

SPIELEN LERNEN

- 2 Gamesentwicklung mit Scratch
- 4 Eigene 3D-Welten gestalten mit CoSpaces
- 6 Exzessives Spielen
- 8 Gewalt in digitalen Spielen
- 10 check the games – Ein Projekttag
- 11 PixelArt
- 12 Minetopia
- 13 Machinima
- 14 Digitale Outdoor games
- 15 Filmwerkstatt Minecraft

10 *innovative* GAMES-KONZEPTE *für Schule und Jugendbildung*

NEUGIERIG *geworden?*

*Eine umfangreichere Methodenbrochure ist ab März '19 bei
medien+bildung.com erhältlich!*

GAMEENTWICKLUNG MIT SCRATCH



KATEGORIE SCHULE

ZIELGRUPPE

~ Kinder ab 8 Jahren
bzw. ab 3. Klasse

ZEITBEDARF

~ 1-2 Projekttag oder mind.
4 Doppelstunden, erweiterbar
bis hin zu fester AG

DAS WIRD BENÖTIGT

~ Offline Editor für Scratch 2.0 oder
mit einem Online-Account auf
<https://scratch.mit.edu/>
~ Laptop/PC
~ Beamer/Whiteboard

TIPPS

Am Anfang nicht zu groß denken:
Lieber mit kleinen Ideen starten und
diese durch Zusatzfunktionen weiter
ausbauen! Wenn Teilnehmer bei der
Programmierung nicht weiterwissen,
empfiehlt es sich, ihnen die Lösung
nicht direkt vorzugeben. Stattdessen
ist es sinnvoll, die Lösung Schritt für
Schritt mit den Lernenden zu
erarbeiten.

LINKS

Webseite des Projektes mit vielen
Anregungen und nützlichen Tutorials:
<https://scratch.mit.edu>
*In diesem Beitrag benutze Bei-
spiele: <https://scratch.mit.edu/studios/5286079/>*

Mit Scratch können eigene kleine Computerspiele entwickelt werden. Programmiert wird dabei mit grafischen Elementen, sogenannten Blocks. Damit fällt das Programmieren leicht und selbst komplizierte Funktionen können auf diese Weise erstellt werden. Bei der Spielentwicklung geht es nicht nur um das Erstellen von Code, sondern auch um das Finden kreativer Spielideen.

ABLAUF

Um den Einstieg in Scratch zu finden, bietet es sich an, gemeinsam ein Spiel zu programmieren. Zu empfehlen ist, das Spiel Schritt für Schritt zu erstellen und dabei die einzelnen Bereiche und Blöcke von Scratch zu erklären. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer verfolgen über einen Beamer den Prozess und erstellen parallel den selben Code am PC. So lernen sie schnell dazu und haben gleich Erfolge beim Programmieren. Schon in diesem frühen Stadium probieren sie gerne Alternativen zu dem Gezeigten aus und wählen bspw. eine andere Figur oder eigene Hintergründe.

BEISPIEL FÜR EINE EINFACHE SPIELIDEE

Ein Geist soll mit den Pfeiltasten durch ein Labyrinth bewegt werden ohne den farbigen Rand zu berühren. Ziel ist es, am Ende des Labyrinths den grünen Punkt zu berühren. Wenn das gelingt, erscheint „Gewonnen“, wenn der rote Rand berührt wird „Game Over“.

1. Figur „Katze“ durch die Figur „Geist“ ersetzen: Damit sich der Geist später in die Richtung drehen kann, in die er fliegt, wird das Kostüm dupliziert und horizontal gespiegelt (Knopf „Links und Rechts vertauschen“). Für komplexere Spiele lohnt es sich, von Anfang an Figuren, Kostüme und Bühnen eindeutig zu benennen. Also werden die beiden Kostüme mit „Geist links“ und „Geist rechts“ betitelt.
2. Labyrinth auf die leere Bühne zeichnen: Dies geht am einfachsten mit einfarbigen, soliden Rechtecken. Die Gänge selbst bleiben weiß und müssen so breit und hoch sein, dass später der Geist auch durchfliegen kann (den Geist ggf. über den „Verkleinern“-Knopf oben in der grauen Leiste verkleinern). Am Ende des Gangs darf natürlich der grüne Punkt nicht fehlen. Die fertige Bühne (im Tab „Bühnenbilder“) wird zwei Mal dupliziert und die Texte „GAME OVER“ und „GEWONNEN“ ergänzt.



Bild 1

Bild 1: Per Pfeiltasten wird ein kleiner Geist durch ein Labyrinth gesteuert.

Bild 2: Mit komplexerem Code lassen sich Funktionen wie ein Fehler-Zähler oder ein Countdown dazu erfinden.

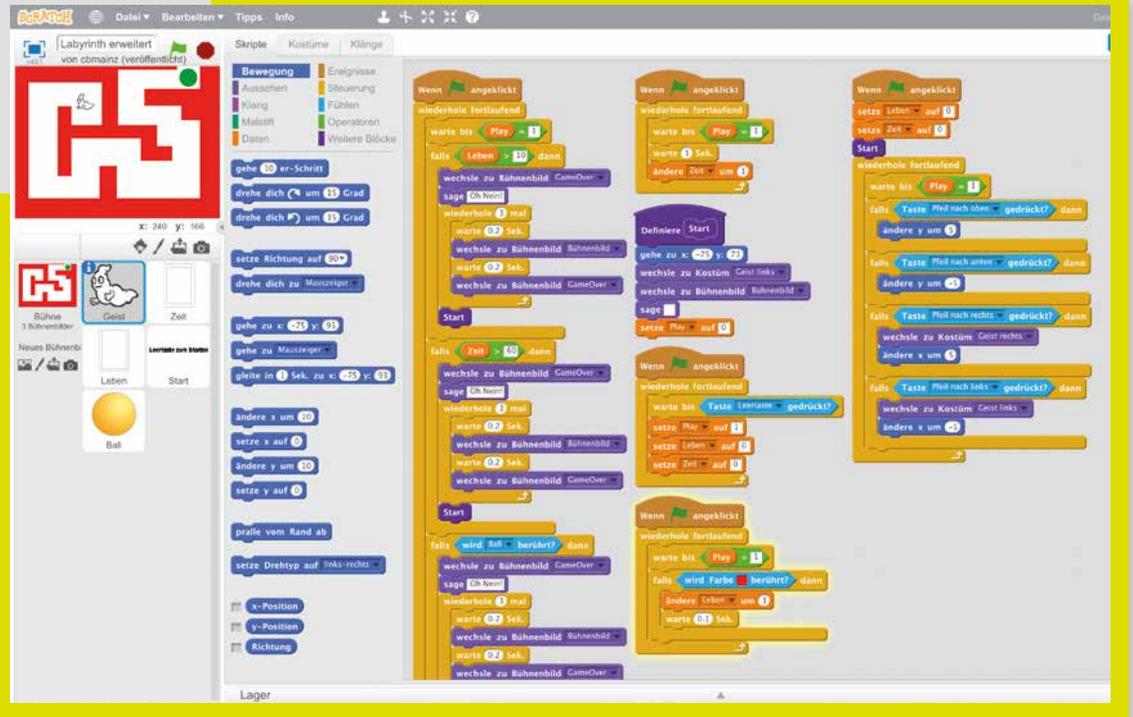


Bild 2

3: Programmcode: Hier kann sich am Beispiel „Labyrinth einfach“ orientiert werden [Bild 1]. Wichtig ist dabei, den Teilnehmerinnen das Konzept des Blocks „Wenn grüne Fahne gedrückt“ und die verschiedenen Arten von Schleifen zu erklären („wiederhole fortlaufend“ und „wiederhole (3) mal“ etc.). In diesem Beispiel wird die „Falls < > Dann-Bedingung“ eingesetzt, um verschiedene Zustände der Figur abzufragen und entsprechende Ereignisse auszulösen. Bei Musik als Ereignisse kann es schnell passieren, dass alle genervt sind, wenn es von überall her tönt.

