



Modellprojekt „Jugendbeteiligung mit Videospiele“

Umfang: min. 4h

Tool: Online-Editor für Games: bitsy

Ziel: Jugendbeteiligung durch Games darstellen

Städtische, kommunale oder allgemeine Jugendbeteiligung wandelt oft auf Pfaden zwischen bürokratischen, organisatorischen und politischen Prozessen und jugendlichen Lebenswelten. Mit dem Modellprojekt „Jugendbeteiligung mit Videospiele“ wird der Versuch unternommen, eben jene organisatorischen Prozesse und Strukturen durch Videospiele greifbar zu machen, bzw. sie zu veranschaulichen. Diese neue Perspektive ermöglicht auf der einen Seite die Mechanismen partizipativer Jugendbeteiligung aufzuzeigen und Jugendlichen einen neuen Zugang zu bieten. Auf der anderen Seite stellt die aktive Medienarbeit mit dem Erstellen eigener Videospiele für Jugendliche einen Kanal her, mittels dessen Wünsche und Forderungen an die Politik formuliert werden können.

Mit dem Modellprojekt können zwei Vorhaben einzeln oder in Kombination umgesetzt werden:

1. Struktur und Mechanismen der Jugendbeteiligung anschaulich und interaktiv aufzeigen.
2. Videospiele als Ausdrucksform für eigene Ideen und Wünsche nutzen.

Material

- PCs/Laptops
- Beamer
- digitales Whiteboard
 - [miro](#) (kostenloser Account notwendig)
 - [webwhiteboard](#) (kein Account notwendig; wird automatisch nach 24h gelöscht; PDF Export möglich)
 - [collaboard](#) (kostenloser Account notwendig)
 - [freeform](#) (kostenloser Account/AppleID notwendig)
 - [tutorialspoint whiteboard](#) (kein Account notwendig, Boards können local gespeichert werden)



Ablauf

Dauer	
10 min	Ankommen + kurze Vorstellungsrunde
10 min	<p>Darum geht es</p> <p>In der Politik geht es darum gemeinsam die Gesellschaft zu gestalten. Hier werden gemeinsame Ziele verhandelt und Maßnahmen, um diese Ziele zu erreichen angestoßen. Eine Schwierigkeit besteht darin Ziele festzulegen, von denen allen Menschen der Gesellschaft profitieren. Dazu muss man die dringendsten Bedürfnisse einzelner Bevölkerungsgruppen herausfinden. Alleinerziehende Elternteile, Senior*innen oder Jugendliche haben wahrscheinlich unterschiedliche Vorstellungen, wie sich ihr Dorf, ihre Stadt oder ihr Stadtteil weiterentwickeln muss. Die einen benötigen zum Beispiel einen neuen Spielplatz für Kleinkinder, die anderen einen Senior*innentreff und letztgenannte einen Skatepark.</p> <p>Mit „der Jugendbeteiligung“ gibt es ein Instrument für Jugendliche eigene Ideen zur gesellschaftlichen Weiterentwicklung beizusteuern. Wie genau das funktioniert – Wen kann ich ansprechen um meine Ideen mitzuteilen? Was plant mein Dorf, meine Stadt, mein Stadtteil gerade? – kann kompliziert sein.</p> <p>Mit diesem Projekt soll dargestellt werden wie Jugendbeteiligung funktioniert. Dazu lernen wir, wie ganz einfache Videospiele gemacht werden und damit eigene Ideen und Wünsche ausgedrückt werden können. Dafür nutzen wir einen simplen und kostenlosen Online-Editor namens <i>bitsy</i>.</p>
5 min	Tagesablauf darstellen
15 min	<p>Let's Play von ausgewählten bitsy-Spielen</p> <p>Dadurch sollen die TN einen Eindruck von bitsys-Möglichkeiten erhalten / Abgleich des Erwartungshorizontes.</p>
20 min	<p>Gemeinsam erarbeiten (Mindmap):</p> <ul style="list-style-type: none"> Wie funktioniert Jugendbeteiligung?

