

Projektskizze zur Arbeit mit dem Spiel „Der Dativ ist dem Genitiv sein Tod“ im Deutschunterricht der 8. Klasse an einem bayerischen Gymnasium

Projektbeschreibung

Das von dem Spiegel-Autoren Bastian Sick ins Leben gerufene Franchise „Der Dativ ist dem Genitiv sein Tod“ hat binnen weniger Jahren geschafft, was zuvor wohl niemand für möglich gehalten hat: Mit der durch SMS, Chats und Rechtschreibreform entstandenen Unsicherheit, wie man denn im 21. Jahrhundert richtiges und gutes Deutsch sprechen und schreiben soll, lässt sich nicht nur ein riesiges Geschäft machen, sondern die Menschen haben auch noch Spaß dabei, sich belehren zu lassen und strömen sogar in Massen zur vom Autoren inszenierten „größten Deutschstunde der Welt“. Über den Sinn dieser (z. T. durch den Sprachgebrauch überholten) sprachlichen Schlaumeiereien kann man sich streiten. Lehrkräfte sind dem Autoren jedoch auf ewig dafür dankbar, dass er mit seinen Werken nicht nur das Image der deutschen Grammatik verbessert hat, sondern auch viel (auch im Unterricht verwendbares) Material über die Tücken der deutschen Sprache angesammelt hat.

Neben zwei erfolgreichen Büchern und einem Brettspiel ist nun auch ein Computerspiel mit dem Titel „Der Dativ ist dem Genitiv sein Tod“ auf den Markt gekommen. Der Titel allein wird (zusammen mit dem annehmbaren Preis von ca. 20,- Euro) dafür sorgen, dass auch dieses Produkt Absatz finden wird. Lohnt sich nun aber der Kauf des Spiels? Mit dieser Frage sollte sich eine 8. Klasse am Gymnasium auseinandersetzen, die anhand des Spiels zunächst Bewertungskriterien für Computerspiele und anschließend einen Spieletest auf der Seite „spielbar.de“ der Bundeszentrale für politische Bildung erarbeitet hat.

Anknüpfung an den Lehrplan

Die Auseinandersetzung mit der Lernsoftware lässt sich problemlos an den (bayerischen) Lehrplan im Fach Deutsch anknüpfen. Dieser sieht für das achtstufige Gymnasium im Bereich „Medien nutzen und reflektieren“ im Fach Deutsch der 8. Klasse vor, dass die Schülerinnen und Schüler den „Aufbau von Zeitung und Webseiten“ kennen lernen und die eigene Medien-

nutzung „ggf. durch eigene Gestaltungsversuche, z. B. appellierende Texte. Kommentare und Reportagen“ reflektieren sollen. Darüber hinaus kann das Verfassen eines Spieletests als Vorbereitung für das Schreiben einer Inhaltsangabe genutzt werden.

Lernziele

Das Projekt hat vor allem zwei Lernziele verfolgt:

- 1) Die Schülerinnen und Schüler sollen durch die Lektüre von Testberichten zur kritischen Auseinandersetzung mit Computerspielmagazinen angeregt werden.

- 2) Die Schülerinnen und Schüler sollten anhand eines selbst erstellten Kriterienkatalogs zunächst eine (möglichst objektive) Spielebeschreibung und anschließend eine (subjektive) Bewertung des Spiels verfassen.

Technische Voraussetzungen

Das so genannte „Web 2.0“ macht es so einfach wie nie zuvor, Texte nicht nur zu schreiben, sondern auch einer breiten Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Die Plattform „Spielbar.de“ der Bundeszentrale für politische Bildung stellt eine Möglichkeiten dar, um von Schülerinnen und Schülern selbst verfasste Spieletests einer breiten Öffentlichkeit zugänglich zu machen.

Die Arbeit mit Computerspielen in der Schule kann auf unterschiedliche Art und Weise erfolgen. Entweder projiziert man das Spielgeschehen mit Hilfe eines Beamers an eine Leinwand, so dass die ganze Klasse das Spiel kennen lernt oder man installiert die Software auf mehrere Rechnern (wobei die jeweiligen Lizenzbestimmungen zu beachten sind).

Aufbau der Unterrichtseinheit

Kurzinformation:

Phase/ Baustein	Inhalt	Aktions-/Sozialform	Medien/Dateien (www.medienistik.de)
Bewertungskriterien von Computerspielen	Die Schüler erstellen einen Kriterienkatalog für die Bewertung von Computerspielen und vergleichen ihn mit den Vorstellungen, die Erwachsene von einem für ihr Kind geeignetes Computerspiel haben.	Schülerarbeit / Unterrichtsgespräch	Folien: Kriterien Schüler.pdf / Kriterien Eltern.pdf bzw.: Kriterien Schüler (Antworten).pdf / Kriterien Eltern (Antworten).pdf
Der Aufbau eines professionellen Spieltests	Die Schüler lernen anhand eines Spieltests aus der „Computer Bild Spiele“ den Aufbau eines Spieltests kennen.	Partnerarbeit	Folie: Aufgaben zur Arbeit mit Spieltests.pdf
Testen, Beschreiben und Bewerten der Lernsoftware (Doppelstunde im Computerraum)	Die Schüler testen die Lernsoftware und schreiben einen Spieltest für „spielbar.de“	Gruppenarbeit	Aufgabenstellung Spielbeschreibung.pdf

