

GamesMirror – Modulkatalog

Kurzbeschreibung:

Das Projekt beleuchtet, wie digitale Spiele als „Spiegel der Gesellschaft“ fungieren, wie sich Spielende in diesem Spannungsfeld positionieren, reflektieren und ausdrücken können. Spielwelten und -szenarien können fiktiv oder an Gegebenheiten und (historische) Ereignisse der realen Welt angelehnt sein. Ähnlich anderer Medien, wie Bücher oder Filme, spiegeln Inhalte aus Spielen oftmals Themen, Fragen und Herausforderungen der Gesellschaft wider. Spiele, die Kriegskritik üben und Unterdrückung thematisieren, ermöglichen so etwa eine Perspektivübernahme für gesellschaftliche Misstände. Fiktive Szenarien wiederum, wie sie Fantasy- und Science-Fiction-Spiele bieten, lassen soziale und gesellschaftliche Interpretationen durch Vergleiche oder Parallelen mit der physischen Realität zu. Darüber hinaus lassen sich Elemente aus Spielen von Nutzer*innen be- und in anderen Kontexten (auch außerhalb des Spiels) verarbeiten, um damit bewusst Aussagen über aktuelles Geschehen zu treffen. Spiele werden auf diese Weise bewusst als Ausdrucksmittel genutzt, um gesellschaftliche Prozesse zu bewerten. Anregungen zur Bearbeitung können dabei folgende Fragen sein: Wie bilden Computer- und Videospiele Gesellschaft ab? Inwieweit tragen sie zur Meinungsbildung von Menschen bei? Welche Hintergründe haben Produzierende? Was können Games zu gesellschaftspolitischer Bildungsarbeit beitragen? Das Projekt ruft dazu auf, Spiel- und Medieninhalte und die persönliche Rezeption zu hinterfragen sowie an gesellschaftlichen Prozessen teilzuhaben. Letzteres dadurch, dass eigene Darstellungen einer Gesellschaft medial oder/und spielerisch ausgedrückt werden.

Modularisierung:

Die folgenden Module verstehen sich nicht als definierter Ablaufplan. Sie stellen einzelne Baukästen dar, die je nach Zielgruppen, zeitlichen und räumlichen Gegebenheiten auswählbar und modifizierbar sind. Die endgültige Entscheidung und Art der Durchführung obliegt dem Geschick der jeweiligen Anleiter*innen.

Das Projekt wurde 2021 beim 38. Forum Kommunikationskultur (der GMK) als Workshop angeboten und unter Fachkräften besprochen. 2022 wurde das Projekt als zweitägiges Angebot mit Schülern und Schülerinnen (SuS) des Heinrich-Herz-Gymnasiums Erfurt als Pilotprojekt in Teilen umgesetzt, evaluiert und modifiziert. Dabei flossen neben den Erfahrungen der Anleitenden auch Anregungen der Teilnehmenden, der betreuenden Lehrerin sowie durch das Institut Spawnpoint beauftragte Beobachter*innen ein. Die entsprechend evaluierten Bestandteile sind mit * markiert.

Pausen sollten entsprechend der Modularisierung, Zielgruppen und Rahmen eingefügt werden.

Anknüpfungspunkte zum Lehrplan

LP Thema 2.5.2

2.5.2 Computerspiele

... Der Schüler kann

- mit konventionellen und Computerspielen umgehen,
- Informatiksysteme unter dem Aspekt der zugrunde liegenden Modellierung betrachten,
- Chancen und Möglichkeiten sowie Risiken und Gefahren des Mediengebrauchs diskutieren und die Veränderungen des eigenen Handelns durch Informatiksysteme in Schule und Freizeit reflektieren,
- den Wechsel zwischen virtueller und realer Identität charakterisieren,
- zu Gewaltdarstellungen in Medien Stellung nehmen...“

(Quelle: Lehrplan_inf_Gym_9_12_26112012.pdf)