Wenn dieses einfache Spiel erstellt wurde und funktioniert, kann es im nächsten Schritt komplizierter werden. Mit Hilfe von Variablen werden bspw. Zeit oder Anzahl der Berührungen gemessen und daraus können weitere Spielmechaniken entstehen. Eine etwas komplexere Variante des Spiels wird im Beispiel „Labyrinth erweitert“ gezeigt [Bild 2].

VARIATION

Wenn das erste kleine Spiel programmiert wurde, kann die Gruppe nach Interessen in Einzel- oder Zweiergruppen geteilt werden, in welchen konkrete Spielideen entwickelt und programmiert werden sollen. Wichtig ist, dass sich vor dem Programmieren Gedanken gemacht wird, wie das Spiel prinzipiell gestaltet sein soll, welche Siegbedingungen erfüllt sein müssen und ob es ggf. aus mehreren Levels besteht etc. Eine kurze Beschreibung, Skizzen und Erklärung der Spielmechaniken sollten vor dem eigentlichen Programmieren festgehalten werden.

Den Abschluss der Variante kann eine kleine Spielemesse bilden, auf welcher jede Gruppe ihr Spiel mit einem eigenen Stand vorstellen darf. Hierzu können auch Plakate o. ä. zur Gestaltung erstellt werden.

EIGENE 3D-WELTEN GESTALTEN MIT COSPACES

KATEGORIE SCHULE

ZIELGRUPPE

~ Kinder und Jugendliche ab 8 Jahren

ZEITBEDARF

~ 45 Minuten bis mehrere Projektstage

DAS WIRD BENÖTIGT

~ Laptop/PC
~ Internetanschluss
~ Optional eine VR-Brille (z.B. Google Cardboard oder der m+b.com-Guckkasten und ein Smartphone)

TIPPS

Das Arbeiten mit CoSpaces erfordert kaum Vorwissen und die Anmeldung ist dank Google- und Microsoftanbindung sehr schnell vollzogen. Die Bedienung ist recht selbsterklärend und gerade mit Kindern und Jugendlichen sind fasziniert davon, gemeinsam die Möglichkeiten (auch wenn sie in der Grundversion beschränkt sind) zu nutzen und in der Gruppe eine virtuelle Umgebung zu erschaffen.

Die Webapplikation CoSpaces (<https://cospaces.io/edu/>) versetzt die Nutzer in die Lage, eigenständig, schnell und leicht 3D-Umgebungen zu gestalten, die im Anschluss mit Hilfe einer VR-Brille durchlaufen werden können. So lässt sich innerhalb von Minuten z.B. eine virtuelle Bildergalerie erstellen. Eigene Ideen und Artefakte können so in neuester Technologie eingebunden werden. Ganz nebenbei werden dabei die Chancen und Risiken dieser Technologie erschlossen und reflektiert.

ABLAUF

Zu Beginn muss sich der Lehrende bei der Website anmelden und einen Account erstellen. Dieser ist in der Grundversion kostenlos und man kann sich mit einem ggf. bestehenden Google- oder Office365-Konto anmelden.

Mit dieser kostenlosen Grundversion erstellt man einen Klassenraum, in den bis zu 29 Teilnehmende einladen werden können. Diese Klassenräume werden Spaces genannt. Für die Teilnehmenden werden anonymisierte Nutzeraccounts angelegt, die ebenfalls kostenlos sind.

Sobald der Klassenraum erstellt ist, können die Schülerinnen und Schüler eingeladen werden. Zu diesem Zweck generiert die Website einen spezifischen Code, der den Teilnehmenden mitgeteilt wird und diese daraufhin Zugriff haben.

Im vorliegenden Beispiel, dem Erstellen einer virtuellen Bildergalerie, entscheidet sich die Gruppe zunächst für einen Hintergrund, der dem erstellten Space hinzugefügt wird. Dabei lässt sich auf eine kleine Anzahl an vorgegebenen Hintergründen zurückgreifen, oder man nutzt die Möglichkeit, ein 360°-Panoramafoto hochzuladen. Viele moderne Smartphones und Tablets besitzen diese Kamerafunktion.

Als nächstes werden die Wandelemente der Galerie erstellt, indem im Baumeinü der Web-App ein durchsichtiger Quader ausgewählt und per Drag&Drop in den Space gezogen wird. Dieser lässt sich beliebig in der Größe verändern und in allen Dimensionen ausrichten. Mit dem „Anbringen“-Befehl, den man durch einen Rechtsklick auf ein Mauerelement aufruft, lassen sich die einzelnen Wandelemente dann leicht im rechten Winkel zueinander aufstellen, so dass der Eindruck eines nach oben offenen Gebäudes entsteht. Ebenfalls per



Grafikelemente können im 3D-Raum frei positioniert werden. Zusätzlich stehen verschiedene Zeichenwerkzeuge zur Auswahl.

Als Hintergründe dienen 360°-Aufnahmen (Vorlagen oder eigene)

Rechtsklick auf ein Wandelement kann man den „Pinsel“-Befehl auswählen, der eine kleine Anzahl an Strukturen bietet, die als Wandverzierung genutzt werden können. So kann beispielsweise die Wand nach einer Ziegelmauer oder ähnlichem aussehen.

Im vorliegenden Beispiel kann man den Teilnehmenden die Möglichkeiten geben, dass jede/r für sich einen eigenen Raum der Galerie gestaltet, die dann vom Lehrenden untereinander mit „Fluren“ verbunden werden.

Um die Bilder in der Galerie aufzuhängen, werden die entsprechenden Dateien zuerst von den Teilnehmenden hochgeladen und per Drag&Drop in ihren Galerie-Raum gezogen. Die Größe lässt sich beliebig verändern und ist lediglich von der Auflösung der Ausgangsdatei abhängig. Mit dem „Anbringen“-Befehl per Rechtsklick werden die Bilder an den Wänden platziert.

Wenn die Räume der Galerie fertig sind, wird der Space gespeichert und kann dann veröffentlicht werden, so dass die Teilnehmenden ihn entweder im Browser des Computers oder mit einer VR-Brille und dem eigenen Smartphone durchlaufen können.

ALTERNATIVEN

Neben der Möglichkeit eine Bildergalerie zu erstellen, bietet CoSpaces noch weitere Varianten. So kann aus einer Auswahl fertiger 3D-Objekte gewählt und ganze 3D-Umgebungen schnell erstellt werden. Ein Haus, in dem ein pinkes Einhorn steht, ist auf diese Weise im Handumdrehen erstellt.

