

LARA, MARIO & CO. — DARSTELLUNG UND WIRKUNG VON HELDEN IN COMPUTERSPIELEN

Unterrichtseinheiten für die
3. und 4. Klasse zum Thema
„Computerspiele“ im Rahmen
der Initiative „Medienpass NRW“.

Marco Fileccia, Torben Kohring, Marcus Lüpke,
Jens Wiemken unter Mitarbeit von
Prof. Dr. Johannes Fromme und Markus Sindermann.

LARA, MARIO & CO. — DARSTELLUNG UND WIRKUNG VON HELDEN IN COMPUTERSPIELEN

Medienpass Kompetenzrahmen

Analysieren und Reflektieren

Schülerinnen und Schüler beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.

Teilkompetenz 4:

Schülerinnen und Schüler beschreiben an ausgewählten Beispielen (z. B. Film oder Werbung) die Wirkung stilistischer Merkmale.

Thema

In Computerspielen lässt sich der Charakter einer Figur oft bereits vom äußeren Erscheinungsbild ableiten. So werden durch Kleidung, Bildsymbole oder Ausrüstungsgegenstände bestimmte Eigenschaften oder Einstellungen angedeutet. In dieser Unterrichtsstunde erarbeiten die Schülerinnen und Schüler Merkmale und Kennzeichen eines Computerspiel-Helden und untersuchen die Wirkung der dabei eingesetzten grafischen Mittel.

Weitere Informationen zu dieser Unterrichtseinheit finden Sie in der Einführung ins Thema Computerspiele im Kapitel:

– Welche Heldenfiguren gibt es in Computerspielen?

Altersstufe 3. und 4. Klasse

Zeitumfang 90 Minuten

Lehrplanbezug Kunst

Bereich: Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten/Schwerpunkt: Zielgerichtet gestalten. Die Schülerinnen und Schüler stellen Zusammenhänge zwischen Bildaussagen und Bildmitteln her.

Bereich: Grafisches Gestalten/Schwerpunkt: Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen. Die Schülerinnen und Schüler setzen bei der Gestaltung von Flächen, Oberflächen und Bildern grafische Mittel gezielt ein.

Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler

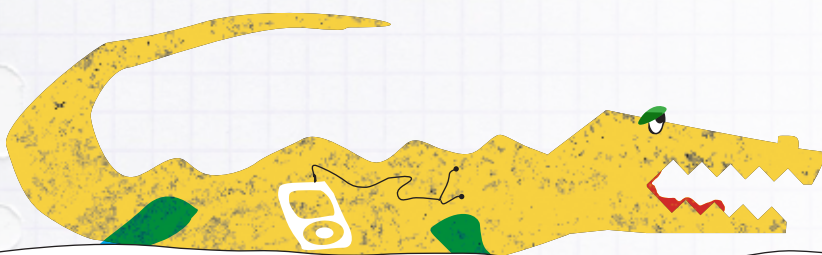
- benennen ihre Computerspiel-Helden.
- analysieren Eigenschaften, die einen (Computerspiel-)Helden oder eine Heldin auszeichnen, und erkennen, wie diese Eigenschaften in einem Computerspiel dargestellt werden.
- entwickeln einen eigenen Computerspiel-Helden und setzen diesen künstlerisch um.
- begründen, was ihnen an ihrem Computerspiel-Helden gefällt und was nicht.

Didaktisch-Methodischer Kommentar

Bitte Sie zum Einstieg die Schülerinnen und Schüler, bekannte Computerspielfiguren und ihre Eigenschaften zu nennen. Grundsätzlich können Helden außergewöhnliche körperliche Eigenschaften haben (Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Unsterblichkeit, Unverwundbarkeit) oder auch geistige (Intelligenz, Auffassungsgabe, Denkvermögen, aber auch Mut oder Aufopferungsbereitschaft). Dabei müssen Sie zwischen „Helden“ und „Superhelden“ unterscheiden, die meist übermenschliche Fähigkeiten besitzen (Superman oder Spiderman gelten hier als Prototypen) oder außergewöhnliche Mittel zur Verfügung haben (z. B. Batman oder Iron Man). Je nach Ihrem künstlerischen Talent können Sie die Vorschläge der Kinder zeichnerisch umsetzen, ansonsten reicht sicherlich der Anschrieb der Meldungen an der Tafel. Die Schülerinnen und Schüler sollen dann eigene Vorschläge machen, was ein Held wissen oder können müsste und so die Liste um weitere Eigenschaften ergänzen.

Fragen Sie anschließend nach, welche drei Fähigkeiten/Fertigkeiten für jeden Schüler/jede Schülerin persönlich am wichtigsten sind und bitten Sie sie darum, diese drei der Reihe nach (1./ 2./ 3.) auf einem Blatt zu notieren. Danach können die Schülerinnen und Schüler ihre Prioritäten in Partnerarbeit diskutieren.

Fragen Sie die Schülerinnen und Schüler, woran sie merken, ob eine Figur im Computerspiel „gut“ oder „böse“, „klug“ oder „dumm“, „stark“ oder „schwach“ ist. Sicher werden die Schülerinnen und Schüler erkennen, dass sich aus den Handlungen und Äußerungen der Charakter einer Figur ableiten lässt. Manchmal zeigt bereits das Äußere von Computerspiel-Helden, welche Fähigkeiten sie besitzen. So sind Muskelpakete nicht selten oder eine besondere Kleidung oder Ausrüstung. Hier sollen die Schülerinnen und Schüler nun den Transfer leisten, zu beschreiben, wie besondere Fähigkeiten bildlich auszudrücken sind. Bei „Kraft“ ist dies sicherlich einfach (durch die Darstellung von Muskeln), aber andere Heldenmerkmale sind schwieriger darzustellen. Lassen Sie die stilistischen Merkmale zur Darstellung dieser Eigenschaften nennen. Das ist nicht einfach und bedient oft Klischees.