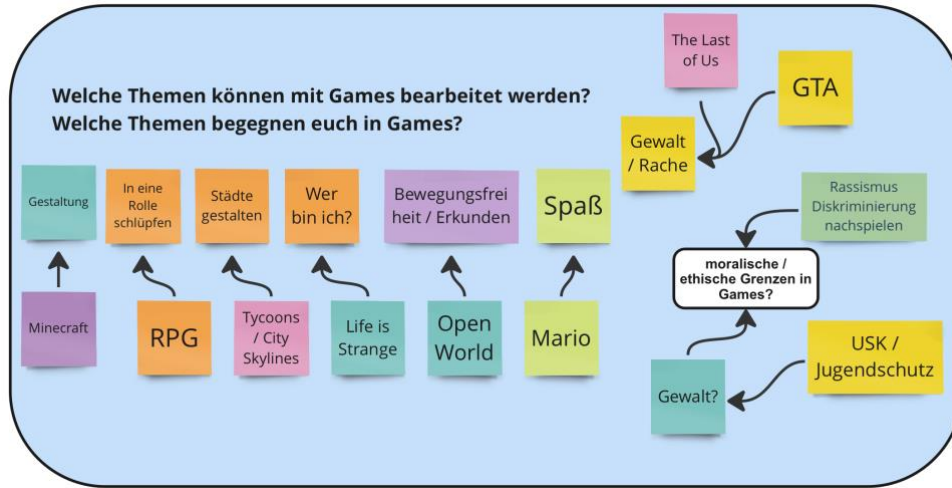


20 min

Reflektion: Wie verarbeiten Videospiele bestimmte Themen?

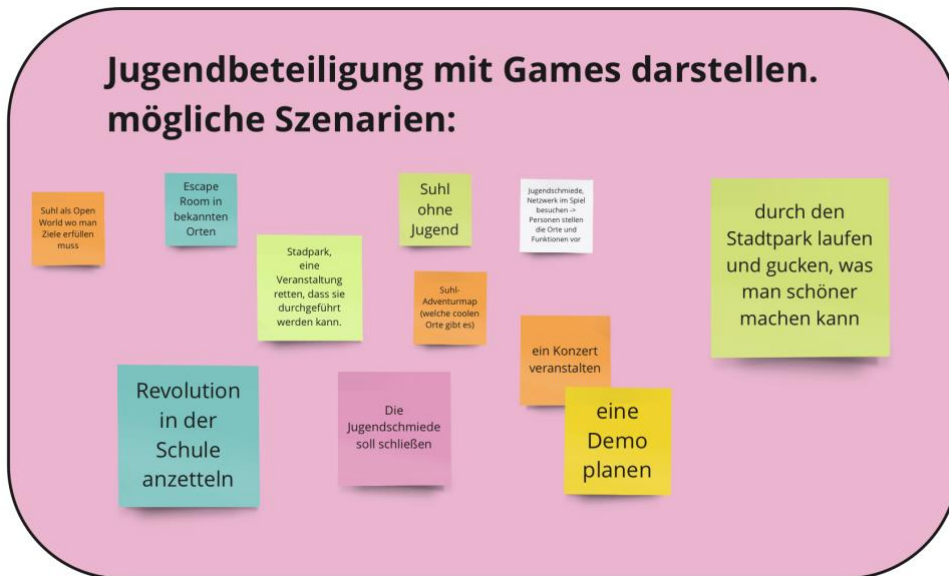
Welche Themen können über Games spielerisch verhandelt werden?

Hierzu sollen die TN zunächst reflektieren welche Themen in den Videospiele, die sie gerne spielen, verhandelt werden.



15 min

Nun gilt es die Vorarbeit rund um Jugendbeteiligung und Videospiele im Allgemeinen in die Handlungsebene zu überführen. In einem **gemeinsamen Brainstorming** gilt es kreative Ideen zu Themen der Jugendbeteiligung zu entwickeln, die in Videospiele dargestellt werden könnten. Hier soll der Versuch unternommen werden das „große“ Thema Jugendbeteiligung in verschiedene Dimensionen/Facetten aufzubrechen, um diese in kleinen Games realisierbar zu machen.



