



Wir testen Spiele

Anhand eines kindgerechten Kriterienkatalogs testen die Schülerinnen und Schüler beliebte Spieletitel. Dabei nehmen sie die Rollen von Expertinnen und Experten ein.



Material

- Arbeitsblatt „Ist das spielbar? – Wir testen“
- Arbeitsblatt „Ist das spielbar? – Bewertung der App“
- Interaktive Übung „**Ist das spielbar? – Wir testen!**“
- Interaktive Übung „**Ist das spielbar? – Bewertung der App**“

Bitte laden Sie sich **hier** die App Unterricht Medienplanet herunter. Die interaktiven Übungen "Ist das spielbar? – Wir testen!" und "Ist das spielbar? – Bewertung der App" finden Sie dort unter Gaming.

Vorbereitung

Prüfen Sie vorab, ob Sie ggf. einzelne Begriffe erläutern müssen, die in den Materialien (Arbeitsblätter und interaktive Übungen) verwendet werden. Die Kinder können die Begriffe auch mit der Kindersuchmaschine www.fragfinn.de recherchieren.

In der Lerneinheit sollen digitale Spiele aktiv erprobt und bewertet werden. Stellen Sie sicher, dass dabei der Jugendmedienschutz eingehalten wird und die Kinder in der Schule keine Spiele nutzen, die nicht für ihr Alter freigegeben sind. Installieren Sie zum Beispiel vorab einige Spiele-Apps auf den Schultablets.

Motivationsidee

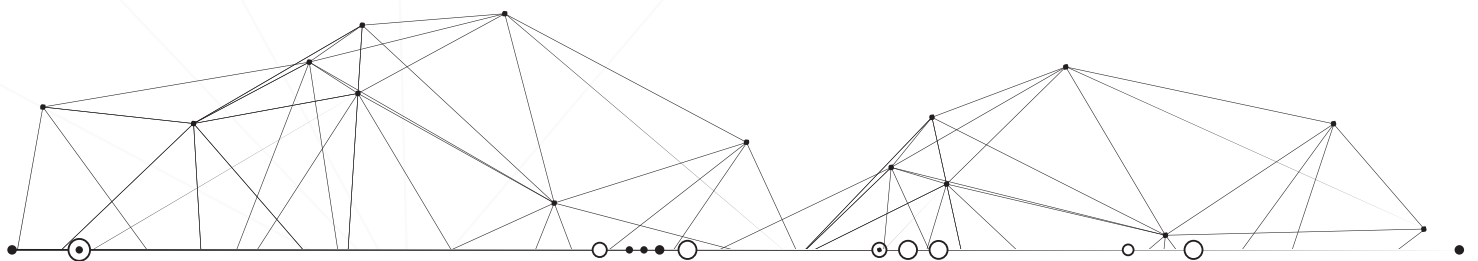
In vorangegangenen Lerneinheiten haben sich die Kinder bereits mit der Alterskennzeichnung von digitalen Spielen beschäftigt. Nun dürfen sie selbst Spiele testen und ihre eigenen Alterskennzeichen vergeben!

Durchführung

Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler zunächst einige Spiele nennen, die sie auf ihrem Smartphone installiert haben oder zu Hause gern spielen. Überlegen Sie gemeinsam: Was können Kriterien für einen Spiele-Test sein? Beispiele sind:

- Handlung/Geschichte des Spiels
- Gestaltung der Spielwelt
- Gestaltung der Charaktere
- Steuerung und Schwierigkeit
- Spaß, Spannung
- Aufgaben
- Zeit
- Kosten
- Datenschutz

Zu vielen Punkten finden die Kinder schon in den App Stores Informationen. Nutzen Sie die interaktive Übung „Ist das spielbar? – Wir testen!“ aus der App Unterricht Medienplanet, um den Umgang mit diesen Informationen zu üben. Anhand eines Beispiels können die Schülerinnen und Schüler darin nachvollziehen, wie die Angebote im App Store aufgebaut sind und sie lernen, sich im Store zu orientieren. Diese Übung können Sie auch gemeinsam an der interaktiven Tafel durchführen.





