Ablaufplan: "Game-Jam: Spiele erstellen mit Bitsy"

1	Warmup: Medienheld*innen
Zeit	0:10
Ziel(e)	Einstieg in das Thema digitale Spiele; Erfahrungsaustausch zum Thema
Inhalt	Vorbereitete Karten mit Medienheld*innen werden in der Mitte des Sitzkreises ausgebreitet: Teilnehmende wählen reihum eine Karte aus und stellen die Figur kurz vor: Wer ist die Figur? Aus welchem Spiel stammt die Figur? Warum wurde diese Karte ausgewählt? Gibt es eine persönliche Anekdote zu dieser Figur?
Methode	Blitzlicht, Sitzkreis
Material	• ausgedruckte (laminierte) Karten mit Medienfiguren aus digitalen Spielen

2	Einführung in das Thema Game-Design
Zeit	0:10
Ziel(e)	Kennenlernen von Spieleentwicklung als Berufsfeld; Sensibilisierung für die Multidisziplinarität von Game-Design
Inhalt	Schüler*innen sehen sich den kurzen Videoinput „Spieleentwickler bei der Arbeit” an. Im Anschluss daran wird gemeinsam gesammelt: Welche Aufgabenbereiche müssen im Prozess der Spieleentwicklung abgedeckt werden? Welche Professionen/Berufsbilder werden im Team benötigt? Ergebnisse werden in einer Mindmap festgehalten.
Methode	Videoinput, Brainstorming, Mindmap

Material	• Computer oder Laptop • Beamer • Video „Spieleentwickler bei der Arbeit”: https://youtu.be/D6RJkTFF6-k • Whiteboard, Tafel oder Moderationskarten

3	Einstieg in die Projektarbeit: Game-Jam
Zeit	0:15
Ziel(e)	Kennenlernen des Konzepts „Game-Jam”; Gruppenfindung; Rahmenhandlung für ein Spiel zum Thema des Game-Jams entwickeln
Inhalt	Die Schüler*innen werden über die Projektarbeit informiert: Im Rahmen eines Game-Jams sollen sie in Kleingruppen eigene Spiele entwickeln. Das Thema wird dabei durch die Workshopleitung vorgegeben oder in vorausgegangen Unterrichtseinheiten mit den Schüler *innen abgestimmt. Das Ziel ist es ein kleines Spiel zu erstellen, das zum Ende der Projekteinheit präsentiert werden kann. Schüler*innen finden sich in Kleingruppen zusammen und beginnen gemeinsam eine erste Rahmenhandlung zu entwickeln. Hierfür können den Gruppen eine Storyboardvorlage, Papier und Stifte zur Verfügung gestellt werden.
Methode	Input, Gruppengespräch, Kleingruppenarbeit
Material	• Storyboardvorlage: https://lehrerfortbildung-bw.de/st_digital/medienwerkstatt/multimedia/video-im-unterricht/baum/jobs/story/ • Papier und Stifte

4	Technische Einführung in Bitsy
Zeit	0:15
Ziel(e)	Einführung in das digitale Werkzeug Bitsy; Kennenlernen der verschiedenen Funktionen und der Anwendung als Plattform für die Spieleentwicklung

Inhalt	Die Workshopleitung stellt die browserbasierte Anwendung Bitsy vor und die Schüler*innen lernen die wichtigsten Werkzeuge/Funktionen für die Entwicklung eines einfachen Spiels kennen: Räume, Zeichnen, Dialoge, Übergänge & Enden sowie Farben. Optional: Je nach Gruppe kann es hilfreich sein, konkrete Zielkriterien für den Game-Jam mit Bitsy abzustecken. Zum Beispiel: Ein Spiel zum Thema XY mit einem Avatar, zwei Sprites (Figuren), zwei Räumen und verschiedenen Dialogen.
Methode	Input, Technische Einführung
Material	• Laptops oder Computer mit Internetverbindung • browserbasierte Anwendung Bitsy • Beamer

5	PAUSE
Zeit	0:05

6	Freie Projektarbeit: Game-Jam
Zeit	0:45
Ziel(e)	Schüler*innen entwickeln in Kleingruppen ein eigenes Spiel mit Bitsy; gemeinsam abgesteckte Zielkriterien umsetzen; Level, Charaktere und Dialoge entwickeln und implementieren; HTML-Datei der Spiele herunterladen
Inhalt	Schüler*innen beginnen in Kleingruppen mit der Projektarbeit: Sinnvoll ist es, zunächst mit der Gestaltung des Avatars sowie des ersten Raums zu beginnen. Im zweiten Schritt können weitere Sprites und Dialoge ergänzt werden. Je nach zeitlichem Umfang können schließlich noch weitere Räume hinzugefügt werden. Während der Projektarbeit werden die Kleingruppen durch die Betreuungspersonen individuell unterstützt. Kurz vor Ende der Projektarbeit sollte der Zwischenstand des Spiels als HTML-Datei heruntergeladen werden. Das Spiel kann mithilfe dieser HTML-Datei lokal im Browser gespielt oder erneut in Bitsy hochgeladen werden, um daran (z. B. auch von zuhause) weiterzuarbeiten.
Methode	Projektarbeit, Learning by Doing, Kleingruppenarbeit
Material	• Laptops oder Computer mit Internetverbindung • browserbasierte Anwendung Bitsy

7	Präsentation der Projektergebnisse
Zeit	0:15
Ziel(e)	Ergebnispräsentation und Möglichkeit für konstruktives Peer-Feedback
Inhalt	Ein Game-Jam mündet immer in einer Präsentation der entwickelten Spiele: Alle Gruppen erhalten die Möglichkeit ihr Spiel in einer Kurzpräsentation (zwei bis drei Minuten) vorzustellen. Im Anschluss können Mitschüler*innen Fragen stellen und Feedback geben.
Methode	Präsentation, Peer-Feedback
Material	• Computer oder Laptop • Beamer und evtl. Lautsprecher • Fertige Bitsy-Spiele als HTML-Datei

8	Feedback / Abschluss
Zeit	0:05
Ziel(e)	Reflexion der Projektarbeit
Inhalt	Schüler*innen geben reihum ein kurzes Feedback-Blitzlicht: Was war ein Highlight der Projektarbeit? Was war schwierig? Was waren neue Erkenntnisse?
Methode	Feedback-Blitzlicht
Material	• optional: Moderationskarten oder Whiteboard

Revision #6
Created 19 July 2023 11:47:26 by Janine Kusatz
Updated 21 November 2023 09:12:09 by Fabian Wörz