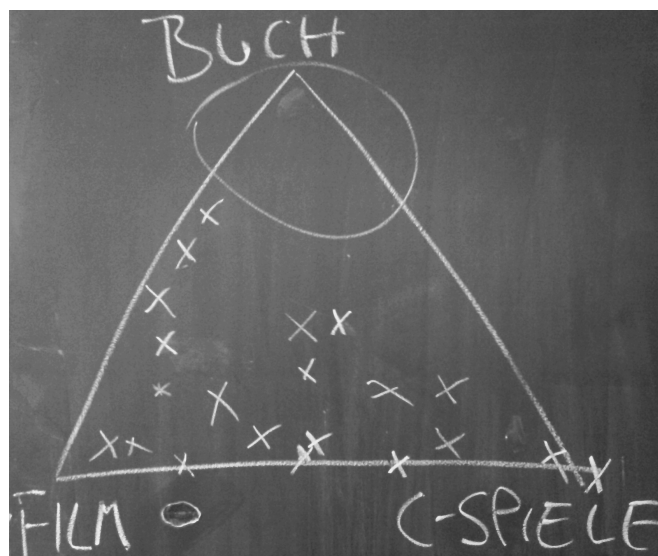
- Placemat „Fragenkatalog“ ( **MS1**)
- USK-Freigabe ( **MS2**)

ML1: Mediendreieck

(Die Schüler/innen sollen sich hier je nach Anteil ihrer Mediennutzung positionieren. Beispiel X in der Zeichnung: Wenig Buch, mehr Computerspiele, viel Fernsehen)



Beispiel eines Klassenergebnisses: Ergebnis zeigt einen Leerbereich bei „Buch“ an:



📖 ML2: Auszüge aus Daniel Chandler: „Eine Einführung in die Genre-Theorie“

Seit klassisch-antiker Zeit unterteilt man literarische Werke danach, zu welchem allgemeinen Typen sie gehören, und die Beschreibungen dieser Typen war und ist unterschiedlich. Die größte Unterteilung der Literatur erfolgte in Dichtung, Prosa und Drama, die wiederum unterteilt wurden, wie das Drama in Tragödie und Komödie. Shakespeare verweist satirisch auf Klassifikationen wie „Tragödie, Komödie, Historie, Pastorale, Pastoral-Komödie, Historien-Pastorale, Tragik-Historie, Tragik-Komische-Historien-Pastorale...“ („Hamlet“ II ii).

Der formalistische Literaturtheoretiker Northrop Frye bietet in „The Anatomy of Criticism“ bestimmte universelle Genres und Modi als Schlüssel zur Organisation aller literarischen Werke. Zeitgenössische Mediengenres neigen dazu, sich mehr auf bestimmte Formen zu beziehen und weniger auf Universalien wie Tragödie und Komödie. Filme werden heutzutage (beispielsweise in Programmzeitschriften) routiniert als ‚Thriller‘, ‚Western‘ und so weiter bezeichnet – Genre mit denen jeder Erwachsene der modernen Gesellschaft vertraut ist, wie beispielsweise auch mit Fernseh-Genres ‚Spiel-Show‘ und ‚Sitcom‘. Einige Theoretiker behaupten, dass wir zwar für unzählige Genre in vielen Medien Namen haben, es aber darüber hinaus auch viele Genres (und Sub-Genres) gibt, für die wir keine Namen haben (Fowler 1989, 216; Wales 1989, 206). Carolyn Miller schlägt vor, dass „die Anzahl an Genres in einer Gesellschaft ... von der Komplexität und Ausdifferenzierung einer Gesellschaft abhängt“ (Miller 1984, in Freedman & Medway 1994a, 36). (a.a.O., S. 1)

