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 Überle- gung** |
|  |  | **Geplantes Workshopleiter\*in- nenverhalten** | **Geplantes Schüler\*innenver- halten** |  |  |  |
| **10min** | **Einstieg** | Kurze Begrüßung und Vorstel- lung des Themas, sowie der Personen. | Schüler\*innen kommen aus der Schulpause. Die Schüler\*innen stellen sich vor. | Plenum |  | Durch Vorstellung ge- eignetes Arbeits- und Lernklima schaffen. |
|  |  | Workshopleiter\*innen berichten zuerst über eigene Erfahrungen mit Videospielen. | Nachdem die Workshoplei- ter\*innen ihre Erfahrungen mit- geteilt haben, berichten die Schüler\*innen über eigene Er- fahrungen mit Videospielen. | Plenum | Durch Aufzeigen eige- ner Erfahrungen, soll eine Nähe zum Thema hergestellt werden. Zu- dem soll ein vertrautesUmfeld entstehen. |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Die Workshopleiter\*innen stel- len Fragen zur Thematik Video- spiele:* Was sind eure Erfahrun- gen mit Videospielen/ Handy/ Computer/ Kon- sole/ etc.
* Kurze Vorstellung der Videospiele Ziel/ Sinn des Spiels
 | Schüler\*innen beantworten die Fragen und teilen gegebenen- falls erste Erfahrungen. | Blitzlicht |  | Kenntnisstand der Schüler\*innen zum Thema Videospiele er- mitteln. |
| **5min** | **Überleitung** | Die Workshopleiter\*innen erfra- gen, wie weit der Gegenstand„HayDay“ bereits bekannt ist. Je nach Vertrautheit mit dem Ge- genstand „HayDay“  Gegen-stand näher erläutern. | Die Schüler\*innen erläutern wie bekannt ihnen „HayDay“ ist. | Plenum |  | Kenntnisstand der Schüler\*innen zum Ge- genstand „HayDay“ er- mitteln. |
| **15min** | **Vorbereitungs- phase für die Kre- ativaufgabe** | Die Workshopleiter\*innen ge- ben 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. | Die Schüler\*innen spielen„HayDay“ und notieren sich da- bei Auffälligkeiten. | Einzelarbeit | iPads | Förderung der Medien- kompetenz. Erarbeitung von typischen Merkma- len eines „Free to play“ Spiels. Vorbereitung auf die Kreativaufgabe.Verständnis von Be- zahlmodellen in „Free to play“ Spielen herlei- ten. |
|  |  | Workshopleiter\*innen bewegen sich im Raum und Fragen ver- einzelt nach, was genau imSpiel gerade passiert. |  |  |  | Durch vereinzeltes Nachfragen, auf wich- tige Aspekte im Spielaufmerksam machen. |
| **20min** | **Sicherung** | Sammlung der Ergebnisse imPlenum und Festigung durch anschließendes Glossar. | Schüler\*innen erläutern ihreEindrücke und Ergebnisse zum Spiel. | Plenum | AB | Gesammelte Begriffe inder 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 zuzu-greifen. |
| **Kurze Pause** |
| **30min** | **Erarbeitung** | Kreativaufgabe: Erstellt euer ei- genes „Free-to-play“ Spiel.Die Workshopleiter\*innen teilen die Schüler\*innen in Gruppen ein und teilen die Arbeitsblätter aus.Während der Gruppenarbeits- phase bewegen sich die Work- shopleiter\*innen innerhalb des Raumes, um bei eventuell auf- tretenden Unklarheiten zu hel- fen, sowie den Fortschritt der einzelnen Gruppen im Überblick zu haben. | Die Schüler\*innen erstellen in einer Gruppe ein eigens „Free- to-play“ Spiel, unter Berück- sichtigung der erlernten Merk- male. Dabei tragen die Grup- pen ihre Ergebnisse in die Ar- beitsblätter ein. | Gruppenar- beit | AB | Durch die Übertragung der erlernten Merkmale, auf ein selbsterstelltes Spiel, soll ein besonde- res Verständnis für„Free-to-play“ Spiele geschaffen werden. Zu- sätzlich dient der Pro- zess der Kreativauf- gabe festigend für die neu erlernten Kompe- tenzen.Ziel der Kreativaufgabe ist es zusätzlich, die Kreativität zu stärken und Gruppenkompe- tenz weiter auszu-bauen. |
| **10min** | **Abschlusssiche- rung** | Die Workshopleiter\*innen ge- ben Rückmeldung zu den ein- zelnen Ergebnissen.Verabschiedung | Dir Schüler\*innen stellen ihre Ergebnisse vor. | Plenum | AB | Präsentationskompe- tenz wird gestärkt. |