

## Erwartungshorizont & Musterlösungen für Modul 4:

### Praktische Integration von GBL

Liebe Teilnehmende,

dieses Dokument dient Ihnen als Orientierung für die Bearbeitung der Aufgaben aus dem Aufgabenpool. Da Sie hier Ihre eigenen Schwerpunkte setzen, gibt es keine „Musterlösung“, die für alle passt. Die folgenden Beispiele sollen Ihnen vielmehr zeigen, wie eine gelungene Bearbeitung aussehen könnte.

#### **Zu Aufgabe 1: Lehrplananalyse (2 Pkt.)**

- **Erwartungshorizont:** Sie haben einen konkreten Standard aus dem RLP (idealerweise aus Teil B: Medienbildung) identifiziert und diesen nachvollziehbar mit einem Unterrichtsthema aus einem Fach (Teil C) verknüpft.
- **Beispielhafte Ausarbeitung:**
  - **Fund im RLP:** Teil B, Medienbildung und informationstechnische Grundbildung, Standard 5: „Prozesse simulieren, analysieren und bewerten“.
  - **Unterrichtsthema:** Fach Geschichte, Thema: „Die Industrielle Revolution in England“.
  - **Möglicher GBL-Einsatz:** Das Spiel „Anno 1800“ könnte genutzt werden, um die komplexen Zusammenhänge von Ressourcen, Produktionsketten, Arbeitskraft und sozialer Entwicklung spielerisch zu simulieren und zu analysieren.

#### **Zu Aufgabe 2: Datenbank (3 Pkt.)**

- **Erwartungshorizont:** Sie haben ein Spiel und Begleitmaterial gefunden und dieses anhand der vier Leitfragen systematisch und kritisch bewertet.
- **Beispielhafte Ausarbeitung (für das Spiel „This War of Mine“):**
  - **Sinnvolle Integration:** Ja, das gefundene Arbeitsblatt bietet gute Impulsfragen für die *Pre-Gaming*-Phase (Einstimmung auf das Thema Krieg aus ziviler Perspektive) und für die *Debriefing*-Phase (Reflexion ethischer Dilemmata).

- **Lernziele:** Die Lernziele (z.B. „Perspektivübernahme“, „Analyse ethischer Zwangslagen“) sind klar formuliert, aber das Material prüft nicht direkt, ob sie erreicht wurden.
- **Alters- & Kompetenzgerechtigkeit:** Das Material richtet sich an die Oberstufe, was zur Komplexität des Spiels passt. Die Sprache ist angemessen.
- **Didaktische Einbettung:** Es gibt gute Hinweise für Einstieg und Reflexion, aber die eigentliche „Let’s Play“-Phase wird wenig strukturiert. Hier müsste die Lehrkraft noch eigene Beobachtungsaufträge ergänzen.

### Zu Aufgabe 3: Leitfaden erstellen (3 Pkt.)

- **Erwartungshorizont:** Sie haben eine kurze, übersichtliche Checkliste (ca. 5-7 Kriterien) erstellt, die sich an den Inhalten aus Kapitel 4.1 LfM orientiert und auf Ihren Fachbereich zugeschnitten ist.
- **Beispielhafte Ausarbeitung (Checkliste für das Fach Englisch):**
  1. **Pädagogischer Fit:** Unterstützt das Spiel meine Lernziele (z.B. Vokabeltraining, Argumentieren, kulturelles Verständnis)?
  2. **Motivation:** Ist die Spielmechanik fesselnd genug, um die Schüler:innen zu motivieren?
  3. **Sprachliches Niveau:** Ist die Sprache im Spiel für meine Ziel-Jahrgangsstufe angemessen (nicht zu schwer/leicht)?
  4. **Zeitaufwand:** Lässt sich das Spiel sinnvoll in einer oder zwei Unterrichtsstunden spielen oder benötigt es einen längeren Rahmen?
  5. **Technik:** Ist das Spiel leicht zugänglich (z.B. browserbasiert) und auf den Schulgeräten lauffähig?
  6. **Debriefing-Potenzial:** Bietet das Spiel genügend Anlässe für eine vertiefende Diskussion im Anschluss?