Die Klassifikation und hierarchische Taxonomie von Genres ist keine neutrale und ›objektive‹ Angelegenheit. Es gibt für keine Medienform unumstrittene ‚Landkarten‘ des Genresystems (obwohl die Literatur vielleicht einen lockeren Konsens für sich reklamiert mag). Darüber hinaus gibt es oft erhebliche theoretische Uneinigkeiten über die Definition bestimmter Genres. „Ein Genre ist letztendlich ein abstraktes Konzept und nicht etwas, das empirisch wirklich existiert“, bemerkt Jane Feuer (1992, 144). Was für den einen Theoretiker ein Genre ist, mag für den nächsten ein Untergenre oder sogar ein Überggenre sein (und sogar: was für den einen Theoretiker Technik, Stil, Modus, Formel oder thematische Gruppierung ist, wird von einem anderen als Genre angesehen). (a.a.O., S. 2)

Sich auf Filme beziehend schreibt Andrew Tudor, dass „ein Genre ... eine moralische und soziale Welt definiert“ (Tudor 1974, 180). Tatsächlich kann man ein Genre, egal in welchem Medium, als Verkörperung bestimmter Werte und ideologischer Annahmen auffassen. (a.a.O., S. 6)

Jeder Text erfordert vom Publikum etwas, das manchmal ‚kulturelles Kapital‘ genannt wird, und womit sich Texte sinnvoll auslegen lassen. Genrekenntnisse sind eine notwendige Kompetenz (Allen 1989: 52, nach Charlotte Brunsdon). Wie vieles von unserem Alltagswissen, sind unsere Genrekenntnisse üblicherweise stillschweigend, und es würde sich für die meisten Leser als sehr schwer erweisen, das Genrewissen als detailliertes und klares Rahmenwerk zu beschreiben. Sicherlich muss man genügend Beispiele aus einem Genre kennen, um gemeinsame, charakteristische Merkmale ausmachen zu können. Alastair Fowler vermutet, dass „die Leser Genres schrittweise verstehen lernen, üblicherweise durch unbewusste Eingewöhnung“ (Fowler 1989: 215). Es gibt wenige Beispiele für empirische Untersuchungen darüber, wie sich Menschen im Alltag Genres als Interpretationsrahmen aneignen oder zu Nutzen machen. Jedoch wurden ein paar Studien über die Beziehung von Kindern zum Fernsehen durchgeführt. (a.a.O., S. 10-11)

In einigen jüngeren und bereits erwähnten Neudefinitionen von Genre wurden die textuellen Eigenschaften von Genres vernachlässigt oder zurückgestellt, aber dabei besteht die Gefahr, das Kind mit dem Bad auszuschütten. Deshalb werden im Folgenden kurz die textuellen Schlüsselmerkmale von Genres bezüglich Film- und TV-Narrationen genannt.

Die entscheidenden textuellen Eigenschaften eines Genre, wie sie üblicherweise von Film und TV-Theoretikern aufgeführt werden, sind:

- Narration – ähnliche (manchmal formelhafte) Plots und Strukturen, vorhersehbare Situationen, Sequenzen, Episoden, Hindernisse, Konflikte und Lösungen;
- Charakterisierung – ähnliche Typen an Charakteren (manchmal Stereotypen), Rollen, persönliche Qualitäten, Motivationen, Ziele, Verhaltensweisen;
- Grundthemen – Topoi, Angelegenheiten (soziale, kulturelle, psychologische, professionelle, politische, sexuelle, moralische), Werte und was Stanley Solomon wiederkehrende „Bedeutungsmuster“ nennt (Solomon 1995: 456);
- Setting – Geographisch und historisch;
- Ikonographie (spiegelt die Narration, Charakterisierungen, Themen und Setting wieder) – ein bekannter Fundus aus Bildern oder Motiven, deren Konnotationen im Lauf der Zeit starr geworden ist; zuvörderst, aber nicht ausschließlich visuell, einschließlich Dékor, Kostümen und Requisiten, bestimmte ‚nach dem Typ ausgesuchte‘ Darsteller (von denen einige ›Ikonen‹ geworden sind); verwandte Dialogmuster, charakteristische Musik und Klänge, und passende physische Topographie; und
- Filmische Techniken – stilistische oder formale Konventionen der Kameraarbeit, Beleuchtung, Tonaufnahme, Farbverwendung, Schnitt ect. (Zuschauer haben oft ein weniger klares Verständnis über solche Konventionen, als über solche des Inhalts).