Im zweiten Teil der interaktiven Übung wenden die Kinder das Gelernte an, indem sie zwei fiktive App-Store-Einträge miteinander vergleichen und sich dann für eines der beiden Spiele entscheiden. Wie viele Sterne vergeben sie jeweils? Lassen Sie die Antworten begründen.

Anschließend werden die Kinder zu Spieletesterinnen und -testern. Einzeln oder paarweise nehmen sie eine Spiele-App genau unter die Lupe. Dazu nutzen sie Tablets oder – sofern erlaubt – ihre privaten Smartphones. Sofern möglich, sollen sich die Kinder solche Apps anschauen, die sie selbst auf ihren Geräten installiert haben. (Achten Sie auf den Jugendmedienschutz!)

Lassen Sie den Kindern während des Tests möglichst etwas Zeit, einige Spielsequenzen zu spielen oder sich ein „Let's Play“-Video zu ihrem Spiel anzuschauen. Die Informationen in den App Stores geben zwar wichtige Hinweise, aber für eine umfassende Einschätzung eines Spiels ist das tatsächliche Spielerlebnis ausschlaggebend.

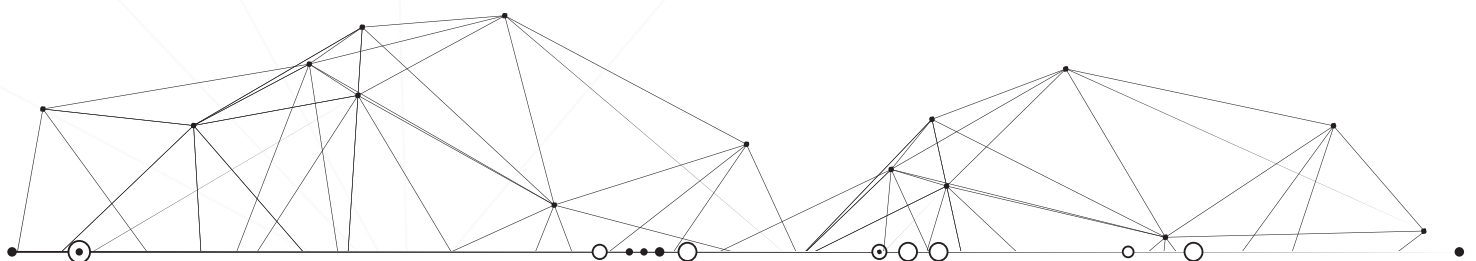
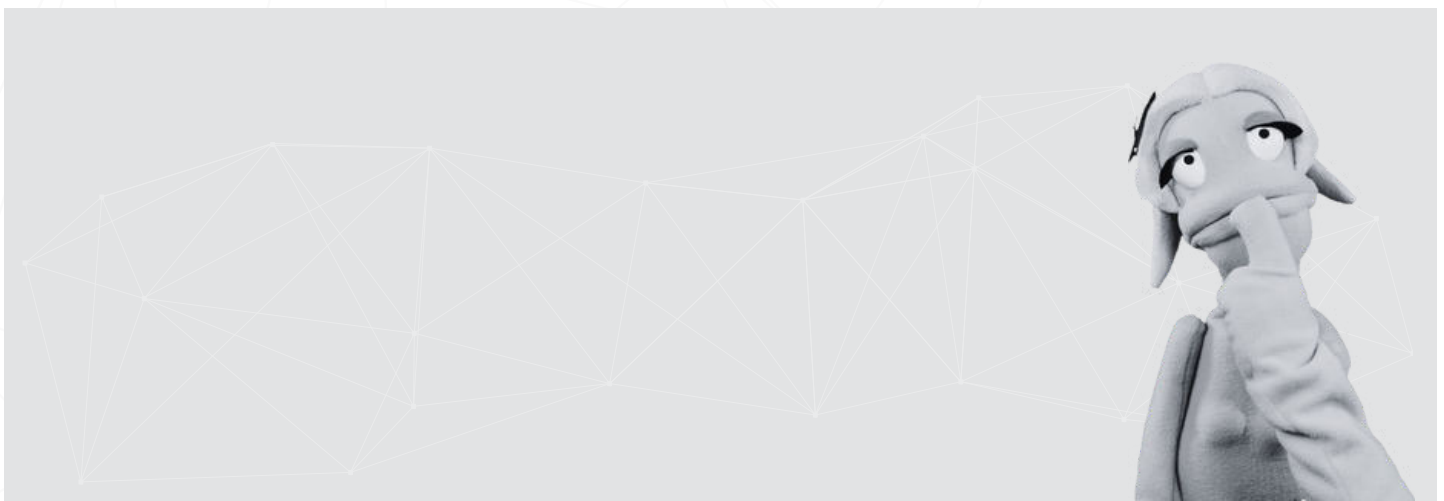
Nun bearbeiten die Kinder die Arbeitsblätter „Ist das spielbar? – Wir testen“ und „Ist das spielbar? – Bewertung der App“ bzw. alternativ die interaktive Übung „Ist das spielbar? – Bewertung der App“. Dabei fassen sie die wesentlichen Informationen, die sie zu ihrer App zusammengetragen haben, in übersichtlicher Form zusammen. Die Bewertung der App nach verschiedenen Kategorien erfolgt durch die Vergabe von Punkten bzw. Sternen.