Zusätzlich zum Erstellen der 3D-Welten können den einzelnen Objekten Eigenschaften mitgegeben werden. Mit Hilfe einer Blockly-Programmiersprache werden Befehle zugewiesen oder feststehende Abläufe programmiert. Hier sind es dann nur wenige, einfache Schritte, um das pinker Einhorn auf Knopfdruck durch das Dach fliegen zu lassen.

Gerade durch diese Möglichkeiten ist CoSpaces geeignet, nicht nur in einer kurzen Einheit genutzt zu werden, sondern auch über mehrere Tage hinweg, in dem die Teilnehmenden gemeinsam an einer 3D-Welt bauen und deren Inhalte animieren und programmieren.

EXZESSIVES SPIELEN

KATEGORIE SCHULE

ZIELGRUPPE

~ Kinder und Jugendliche ab 11 Jahren bzw. ab 6. Klasse

ZEITBEDARF

~ 1,5 – 2 Stunden bzw. eine Doppelstunde

DAS WIRD BENÖTIGT

- ~ Laptop/PC
- ~ Internetanschluss
- ~ iPads mit ComicLife
- ~ Moderationskarten/Stifte

TIPPS

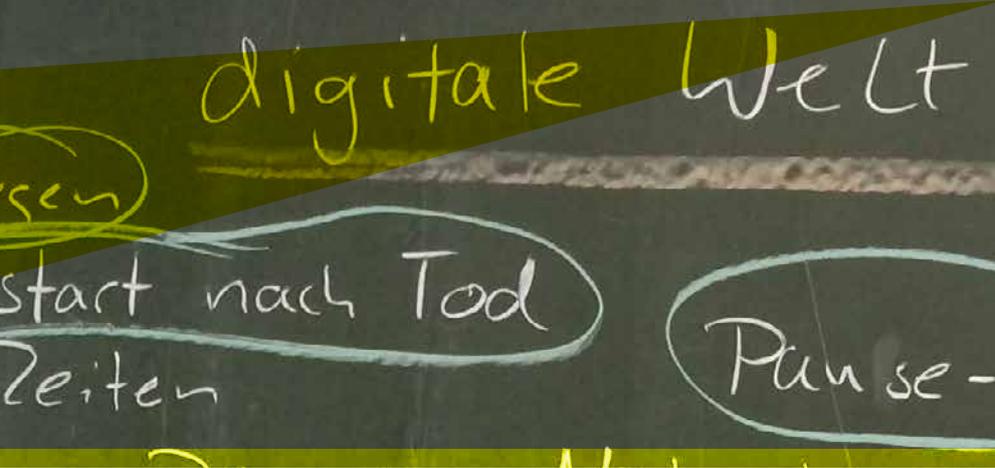
Das Thema Exzessives Spiel ist viele Schülerinnen und Schüler bekannt, denn die meisten haben bereits Ärger zu Hause gehabt, wenn es um das Thema Spielzeit ging. Für die Referierenden ist es deshalb wichtig, das Thema nicht zu verdammen, sondern nüchtern und beobachtend heranzugehen. Im Laufe der Einheit merken die Teilnehmenden meist selbst, dass zu viel Spielen nicht gut ist. Die für das Gameplay verwendete Zeit ist dabei nur ein Faktor – soziale Interaktion, die Pflege weiterer Hobbies und der Aufbau von Kompetenzen in der realen Welt sind weitere Aspekte, die sich in Folge der Einheit von selbst eröffnen werden.

Wenn es Teilnehmende gibt, die kaum oder sehr wenig spielen, lässt sich das Thema auch erweitern auf die Nutzung von Smartphones im Allgemeinen, also eher exzessive Mediennutzung statt exzessives Spielen.

Die exzessive Nutzung von digitalen Spielen wird häufig zum Konfliktthema in Familien. Eltern befürchten negative Auswirkungen auf die schulischen Leistungen der Spielenden und Lehrerinnen und Lehrern nehmen dies als Problem wahr. Im folgenden Modul werden daher Herangehensweisen beschrieben, die den Schülerinnen und Schülern aufzeigen sollen, dass digitale Spiele ein schönes Hobby sind, welches jedoch wie alle anderen Hobbies und Aufgaben im Leben bestimmten Einschränkungen unterliegt. Dabei werden vor allem die realen Spielerfahrungen der Teilnehmenden in den Blick genommen. Bei Bedarf kann dieses Thema um ein Modul Umgang mit sozialen Medien erweitert werden.

ABLAUF

Zu Beginn der Einheit werden die Schülerinnen und Schüler in Form eines Blitzlichtes gefragt, was sie spielen und warum sie das tun. Dann wird gemeinsam der Clip „Wo lebst du?“ von klicksafe angeschaut (<https://www.klicksafe.de/presse/klicksafe-werbespots/download-wo-lebst-du/>). Im anschließenden Reflexionsgespräch beschreiben die Jugendlichen, welche Alltagsbeispiele in dem Clip angesprochen werden und welche Aussagen damit verknüpft sind. Dabei kommen sie leicht darauf, dass es unterschiedliche Welten gibt, bzw. diese vom Sprecher sogar benannt werden. Daraufhin werden Poster aufgehängt, die mit den Titeln: „Was ist typisch für die echte/reale Welt?“ und „Was ist typische für die digitale Welt?“ überschrieben sind. Die Schülerinnen und Schüler nehmen sich nun Moderationskarten und Stifte und schreiben die Dinge auf, die sie für typische Erscheinungen der jeweiligen Welten halten. Die Karten werden dann gesammelt und den einzelnen Postern zugeordnet. Dabei lässt sich beobachten, dass der echten Welt Dinge wie Bewegung, Sport, Freundschaft, Emotionen, Essen und Trinken zugeordnet werden, während die digitale Welt vor allem durch Fachbegriffe wie Cheaten, Saven, Highscore und Respawn* beschrieben wird.



Im Anschluss teilen sich die Schülerinnen und Schüler in Zweiergruppen auf und recherchieren im Internet folgende Fragestellungen:

1. Was fasziniert Kinder und Jugendliche an digitalen Spielen?
2. Was ist Computerspielabhängigkeit und wie äußert sie sich?
3. Wer ist besonders gefährdet, abhängig zu werden und warum?
4. Was kann man selbst tun, um einer möglichen Abhängigkeit vorzubeugen?
5. Wo bekomme ich Hilfe?

Die recherchierten Ergebnisse werden dann im Plenum vorgestellt und gemeinsam diskutiert.

Den Abschluss der Einheit bildet eine kreative Methode, in der die Teilnehmenden das Gelernte in Form von eigenen Fotostories verarbeiten und umsetzen. Jeder Kleingruppe (3-5 Personen) steht ein Tablet mit der App Comic Life zur Verfügung. Mit Hilfe dieser App lassen sich leicht Comics bzw. Fotogeschichten erstellen. Die aufgenommenen Fotos können mit Sprechblasen versehen und unterschiedliche Fotofilter angewendet werden.

Die Aufgabenstellung lautet: Erstelle eine Fotogeschichte in 4-5 Bildern auf einer Seite mit dem Titel: „Wie zockst du so?“

Dabei sollen sie die gelernten Hintergründe des exzessiven Spielverhaltens reflektieren und gemeinsam sogenannte Do's und Don'ts des Spielens digitaler Spiele darstellen. Die Antworten auf die vorher recherchierten Fragestellungen werden so bildlich dargestellt.