Es ist schwieriger, Stimmung und Tonfall (die Schlüsselmerkmale des Film Noir sind) innerhalb der traditionellen Kategorien zu verorten. Zudem gibt es noch eine besonders wichtige Eigenschaft, die dazu neigt, sich nicht in die traditionellen Darstellungen zu fügen, und die oft eher als Text-Leser-Verhältnis bezeichnet wird, und weniger den textuellen Merkmalen der aktuellen Darstellung entspricht. Das ist der Adressierungsmodus, der mit eingebetteten Annahmen über das Publikum zu tun hat, z.B., dass der ›ideale‹ Zuschauer männlich ist (die üblichen Kategorien hier sind: Klasse, Alter, Geschlecht und Ethnie); wie Sonia Livingstone es beschreibt: „Texte versuchen den Leser als ein bestimmtes Subjekt zu positionieren, indem sie einen spezielle Adressierungsmodi einsetzen“ (Livingstone 1994, 249).

Einige Filmgenre werden hauptsächlich durch ihr Thema (z.B. Detektivfilme) definiert, einige von ihrem Setting (z.B. der Western) und andere durch ihre erzählerischen Form (z.B. das Musical). Eine exzellente Auseinandersetzung mit den textuellen Merkmalen von ›Genre Filmen‹ lässt sich in Kapitel 4 von Thomas und Vivian Sobchack's „Introduction to Film“ (1980) finden.

Über die bereits genannten textuellen Merkmale hinaus beschäftigen sich verschiedene Genres mit unterschiedlichen Absichten, Vergnügungen, Arten der Einbeziehung, Interpretationsstilen und Text-Leser-Beziehungen. (a.a.O., S. 22-23)

ML3: Gattungen Buch, Film, Computerspiele

Gattungen der Literatur:

- Biografie
- Fantasy
- Horror
- Roman
 - Abenteuerroman
 - Bildungsroman
 - Heimatroman
 - Kriminalroman
 - Liebesroman
- Science-Fiction
- Sachbuch

Gattungen des Films:

- Kriminalfilm, Thriller
- Komödie
- Western, Eastern
- Kriegsfilm
- Roadmovie
- Science-Fiction
- Fantasy
- Horrorfilm
- Actionfilm
- Dokumentarfilm
- Drama

Computerspielgenres (abhängig von der Spielmechanik)

- Actionspiel
- Adventure
- Computer-Strategiespiel
- Computer-Rollenspiel
- Simulation
- Ego-Shooter
- Third-Person-Shooter

ML4: Beispiel eines mit Schüler/innen erstellten Fragenkatalogs

- 1) Wie heißt das Spiel?
- 2) Fakten des Spiels (Preis, Anbieter/Publisher, Multiplayermöglichkeiten, ungefähre Spieldauer usw.)
- 3) Welche Voraussetzungen braucht man, um das Spiel spielen zu können (Hardware- und Softwarevoraussetzungen)?
- 4) Was muss der Spieler können, um das Spiel spielen zu können (Geschicklichkeit, Logik, Lesen können)?
- 5) Worum geht es in dem Spiel (Inhalt und Spielziel)?
- 6) Was muss der Spieler tun (Aktionen, um ans Spielziel zu gelangen)?
- 7) Was kann der Spieler einstellen (Schwierigkeitsgrad, Grafik, Musik, Steuerungsoptionen)?
- 8) Wie sieht das Spiel aus (Grafik, Aussehen der Spielfiguren, Gestaltung der Szenarien, Effekte)?
- 9) Wie gefällt mir das Spiel (persönliches Urteil mit Wertung und Begründung)?

