

Games Press / Social Media

**Technology
Arts Sciences
TH Köln**

Kurzbeschreibung:

Nachrichten dienen als Vorlage und Arbeitsmaterial - Jugendliche erstellen selbst eigene Artikel, die Stil und Ausdruck aktueller Online-News bzw. Social Media Plattformen wiedergeben.

Ziele:

erarbeiten markanter Merkmale von Online-Angeboten, Unterscheidung und Einordnung, kritische Auseinandersetzung, Reflexion, Recherche, Produktion
→ Medienkunde, Mediengestaltung, Medienkritik

Zielgruppe:

ab 16 Jahren, max. 30 TN, Gruppenarbeit max. Dreiergruppen

Zeit:

60-120 Minuten

Beschreibung:

Die Jugendlichen werden zu Games-Journalisten und/oder Social Media Redakteuren. Nach einer kurzen Einführung: "Stellt euch vor, ihr seid Reporter_innen für XY", werden Merkmale gemeinsam erarbeitet (siehe Referat) und festgehalten (Tafel, Pinnwand, FlipChart etc.) Die Jugendliche erstellen eigene Artikel/Beiträge, die Stil und Ausdruck vorhandener Angebote wiedergeben.

Leitfragen:

Wie präsentieren die Anbieter ihre News?

Wer ist die Zielgruppe/soll erreicht werden?

Was soll erreicht werden (tell vs. sell)?

Wie hoch ist der Informationsgehalt? Was wissen wir tatsächlich?

Was ergibt sich daraus für uns bzw. die Leser_innen?

Spielraum - Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur

Forschungsschwerpunkt Medienwelten
Institut für Medienforschung und Medienpädagogik (IMM)

Fakultät für Angewandte Sozialwissenschaften

TH Köln
Ubierring 48
50678 Köln

spielraum.web.th-koeln.de
th-koeln.de

Hilfswissen:

- W-Fragen: **Wer** tut etwas? **Was** geschieht? **Wann** ereignet es sich?
Wo passiert es? **Warum** kommt es dazu?
- Pressekodex : wichtigste Merkmale herausarbeiten und festhalten

Material:

- Artikel einschlägiger Games-News-Seiten, z.B.
 - <http://kotaku.com/> (engl.)
 - <http://www.polygon.com/> (engl.)
 - <http://www.gamespilot.de/>
 - <http://www.gamestar.de/>
 - <http://www.giga.de/games/>
 - <http://de.ign.com/>
 - <https://www.reddit.com/r/gaming/>
 - <http://www.zockernachrichten.de/>
- alternativ: Screenshots von Social Media Plattformen
 - <https://www.facebook.com/>
 - <https://twitter.com/>
- Pressekodex
http://www.presserat.de/fileadmin/user_upload/Downloads_Dateien/Pressekodex_BO_2016_web.pdf
- gerne zusätzlich: Pressemeldungen von Publishern

Technik:

- analog: Stifte (Filz- und Bunt), Lineal, Papier
- digital: Geräte für die TN mit entsprechender Software, wie z.B. Textverarbeitung, Präsentations- und/oder Layout-Programm → wichtig: im Vordergrund steht die inhaltliche Arbeit, deshalb muss die eingesetzte Technik bereits von allen TN beherrscht werden!
- optional: Beamer oder Projektor, um einige Artikel gemeinsam zu lesen, diese entsprechend digital oder als Folie vorliegen haben

→ sonst entsprechende Kopien für die Jugendlichen bereit halten

- optional: Impulsreferat(e) zu beliebten Seiten im Netz
- optional: Tafel, Pinnwand oder Flipchart zum Festhalten des Erarbeiteten