Die entstandenen Comics werden abschließend vorgestellt und das Plenum gibt ein Feedback dazu.

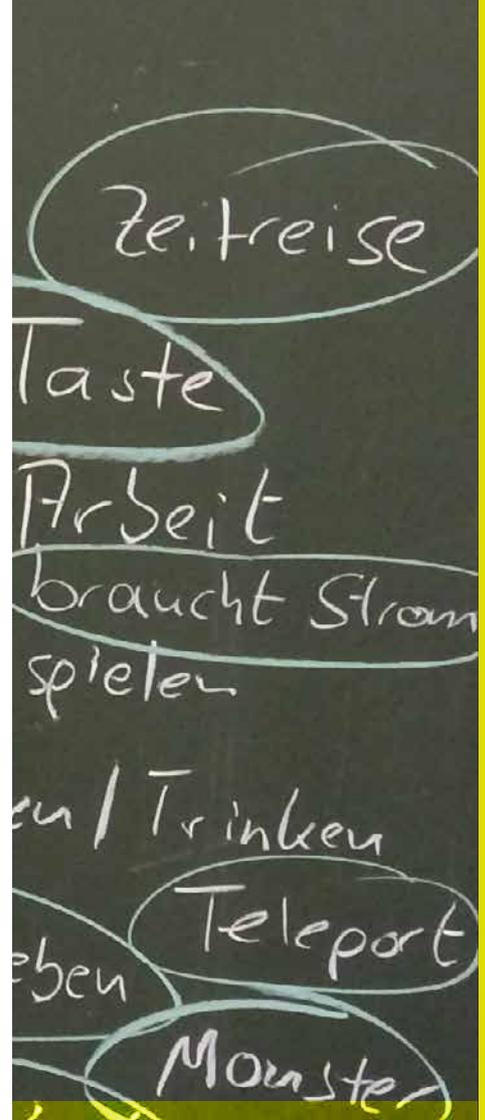
VARIATION/ALTERNATIVEN

Als Alternative zum Einsatz von Tablets mit Comic Life, können auch die Smartphones der Teilnehmenden zum Einsatz kommen. Wurden damit die Fotos aufgenommen, kann anschließend in Programmen wie z.B. PowerPoint oder OpenOffice Impress die Fotogeschichte zusammengestellt werden.

Alternativ zur Recherche können zwei Filmclips auf YouTube dienen, die sich mit dem Thema Exzessives Spielen beschäftigen und unter anderem die Ambulanz für Verhaltenssucht der Universitätsklinik Mainz vorstellen.

3sat Nano: <https://www.youtube.com/watch?v=xgC5hji3E00>

CampusTV: <https://www.youtube.com/watch?v=Y5MbRajnxBM>



*GLOSSAR

- ~ Highscore: Die am höchsten erreichte Punktzahl
- ~ Respawn: Das Wiedererscheinen der Spielfigur nach einem Auscheiden im Spiel
- ~ Cheaten: Das Betrügen im Spiel, teilweise mit Hilfe von anderen Programmen
- ~ Saven: Abspeichern. Eine Möglichkeit, um schwierige Stellen im Spiel öfters auszuprobieren ohne den gesamten Spielfortschritt zu verlieren

GEWALT IN DIGITALEN SPIELEN

KATEGORIE SCHULE

ZIELGRUPPE

~ Kinder und Jugendliche ab 11 Jahren bzw. ab 6. Klasse

ZEITBEDARF

~ 2 Schulstunden (90 Min.)

DAS WIRD BENÖTIGT

~ Laptop/PC
~ Internetanschluss
~ Evtl. Screenshots

TIPPS

Beim Thema Gewalt in digitalen Spielen prallen meist verschiedenen Welten der Wahrnehmung aufeinander. Während nicht spielende Eltern und andere Erwachsene oft einen hohen Gewaltgrad bei digitalen Spielen beobachten, nehmen die Spielenden selbst dies häufig nicht ebenso dominant wahr, da sie sich beim Spielen auf andere Dinge konzentrieren. Zur Erarbeitung des Themas Gewalt in Games bietet es sich daher an, selbst ein Spiel zu spielen, in dem gewalthaltige Szenen vorkommen. Das Anschauen reiner YouTube-Videos wird diese Erfahrung nicht komplett und vergleichbar abbilden. Die ganze Gruppe trifft vorab eine Vereinbarung, zum respektvollen Umgang miteinander und die Pädagogen haben alle Materialien und Games vorab geprüft. Gruppenmitglieder, denen Inhalte oder Wortmeldungen zu extrem werden, können dies signalisieren und es wird darauf Rücksicht genommen.

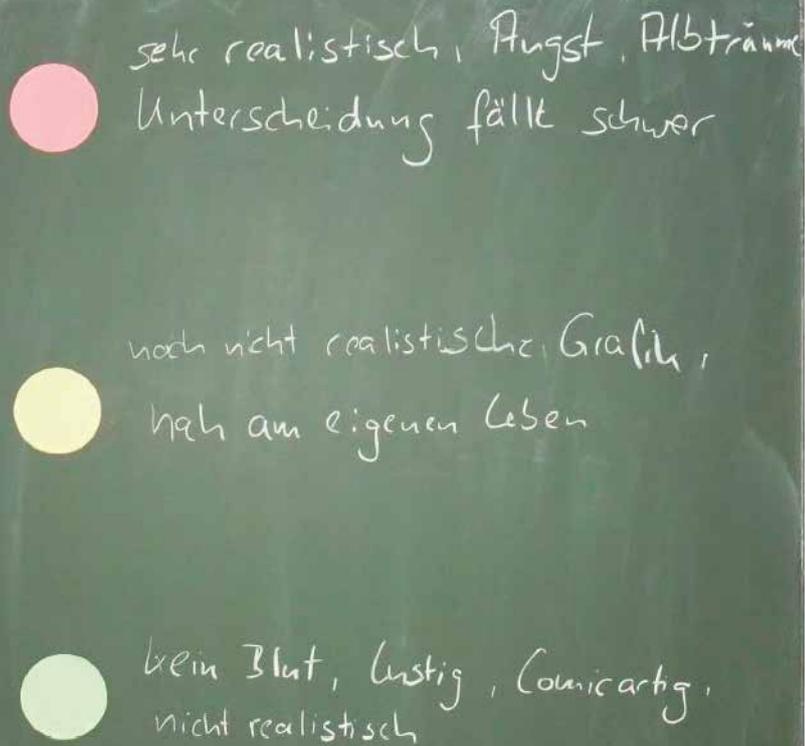
Neben der exzessiven Nutzung von digitalen Spielen ist aus der Sicht des Jugendmedienschutzes vor allem der Aspekt der digitalen Darstellung von Gewalt ein weiterer wichtiger Punkt, den es sich auch mit den Spielenden selbst zu diskutieren lohnt. Dabei wird vor allem auf die Art und Weise eingegangen, wie das System der Altersfreigaben in der Bundesrepublik geregelt ist und welche Inhalte, Darstellungen oder Strategien in Spielen zu welchen Freigaben führen.

