

Inhalt

Vorwort / Aufbau dieser Reihe	3/4
---	-----

1. Wer macht die Kunst?

Vor- und Nachteile von Handgemachtem gegenüber Digitalem

Hinweise für die Lehrkraft	5-13
• Übersicht über die Unterrichtseinheit	5
• Unterrichtsstunde 1+2: Analyse von analog und digital erstellten Zeichnungen	6-9
• Unterrichtsstunde 3+4: Diskussion über die Abschaffung von Handschrift	9
• Unterrichtsstunde 5: Digitale Erstellung von Platzschildern für sich selbst	10
• Unterrichtsstunde 6-8: Analoge Erstellung von Platzschildern für einen Partner in der Klasse	10-11
• Unterrichtsstunde 8: Einschätzung der Ergebnisse	11
• Hintergrundinformationen für die Lehrkraft	12-13

Schüler*innenteil	14-18
• Aufgabe 1-4	14
• Aufgabe 5	15
• Aufgabe 6-9	16
• Exkurs – Tusche und Schrift	17
• Aufgabe 10-13	18

2. Wer kann ich sein? Characters in Games

Hinweise für die Lehrkraft	19-24
• Übersicht über die Unterrichtseinheit	19
• Hintergrundinformationen: Begriffe im Gaming	20
• Unterrichtsstunde 1: Gamer und Gamingindustrie	21
• Unterrichtsstunde 2: Analyse von Beispielen klischeehafter Charaktere	22/23
• Unterrichtsstunde 3+4: Entwurf eines eigenen Characters	23
• Unterrichtsstunde 5-7: Erstellung einer Werbeanzeige für das Spiel	24

Schüler*innenteil	25-36
• Selbsttest – Wie ist dein Gamingverhalten?	25
• Auswertung – Selbsttest zu Gamingverhalten	26
• Station 1 „Games und Geld“	27
• Station 2 „Games und Sucht“	28
• Station 3 „Games und Design“	29
• Kontrollstation – Lösungen	30
• Aufgabe 1+2	31
• Aufgabe 3+4	32
• Aufgabe 5	33
• Aufgabe 6	34
• Aufgabe 7+8	35
• Aufgabe 9-12	36