#### Zu Aufgabe 4: Phasenmodell anwenden (2 Pkt.)

- **Erwartungshorizont:** Sie haben die vier Phasen korrekt benannt und ihre Funktion an einem konkreten Beispielspiel nachvollziehbar erklärt.
- **Beispielhafte Ausarbeitung (für das Spiel „Portal 2“):**
  - **Priming:** Vor dem Spiel wird das physikalische Prinzip „Actio = Reactio“ wiederholt und die Frage gestellt: „Wie könnte man dieses Prinzip nutzen, um sich fortzubewegen?“
  - **Tutorial:** Die Schüler:innen spielen die ersten Level, in denen die Grundmechanik der Portalkanone ohne Zeitdruck eingeführt wird.
  - **Let’s Play:** Die Schüler:innen lösen im Team ein komplexeres Rätsel. Die Lehrkraft beobachtet die Lösungsstrategien und die Kommunikation.
  - **Debriefing:** Im Anschluss wird diskutiert: „Welche Strategie hat zum Erfolg geführt? Wo gab es Sackgassen? Wie habt ihr als Team kommuniziert, um die Lösung zu finden?“

#### Zu Aufgabe 5: Unterrichtsidee entwickeln (3 Pkt.)

- **Erwartungshorizont:** Sie haben eine knappe, aber schlüssige Skizze erstellt, die die vier geforderten Elemente (Spiel, Ziel, Methode, Phase) klar benennt.
- **Beispielhafte Ausarbeitung:**
  - **Spiel:** „Valiant Hearts: The Great War“
  - **Lernziel:** Die Schüler:innen sollen die Entmenschlichung und die Absurdität des Ersten Weltkriegs aus der Perspektive von Soldaten und Zivilisten nachvollziehen.
  - **Methode:** GBL, Partnerarbeit, anschließende Plenumsdiskussion.
  - **Phase:** Die SuS spielen eine ausgewählte Passage in Partnerarbeit (Let’s Play). Zuvor wird der historische Kontext kurz skizziert (Priming). Im Anschluss werden die emotionalen Erlebnisse und die dargestellten historischen Ereignisse in einem Unterrichtsgespräch reflektiert (Debriefing).

### Zu Aufgabe 6: Kopfstandaufgabe (3 Pkt.)

- **Erwartungshorizont:** Sie haben ein realistisches Worst-Case-Szenario beschrieben und daraus 5 konkrete, konstruktive Tipps abgeleitet.
- **Beispielhafte Ausarbeitung:**
  - **Worst-Case-Szenario:** Das Schul-WLAN bricht zusammen, die Hälfte der Schüler:innen kommt nicht ins Spiel. Die andere Hälfte ist sofort im Spiel-Flow und nicht mehr ansprechbar. Ein Schüler versteht die Steuerung nicht und ist frustriert, während die Lehrkraft versucht, die Technik zu retten. Die Stunde endet im Chaos.
  - **5 Tipps zur Vermeidung:**
    1. **Technik-Generalprobe:** Führen Sie einen Tag vorher einen Test auf den Schülergeräten durch.
    2. **Offline-Plan B:** Halten Sie eine alternative Aufgabe bereit, die ohne Internet funktioniert.
    3. **Klare Start-/Stopp-Signale:** Vereinbaren Sie ein akustisches oder visuelles Signal, bei dem alle das Spiel pausieren.
    4. **Peer-Tutoring:** Bilden Sie Teams aus „Gaming-Expert:innen“ und „Anfänger:innen“, die sich gegenseitig helfen.
    5. **Ihre Rolle definieren:** Akzeptieren Sie, dass Sie in der Spielphase Lernbegleiter:in und nicht Instrukteur:in sind. Gehen Sie herum und beobachten Sie.

### Zu Aufgabe 7: Praxistipps (1 Pkt.)

- **Erwartungshorizont:** Sie haben eine übersichtliche Liste mit fünf konkreten, umsetzbaren Tipps erstellt, die sich aus den genannten Materialien ableiten lassen.
- **Beispielhafte Liste von Praxistipps:**
  1. **Klein anfangen:** Starten Sie mit einem kurzen, browserbasierten Spiel, nicht mit einem epischen Strategiespiel.
  2. **Sie müssen nicht der Experte sein:** Lassen Sie die Schüler:innen zu Expert:innen werden und sich gegenseitig helfen (Peer-Tutoring).

