

Doppelstunde				
Phasen	Zeit	Inhalte	Sozialformen und Medien	Kompetenzbezug (Lehrplan)
Einstieg	10 min	<p>Bildbeschreibung und Vergleich: Cover von Valiant Hearts und Battlefield 1</p> <p>Antwortmöglichkeiten bei Vergleich: unterschiedliche Darstellungsweise,</p> <p>Battlefield 1: Ego-Shooter, akteurbezogen</p> <p>Valiant Hearts: im Stil eines Comics, Zerstörung, ...</p>	Plenum	<p>Methodenkompetenz: SuS</p> <p>... nutzen grundlegende Arbeitsschritte zur sach- und fachgerechten Informationsentnahme und Erkenntnisgewinnung aus Bildquellen</p>
Zielorientierungsphase	1 min	Was kann man aus dem Computerspiel Valiant Hearts über den Ersten Weltkrieg lernen?	Plenum, Sicherung des Themas an der Tafel	
Erarbeitungsphase 1	30 min	<p>Untersuchung des Spiels anhand der Trailer/Ausschnitte (Trailer, Entwickler-Tagebuch) https://www.youtube.com/watch?v=s4fqFOMNYXI (je etwa 15 Minuten) und Beantwortung folgender Fragen/Aufgaben im Unterrichtsgespräch:</p>	<p>mBook GL Methodenseite im mBook "Filme", Spielausschnitt, Unterrichtsgespräch</p>	<p>Sachkompetenz: SuS</p> <p>... wissen, dass es sich bei der Darstellung von Geschichte um eine Deutung handelt,</p> <p>... entwickeln Deutungen auf der Basis von Quellen und wechseln die Perspektive, sodass diese Deutungen auch den zeitgenössischen Hintergrund und die Sichtweisen anderer adäquat erfassen</p>



Phasen	Zeit	Inhalte	Sozialformen und Medien	Kompetenzbezug (Lehrplan)
Erarbeitungsphase 1		(1) Sammeln erster Eindrücke (2) Herausarbeiten der Intention des Ausschnitts (3) Vermutungen über die Zielgruppe des Spiels formulieren (4) Identifizieren der behandelten Themen (5) Darstellung des Ersten Weltkriegs im Spiel unter Beachtung folgender Aspekte untersuchen: - Sprache - Wirkung der Musik (falls vorhanden) - Handeln und Verhalten der abgebildeten Personen (6) Auswahlentscheidungen prüfen: Was sieht man im Spiel NICHT? (z.B. explizite Darstellung von Gewalt, ...)	Partnerarbeit, mBook GL	Handlungskompetenz: SuS ... wenden erlernte Methoden konkret an, formulieren Deutungen
Sicherung 1	10 min	Festhalten der Ergebnisse in einem Tafelbild	Tafel	



Phasen	Zeit	Inhalte	Sozialformen und Medien	Kompetenzbezug (Lehrplan)
Erarbeitungsphase 2	20 min	<p>Feldpostbriefe aus Spiel vs. Briefe im mBook</p> <p>Frage: Inwieweit stimmen die Inhalte der Briefe im mBook GL mit der dargestellten Situation und den Feldpostbriefen im Spiel überein?</p>	<p>Partnerarbeit</p> <p>Methodenseite aus mBook GL "schriftliche Quellen" https://gl.digitale-schule.nrw/index.php?id=530</p> <p>Briefe in Valiant Hearts: Brief eines Soldaten von 1915 https://www.zeit.de/digital/games/2014-06/valiant-hearts-ers-ter-weltkrieg-spiel-rezension (Bild 9 in der Bildergalerie) und Brief eines deutschen Soldaten von 1914 https://digitale-spielewelten.de/methoden/geschichte-wird-erlebbarer-der-1-weltkrieg/208 (mittleres Bild unter Medien, unten auf der Seite)</p> <p>mBook GL: Kapitel 8.7 UK 5,</p>	<p>Sachkompetenz: SuS ... entwickeln Deutungen auf der Basis von Quellen und wechseln die Perspektive, sodass diese Deutungen auch den zeitgenössischen Hintergrund und die Sichtweisen anderer adäquat erfassen, ... analysieren in ersten Ansätzen historische Darstellungen und historisch begründete Orientierungsangebote.</p> <p>Methodenkompetenz: SuS ... identifizieren in Texten Informationen, die für die gestellte Frage relevant sind, benennen den Hauptgedanken eines Textes, stellen die gedanklichen Verknüpfungen dar und erschließen die Bedeutung eines Wortes (Schlüsselwort) oder Satzes (thematischer Kern), ... wenden elementare Schritte der Interpretation von (Text-) Quellen und der Analyse von Sekundärliteratur sach- und themengerecht an, ... erfassen unterschiedliche Perspektiven sowie kontroverse Standpunkte und geben sie zutreffend wieder,</p>
Sicherung 2	19 min	<p>Rezension schreiben zum Computerspiel Valiant Hearts mit Rückgriff auf Erwartungshaltung zu Beginn der Stunde</p> <p>Fragestellungen: Erläutere die Darstellung des Ersten Weltkriegs im Computerspiel Valiant Hearts.</p>	<p>Aufzeichnungen, vorher erarbeitete Ergebnisse</p>	<p>Methodenkompetenz: SuS ... stellen historische Sachverhalte problemorientiert und adressatengerecht medial dar und präsentieren diese</p>



Phasen	Zeit	Inhalte	Sozialformen und Medien	Kompetenzbezug (Lehrplan)
Sicherung 2		<p>Fragestellungen:</p> <p>(1) Erläutere die Darstellung des Ersten Weltkriegs im Computerspiel Valiant Hearts. Ordne und nutze dafür die Erkenntnisse aus den Untersuchungen</p> <p>(2) Sollte man das Spiel im Geschichtsunterricht nutzen? Begründe deine Meinung.</p> <p>Vorstellen einiger Rezensionen im Plenum</p>		<p>Urteilskompetenz SuS ... analysieren und beurteilen Sachverhalte im Hinblick auf Interessenbezogenheit, beabsichtigte und unbeabsichtigte Nebenfolgen sowie ideologische Implikationen, ... beurteilen Argumente aus historischen Deutungen kriteriengeleitet, ... prüfen, ob der erreichte Wissensstand als Basis für ein Urteil ausreichend ist, ... formulieren in Ansätzen begründete Werturteile und revidieren diese ggf. zugunsten besser begründbarer Urteile.</p>
Hausaufgabe		<p>Beurteilt, ob der Graphic-Novel-Stil in Valiant Hearts für das Leid im Krieg passend gewählt ist oder das Leiden beschönigend darstellt.</p> <p>Evtl. Hinzunahme des Entwicklertagebuchs https://www.youtube.com/watch?v=BBN1VEfEhtQ</p> <p>(Art & Emotion)</p>	Plenum, Tafel oder Heft	<p>Urteilskompetenz SuS ... können ein durch Argumente begründetes Urteil formulieren. [...] Bei Werturteilen werden darüber hinaus normative Kategorien auf historische Sachverhalte angewendet und eigene Wertmaßstäbe reflektiert; das Problem der Zeitbedingtheit bzw. Dauerhaftigkeit von Wertmaßstäben wird berücksichtigt.</p>