Sollten die TN Schwierigkeiten empfinden Ideen zu entwickeln, könnten diese Fragen als Anregung oder potentielle Themen dienen:

- **Was passiert jetzt gerade?** Kommentare zu aktuellen lokalen/regionalen (politischen, soziokulturellen, ect.) Prozessen/Entscheidungen/Umsetzungen



	<ul style="list-style-type: none"> • Was passiert in Zukunft? Zukunftsvisionen umsetzen (<i>Wie stellst du dir die Stadt XY vor?</i>) • gesetzliche Grundlagen darstellen, um in politischen Prozessen Gehör zu finden („von der UN-Kinderrechtskonvention über das Sozialgesetzbuch VIII bis hin zu einigen Kommunalverfassungen in der Bundesrepublik“) • Wie funktioniert die Jugendbeteiligung hier?
20 min	<p>Die TN sollten nun einen guten Überblick über den Ergebnishorizont erlangt und Inspirationen für die Umsetzung eines eigenen Videospiele zur Jugendbeteiligung gesammelt haben. Anhand der Eckpunkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Szenario - Protagonist*in - Ambition der Protagonist*in - Ort <p>skizzieren die TN ihr Videospiele und stellen dieses im Anschluss kurz vor.</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 30%; background-color: #e0f2f1;"> <p style="text-align: center; font-weight: bold; font-size: small;">MITJA MEINS</p> <p>Szenario: Die Jugendschmiede muss schließen..</p> <p>Handlung: Baul kämpft gegen den Stadtrat, damit die Schmiede offen bleibt.</p> <p>Ort: Stadt Suhl und Jugendschmiede..</p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 30%; background-color: #e1bee7;"> <p>Szenario: Stadt am Untergehen</p> <p>Protagonist*in: Coal der Hund</p> <p>Ort: Stadt Suhl</p> <p>Ambition: Personen glücklich machen in dem er den Hilft</p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 30%; background-color: #fff9c4;"> <p>Szenario: Rev. in d. Schule</p> <p>Protagonist*in: Mareike (3./4. Klasse)</p> <p>Ort: Schule</p> <p>Ambition: will Dinge lernen, die sie interessieren</p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 30%; background-color: #e2efda;"> <p>Samu's Zettel</p> <p>Szenario: Adventuremap</p> <p>Protagonist*in: Jugendlischer mit Doro</p> <p>Ort: Thüringerwald</p> <p>Ambition: Überleben</p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 30%; background-color: #fff9c4;"> <p>Szenario: Stadtführung</p> <p>Protagonist*in: Potentielle Jugendliche, welche sich an Jugendarbeit beteiligen wollen</p> <p>Ort: Orte, die für Jugendliche wichtig sind</p> <p>Ambition: Aufklärung über Jugendarbeit</p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 30%; background-color: #e1bee7;"> <p>Paul's Zettel</p> <p>Szenario: Escape Game</p> <p>Protagonist*in: Man selber</p> <p>Ort: Escape Room</p> <p>Ambition: Für den Spaß</p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 30%; background-color: #bbdefb;"> <p>Szenario: Katze im Stadtpark</p> <p>Protagonist*in: Katze</p> <p>Ort: Stadtpark</p> <p>Ambition: Maxis essen</p> </div> </div>
15 min	Pause
30 min	<p>Einführung in bitsy</p> <p>An dieser Stelle wird nicht tiefer auf die Funktionsweise von <i>bitsy</i> eingegangen. Eine Sammlung zu Tutorials befindet sich am Ende dieses Dokuments.</p> <p>Um den TN <i>bitsy</i> näher zu bringen und mögliche Spielmechaniken aufzuzeigen empfiehlt es sich folgende Punkte exemplarisch vorzustellen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - die Bedienoberfläche von <i>bitsy</i> (Titel vergeben, Panels: anzeigen / verstecken / skalieren, Spiel abspeichern / laden, Sprache umstellen). Wie unterscheiden sich <i>tiles</i>, <i>sprites</i>, <i>items</i>? (<i>tiles</i> als Wand). Die bisherige Erfahrung hat gezeigt, dass es lohnenswert ist, die TN zur konsequenten Benennung neu hinzugefügter Elemente (<i>tiles</i>, <i>sprites</i>) anzuhalten - Übergänge von einem Raum in den nächsten gestalten - Übergänge verschließen (lock-system: finde <i>item</i> XY um Tür zu öffnen)
120 min	Umsetzung der Spielideen in bitsy
30 min	Präsentation der Ergebnisse



Weiterführende Links zu *bitsy*:

- [Umfangreiche Anleitung zu *bitsy*](#) (deutsch)
- [A *bitsy* Tutorial](#) (englisch)
- [Variablen in *bitsy*](#) (englisch)
- [Youtube Tutorial: Interaktion mit *sprites* und Erstellen von Dialogen](#) (englisch)
- [Handout mit den wichtigsten Funktionen](#) (englisch)