

"Game-Jam: Spiele erstellen mit Bitsy"

Oberthema	Game-Design
Unterthema	Pixel-Games, Storytelling, Spielkonzepte
Kurzbeschreibung	Game-Jams sind bei Spieleentwickler*innen und Programmierer*innen sehr beliebt. Dabei geht es darum, in einer bestimmten Zeit ein Spiel zu einem vorgegebenen Thema zu entwickeln. In dieser Projekteinheit wird die browserbasierte Anwendung Bitsy eingesetzt, um kleine Spiele im Retro-Pixel-Look zu erstellen.

Zielgruppe	
Alter	ab 12 Jahre
Anzahl Teilnehmende (TN)	max. 8 TN pro Betreuungsperson, ca. 2 TN pro Laptop/Computer
Rolle TN	Spieleentwickler*innen/Game-Designer*innen
Besonderheiten	<ul style="list-style-type: none">• Für die Spieleentwicklung mit Bitsy sind ein souveräner Umgang mit dem Computer, mit browserbasierten Tools sowie Lese- und Rechtschreibkompetenzen der Schüler*innen von Vorteil.• Die Sprache des Tools Bitsy kann bei Bedarf umgestellt werden (z. B. auf Englisch, Arabisch oder Polnisch.).• Ist die Plattform Bitsy für einzelne Personen(-gruppen) nicht barrierefrei oder die Anwendung zu komplex, lässt sich das Konzept Game-Jam auch mit anderen Werkzeugen umsetzen: So können z. B. mit der inklusiven Anwendung Book Creator (verlinkter Artikel leider nur in Englisch verfügbar) eigene Textadventures erstellt oder mithilfe von Flickgame kleine Point-and-Click-Adventures entwickelt werden.

Eigene Rolle	Workshopleitung / Lernbegleitung
Weitere Beteiligte	ggf. weitere Personen für die individuelle Unterstützung während der Projektarbeit.

Einheit	
Zeitaufwand	ab 2 Zeitstunden
(medien-)pädagogische Ziele	<ul style="list-style-type: none"> • Erfahrungsaustausch zum Thema digitale Spiele • Medientechniken kennenlernen und eigene Medienprodukte entwickeln • Erster Einstieg in die Webentwicklung (HTML) • Artikulation persönlicher Interessen und Meinungen mit digitalen Medien • Präsentationskompetenz
Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Computer oder Laptops mit Internetverbindung • Beamer oder alternative Präsentationsmöglichkeit • browserbasierte Anwendung <u>Bitsy</u>: https://ledoux.itch.io/bitsy • <u>Bitsy Cheat-Sheet</u> mit Funktionsübersicht: https://ebildungslabor.de/bitsy.pdf • Papier und Stifte für Brainstorming und Storyboards • ausgedruckte (lamierte) Karten mit Medienfiguren
Rahmenbedingungen	<ul style="list-style-type: none"> • flexible Arbeitsplätze mit digitalen Endgeräten sowie Raum für analoge Arbeitsmaterialien • ruhige Atmosphäre • Austausch und Kollaboration zwischen Teilnehmenden ermöglichen und unterstützen

Mögliche Fallstricke	<ul style="list-style-type: none"> • Zeit: Im vorgesehenen zeitlichen Rahmen lassen sich nur sehr einfache, kleine Spiele entwickeln. Indem Schüler*innen zum Ende der Projekteinheit die HTML-Datei ihrer Spiele erhalten, können sie diese zuhause weiterentwickeln. Alternativ kann die Zeit für die eigentliche Projektarbeit flexibel verlängert werden. • Hohe Erwartungen: Eigene Bitsy-Spiele können in Bezug auf Grafik und Gameplay nicht mit aktuellen kommerziellen Spielen mithalten. Um Enttäuschungen zu vermeiden, hilft es, die Komplexität der Entwicklung von modernen Spielen hervorzuheben.
----------------------	--

Links	
Ähnliche Projekte	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Game-Design mit Kodu</u> (JFF – Institut für Medienpädagogik): https://games.jff.de/gamedesign/ • <u>Game-Design mit Scratch</u> (Christiane Schwinge Initiative Creative Gaming e. V.): http://medienkompetent-mit-games.de/game-design-mit-scratch
weiterführende Infos	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Bitsy Cheat-Sheet: Die wichtigsten Befehle zusammengefasst</u> (Initiative Creative Gaming e. V.): https://ebildungslabor.de/bitsy.pdf • <u>Einführung in die browserbasierte Anwendung Bitsy</u> (Nele Hirsch eBildungslabor): https://ebildungslabor.de/blog/bitsy/ • <u>Game-Design-Tools in der Jugendarbeit</u> (Spieleratgeber NRW): https://www.spieleratgeber-nrw.de/Gamedesign-Tools-in-der-Jugendarbeit.5918.de.1.html