ABLAUF

Zum Einstieg werden kurze Situationsbeschreibungen vorgelesen, in denen unterschiedliche Formen von Gewalt geschildert werden. Zum Beispiel „Anna schlägt Max beim Herumtoben mit dem Turnbeutel auf den Kopf“ oder „Sophie bekleckert sich beim Pommes essen mit Ketchup. Julius lacht sie dafür aus.“ Weitere Möglichkeiten sind „Yannick kassiert kurz vor Schluss in einer Partie FIFA ein Gegentor und verliert. Er wirft seinen Spielcontroller gegen die Wand.“ „Lea drängt Maria beim Mario Kart spielen kurz vor der Ziellinie ab. Maria schreit „Doofe Kuh!“ bis hin zu „Leon spielt gegen Robert Fortnite und verpasst ihm einen Headshot.“

Bei jeder vorgestellten Situation werden die Schülerinnen und Schüler gefragt, ob für sie in diesem Moment Gewalt vorkommt oder nicht. Die Teilnehmenden sollen in ihren Wortmeldungen möglichst genau umschreiben, um welche Form von Gewalt es sich ihrer Meinung nach handelt (oder eben nicht). In der Diskussion mit den Schülern kann man so auf die verschiedenen Formen von Gewalt eingehen (physische, psychische und strukturelle) und auch einen Übergang schaffen zur digitalen Gewalt.





Den Ampelfarben werden unterschiedliche Darstellungsformen von Gewalt zugeordnet.

Mit diesen Unterscheidungen im Hinterkopf wird eine Ampel an die Tafel oder auf ein Poster gezeichnet und gemeinsam überlegen die Schülerinnen und Schüler, welche Gewaltdarstellungen in digitalen Spielen sich darin wo einordnen lassen. Vor allem soll darüber diskutiert werden, was die einzelnen Ampelfarben dann repräsentieren. Der Erfahrung nach ordnen Jugendliche Gewaltdarstellungen im comichaften oder gezeichneten Stil den Ampelfarben Grün oder allenfalls Gelb zu, während die Darstellung von Blut oder zerberstenden Körpern mit Rot kategorisiert werden. Sind Gewalthandlungen in einen humorvollen Kontext eingebunden, werden sie häufig als Grün kategorisiert und als weniger brutal beschrieben. Abschließend sollen die Schülerinnen und Schüler nun ihre Lieblingsspiele, oder auch ihr aktuell gespieltes Game zu einer der Kategorien zuordnen. Gemeinsam wird dann auf der Website der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) (www.usk.de) nach der offiziellen Alterseinstufung recherchiert. Dabei kann den Schülerinnen und Schülern klar gemacht werden, dass die USK lediglich Spiele einstuft, die in Deutschland auf einem physischen Datenträger zu erwerben sind (z.B. CD-ROM, Konsole) – Onlinespiele oder Downloads sind von dieser Prüfung ausgenommen.

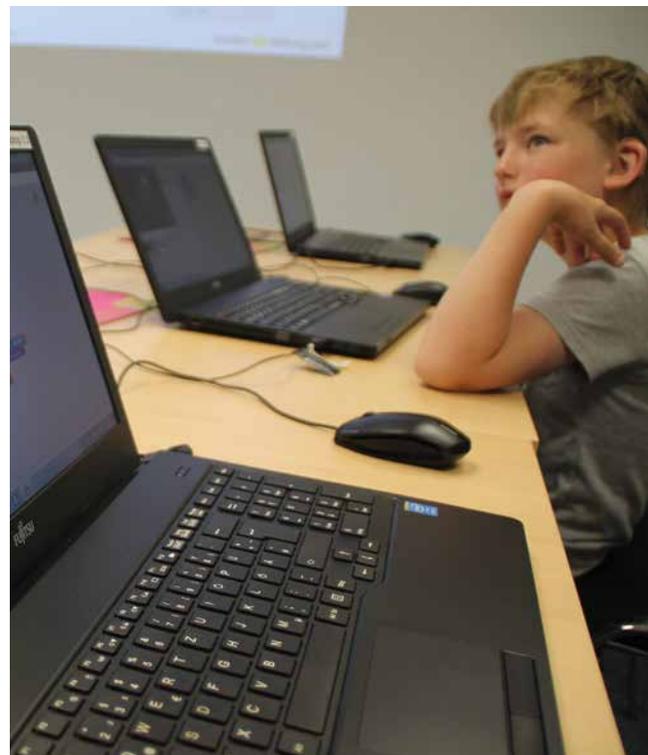
Daran anschließend wird auf der Website der USK ein Clip gezeigt und erläutert, der den Vorgang der Alterseinstufung verdeutlicht. (<http://www.usk.de/pruefverfahren/pruefverfahren/>). Die Leitkriterien, auf denen die Alterseinstufung der einzelnen Spiele beruht, werden den Teilnehmenden gezeigt und exemplarisch erläutert, gerade im Hinblick auf die Darstellung von Gewalt. (http://www.usk.de/fileadmin/documents/Publisher_Bereich/2016-06-10%20Leitkriterien%20USK.pdf)

Als Abschluss der Einheit diskutieren die Schülerinnen und Schüler anhand von ausgewählten Screenshots miteinander, welche Altersfreigabe sie für das dazugehörige Spiel vergeben würden. Diese Diskussionen werden nur von den Teilnehmenden geführt (die Pädagogen moderieren) und streben einen Transfer der vorher Gelernten an.

VARIATION/ALTERNATIVEN

Gerade mit älteren Schülerinnen und Schülern kann die Abschlussdiskussion als Rollenspiel gestaltet werden. Dabei schlüpfen sie in mögliche Rollen wie Vertreter des Computerspielherstellers, Händler, Lehrer, Eltern, Spieler, Polizei und andere und diskutieren aus dieser Perspektive für eine bestimmte Alterseinstufung des aktuell besprochenen Games.

In dieser Medienethik-Einheit wird nachgedacht und angeregt diskutiert.





CHECK THE GAMES – EIN PROJEKTTAG ZUM REFLEKTIERTEN UMGANG MIT DIGITALEN SPIELEN

KATEGORIE SCHULE

ZIELGRUPPE

~ Kinder und Jugendliche ab 11 Jahren bzw. ab 6. Klasse

ZEITBEDARF

~ 3 – 6 Schulstunden (ein Projekttag)

DAS WIRD BENÖTIGT

~ Laptop/PC
~ Internetanschluss
~ Moderationskarten/Stifte
~ Evtl. Tablets mit der App ComicLife
~ Evtl. Screenshots von Spielen

TIPPS

Gerade wenn man mit Kindern und Jugendlichen über deren Umgang mit digitalen Medien spricht, sollte man als Pädagogin oder Pädagoge möglichst authentisch sein. Den erhobenen Zeigefinger kennen die Spielenden von zu Hause. Daher bietet es sich an, dass die Lehrenden selbst Erfahrung im Umgang mit digitalen Spielen haben. Ist dies nicht der Fall, sollten sie sich nicht scheuen, dies offen anzusprechen und damit bei den Teilnehmenden Glaubwürdigkeit erzeugen.