1. Kennenlernen- und Eröffnung

Nr.	Titel	Beschreibung (Aktivität der TN)	Ziel	Dauer	Form	Material
1.a *	Opener	Das Gesamtkonzept beinhaltet viele Elemente der Reflektion. Entsprechend soll dem Spiel dennoch genügend Aufmerksamkeit gewidmet werden. Als Opener eignen sich hier insb. Bewegungsspiele. Diese können in Zusammenhang mit digitalen Spielen stehen oder gebracht werden. Beispiel sind: „analog Shooter“ oder „Tisch-Pong“. Diese Phase sollte niedrigschwellig und ohne Punktwertung durchgeführt werden. Die Anleitenden sollten sich ins Spiel einbringen.	lockerer Einstieg, Gruppengefühl, Kennenlernen, Ebene der Anleitung	10 – 30 Min.	Entsprechend der Methode	Entsprechend der Methode (z.B.: Augenbinde, Bälle usw.)
1.b *	Vorstellen der Anleitung	Die Anleitenden stellen sich, ggf. ihre Einrichtung und ihre Erfahrungen mit digitalen Spielen vor.	Kennenlernen, Ebene der Anleitung	ca. 5 Min.	Plenum	-

1.c *	Vorstellen der TN mit Aspekten zum Thema	Selbst wenn sich die TN ggf. durch einen Klassenverband bereits kennen, dient diese Phase dazu, dass die TN sich in Bezug auf ihre Spielerfahrungen hin kennenlernen. Die Anleitung kann durch gezielte Nachfragen bereits Bezüge zum Thema einleiten und ihre Kenntnis der Szenen demonstrieren.	Kennenlernen, Einblick in den Stand der TN, neue Sichtweisen zu einander	1-3 Min pro Pers.	Plenum	-
1.d * altn. zu 1.c	Meine Spiel, Mein Leben (Fragen zur Spielbiografie) i. Was war mein erstes Spiel? ii. Umstände iii. Assoziationen	Eine vertiefende Vorstellungsrunde kann erfolgen, indem sich die TN zu zweit finden und sich zu genannten Fragen gegenseitig interviewen. In der Vorstellung stellen sich die TN dann gegenseitig vor. Rückfragen aus dem Podium sind erwünscht. So kann ggf. bereits hier eine Diskussion über Gemeinsamkeiten und Unterschiede zum Spielverhalten und der Spielwahrnehmung abgeleitet werden	Vertiefendes Kennenlernen, Einblick in den Stand der TN, neue Sichtweisen zu einander	10 Min. gegenseitiges Interview, zzgl. 2-5 Min pro Pers. Präsentation	Kleingruppen und Plenum	-
1.e *	Methoden der Prozessbegleitung aufzeigen	Die einzelnen Phasen des Projekts können dokumentiert werden. So lassen sich Ist-Stände, Prozesse und Schlüssel-situationen erkennen und festhalten. Entsprechend sollten die TN über die Art der Dokumentation in Kenntnis gesetzt werden oder sie gar dazu aufgerufen werden an dieser teilzunehmen.	Transparenz, Dokumentation, Festhalten von Prozessen	ca. 5 Min.	Plenum	z.B.: Padlets, Miro-boards etc.
1.f *	Output aufzeigen	Den TN werden die Ergebnisabsichten aufgezeigt. Hierbei werden insb. die selbst erstellten Medien der 3. Phase berücksichtigt. Auch die dazu nötigen Schritte können bereits skizziert werden. Entsprechend der zur Verfügung stehenden Zeit, sollte dabei ein realistisches Bild über den Professionalitätsgrad vermittelt werden.	Motivation, Transparenz, Aufbau	ca. 5 Min.	Plenum	-
1.g *	Vorstellung des Ablaufplans	Wie bereits erwähnt sollten die TN Kenntnis darüber haben, wie sich der Gesamtablauf darstellt, welche Phasen durchlaufen werden und wie sich die folgenden Stunden/Tage ausgestalten. Dabei darf und sollte der Ablauf an die	Transparenz, Logik des Aufbaus, ggf. Anpassungen	ca. 5 Min.	Plenum	-