ML5: Zusammenfassung der Kriterien für die Altersstufen

(Quelle der Zitate: Internetseite der USK, Online: <http://usk.de> [Stand: 31.01.2011])

- Spiele mit der Altersfreigabe ab 6 Jahren fallen „bereits spannender und wettkampfbetonter“ aus;
- Spiele mit der Altersfreigabe ab 12 Jahren sind deutlich „kampfbetonter“, bieten aber durch die historischen, futuristischen oder märchenhaft-mystischen Szenarien „ausreichend Distanzierungsmöglichkeiten für den Spieler“;
- Spiele mit der Altersfreigabe ab 16 Jahren „zeigen auch Gewalthandlungen“. „Häufig handeln die Spiele von bewaffneten Kämpfen mit einer Rahmenhandlung (...) und militärischen Missionen.“
- Spiele mit der Altersfreigabe ab 18 Jahren thematisieren „nahezu ausschließlich gewalthaltige Spielkonzepte“ und erzeugen „häufig eine düstere und bedrohliche Atmosphäre“. „Hintergrund der jeweiligen Story sind beispielsweise kriegerische Auseinandersetzungen oder brutale Kämpfe zwischen rivalisierenden Gangs.“

MS2: Kopiervorlage: USK-Freigaben

Die fünf Kennzeichen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) und was sie bedeuten

Die Alterseinstufungen der USK finden sich auf jeder Spielverpackung und in der Regel auf jedem Datenträger. Auch in einem seriösen Online-Shop wird immer auf die USK-Kennzeichen verwiesen.

(Quelle für nachfolgende Texte: www.usk.de/pruefverfahren/alterskennzeichen/ [Stand: 30.03.2011])

	Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG. Bei den Spielen ohne Altersbeschränkung handelt es sich um Spiele, die sich sowohl direkt an Kinder und Jugendliche als auch an Erwachsene als Käuferschicht richten. Darunter fallen familienfreundliche Spiele wie beispielsweise Geschicklichkeits- und Gesellschaftsspiele, Sportspiele, Jump 'n Runs, aber auch alle Spielangebote an Jugendliche und Erwachsene, die aus der Sicht des Jugendschutzes keinerlei Beeinträchtigungen für Kinder beinhalten (z.B. Simulationen, Management, klassische Adventures und einige Rollenspiele, die von jüngeren Kindern noch gar nicht gespielt werden können).
	Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG. Bei diesen Spielen handelt es sich überwiegend um familienfreundliche Spiele, die bereits spannender und wettkampfbetonter ausfallen dürfen (z.B. durch höhere Spielgeschwindigkeiten und komplexere Spielaufgaben), wie Rennspiele („Racer“), Simulationen, Jump 'n Runs und Rollenspiele.
	Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG. Diese Spiele sind bereits deutlich kampfbetonter. Die Spielszenarien sind in einem historischen, futuristischen oder märchenhaft-mystischen Kontext angesiedelt, so dass sie ausreichend Distanzierungsmöglichkeiten für den Spieler bieten. Unter diese Altersfreigabe fallen Arcade-, Strategie- und Rollenspiele sowie bereits einige militärische Simulationen.
	Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG. Spiele mit einer Altersfreigabe ab 16 Jahren zeigen auch Gewalthandlungen, so dass ganz klar auch Erwachsene zur Käuferschicht gehören. Häufig handeln die Spiele von bewaffneten Kämpfen mit einer Rahmenhandlung (Story) und militärischen Missionen. Zu den Genres zählen Action-Adventures, militärische Strategiespiele und Shooter.
	Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG. Da diese Spiele nahezu ausschließlich gewalthaltige Spielkonzepte thematisieren und häufig eine düstere und bedrohliche Atmosphäre erzeugen, sind sie ausschließlich für Erwachsene. Zu den Genres gehören Ego-Shooter, Action-Adventures und Open-World-Games. Hintergrund der jeweiligen Story sind beispielsweise kriegerische Auseinandersetzungen oder brutale Kämpfe zwischen rivalisierenden Gangs.