

1. Kommentierter Verlaufsplan

Thema des Workshops: HayDay – You're free to p(l)ay
Klasse 8

Globallernziel:

- Sensibilität für Mikrotransaktionen in „Free to play“ Spielen schaffen

Feinlernziel:

- Prinzipien des erlernten Konzepts in Kreativaufgabe umsetzen
- Erweiterung der Teamkompetenz

Zeit	Phase	Unterrichtsverlauf		Arbeits- und Sozialform	Medien	Methodische Überlegung
		Geplantes Workshopleiter*innenverhalten	Geplantes Schüler*innenverhalten			
10min	Einstieg	Kurze Begrüßung und Vorstellung des Themas, sowie der Personen.	Schüler*innen kommen aus der Schulpause. Die Schüler*innen stellen sich vor.	Plenum		Durch Vorstellung geeignetes Arbeits- und Lernklima schaffen.
		Workshopleiter*innen berichten zuerst über eigene Erfahrungen mit Videospiele.	Nachdem die Workshopleiter*innen ihre Erfahrungen mitgeteilt haben, berichten die Schüler*innen über eigene Erfahrungen mit Videospiele.	Plenum		Durch Aufzeigen eigener Erfahrungen, soll eine Nähe zum Thema hergestellt werden. Zudem soll ein vertrautes Umfeld entstehen.

		<p>Die Workshopleiter*innen stellen Fragen zur Thematik Videospiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Was sind eure Erfahrungen mit Videospiele/ Handy/ Computer/ Konsole/ etc. • Kurze Vorstellung der Videospiele → Ziel/ Sinn des Spiels 	Schüler*innen beantworten die Fragen und teilen gegebenenfalls erste Erfahrungen.	Blitzlicht		Kenntnisstand der Schüler*innen zum Thema Videospiele ermitteln.
5min	Überleitung	Die Workshopleiter*innen erfragen, wie weit der Gegenstand „HayDay“ bereits bekannt ist. Je nach Vertrautheit mit dem Gegenstand „HayDay“ → Gegenstand näher erläutern.	Die Schüler*innen erläutern wie bekannt ihnen „HayDay“ ist.	Plenum		Kenntnisstand der Schüler*innen zum Gegenstand „HayDay“ ermitteln.
15min	Vorbereitungsphase für die Kreativaufgabe	<p>Die Workshopleiter*innen geben den Auftrag, „HayDay“ spielen zu lassen. Leitfrage zum Spielen: Notiert euch Auffälligkeiten zum Spiel. Achtet dabei vor allem darauf, wie sehr euch das Spiel konditioniert, Geld in das Spiel zu investieren.</p> <p>Workshopleiter*innen bewegen sich im Raum und Fragen vereinzelt nach, was genau im Spiel gerade passiert.</p>	Die Schüler*innen spielen „HayDay“ und notieren sich dabei Auffälligkeiten.	Einzelarbeit	iPads	<p>Förderung der Medienkompetenz. Erarbeitung von typischen Merkmalen eines „Free to play“ Spiels. Vorbereitung auf die Kreativaufgabe. → Verständnis von Bezahlmodellen in „Free to play“ Spielen herleiten.</p> <p>Durch vereinzelt Nachfragen, auf wichtige Aspekte im Spiel aufmerksam machen.</p>
20min	Sicherung	Sammlung der Ergebnisse im Plenum und Festigung durch anschließendes Glossar.	Schüler*innen erläutern ihre Eindrücke und Ergebnisse zum Spiel.	Plenum	AB	Gesammelte Begriffe in der vorherigen Phase werden gesichert und

		Glossar wird ausgeteilt.				zusätzlich durch das Glossar genauer im Detail aufgeführt. Schüler*innen haben die Möglichkeit in der Erarbeitungsphase auf das Glossar zuzugreifen.
Kurze Pause						
30min	Erarbeitung	<p>Kreativaufgabe: Erstellt euer eigenes „Free-to-play“ Spiel.</p> <p>Die Workshopleiter*innen teilen die Schüler*innen in Gruppen ein und teilen die Arbeitsblätter aus.</p> <p>Während der Gruppenarbeitsphase bewegen sich die Workshopleiter*innen innerhalb des Raumes, um bei eventuell auftretenden Unklarheiten zu helfen, sowie den Fortschritt der einzelnen Gruppen im Überblick zu haben.</p>	Die Schüler*innen erstellen in einer Gruppe ein eigens „Free-to-play“ Spiel, unter Berücksichtigung der erlernten Merkmale. Dabei tragen die Gruppen ihre Ergebnisse in die Arbeitsblätter ein.	Gruppenarbeit	AB	<p>Durch die Übertragung der erlernten Merkmale, auf ein selbsterstelltes Spiel, soll ein besonderes Verständnis für „Free-to-play“ Spiele geschaffen werden. Zusätzlich dient der Prozess der Kreativaufgabe festigend für die neu erlernten Kompetenzen.</p> <p>Ziel der Kreativaufgabe ist es zusätzlich, die Kreativität zu stärken und Gruppenkompetenz weiter auszubauen.</p>
10min	Abschlussicherung	<p>Die Workshopleiter*innen geben Rückmeldung zu den einzelnen Ergebnissen.</p> <p>Verabschiedung</p>	Die Schüler*innen stellen ihre Ergebnisse vor.	Plenum	AB	Präsentationskompetenz wird gestärkt.