		Bedarfe der TN und ggf. die Prozesse modifiziert werden.				
1.h	Gemeinsamer Regel- und Wertekatalog	Da bestimmte Anteile des Projektes persönliche Äußerungen und private Einblicke beinhalten, können und sollten sich die TN im Vorfeld mit der Anleitung über grundsätzliche Verhaltens- und Kommunikationsregeln verständigen. Dabei kann es sinnvoll sein, diese Vereinbarungen gemeinsam zu bestimmen und die TN in die Findung einzubeziehen. Wichtig ist, dass die TN das gesamte Projekt als einen spielerischen Schutzraum verstehen.	Koop. Einigung auf Verhalten, für mögl. offenes und vertrauensvolles Miteinander	ca. 5 – 15 Min.	ggf. Kleingruppen / Plenum	
1.i	Spieleinheit 1: Stationen mit verschiedenen Games	Die TN sollen im Verlauf des Projektes zunehmend in Reflexion über ihr Spiel kommen. Um jedoch Authentizität und Freude am Projekt zu gewährleisten werden regelmäßige Spieleinheiten durchgeführt. Dies kann auch dazu dienen Unterschiede der TN bzgl. ihrer Kenntnis von Spielen etwas auszugleichen.	Entspannung, Spielpraxis, Austausch, Angleichung der Spielerfahrung	30 – 90 Min.	Spielstationen (verschiedene Plattformen)	Laptops, Konsolen, Handhelds

2. Thema, Thesen, Ziele, Projektabsicht, Vorerfahrungen, Blickwinkel

Nr.	Titel	Beschreibung (Aktivität der TN)	Ziel	Dauer	Form	Material
2.a *	Zielsetzungen	Den TN wird entsprechend ihres Alters ein kurzer Abriss des Projektkonzeptes gegeben und die Ziele des Projektes vorgestellt. Es wird niedrigschwellig auf die Wechselwirkung von Games und Gesellschaft hingewiesen sowie die verschiedenen Perspektiven skizziert.	Verständnis über das Projekt, Sensibilität bzgl. Spielmomenten, Toleranz die Ansichten Dritter betreffend	10 – 30 Min.	Plenum	ggf. Präsentation, Handout

2.b*	Bildkarten, mit Ergänzungen der TN + Diskussion	Spawnpoint entwickelte hierzu Bildkarten mit Screenshots verschiedener Titel (siehe Deckblatt). Auf der Rückseite sind Informationen über die Entwicklung, gesellschaftliche Reaktionen und öffentliche Diskussionen zu entnehmen. Mittels dieser Karten können die TN in Austausch über mögliche Zusammenhänge von Games und Gesellschaft. Diese Anregungen sollen jedoch keinesfalls eine Einengung der Themen bewirken. Entsprechend sind die TN aufgerufen eigene Vorschläge und Titel einzubringen.	erste Anregungen, Verdeutlichung des Themas, Anregung eigener Ansätze, Eröffnung der Diskussion	20 – 45 Min.	ggf. Kleingruppen / Plenum	Bildkarten
2.c altn. zu 2.b	Spielzitate + Diskussion	Alternativ zu den Bildkarten können auch Zitate aus Spielen, von Entwickler*innen zu Spielen oder Artikel über Spiele verwendet werden (siehe Beispiele im Konzept). Hierbei wird stärker die Ernsthaftigkeit der Themen betont. Es bietet sich demnach ggf. bessere für ältere Zielgruppen an. Selbstverständlich lassen sich auch beide Formen kombinieren.	s.o.	s.o.	ggf. Kleingruppen / Plenum	Textkarten
2.d *	Input der Anleitung: „Games und Gesellschaft“ / „Games und Politik“	Die Anleitenden geben einen kompakten und auf die Zielgruppe abgestimmten Einblick in die Zusammenhänge von Games und Gesellschaft und/oder Games und Politik. Dabei lässt sich zwischen gesellschafts-politischen Themen in Spielen (politische Narration) und digitalen Spielen als Gegenstand gesellschafts-politischer Debatten differenzieren. Elson, Breuer & Quandt (2014) verwiesen auf die zusammenhängende Dynamik (Spielmechaniken, Kontext und Narrative wirken auf die Spielerfahrung), welche ebenfalls thematisiert werden kann.	fachlicher Input, Differenzierung, Eröffnung von Blickwinkeln	30 – 90 Min.	Plenum / Gesprächsgruppen	Präsentation, Methodenvielfalt
2.e *	Quiz „Reisebilder“	Zur Auflockerung kann ein themenbezogenes Spiel wie die „Reisebilder“ dienen. Dabei können der Austausch von Spielenden und Nicht-Spielenden, die Vielfalt der Spielwelten und ggf.	Auflockerung, Austausch	5 – 15 Min.	Teams oder Plenum	Präsentation

