

Modulkatalog: Übersicht

GamesMirror - Digitale Spiele als Repräsentationen von Gesellschaft(en)



Gliederung:

1. Kennenlernen- und Eröffnung
 - a. Opener
 - b. Vorstellen der Anleitung
 - c. Vorstellen der TN mit Aspekten zum Thema
 - d. Meine Spiel, Mein Leben (Fragen zur Spielbiografie)
 - i. Was war mein erstes Spiel?
 - ii. Umstände
 - iii. Assoziationen
 - e. Methoden der Prozessbegleitung aufzeigen
 - f. Output aufzeigen
 - g. Vorstellung des Ablaufplans
 - h. Gemeinsamer Regel- und Wertekatalog
 - i. Spieleinheit 1: Stationen mit verschiedenen Games
 - j. Sammlung von Themen aus der Spieleinheit

2. Thema, Thesen, Ziele, Projektabsicht, Vorerfahrungen, Blickwinkel
 - a. Zielsetzungen
 - b. Bildkarten, mit Ergänzungen der TN + Diskussion
 - c. (altn. Spielzitate + Diskussion)
 - d. Input der Anleitung: „Games und Gesellschaft“ / „Games und Politik“
 - e. Spielorte / reale Orte (Quiz „Reisebilder“)
 - f. Input der Anleitung „Ich und Mein Spiel - besondere Momente“ (Identität im Kontext digitaler Spiele)
 - g. Kurzvorträge der TN (nach Aufgabenstellung) „Ich und Mein Spiel“ besondere Momente
 - h. Video: Geschichte der Videospiele
 - i. Spieleinheit 2: Stationen mit verschiedenen Games
 - j. Sammlung von Themen aus der Spieleinheit

3. (für Multiplikator*innen) Lebenswelt und digital game based learning (DGBL)
 - a. Formen des DGBL
 - b. Zusammenhänge von Spielen, Lernen und Lebenswelt
 - c. Szenen und Games
 - d. Sensibilität & Haltung im Einsatz von Games
 - e. Methoden (Beispiele)
 - f. Schnittstellen von Medpäd. / Spielpäd. / KultBild, Poli. Bildung u.a.

4. Dimension der Narration (Erzähler*innen/Entwickler*innen von Spielen)
 - a. Bekannte Beispiele des öffentlichen Diskurses (Input und Diskurs)
 - b. Input „Narration“
 - c. Bildkarten mit den TN erstellen (Welche Games fallen euch ein, bei denen die Intension der Entwickler*innen für euch spannend war?)
 - d. Instrumente der Entwickler*innen zur Vermittlung von Inhalten (Geschichte, Bilder, Musik,... (siehe semiotische Analyse))
 - e. Einzel- oder in Kleingruppen
 - i. Freie Wahl von Spielen oder Auswahl der Spielstationen
 - ii. Eigene Spielerfahrung oder LetsPlays etc.
 - iii. Recherche und Analyse des Spiels zu verschiedenen Fragen, Vorbereitung der Präsentation
 - iv. Präsentation vor den TN und Diskussion

- v. Archivierung der Ergebnisse
 - f. Gemeinsamer Austausch über die Intension von Entwickler*innen und ihre gesellschaftspolitische Bedeutung
 - g. ggf. Gäste (Konferenzschaltung) zu Entwickler*innen / Fragen und Diskurs
 - h. Spieleinheit 3: Stationen mit verschiedenen Games
 - i. Sammlung von Themen aus der Spieleinheit
5. Dimension der Interpretation (Rezeptor*innen)
- a. Input „Interpretation“
 - b. Bestehende Interpretationen von Spielen
 - c. Bildkarten mit den TN erstellen (Welche Games haben für euch besondere Bedeutung?)
 - d. Einzel- oder in Kleingruppen (max. 3 Personen)
 - i. Freie Wahl von Spielen oder Auswahl der Spielstationen (ggf. für die TN neue Spiele)
 - ii. Auszugsweise aber intensive (wiederholte) Spielerfahrung
 - iii. Persönliche Interpretation von Spielsequenzen
 - iv. Austausch und Vertiefung in Kleingruppen
 - v. Vorbereitung der Präsentation (atIn: „VideoGameReactions“ erstellen)
 - vi. Präsentation vor den TN und Diskussion
 - vii. Archivierung der Ergebnisse
 - e. Transfermechanismen (Was haben die TN aus anderen Spielen in ihr Leben mitgenommen?)
 - f. Sensibilisierung (Welche Fähigkeiten sind für einen aktiven (eigenständigen) Rezeptions- und Reflexionsprozess nötig?)
 - g. Spieleinheit 4: Stationen mit verschiedenen Games
 - h. Sammlung von Themen aus der Spieleinheit - pro TN 3-5 Min.
6. Dimension des Selbstaustdrucks (Kommunikator*innen)
- a. Input „Selbstaustdruck“
 - b. Entwicklung und Umsetzung von Ideen, Skizzen, Konzepte, Medien „Welches Aussagen würde ich in ein Spiel/Medium setzen?“
 - c. Präsentation der Ergebnisse mit Darlegung der gewünschten Aussagen
 - d. ggf. Spieleinheit mit den entstandenen Werken
 - e. ggf. nochmals „Dimension der Narration & Interpretation“ auf die entstandenen Medien
 - f. Austausch über Gemeinsame Themen und Unterschiede
 - g. Spieleinheit 5: Stationen mit verschiedenen Games
 - h. Sammlung von Themen aus der Spieleinheit - pro TN 3-5 Min.
7. Reflexion, Auswertung, Abschluss
- a. Themensammlung auswerten
 - b. Was konnten die TN mitnehmen? Persönliche Eindrücke
 - c. Welche Spiele (Themen in Spielen) wünschen sie sich für die Zukunft (Wunschliste an Entwickler*innen)
 - d. Welche Erkenntnisse wurden gesammelt?
 - e. ggf. Veröffentlichungen von Ergebnissen, Diskussion und Erstellung
 - f. Feedback der TN