1. Stunde: Erarbeitung von Kriterien zur Bewertung von Computerspielen

- Lernziele:*
- 1.) Die Schüler sollen überlegen, welche Merkmale für sie beim Kauf eines Computerspiels eine Rolle spielen (Test in Magazinen, Meinung von Freunden, Spielspass etc.).
 - 2.) Die Schüler sollen in einem zweiten Schritt überlegen, was ihre Eltern wohl beim Kauf eines Computerspiels berücksichtigen würden („pädagogisch wertvoll“, gewaltfrei, lehrreich etc.)
 - 3.) Die Schüler sollen anhand zweier Texte überlegen, welche positiven bzw. negativen Eigenschaften Computerspiele haben.

In der ersten Stunde sollen die Schüler zunächst einmal überlegen, was für sie an einem Computerspiel wichtig ist. Dazu sammeln die Schüler in Einzel- oder Partnerarbeit Kriterien, die anschließend im Unterrichtsgespräch auf einer Folie (Kriterien Schüler.doc) gesammelt werden.

In einem zweiten Schritt sollen sich die Schüler in die Lage eines Erziehungsberechtigten versetzen und überlegen, worauf sie achten würden, wenn sie ihrem eigenen Kind ein Computerspiel kaufen würden. Auch diese in Einzel- oder Partnerarbeit entstandenen Ergebnisse werden auf einer Folie (Kriterien Eltern.doc) gesammelt.

Anschließend sollen die Schüler überlegen, worin der Nutzen bzw. die Gefahr von Computerspielen besteht. Dies kann anhand eines geeigneten Textes geschehen oder auch im Unterrichtsgespräch ohne weitere Materialien.

2 Stunde: Der Aufbau eines professionellen Spieletests in einem Computerspielmagazin

- Lernziele:*
- 1.) Die Schüler sollen anhand verschiedener Testberichte aus einer Computerspielzeitung (hier: Computer Bild Spiele) erarbeiten, welche Fragen in einem Spieletest beantwortet werden sollen.
 - 2.) Die Schüler sollen den gedanklichen Aufbau eines Spieletests nachvollziehen.
 - 3.) Die Schüler sollen überlegen, wie sie die einzelnen Kriterien gewichten würden, um zu einer „Endnote“ für das Spiel zu gelangen (z. B.: Grafik = 30%, Spielspass = 40% usw.)

In der zweiten Stunde sollen die Schüler (auch als Vorbereitung auf die literarische Inhaltsangabe) professionelle Spieletests analysieren. Hierzu wurden alle Tests einer Ausgabe der Computer Bild Spiele ausgeschnitten und jeweils an zwei Schüler der Klasse ausgeteilt. Anschließend sollten die Schüler die entsprechenden Aufgaben (Aufgaben zur Arbeit mit Spieletests.doc) bearbeiten und der Klasse am Ende der Stunde vorstellen.

3. und 4. Stunde: Testen der Lernsoftware

- Lernziele:*
- 1.) Die Schüler sollen die Software „Der Dativ ist dem Genitiv sein Tod“ testen und Notizen zum Inhalt des Spiels aufschreiben.
 - 2.) Die Schüler sollen anhand des Kriterienkataloges Notizen zur Bewertung machen.
 - 3.) Die Schüler sollen einen Spieletest schreiben, der sowohl eine Beschreibung als auch eine Beurteilung der Software enthält.

In der letzten (Doppel-)Stunde testeten die Schüler in Kleingruppen (3-5 Schüler) die Lernsoftware und verfassten sowohl eine Beschreibung als auch eine Bewertung der Software. Die genaue Aufgabenstellung ist in dem Dokument „Aufgabenstellung Spielebeschreibung.doc“ enthalten. Der so entstandene Spieletest wurde anschließend auf der Seite „www.spielbar.de“ veröffentlicht.

Fazit

Die Unterrichtseinheit ist in mehrfacher Hinsicht als Erfolg zu werten, da die Schülerinnen und Schüler sichtbar Freude daran hatten, in die Rolle eines Spieletesters zu schlüpfen, dessen Beitrag auch veröffentlicht und gelesen wird. Das Web 2.0 bietet jeder Lehrkraft vielfältige Möglichkeiten zur Steigerung der Motivation bei Schülerinnen und Schülern. Denn die Gewissheit, dass der von jeder Schülerin und jedem Schüler verfasste Beitrag im Internet publiziert und dort von vielen Menschen gelesen und diskutiert werden kann, gibt den im Deutschunterricht verfassten Beiträgen ein neues Gewicht und regt dazu an, die Qualität der eigenen Arbeit zu steigern.

Wenn Sie die Arbeit mit Computerspielen im Deutschunterricht weiter vertiefen möchten, finden Sie auf www.medienistik.de weitere Materialien, z. B. zu dem Sachbuch „Neue Intelligenz“, das die positiven Seiten von Computerspielen hervorhebt oder zur Problematik der Gewalt in Computerspielen.