		weitere gesellschafts-politischen Themen gefördert werden. Link: https://institut-spawnpoint.de/publikationen/reisebilder-unterwegs-zwischen-den-welten				
2.f *	Input der Anleitung „Ich und Mein Spiel - besondere Momente“ (Identität im Kontext digitaler Spiele)	In einem weiteren, vorbereitenden Input der Anleitung werden Zusammenhänge der Persönlichkeitsentwicklung in Bezug zu Aufnahme und Interpretation von Medien (hier Games) skizziert. Dabei werden die Grundlagen dafür geschaffen, dass jede/r Spielende Spielerlebnisse auch auf Grundlage seiner/ihrer persönlichen Muster hin aufnimmt und diese sich somit unterscheiden können. Was Spielende wahrnehmen und was sie bewegt beinhaltet demnach auch Aussagen auf ihre Persönlichkeit und Identität. Dieser Input schließt an die folgende Aufgabenstellung an, kann aber in seinem Umfang und Tiefe verschieden angelegt werden.	fachlicher Input, Persönlichkeitsanteile bei der Interpretation von Medien	10 – 60 Min.	Plenum / Gesprächsgruppen	Präsentation, Methodenvielfalt
2.g *	Aufgabenstellung: „Ich und Mein Spiel - besondere Momente“, Bearbeitung, Präsentation und Diskussion	Diese Übung knüpft an das Modul 1.d an. Die TN werden mit folgenden Fragen konfrontiert: 1. Kennt ihr Spiele oder Spielmomente, in denen ihr bestimmte Absichten oder Themen der Entwickler*innen erkannt habt? 2. Hat euch ein Spiel oder Spielmoment bereits einmal sehr beschäftigt? 3. Habt ihr bereits einmal etwas aus einem Spiel heraus in die Alltagswelt mitgenommen? Es empfiehlt sich die TN für die Beantwortung zunächst in Kleingruppen zu teilen. Die Ergebnisse können auf einer gemeinsamen Plattform gesammelt und im Anschluss besprochen werden.	Reflexion von Spielerlebnissen, Transformation zu eigenen und gesellschaftlichen Bezügen	30 – 90 Min.-	ggf. Kleingruppen / Plenum	ggf. Mittel zur Recherche, Mittel zu Dokumentation (ggf. gemeinsame Online-Plattform)
2.h	Video: Geschichte der Videospiele	Zur Vertiefung und zugleich zur Entspannung kann ein Video über die Entwicklung von Computerspielen eingesetzt werden. In verschiedenen Dokumentationen (z.B.: Der Triumph der Computerspiele. Von der Idee bis zum fertigen	Vertiefung zu Games und ihre Entwicklung	15 – 60 Min.	Plenum	Film und Vorführmedien

		Game“ / „Die Geschichte der Videospiele“ / „Von Pong bis E-Sports“ usw. werden stets auch Bezüge zu gesellschaftlichen und historischen Bezügen aufgezeigt.				
2.i	Spieleinheit 2: Stationen mit verschiedenen Games	Wie bereits unter 1.i sollen die TN auch vor Ort eigene Spielerfahrungen sammeln und sich praktisch darüber austauschen. In dieser Spieleinheit werden die TN zzgl. aufgerufen evtl. Bezüge zu o.g. Themen zu entnehmen. Dennoch stehen die Begegnung und der Spielspaß im Fokus.	Entspannung, Spielpraxis, Austausch, Angleichung der Spielerfahrung, erste Themenbezüge	30 – 90 Min.	Spielstationen (verschiedene Plattformen)	Laptops, Konsolen, Handhelds
2.j	Sammlung von Themen aus der Spieleinheit	Nach der Spielpraxis kommen die TN zusammen, um sich auszutauschen ob angesprochene Themen deutlich wurden oder ob sich neue Themen ergeben haben. Diese werden entsprechend dokumentiert.	Austausch, Theorie-Praxis-Transfer, Dokumentation des Prozesses	5 – 20. Min	Plenum	Mat. zur Dokumentation

3. (für Multiplikator*innen) Lebenswelt und digital game based learning (DGBL)