Auswertung / Reflexion

Die Auswertung können Sie beispielsweise in Form eines Galerierundganges oder eines Messebesuches gestalten. Im Plenum berichten die Schülerinnen und Schüler, welche Erkenntnisse sie zu ihrem Spiel gewonnen haben:

- Haben sie etwas Neues über das Spiel herausgefunden?
- Haben sie etwas erfahren, das sie überrascht? Was ist es?
- Hat der Test Auswirkungen darauf, ob und wie sie das Spiel in Zukunft spielen?
- Werden sie den Test zukünftig auch für andere Spiele anwenden, die sie installieren möchten?
- Welche Kriterien fanden sie für den Test besonders wichtig?
- Über welche Aspekte von Spielen haben sie sich durch den Test zum ersten Mal Gedanken gemacht?
- Hat sich ihre Einstellung zur Alterskennzeichnung von Spielen verändert?
- Kennen sie Angebote, bei denen sie sich über digitale Spiele informieren können?

Notizen





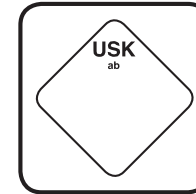
Name des Kindes:

Kosten (in Euro):

Name der App:

USK-Empfehlung (ab wieviel Jahren):

Publisher (Firma):



Spielbar ab einem Alter von etwa

Jahren

Worum geht es in diesem Spiel? (Was müssen die Spielerinnen und Spieler tun?)

.....

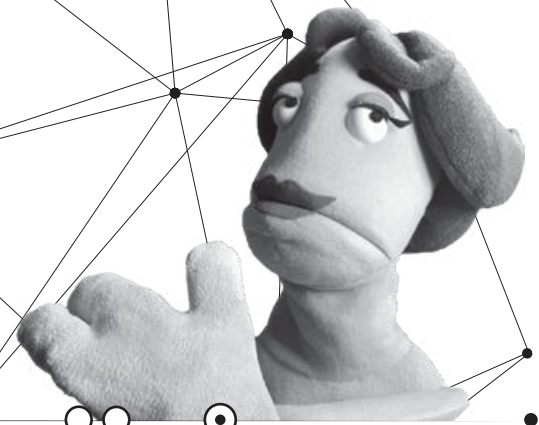
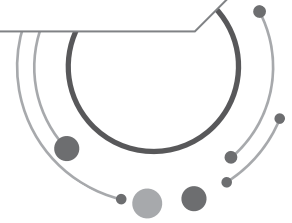
.....

