

Projektarbeit – Arbeitsblatt

Deine Videospieldanalyse in Geographie entlang der Basiskonzepte

Liebe Schülerin, Lieber Schüler,

heute tauchen wir in die Welt der Videospiele ein und erforschen, wie sie geographische Themen und Konzepte darstellen (können). Und das kannst du einfach mit einem Videospield deiner Wahl machen – also das Spiel, was dich gerade am meisten interessiert. Am Ende solltest du in der Lage sein, deine Ergebnisse angemessen zu präsentieren. Das kannst du auch bspw. in einem eigenen Let's Play Video machen. Dein(e) Lehrer(in) erklärt dir wie du präsentieren sollst.

Einstiegslevel: Nenne kurz, welches Spiel du für welche Plattform ausgewählt hast. Erkläre, warum du dieses Spiel ausgewählt hast und was dieses Spiel deiner Meinung nach mit Geographie zu tun haben könnte.

Level 1 – Orientierung: Wie kannst du dich im Spiel orientieren? Welche Herausforderungen bezüglich der Orientierung gab es und welche Lösungsstrategien hast du vielleicht ausprobiert? Beantworte die Fragen in kurzen Stichpunkten und sei in der Lage, anderen anhand deiner Stichpunkte deine Ideen zu erklären.

Level 2 – Karten: Inwiefern spielen Karten/spielt eine Karte eine Rolle in deinem Spiel? Beantworte die Fragen in kurzen Stichpunkten und sei in der Lage, anderen anhand deiner Stichpunkte deine Ideen zu erklären. Beschreibe in Stichpunkten, inwiefern du folgende Charakteristiken von Karten in klassischem Sinne in deinem Videospield wiederfindest:

- **2D-Verebnung (Projektion):** Gibt es eine zweidimensionale Karte der Spielwelt so wie du sie ungefähr aus dem Schulbuch kennst?
- **Grenzen eines Gebiets eingezeichnet/markiert:** Gibt es sichtbare Grenzen oder Hindernisse in der Spielwelt/der Map?
- **Titel:** Werden Spielbereichen/Welten/Gegenden/Orten konkret mit Titel/Überschrift in der Karte/Map benannt?
- **Maßstab vorhanden/erklärt:** Gibt es Mini-Karten oder Entfernungsangaben?
- **Signaturen:** Kann man in der Spielkarte/Map Symbole an- und ausschalten?
- **Layer:** Kann man in der Spielkarte/Map verschiedene Informationsschichten/Ebenen an- und ausschalten?
- **Legende:** Gibt es eine Erklärung für die Symbole auf der Spielkarte/Map?

Bonusfrage: Erkläre kurz in deinen eigenen Worten, wie sich die Karte(n) in deinem Spiel von den Karten in deinem Schulbuch/ in deinem Atlas unterscheidet? Du kannst auch gerne einen Screenshot aus dem Spiel verwenden.

Level 3 – Darstellung von Räumen: Erkläre mit deinen eigenen Worten deine Erfahrungen bezüglich der folgenden Fragen.

Frage:

Antwort:

1. **Gibt es Orte**, die deiner Meinung nach „realistisch“ dargestellt sind? Wenn ja, welche? (Bspw. kannst du hier auf Städte oder Naturlandschaften eingehen...)

2. **Gibt es Fehler**, die das Spiel deiner Meinung nach in der Darstellung von Räumen/Orten/Welten macht? Wenn ja, welche?

3. **Gibt es Orte**, die deiner Meinung nach negativ oder positiv sind? Wenn ja, welche?

Level 4 – Maßstabsebenen in Videospiele: Manchmal könnt ihr sehr nahe an eure Spielfiguren heranzoomen, um sie genauer zu betrachten, wie wenn ihr mit euren Spielfiguren direkt vor eurem Auge spielt. In anderen Spielen könnt ihr die ganze Welt aus der Vogelperspektive sehen. In Videospiele haben wir verschiedene Maßstabsebenen. Ihr könnt in Spielen wie The Legend of Zelda die Welt aus der Sicht des Helden erkunden, als ob ihr direkt in seinen Schuhen steckt. Das ist wie ein Nah-Zoom, um die Details in der Spielwelt zu sehen. In anderen Spielen wie Civilization könnt ihr die gesamte Welt aus der Vogelperspektive betrachten, ähnlich wie auf einer großen Weltkarte, um ganze Zivilisationen zu leiten. Erkläre, wie die Kameraperspektiven und Maßstabsebenen in deinem Spiel funktionieren?

Level 5 – Zeithorizonte in Videospielen: Bonusfrage: Erkläre kurz in deinen eigenen Worten, wie sich die Karte(n) in deinem Spiel von den Karten in deinem Schulbuch/in deinem Atlas unterscheidet? Du kannst auch gerne einen Screenshot aus dem Spiel verwenden.

Level 6 – Nachhaltigkeit: Nachhaltigkeit ist ein wichtiges Konzept, das sich mit klugem und verantwortungsbewusstem Handeln in den Bereichen Umwelt, Wirtschaft, Politik und sozialer Gerechtigkeit befasst. Es geht darum, sicherzustellen, dass unsere Entscheidungen und Handlungen in diesen Bereichen fair und zukunftsorientiert sind. Das Konzept der Nachhaltigkeit umfasst vier Schlüsseldimensionen: Ökonomie (Wirtschaft), Ökologie (Umwelt), Politik und soziale Gerechtigkeit. Videospiele können Umweltthemen, wirtschaftliche Entscheidungen, politische Herausforderungen und soziale Gerechtigkeitssituationen simulieren. Dabei geht es nicht nur darum, Highscores zu erzielen, sondern auch darum, kritisch über die Auswirkungen unserer Entscheidungen nachzudenken. Während ihr Videospiele spielt, könnt ihr darüber nachdenken, wie eure Aktionen in diesen Spielen die Umwelt, die Wirtschaft, die politische Landschaft und die soziale Gerechtigkeit beeinflussen. Gibt es in einem Spiel Umweltauswirkungen, die durch das Sammeln von Ressourcen entstehen? Beeinflussen eure wirtschaftlichen Entscheidungen den Erfolg eurer virtuellen Gemeinschaft? Wie werden politische Entscheidungen in einem Spiel getroffen, und wie wirken sich diese auf die virtuelle Welt aus? Gibt es soziale Ungerechtigkeiten, die im Spiel aufgegriffen werden? Erkläre bitte so gut du kannst, anhand der Impulse/Infos aus dem Text, welche Rolle Nachhaltigkeit in deinem Game spielt. Auch hier kannst du gerne mit Screenshots arbeiten.

Bonus: Gibt es irgendwelche geographischen Aspekte, die dein Game beinhaltet, die du noch nicht genannt hast und die du deinen Mitschüler*innen mitteilen möchtest? Danke!