Nr.	Titel	Beschreibung (Aktivität der TN)	Ziel	Dauer	Form	Material
3.a	Formen des DGBL	Die Multiplikator*innen (MP) erhalten Einblick in die verschiedenen Formen, Ansätze und Ziele des DGBL. Dabei werden insb. formale, non-formale und informelle Ansätze unterschieden. Die verschiedenen Formen werden in Bezug zum Projekt GamesMirror gebracht. In der Gruppe werden Bedarfe und neue praxisnahe Ansätze diskutiert.	Differenziertes Verständnis über Formen und Ziele des DGBL	30 – 90 Min.	Plenum	ggf. Präsentation, Handout, Video, Padlets
3.b	Zusammenhänge von Spielen, Lernen und Lebenswelt	Um mögliche Wirkungs- und Lernprozesse von Games zu hinterfragen, zu erkennen und ggf. zu	Zusammenhänge erken-	30 – 90 Min.	Plenum	ggf. Präsentation, Handout, Video, Padlets

		unterstützen sollten die MP die Zusammenhänge von Spielen, Lernen und Lebenswelten hinterfragen. Insbesondere auf der Ebene 5 und 6 des vorliegenden Konzepts werden diese Zusammenhänge relevant. Ein hoher Theorie-Praxis-Transfer, bei dem entsprechende Modelle und Ansätze mit der Praxis abglichen wird, ist ebenso Bestandteil wie die eigene Reflexion der Medienbiografie der MP.	nen, Theorie-Praxis-Transfer, Reflexion der eigenen Medienbiografie			
3.c	Szenen und Games	Um mögliche Dynamiken und die Bedeutung der Spiele für TN zu erkennen, darf sich der Blick nicht allein auf die Spiele selbst richten. Diese sind eingebunden in ein medienkonvergentes System (welches dem systemischen Ansatz entspricht) und das neben anderen Medien (Filmen, Zeitschriften etc.) auch Jugendkulturen, Subszene und besondere Ausdrucksformen beinhaltet. Das Projekt zielt drauf ab, das Spiel und seine Verschränkungen mit der Lebenswelt zu hinterfragen. Entsprechend können derartige Schauplätze hohe Relevanz einnehmen.	Kenntnis mögl. Verflechtungen, Szenen, systemisches Denken	30 – 90 Min.	Plenum	ggf. Präsentation, Handout, Video, Padlets
3.d	Sensibilität & Haltung im Einsatz von Games	Die Haltung und Kommunikation der MP hat im Projekt wesentlichen Einfluss darauf, wie weit sich die TN öffnen, Selbsterkenntnisse zulassen und miteinander interagieren. Entsprechend wird nicht nur auf Fachwissen Wert gelegt, sondern auf die Art und Weise wie MP an TN herantreten und mit ihnen agieren. Unterschiede und Beispiele in Rollenspielen erlauben dabei besser verschiedene, teils persönliche Ansätze zu erkennen und zu reflektieren.	Hinterfragen und Erweitern von Ansätzen und Fähigkeiten in der Interaktion mit TN	60 – 120 Min.	Kleingruppen und Plenum	ggf. Präsentation, Handout, Padlets, Requisiten
3.e	Methoden (Beispiele)	Der vorliegende Modulkatalog kann Erfahrungen in der Anleitung einzelner Methoden nicht ersetzen. Entsprechend werden aufbauend auf den zuvor genannten Punkten einzelne, von den MP ausgesuchte Methoden mit den MP	Praktische Erfahrung aller oder einzelner Methoden des Konzeptes	offen	alle Formen	alle beschriebenen Materialien

		praktisch durchlaufen und für die Anleitung hin ergänzend kommuniziert. Dies gilt natürlich nur, wenn die MP nicht das gesamte Konzept als TN durchlaufen.				
3.f	Schnittstellen von Medpäd. / Spielpäd. / KultBild, Poli. Bildung u.a.	Die beschriebenen Methoden finden ihre Disziplin nicht allein in der Medienpädagogik. Auch andere Formen der kulturellen und politischen Bildung fließen in das Projekt ein. Entsprechend ist hier ein inter- oder transdisziplinärer Ansatz zu wählen. Den MP werden daher Grundlagen der Felder vorgestellt, Gemeinsamkeiten und Unterschiede skizziert und diskutiert.	Kenntnis über die Zusammenhänge verschiedenen Bereiche der medpäd, kulturellen und politischen Bildung	30 – 90 Min.	Plenum	ggf. Präsentation, Handout, Video, Padlets