.....

.....

.....

.....





**Datenschutz (Welche Daten werden vor dem Spiel abgefragt?
Womit meldest du dich an?)**

.....

.....

.....

.....

**Auf welchen Systemen ist die App
verfügbar? (iOS, Android, Windows, ...)**

.....

.....

.....

.....

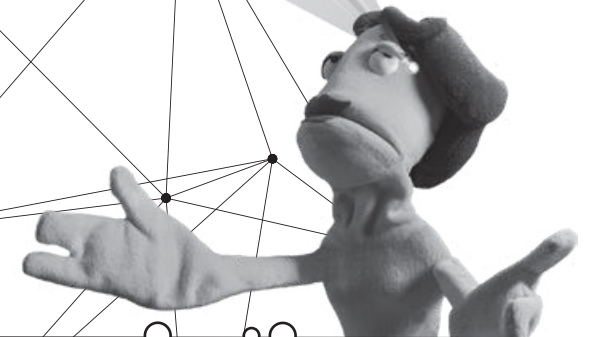
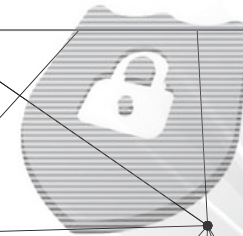
In-App-Käufe / Werbung (Gibt es die? Wie teuer? Was bringen sie?)

.....

.....

.....

.....





Wie viele Punkte gibst du der App insgesamt? Rechne nach!

Spielinhalt / -geschichte

Spielspaß – Wie viel Spaß hattest du beim Spielen der App? / 10

Charaktere – Wie findest du die Charaktere? / 10

Gestaltung der Charaktere – Wie hat dir die Gestaltung der Charaktere gefallen? / 10

Geschichte und Handlung – Wie verständlich findest du die Haupthandlung? / 10

Spielumgebung / -welt – Wie hat dir die Spielwelt gefallen? / 10

Tutorial – Wenn es ein Tutorial (Einführung ins Spiel) gab, wie hat dir dieses gefallen? / 10

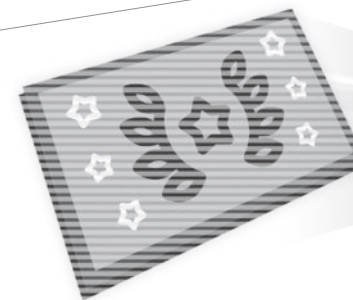
Spannung – Wie spannend findest du dieses Spiel? / 10

Abwechslung – Wie abwechslungsreich findest du dieses Spiel? / 10

Handlungsmöglichkeiten – Hattest du verschiedene Möglichkeiten zu handeln? Wenn ja, wie findest du diese Möglichkeiten? / 10

Grafik (Bilder des Spiels)

Wie hat dir die Grafik der App gefallen? Hat sie zum Spiel gepasst? / 10





Sound

Musik und Geräusche – Wie findest du die Musik und die Hintergrundgeräusche in der App? Haben sie zum Spiel gepasst? / 10

Dialoge / Stimmen – Wie ansprechend findest du die Dialoge und Stimmen der Charaktere? Haben sie zum Spiel und zu den Figuren gepasst? / 10

Schwierigkeit der App

Wie haben dir die Möglichkeiten, den **Schwierigkeitsgrad** zu verändern, gefallen? Waren die Unterschiede zwischen den einzelnen **Schwierigkeitsstufen** angemessen? / 10

Anforderung / Anspruch – Wie würdest du den Anspruch des Spieles einschätzen? Ist es eher leicht, dieses Spiel zu spielen, oder benötigt man besonderes Wissen? / 10

Steuerung

Bedienung – Wie gut findest du die Bedienung? Kamst du gut damit zurecht? / 10

Gesamtpunktzahl

