

Phone Story

Christoph Beineke, Sophie Handwerk

Gliederung

- Spiel
 - Allgemeine Informationen
 - Ablauf des Spiels
- Projekt
 - Allgemeine Informationen
 - Ausführung der Projektidee
- Fazit

Phone Story

Allgemeine Informationen

- Entwickler u. Herausgeber: Molleindustria
- Genre: Satire, Minispiele
- System/ Plattform: Smartphone, Tablet, Browser
- Offizielle Spielewebseite: www.phonestory.org

- 4 Minispiele
- Zyklus des Smartphones mit kritischem Blick auf das Geschehen
- Computerstimme im Hintergrund, die die Situation erklärt

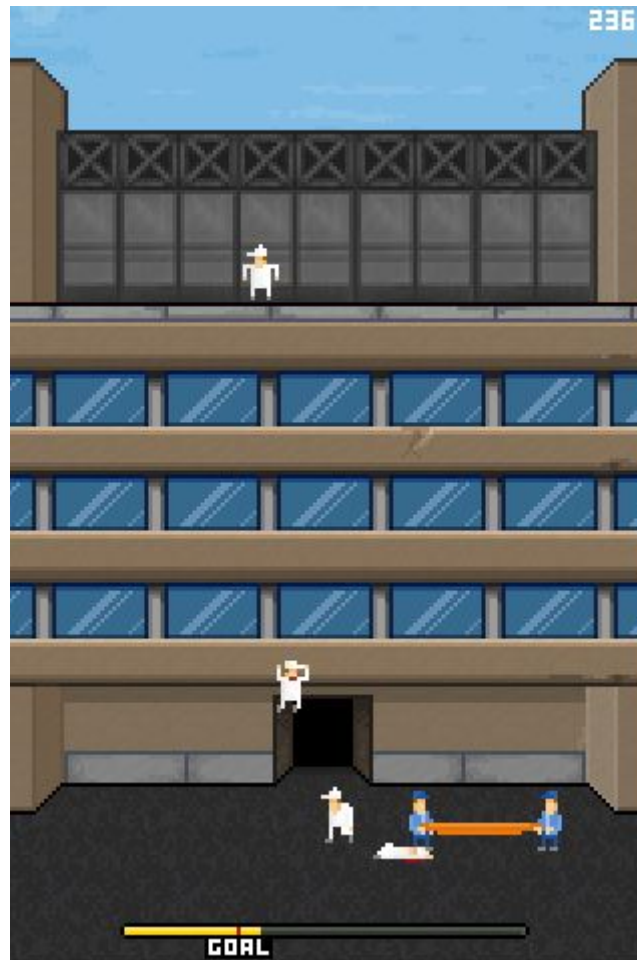
Phone Story Ablauf

- Level 1



Phone Story Ablauf

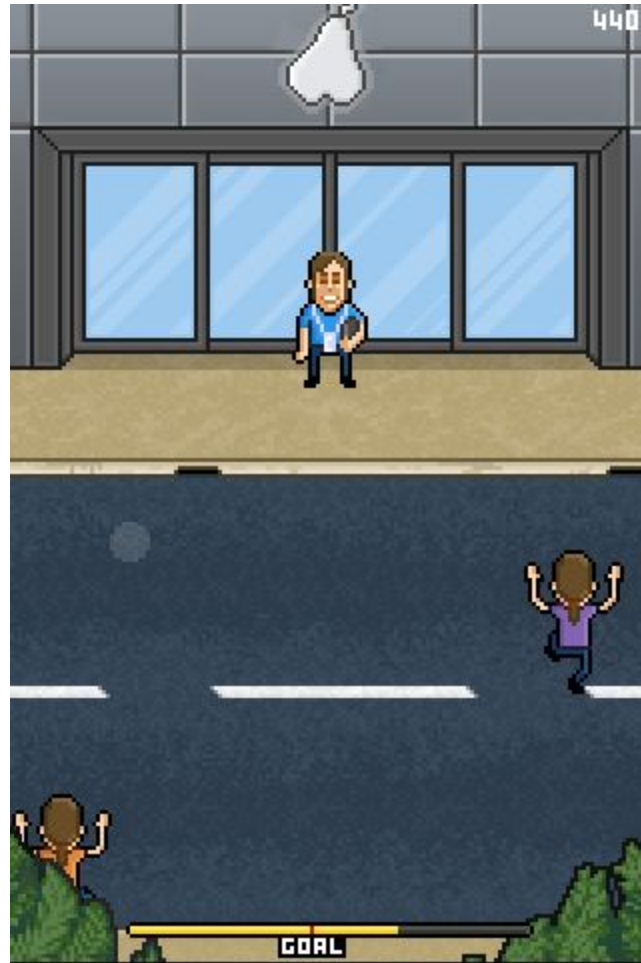
- Level 2



<http://www.phonestory.org/game.html>

Phone Story Ablauf

- Level 3



<http://www.phonestory.org/game.html>

Phone Story Ablauf

- Level 4



Projekt

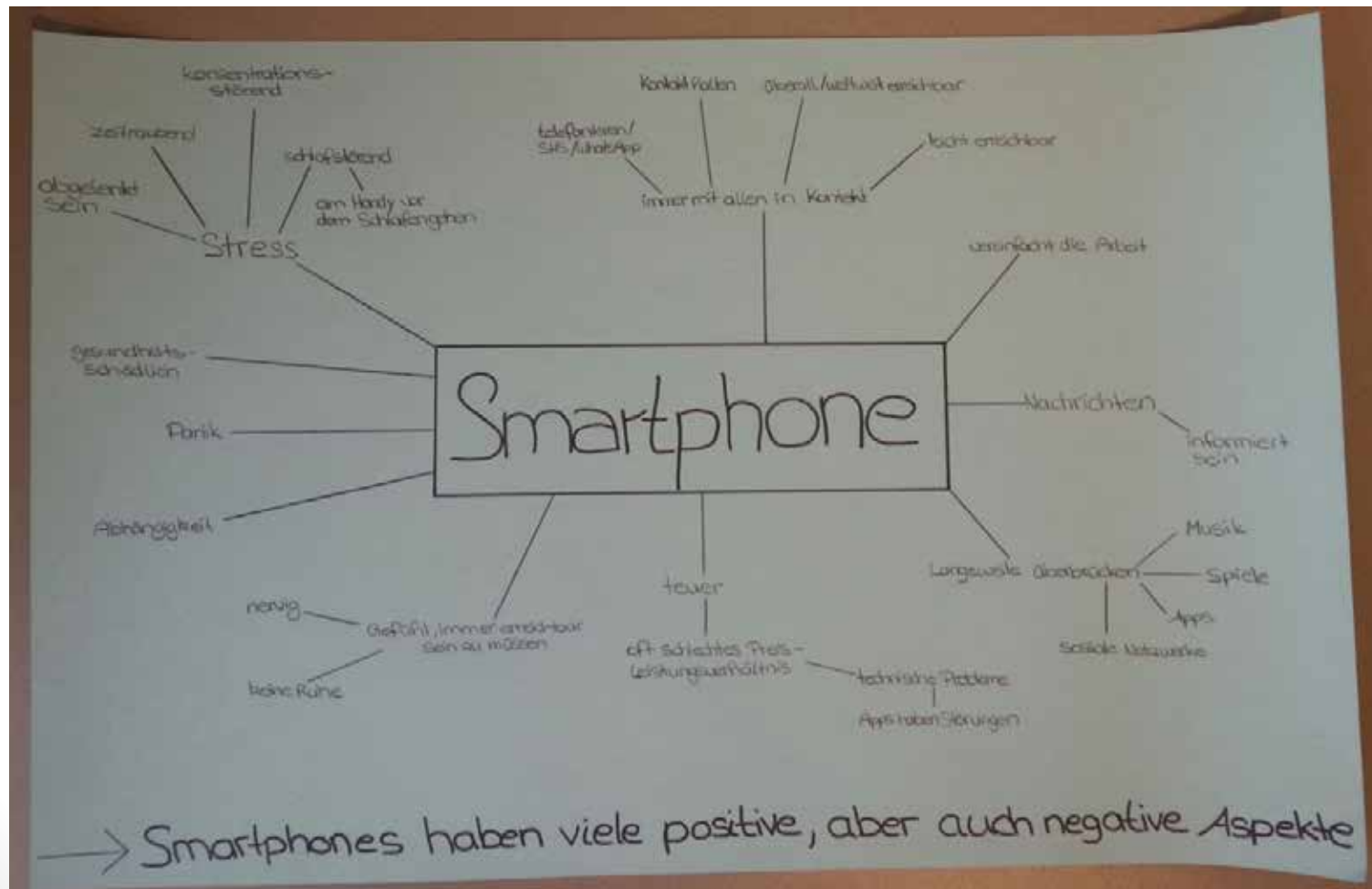
Allgemeine Informationen

- Zielgruppe: Jugendliche ab 15 Jahren
- Praxisfeld: OKJA, Schule
- Ablauf
 - Brainstorming über das Thema „Smartphone“
 - Spiel: Jeder alleine am Computer
 - Diskussion in der Gruppe
 - Präsentation über die angesprochenen Themen
 - Arbeitsbedingungen, Umweltfolgen, Konsumverhalten, Lösungen
 - Alternative: Jugendliche bereiten die Themen vor und präsentieren vor der Gruppe anhand von Plakaten

Projekt

Ausführung der Projektidee

Ergebnisse der Mindmap:



→ Smartphones haben viele positive, aber auch negative Aspekte

Projekt

Ausführung der Projektidee

Ergebnisse der Diskussion:

- *“Wichtiges Thema, dieses wird während des Spiels aber vergessen und in’s Lächerliche gezogen.“*
- *„Man hört wegen der englischen Sprache, aber auch durch die Konzentration auf’s Spielen nicht zu.“*
- *„Die Grundthematik kannte ich schon, aber keine Details...“*

Projekt

Ausführung der Projektidee

- *„Jetzt würde ich die Mindmap anders machen, die habe ich vorher nur auf meine Vor- und Nachteile bezogen.“*
- *„Das Wissen ist wichtig und der Gebrauch von Handys eigentlich nicht vertretbar, aber die Vorteile überwiegen. Wenn ich z.B. einen Unfall habe, kann ich einfach Hilfe rufen. Man muss das Handy zu schätzen wissen!“*

Projekt

Ausführung der Projektidee

Abschluss:

- Gemeinsam kann überlegt werden, was jeder persönlich mitnimmt
 - Wie lassen sich auftretende Probleme in Zukunft verringern?
- Vortrag der angesprochenen Themen

Fazit

- Verbesserungsmöglichkeiten
 - Anstatt der englischen Computerstimme im Hintergrund, entweder selber auf deutsch vorlesen oder den Text austeilen
 - Nach der Diskussion: Mindmap mit einer anderen Farbe ergänzen
- Sonstiges
 - Aktuelles und wichtiges Thema
 - Durch das Spiel wird es anschaulicher als Texte

Vielen Dank für's
Zuhören!

Quellen

- www.phonestory.org
- <http://www.phonestory.org/game.html>