4. Dimension der Narration (Erzähler*innen/Entwickler*innen von Spielen)

Nr.	Titel	Beschreibung (Aktivität der TN)	Ziel	Dauer	Form	Material
4.a *	Input „Narration“	Die TN erhalten einen für sie angepassten Einblick wie, warum und auf welchen Ebenen Entwickler*innen Narrationen in Spielen einbinden bzw. aus welcher Perspektive diese Narrationen kommen können. Dabei wird bereits aufgezeigt, dass auch Spielmechaniken in Zusammenhang der Narration stehen. Zudem werden gesellschaftliche, politische und historische Ereignisse dahingehend hinterfragt, inwieweit diese in Spielen in Erscheinung treten bzw. sogar von ihnen aufgelöst werden können.	Einblick und Verständnis für die Perspektive und Motive der Entwickler*innen, Bezüge zu Gesellschaft und Politik	15 – 90 Min.	Plenum, ggf. Kleingruppenarbeit	ggf. Präsentation, Handout
4.b *	Bildkarten mit den TN erstellen	Unter 2.b erhielten die TN Bildkarten als Anregung auf denen bereits erste Hintergründe zur Entwicklung der Spiele notiert waren. Nun sollen die TN selbst derartige Karten erstellen, Spiele wählen und dazu Hintergrundinformationen	Auseinandersetzung und Recherche zu persönlichen Spielvorlieben	30 – 120 Min.	Kleingruppenarbeit / Plenum	Laptops, Spielplattformen, Fotodrucker

		sammeln. Die Aufgabenstellung lautet: Welche Games fallen euch ein, bei denen die Intension der Entwickler*innen für euch spannend war? Im Anschluss werden die Karten präsentiert und diskutiert.				
4.c *	Instrumente der Entwickler*innen zur Vermittlung von Inhalten	Auf Basis der Punkte 5.a und 5.b werden den TN weitere Instrumente vorgestellt, die Entwickler*innen verwenden, um ihre Narrationen zu übermitteln. Dabei werden auch vertiefende, semiotische Ansätze berücksichtigt.	Vertiefung der Gestaltungsoptionen von Entwickler*innen	15 – 90 Min.	Plenum	ggf. Präsentation, Handout
4.d *	<p>Spielanalyse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Freie Wahl von Spielen oder Auswahl der Spielstationen • Eigene Spielerfahrung oder LetsPlays etc. • Recherche und Analyse des Spiels zu verschiedenen Fragen, Vorbereitung der Präsentation • Präsentation vor den TN und Diskussion • Archivierung der Ergebnisse 	In dieser Praxisphase können die TN allein oder in Kleingruppen ein Spiel wählen, gezielte Spielerfahrungen darin sammeln, narrative Muster erkennen, Hintergründe recherchieren und die gesammelten Erkenntnisse/Thesen im Plenum vorstellen und mit anderen TN in Austausch kommen. Auf diese Weisen können unterschiedliche Ansätze in der Herangehensweise von Entwickler*innen transparent gemacht werden. Die Anleitung kann ggf. Vorschläge oder bestimmte Themen einbringen.	Gezielte Spielerfahrung, Aufmerksamkeitsbildung, eigene Recherche, Präsentation	30 – 150 Min.	Einzel- oder in Kleingruppen	Spielplattformen, Recherchemittel, Präsentationsmittel
4.e *	Gemeinsamer Austausch über die Intension von Entwickler*innen und ihre gesellschaftspolitische Bedeutung	Die TN kommen miteinander und mit der Anleitung in Austausch über ihre Erfahrungen und Erkenntnisse bzgl. der Intension von Entwickler*innen und ihre gesellschaftspolitische Bedeutung. Dabei sollen gezielt auch jene Themen und Felder erörtert werden, die bisher wenig und gar nicht von Entwickler*innen thematisiert wurden.	Erkennen und besprechen von Schwerpunkten und Leerstellen	10 – 60 Min.	Einzel- oder in Kleingruppen	Dokumentationsmaterial
4.f	ggf. Gäste (Konferenzschaltung) zu Entwickler*innen / Fragen und Diskurs	Falls möglich, ist es wünschenswert, wenn aktive Entwickler*innen als Gäste oder per Schaltung eingeladen werden und über ihre Erfahrungen	Erfahren von konkreten Erlebnissen seitens	15 – 60 Min.	Plenum	ggf. Videoschaltung