MÖGLICHE MERKSÄTZE

~ Nicht mehr als 1-2 Stunden/Tag am Computer spielen
~ Wecker stellen, um die Zeit einzuhalten
~ Auch mal mit Freunden nach draußen gehen
~ Überlegen, welche Spiele gut für mich sind



Bei check the games geht es darum, mit Kindern und Jugendlichen über deren Umgang mit digitalen Spielen ins Gespräch zu kommen, auf problematischen Umgang mit dem Medium hinzuweisen und sich kreativ mit Chancen und Risiken der digitalen Spielewelt auseinander zu setzen. Der Projekttag kann aus unterschiedlichen Modulen zusammengesetzt werden. Je nach Bedarf und möglicher Dauer sind folgende Themen kombinierbar: Digitale Gewalt, exzessives Spielverhalten und der Bereich free2play bzw. Kosten.

ABLAUF

Eine Schule oder Bildungseinrichtung, die diesen Projekttag durchführen möchte, wählt vorab die für die aktuelle Situation passenden Module aus – je nach Bedarf der Klassen- oder Schulleitung und der Fragestellungen der Schülerinnen und Schüler. Zu Beginn wird der Stand der Schülerinnen und Schüler bezüglich ihrer Mediennutzung und insbesondere digitaler Spiele abgefragt. Waren noch vor einigen Jahren Jungen die mehrheitlichen, manchmal sogar ausschließlichen Spieler, so hat sich dies verändert und die Geschlechteranteile der Spielenden sind heute nahezu gleich verteilt. Nach dem Einstieg werden die einzelnen Module mit den Schülerinnen und Schülern durchgeführt. Zum Beispiel zum exzessiven Spielen (siehe Seite 6-7) oder zur digitalen Gewalt (siehe Seite 8-9).

Den Abschluss des Projekttag bilden gemeinsam Vereinbarungen, welche die Klassengemeinschaft zum Umgang mit digitalen Spielen trifft. Diese werden als Poster festgehalten und in der Klasse aufgehängt. Die Erfahrung zeigt, dass Jugendliche es sehr schätzen, in vertrauensvoller Atmosphäre mit Gleichaltrigen über ihre Mediennutzungsgewohnheiten (in dem Fall Games) zu sprechen. Die Lehrkraft kann sich auf die Moderationsrolle beschränken bzw. den Austausch in der Gruppe unterstützen und auf die Einhaltung von Feedbackregeln achten. Das Ziel des Tages ist es, sich kritisch und multiperspektivisch mit den eigenen Nutzungsgewohnheiten von Games, sowie der Haltung anderer auseinander zu setzen.

#MINECRAFT #PIXELART #3DDRUCKER

KATEGORIE
JUGENDBILDUNG

Im Computerspiel Minecraft sind der Fantasie kaum Grenzen gesetzt. Munter können darin farbige Blöcke gestapelt und ganze Welten erschaffen werden. Wir zeigen Dir, wie Du im Spiel ein kleines Modell baust, das dann mithilfe einer speziellen Software zu einem dreidimensionalen Modell wird. Das druckt der 3D-Drucker dann mit einer Plastikmasse aus. Dein Modell kann so zum Schlüsselanhänger, zur Handyverzierung oder Ähnlichem werden. Außerdem wollen wir eine weitere kreative Einsatzmöglichkeit des Spiels testen: Pixel-Art! Bei dieser Variante werden die farbigen Klötze im Spiel zu kreativen „Gemälden“ gestapelt. Im Internet hat sich bereits eine große Community gefunden, die die beliebten Pixel-Bilder erstellt! Lass Deiner Fantasie freien Lauf!

ABLAUF

Zur Vorbereitung des Projektes empfiehlt es sich, eine flache Minecraft-Welt mit einfarbigem Hintergrund zu erschaffen. Mithilfe von Steinen kann die Welt in gleichgroße Felder eingeteilt werden. Das Projekt teilt sich in 2 große Teile: Im ersten Teil werden mit Hilfe von Minecraft Pixelart-Bilder in 2D nachgebaut. Hierzu sollten mit den Teilnehmenden einfache Pixelgrafiken als Vorlage (z. B. von Super-Mario) ausgesucht werden. Die Herausforderung besteht darin, das Bild auf der vertikalen Spielebene nachzubauen, das Ergebnis aber immer wieder von oben zu kontrollieren. Mit einem Screenshot können die selbstkreierten Pixelart-Bilder ausgedruckt und anschließend eingerahmt werden. Im zweiten Teil des Workshops sollen kleine Modelle (z. B. die Vornamen, ein Minecraft-Schwert) in Minecraft gebaut werden. Diese werden anschließend mit Hilfe eines 3D-Druckers als reale Modelle ausgedruckt. Den Abschluss des Projektes bildet eine Ergebnispräsentation.

ALTERNATIVEN

„Pixelart – Minecraft trifft Museum“: Eine kreative Form der Auseinandersetzung mit bildender Kunst. Bei einer Führung durch das Kunstmuseum werden Kunstwerke ausgewählt. Mit Papiermosaiken wird reale Pixelart geschaffen und im Spiel Minecraft zu faszinierenden digitalen Werken umgesetzt. Parallel dazu werden vor einem Greenscreen reale Gegenstände und Personen in das digitale Minecraft-Kunstwerk hineingebeamt.

LINKS

Projektblog mit Informationen und Ergebnissen:
<http://artcraft3d.bildungsblogs.net/>



ZIELGRUPPE

~ Kinder ab 10 Jahren

ZEITBEDARF

~ Wochenendworkshop 1,5 Tage

DAS WIRD BENÖTIGT

~ Minecraft-Server
~ PC/Laptop
~ einen Minecraft-Account für jeden TN
~ 3D-Drucker
~ Farbdrucker
~ Bilderrahmen

TIPPS

~ Ein Turm in der Mitte der Minecraft-Welt hilft als Orientierung!
~ Häufig haben Kinder eigene Accounts, so dass das Anlegen von Workshop-Profilen nicht nötig ist.

MINETOPIA

KATEGORIE JUGENDBILDUNG

ZIELGRUPPE

~ Jugendliche ab 12 Jahren

ZEITBEDARF

~ Ferienworkshop 4 Tage

DAS WIRD BENÖTIGT

- ~ PC/Laptop
- ~ Minecraft-Account für jeden TN
- ~ Minecraft-Server mit einer möglichst flachen Welt

TIPPS

Zur besseren Aufteilung der Minecraft-Welt ist es sinnvoll, zu Projektbeginn ein Team zu bilden, das den einzelnen Gruppen Baubereiche zuteilt.

Viele Jugendliche haben bereits ein eigenes Minecraft-Konto, so dass häufig die Erstellung der Workshop-Accounts wegfällt.

Für die einen sind es nur pixelige Klötze, für die anderen ist es das beste Spiel der Welt: Minecraft! In diesem Projekt wird die Utopie einer perfekten Welt erbaut, in der die Gamer die Regeln und Gesetze definiert und bestimmt, wie das Zusammenspiel der Menschen von morgen funktionieren soll. Welche Orte der Begegnung braucht eine perfekte Welt? Welche Freizeitangebote sollen zur Verfügung stehen? Wie gestalten wir die Verkehrswege der Zukunft?

