

# 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 klischehafter 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