		und Ansätze berichten bzw. mit den TN ins Gespräch kommen. Der Schwerpunkt liegt auch hier darauf zu erfahren, wie Intentionen von Entwickler*innen gebildet werden und ins Spiel einfließen bzw. welche Faktoren hierbei noch zu berücksichtigen sind.	der Entwickler*innen			
4.g	Spieleinheit 3: Stationen mit verschiedenen Games	Wie zuvor sollen die TN auch nach entsprechenden Impulsen eigene Spielerfahrungen sammeln.	Entspannung, Spielpraxis, Austausch, Angleichung der Spielerfahrung, erste Themenbezüge	30 – 90 Min.	Spielstationen (verschiedene Plattformen)	Laptops, Konsolen, Handhelds
4.h	Sammlung von Themen aus der Spieleinheit	Nach der Spielpraxis kommen die TN zusammen, um sich auszutauschen ob angesprochene Themen deutlich wurden oder ob sich neue Themen ergeben haben. Diese werden entsprechend dokumentiert.	Austausch, Theorie-Praxis-Transfer, Dokumentation des Prozesses	5 – 20. Min	Plenum	Mat. zur Dokumentation

5. Dimension der Interpretation (Rezeptor*innen)

Nr.	Titel	Beschreibung (Aktivität der TN)	Ziel	Dauer	Form	Material
5.a *	Input „Interpretation“	Nach Erkenntnissen über die Intentionen der Entwickler*innen liegt nun der Fokus darauf, wie die Spielenden Spiel, Spielmechaniken und Spielgeschichten aufnehmen und interpretieren. Hierzu Erfolg durch die Anleitung zunächst ein niedrighschwelliger Input, welcher konstruktivistische und subjektive Ansätze darlegt und die Basis dafür schafft, dass die Lesarten der Spiele rezeptiv und individuell sein können. Bereits hier können erste eigene Sichtweisen der TN Einzug	Darlegung konstruktivistische und subjektive Ansätze, Vorbereitung auf eigene Interpretation	15 – 90 Min.	Plenum / Kleingruppen	ggf. Präsentation, Handout

		finden. Tipp: Danny Kringiel (2009): Computer-spielanalyse konkret: Methoden und Instrumente - erprobt an Max Payne 2. Kopaed Verlag.				
5.b *	Bestehende Interpretationen von Spielen	Den TN werden zur Anregung bestehende Interpretationen von Einzelpersonen, Spielredaktionen oder aus der Wissenschaft vorgestellt. Dabei ist wichtig zu beachten, dass diese keine eigenen Impulse der TN vorwegnehmen, einschränken oder zu sehr kanalisieren. Vielmehr sollen die Beispiele die Vielfalt und Sichtweise auf mögl. Interpretationen erweitern. Wichtig ist, dass nicht das gesamte Spiel als Interpretationsbasis dient, sondern das auch Auszüge oder das Spiel umgebende Szenen berücksichtigt werden können.	Erfahren der Vielfalt von Sichtweisen auf Spielinterpretation	15 – 60. Min.	Plenum / Kleingruppen	ggf. Präsentation, Video, Texte
5.c	Bildkarten mit den TN erstellen	Die bereits bekannte Methode der Bildkarten kann hier fortgeführt werden. Dabei lautet die Aufgabenstellung diesmal: Welche Games haben für euch besondere Bedeutung? Die TN erstellen demnach Karten, die gezielt ihre eigenen Vorlieben und Bedeutsamkeiten darstellen. Auf der Rückseite können diese in kurzen Stichworten beschrieben werden.	Auseinandersetzung mit persönlichen Spielvorlieben	30 – 120 Min.	Einzelarbeit oder Kleingruppen	Laptops, Spielplattformen, Fotodrucker
5.d *	Spielinterpretation <ul style="list-style-type: none"> • Freie Wahl von Spielen oder Auswahl der Spielstationen (ggf. für die TN neue Spiele) • Auszugsweise aber intensive (wiederholte) Spielerfahrung • Persönliche Interpretation von Spielsequenzen • Austausch und Vertiefung in Kleingruppen 	In der wesentlichen Phase wählen die TN allein oder in Kleingruppen zunächst Spiele, die sie für sich in besonderer Weise interpretiert haben. Die TN erhalten so möglich die Gelegenheit diese Spiele oder Spielauszüge mehrfach zu spielen und in Hinblick auf die bisherigen Phasen zu analysieren. Sie setzen sich im Anschluss bewusst damit auseinander, wie sie diese Sequenzen gelesen haben und welche Bedeutung sie entnehmen. Wie zuvor kann und sollte dabei auch die Peripherie des Spiels (Szene	Spiele rezeptiv interpretieren, analysieren und die persönliche Sichtweise vorstellen, in Diskussion mit anderen bringen	60 – 180 Min.	Einzel- oder in Kleingruppen (max. 3 Personen)	Spielplattformen, Recherchemittel, Präsentationsmittel, Dokumentationsmittel