ABLAUF

Als Einstieg wird das Wort Demokratie besprochen. Die Teilnehmenden überlegen, welche Entscheidungen sie treffen würden, wenn sie bestimmte Ämter innehätten (z. B. Bauminister). Nach einer ersten Diskussionsrunde werden einige Ziele für die Minecraft-Welt definiert (z. B. dass es keine Waffen geben und Energie regenerativ erzeugt werden soll). Im Anschluss daran können die TN überlegen, welche Ministerien sie für ihre perfekte Welt benötigten. Ist dies entschieden, startet das Bewerbungsverfahren und die Bewerber/innen müssen im anschließenden „Wahlkampf“ ihre Ziele und Pläne vorstellen. Dann erfolgt die Wahl, anschließend können sich die restlichen TN den unterschiedlichen Ministerien zuteilen. Hierbei ist es möglich, in mehreren Ressorts mitzuarbeiten, wenn man selbst kein Ministerium leitet. Nach der Zuteilung starten die eigentlichen Workshop-Phasen, in denen die TN gemeinsam ihre Welt erschaffen. Zwischendurch eignen sich Team-Übungen zur Unterbrechung, bei denen das kollaborative Arbeiten geübt und Konflikte gelöst werden können. Den Abschluss der Methode bildet eine Präsentation, die mit PowerPoint gestaltet werden kann.

ALTERNATIVEN

Minecraft-Maschine: Minecraft bietet viele Möglichkeiten um mechanische Funktionen und sogar kunstvolle Bewegungsabläufe zu gestalten. Im Workshop begeben sich die jugendlichen TN auf die Spur des Künstlerduos Peter Fischli und David Weiss und bauen erst eigene kleinere Kettenreaktionen mit Dominosteinen, Kugeln und Stäben und entwickelten dann gemeinsam eine gigantische Rube-Goldberg-Maschine in Minecraft.

LINKS

Tobias Thiel: Durch Minecraft Politik, Geschichte und Städte entdecken (2016). [https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/239420/durch-mine-](https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/239420/durch-minecraft-politik-geschichte-und-staedte-entdecken)

[craft-politik-geschichte-und-staedte-entdecken](https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/239420/durch-minecraft-politik-geschichte-und-staedte-entdecken)

Günther Gugel, Uli Jäger, Nadine Ritz. (2016). Thema im Unterricht/Extra Arbeitsmappe: Was heißt hier Demokratie? 3. Auflage. Bonn. Verfügbar im Web unter: <http://www.bpb.de/shop/lernen/thema-im-unterricht/148489/was-heisst-hier-demokratie>



MACHINIMA

Das Wort „Machinima“ setzt sich aus folgenden Wörtern zusammen: „machine“, „cinema“ und „animation“. Als Machinimas werden also Filme bezeichnet, die mit Hilfe von Game-Engines produziert sind. Die jungen Filmschaffenden lassen Computerfiguren in anderen Zusammenhängen agieren und bauen in einem Game ihre eigene Story.

ABLAUF

Als Einstieg eignet sich neben einer Einführung zum Thema Machinima auch eine Einführung in das Spiel „Sims“, mit welchem das Machinima während des Projektes erstellt werden soll. Danach empfiehlt es sich, Grundlagen der Filmproduktion (z. B. Einstellungsgrößen und das Erstellen eines Drehbuches mit Berücksichtigung von Spannungsaufbau) zu thematisieren. Im Anschluss kann die Story mithilfe eines Storyboards geplant werden. Wie auch bei anderen Filmprojekten ist es wichtig, die Planung ausführlich zu gestalten um einen möglichst reibungslosen Ablauf zu gewährleisten. Ist dies erfolgt, so kann es an die Gestaltung der Drehorte und der virtuellen Schauspieler/innen gehen. Die Teilnehmenden können mithilfe von Sims realistische Avatare sowie die benötigte Spielwelt bauen. Wenn die Erstellung abgeschlossen ist, folgt das Spielen der eigenen Story. Über einen Laptop können die TN die Handlung steuern und die Schauspieler/innen bewegen. Über einen zweiten Laptop wird das Monitorbild aufgezeichnet. Die unterschiedlichen Szenen können im Anschluss vertont und über das Schnittprogramm eingefügt werden. Den Abschluss dieses Projektes bildet eine Filmpremierre, bei welcher das Ergebnis gemeinsam angeschaut wird. Es empfiehlt sich, hierfür einen separaten Termin zu vereinbaren, dies vermeidet Stress beim Endschnitt.

ALTERNATIVEN

Die Methode beschreibt, wie man ein selbst entwickeltes szenisches Stück auf eine digitale Bühne bringt. Die Inhalte sind dabei variabel. Deshalb kann diese Methode in den unterschiedlichsten Kontexten eingesetzt werden. Sie ist besonders geeignet, wenn die Gruppe sich ein Thema bereits intensiv erarbeitet hat und ihre Haltung dazu auf kreative Weise ausdrücken möchte. Der Schwierigkeitsgrad steigt, je länger das Stück ist und je mehr Charaktere darin mitspielen.

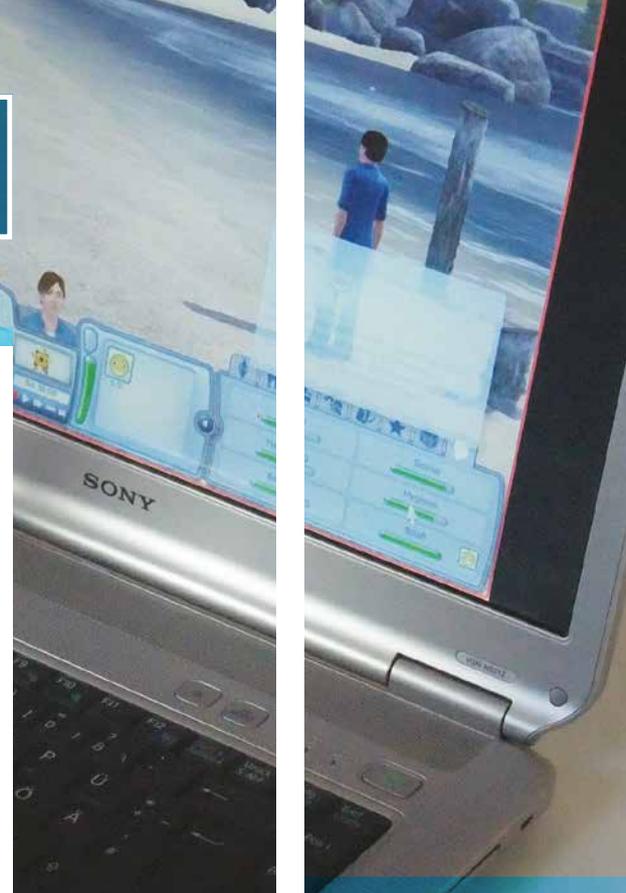
LINKS

Ausführliche Beschreibung von Machinima-Projekten:

<https://www.medienpaedagogik-praxis.de/2012/12/03/machinima/>

Weitere Beschreibung von Machinima-Projekten mit Beispielfideos:

<http://machinima.twoday.net>



KATEGORIE
JUGENDBILDUNG

ZIELGRUPPE

~ Jugendliche ab 12 Jahren

ZEITBEDARF

~ Zwischen 2 und 5 Tagen

DAS WIRD BENÖTIGT

- ~ PC/Laptop
- ~ Sims-Spiel
- ~ Video-Catching-Tool
- ~ Mikrofon (z. B. Headset),
- ~ Schnittprogramm (z. B. Premiere Elements)

TIPPS

- ~ Wenn mehr Zeit ist, können neben den medienpädagogischen auch theaterpädagogische Aspekte einfließen. Hier könnte am Ende eine multimediale Theateraufführung stehen, die neben Theaterszenen auch Machinimas beinhaltet.
- ~ Je mehr Zeit ist, umso genauer kann während des Projektes auf filmgestalterische Mittel eingegangen werden.