3. **Die Reflexion ist das Gold:** Planen Sie mindestens genauso viel Zeit für das Debriefing (die Nachbesprechung) ein wie für das Spielen selbst.
4. **Klare Regeln und Signale:** Legen Sie vorab fest, wann gespielt wird und wann absolute Ruhe herrscht (z.B. durch ein akustisches Signal).
5. **Technik vorab prüfen:** Testen Sie das Spiel einen Tag vorher im Schulnetzwerk und auf den Geräten, die genutzt werden sollen.

#### **Zu Aufgabe 8: Materialreflexion (1 Pkt.)**

- **Erwartungshorizont:** Sie haben ein konkretes Begleitmaterial (z.B. ein Arbeitsblatt) kurz beschrieben und dessen Nützlichkeit für eine spezifische Unterrichtssituation begründet eingeschätzt.
- **Beispielhafte Ausarbeitung:**
  - **Material:** Arbeitsblatt zum Spiel "Papers, Please" von der Plattform [xyz].
  - Unterrichtssituation: Einstieg in das Thema "Bürokratie und Gehorsam" im Ethikunterricht, Klasse 11.
  - **Einschätzung:** Das Arbeitsblatt ist sehr sinnvoll, da es die Schüler:innen vor dem Spielen mit Beobachtungsfragen ausstattet (z.B. "Achten Sie auf Momente, in denen Sie eine Regel brechen wollen. Warum?"). Es lenkt den Fokus weg vom reinen "Gewinnen" hin zur ethischen Reflexion. Für die geplante Situation ist es daher eine ideale Vorbereitung für das Debriefing.

#### **Zu Aufgabe 9: Mini-Szenario skizzieren (2 Pkt.)**

- **Erwartungshorizont:** Sie haben eine kurze, aber schlüssige Skizze entworfen, die zeigt, wie ein Spiel in einem besonderen Rahmen (AG, Projektwoche) eingesetzt werden kann und dabei den anderen Charakter dieses Formats berücksichtigt (mehr Zeit, freiwillige Teilnahme etc.).
- **Beispielhafte Skizze:**
  - **Rahmen:** Zweitägige Projektwoche "Wir bauen die Zukunft" für die Klassen 7-8.

- **Spiel:** "Minecraft" (Education Edition).
- **Szenario:** Die Schüler:innen bekommen den Auftrag, in Kleingruppen ein nachhaltiges, zukunftsfähiges Schulgebäude auf dem Schulgelände in Minecraft zu entwerfen und zu bauen. Am Ende des zweiten Tages präsentieren die Gruppen ihre Bauwerke und ihre Ideen dahinter (z.B. Nutzung von Solarenergie, Grünflächen, barrierefreie Zugänge) in einer virtuellen "Architektur-Ausstellung". Der Fokus liegt auf Kreativität, Kollaboration und der Auseinandersetzung mit Nachhaltigkeit.

### **Zu Aufgabe 10: Erprobung (3 Pkt.)**

- **Erwartungshorizont:** Hier gibt es keine Musterlösung. Wichtig ist eine ehrliche und selbstkritische Reflexion der eigenen Praxiserfahrung. Was hat gut funktioniert? Was war unerwartet? Was würden Sie beim nächsten Mal anders machen?
- **Beispielhafte Reflexion:** Ich habe die Unterrichtsidee zu "Valiant Hearts" (Aufgabe 5) in einer 9. Klasse erprobt. Überraschend gut funktionierte die Partnerarbeit; die Schüler:innen haben sich intensiv über die emotionalen Momente ausgetauscht. Eine Herausforderung war jedoch, die Spieldauer zu begrenzen, da viele tiefer eintauchen wollten. Beim nächsten Mal würde ich die Spielphase entweder von vornherein auf zwei Stunden anlegen oder den Schüler:innen eine klar definierte Mission geben, die in 45 Minuten schaffbar ist. Das Debriefing war sehr ergiebig, da die persönlichen Spielerlebnisse die Diskussion extrem bereichert haben.