Hier einige Beispiele, wie bestimmte Eigenschaften von Computerspiel-Helden dargestellt werden:

	Beispiele
Gut	helle Farben, positive Mimik (z. B. Lachen)
Böse	Dunkle Farben, negative Mimik (z. B. Fratze)
Stark	Übergroße Figur, Muskeln, viel Lebensenergie (langer Energiebalken)
Schwach	Kleine Figur, wenig Lebensenergie (kurzer Energiebalken)
Schlau	Brille, Bildungssymbole (z. B. Bücher)
Schnell	Sportsymbole (z. B. Turnschuhe), sportliche Figur, höhere Bildgeschwindigkeit
Unverwundbar	Leuchtet, Schildsymbol

Anschließend dürfen die Schülerinnen und Schüler ihren eigenen „Helden“ zeichnen. Diese Art der Entwicklung eines Computerspiel-Helden gleicht dem Prinzip, wie Computerspiel-Helden oder Avatare in Computerspielen zusammengestellt werden. Die Schülerinnen und Schüler können zwischen zwei Möglichkeiten wählen, einen eigenen Computerspiel-Helden zu erstellen, wodurch eine Binnen-Differenzierung mit Blick auf unterschiedliche kreative Fertigkeiten möglich ist:


1. Malen (oder Verfremdung) einer vorgegebenen Superheldenfigur
2. Malen eines eigenen Computerspiel-Helden

Sollten Sie die Möglichkeit haben, die Zeichnungen über ein Computer-Malprogramm erstellen zu lassen, wäre dies im Sinne der Förderung der Medienkompetenz ideal.

In einem „Galeriegang“ durch das Klassenzimmer werden die Bilder vorgestellt. Die Schülerinnen und Schüler erklären, warum sie ihre Darstellungsform gewählt haben, und beantworten damit die Frage, warum sie bestimmte Computerspiel-Helden gut finden.

Am Ende der Unterrichtseinheit wird es etwas schwieriger:

Die Schülerinnen und Schüler sollen dem Helden ihres Mitschülers oder ihrer Mitschülerin Eigenschaften zuordnen:



- Stark durch Superkräfte**
- männlich**
- verwundbar**
- Mensch**
- gut**
- jung**
- Alleine unterwegs**
- Stark durch Technik**
- weiblich**
- unverwundbar**
- Außerirdischer**
- böse**
- alt**
- Im Team unterwegs**

STUNDENVERLAUF

Phase	Interaktion	Methode/ Sozialform	Material
Einstieg 5 min.	Die Lehrerin/der Lehrer fragt nach, welche Figuren aus Computerspielen bekannt sind. Diese werden ungeordnet an der Tafel gesammelt.	Unterrichtsgespräch	Tafel
Erarbeitung 5 min.	Die Lehrerin/der Lehrer fragt nach, welche Fähigkeiten diese Helden haben. Schülerinnen und Schüler nennen die Fähigkeiten, die als neue Liste ungeordnet notiert werden. Die „Superhelden“ mit übermenschlichen Fähigkeiten werden als solche markiert. Die Schülerinnen und Schüler ergänzen die Liste um wünschenswerte Fähigkeiten eines Computerspiel-Helden.	Fragend-Entwickelndes Verfahren	Tafel
Erarbeitung 10 min.	Die Lehrerin/der Lehrer fragt nach, welche drei Eigenschaften für die Schülerinnen/Schüler persönlich am wichtigsten sind. Die Schülerinnen und Schüler notieren drei und erklären anschließend einem Mitschüler/einer Mitschülerin ihre/seine Entscheidung. Die Klasse diskutiert an einzelnen Beispielen über diese Zusammenstellung.	Fragend-Entwickelndes Verfahren Unterrichtsgespräch	Tafel
Erarbeitung 10 min.	Die Schülerinnen und Schüler erörtern, wie die Eigenschaften in einem Computerspiel grafisch dargestellt werden können.	Fragend-Entwickelndes Verfahren	Tafel
Erarbeitung 40 min.	Die Schülerinnen und Schüler malen ihren eigenen Computerspiel-Helden.	Einzelarbeit	Arbeitsblatt 1 Mal-Utensilien
Sicherung 20 min.	Die Bilder werden in Form einer Galerie aufgehängt, die Klasse geht von Bild zu Bild, die „Künstlerinnen und Künstler“ erklären jeweils „ihren“ Helden. Die Schülerinnen und Schüler ordnen jeweils einem (fremden) Bild Eigenschaften für Computerspiel-Helden zu.	Galeriegang Einzelarbeit	Arbeitsblatt 2 selbst gemalte Bilder Mittel zum Aufhängen
Hausaufgabe	Weiterarbeit an dem Bild		



ARBEITSBLATT 2



Stark durch Superkräfte



Stark durch Technik



Männlich



Weiblich



Verwundbar



Unverwundbar



Mensch



Außerirdischer



Gut



Böse



Jung



Alt



Alleine unterwegs



Im Team unterwegs