DIGITAL OUTDOOR GAMES

KATEGORIE JUGENDBILDUNG

Spannende, digitale Spiele spielen muss nicht zwingend heißen, dass man alleine vor seinem Computer sitzt. In unserem Workshop schauen wir uns gemeinsam verschiedene digitale Outdoorspiele an und gestalten unser eigenes Spiel. Geocaching und QR-Code-Rallye sind die Schlagworte, wenn es um digitale Schnitzeljagd oder Schatzsuchen geht. Auf dem Weg durch die Stadt müssen Rätsel gelöst werden, um den Schatz zu finden. Wie bei Computerrollenspielen schlüpft man beim Live Action Role Play (LARP) in eine bestimmte Spielrolle, doch die Spielhandlung findet real, mit Kostümen und Requisiten, statt. Gemeinsam werden wir verschiedene Spielmöglichkeiten testen und am Ende unser eigenes Spiel gestalten, das Ihr dann am letzten Workshoptag mit Eltern, Freunden und Verwandten spielen könnt.

ZIELGRUPPE

~ Kinder ab 8 Jahren

ZEITBEDARF

~ Ferienworkshop 5 Tage

DAS WIRD BENÖTIGT

- ~ Je nach inhaltlicher Ausrichtung:
 - Internetfähiges Tablet/Smartphone
- ~ App für Outdoor Games (z. B. Actionbound, Troovie)
- ~ QR-Code Scanner
- ~ GPS-Gerät
- ~ Drucker

TIPPS

- ~ Die Hinweise für die GPS-Rallye in kleinen Filmdosen verstecken, so sind sie geschützt!
- ~ Die QR-Codes können einlaminiert werden, so werden sie wetterfest gemacht und können wiederverwendet werden.

ABLAUF

Den Einstieg bildet eine Einführung zum Thema Outdoor Games, hier kann z. B. die App „Troovie“ direkt zum Ausprobieren einer interaktiven Schatzsuche genutzt werden. Es empfiehlt sich, alle Möglichkeiten der Outdoor Games mit der Gruppe auszuprobieren (auch GPS-Rallye, QR-Code-Rallye). Im Anschluss kann dann entschieden werden, ob ein Actionbound, eine QR-Code-Rallye oder eine GPS-Rallye selbst geplant und umgesetzt werden soll. Nach der Entscheidung wird das Outdoor Game geplant und anschließend erstellt. Ist dies abgeschlossen, empfiehlt es sich unbedingt, das Spiel probezuspielen um eventuelle Fehler ausbessern zu können. Nach der erfolgreichen Probe wird die Präsentation des selbst kreierten Games erstellt. Die Präsentation des Spieles bildet den Abschluss der Methode und ist eine tolle Möglichkeit, den Eltern der TN zu zeigen, was im Workshop gemacht wurde.

ALTERNATIVEN

Variation für Jugendliche ab 12: Zombie Apokalypse - Zu Halloween entwickeln wir ein Live Rollenspiel, welches wir dann mit Euren Freunden und Familien spielen wollen. Wir verwenden die ActionBound-Plattform, mit der man multimediale Schnitzeljagden realisieren kann. Und was passt besser zu Halloween als eine gruselige Zombie-Apokalypse? Spaß und Action sind garantiert!



LINKS

Alles zum Thema Geocaching: <http://www.geocaching.de>
QR-Code-Generator: <http://www.qrcode-generator.de>



FILMWERKSTATT: MINECRAFT

Wie passen Minecraft und Film zusammen? Wir finden, sehr gut! In einer Filmwerkstatt denken die Teilnehmenden sich eine Geschichte aus, schreiben Drehbuch und Dialoge, erstellen die Filmwelt mitsamt Drehorten im Spiel und synchronisieren die Figuren. So entsteht ein eigener Kurzfilm im Spiel. Oder wer weiß, vielleicht lassen sich Realfilm und Animationsfilm sogar miteinander verbinden?!

**KATEGORIE
JUGENDBILDUNG**

ABLAUF

Das Spiel Minecraft wird hier mit der klassischen Videofilmproduktion verknüpft. Die Teilnehmenden denken sich ein Drehbuch aus, verfassen Dialoge und benutzen dann das Spiel als Kulisse. Die einzelnen Drehorte und Charaktere werden im Spiel gebaut. Anhand eines Storyboards werden Kameraperspektive und Handlung festgelegt. Die TN bewegen dann jeweils von einem Laptop aus ihre Charaktere, an einem weiteren Laptop wird das Monitorbild aufgezeichnet. So entstehen unterschiedliche Szenen, die wie bei einem richtigen Film an unterschiedlichen Drehorten und mit unterschiedlichen Kameraperspektiven aufgenommen werden. Anschließend nehmen die TN die Dialoge in der Tonkabine auf und verknüpfen sie im Schnittprogramm mit den Filmsequenzen.

ALTERNATIVEN

Mein Avatar: Ein Avatar ist eine künstliche Identität, die man zum Beispiel im Internet annehmen kann. In Rollenspielen sind es oft Fantasie- oder sogar Tierfiguren, die man für sich selbst wählen kann. Oft ist der Avatar auch nur ein zweidimensionales Foto, doch in einigen Spielen und Netzwerken kann man auch als 3D-Figur auftreten. Wir möchten uns damit beschäftigen eigene 3D-Figuren zu entwickeln und künstliche Identitäten zu erstellen.

LINKS

Das Ergebnis auf dem Videoportal von medien+bildung.com:
<http://medien-bilden.de/video/Die-Quelle-Minecraft-film-/30651e62aa6b2dfe649ade95d49a82d2>



ZIELGRUPPE

~ Jugendliche ab 12 Jahren

ZEITBEDARF

~ Ferienworkshop 4 Tage

DAS WIRD BENÖTIGT

~ PC/Laptops
~ Minecraft-Account
~ Videoausrüstung mit Kamera
~ Stativ usw.
~ Schnitt-Software Premiere Elements

TIPPS

Evtl. können vorhandene Minecraft-Accounts von Jugendlichen genutzt und darüber die vorhandenen Kompetenzen der TN eingebunden werden.

IMPRESSUM

Herausgeber

medien+bildung.com gGmbH
Lernwerkstatt Rheinland-Pfalz
Turmstr. 10
67059 Ludwigshafen

Registernummer: HRB 60647

Gerichtsstand: Amtsgericht Ludwigshafen

Verantwortlich

Katja Friedrich
(Geschäftsführerin)
Tel.: (0621) 52 02 256
info@medienundbildung.com

Redaktion

Christian Kleinhanß
Hans-Uwe Daumann

Autor/innen

Christopher Bechtold
Steffen Griesinger
Maren Herrmann
Christian Kleinhanß
Friedhelm Lorig
Daniel Zils

Bildnachweis

medien+bildung.com, LMK

Gestaltung

Gesa Siebert, Kristin Lauer, Mannheim

Druck

print24



*Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung 3.0 Deutschland Lizenz.
<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/de/>*