	<ul style="list-style-type: none"> • Vorbereitung der Präsentation (atIn: VideoGameReactions erstellen) • Präsentation vor den TN und Diskussion • Archivierung der Ergebnisse 	<p>usw.) berücksichtigt werden. Die jeweiligen Interpretationen werden in einer kleinen Gruppe vorgestellt und mit einander abgeglichen. Sie erhalten Zeit und Gelegenheit diese Sichtweise für die Präsentation in der Gesamtgruppe vorzubereiten (alternativ auch als VideoGameReactions). Die Ergebnisse werden vorgestellt und archiviert.</p>				
5.e *	Transfermechanismen	<p>Die Anleitung skizziert mögliche Transferprozesse zwischen Spielen und der Lebenswelt. Diese Transferprozesse bleiben dabei nicht nur bezogen auf Gewaltwirkungsthesen oder möglichen Lernoptionen, sie stellen vielmehr die wertfreie Frage: Was haben die TN aus Spielen in ihr Leben mitgenommen? Die Vertrauensbasis sollte zu diesem Zeitpunkt so gut sein, dass dabei ehrliche und ggf. persönliche Erfahrungen geäußert werden können. Die Anleitung versucht dabei in die Tiefe zu gehen und auch Haltungen, Lebenseinstellungen, politische und philosophische Ansichten einzubeziehen.</p>	<p>Erkennen möglicher Transferprozesse zwischen Spielen und TN</p>	30 – 90 Min.	Plenum / Kleingruppen	ggf. Präsentation, Handout
5.f	Sensibilisierung	<p>Entsprechend der Tiefe der eben durchgeführten Transfermechanismen kann die Anleitung zu einem Sensibilisierungsprozess anregen. Dabei wird gemeinsam die Frage erörtert: Welche Fähigkeiten sind für einen aktiven (eigenständigen) Rezeptions- und Reflexionsprozess nötig? Hierbei sind insb. das Alter und die Ressourcen der TN zu berücksichtigen. Ggf. können hierzu Übungen aus anderen Bereichen der kulturellen oder politischen Bildung dienen.</p>	<p>Ggf. Erweiterung und Sensibilisierung von Rezeptions- und Reflexionsprozess</p>	20 – 90 Min.	Plenum / Kleingruppen	ggf. Präsentation, Handout
5.g	Spieleinheit 4: Stationen mit verschiedenen Games	<p>Abermals sollen die TN auch nach entsprechenden Impulsen eigene Spielerfahrungen sammeln.</p>	<p>Entspannung, Spielpraxis, Austausch, Anglei-</p>	30 – 90 Min.	Spielstationen (verschiedene Plattformen)	Laptops, Konsolen, Handhelds

			chung der Spielerfahrung, erste Themenbezüge			
5.h	Sammlung von Themen aus der Spieleinheit	Nach der Spielpraxis kommen die TN zusammen, um sich auszutauschen ob angesprochene Themen deutlich wurden oder ob sich neue Themen ergeben haben. Diese werden entsprechend dokumentiert.	Austausch, Theorie-Praxis-Transfer, Dokumentation des Prozesses	5 – 20. Min	Plenum	Mat. zur Dokumentation

6. Dimension des Selbstausdrucks (Kommunikator*innen) inkl. Präsentation

Nr.	Titel	Beschreibung (Aktivität der TN)	Ziel	Dauer	Form	Material
6.a *	Input „Selbstausdruck“	In Vorbereitung auf den nächsten, praktischen Teil geben Anleitende einen Input darüber, in welcher Weise Selbstausdruck in verschiedenen Medien und insb. im Computerspiel erfolgen kann. Dabei gilt es, Ideen auf keinen Fall einzuschränken, sondern vielmehr, wenn auch auf Basis der zeitlichen und technologischen Möglichkeiten, weiträumige Vorhaben der TN anzuregen und zu unterstützen. Eine kurze Zusammenfassung über die Intensionen und Gestaltungsoptionen von Entwickler*innen sowie die von Ihnen ggf. belassenen Interpretationsfrei-räume können als Anregung dienen.	Zusammenführung bisheriger Impulse, Öffnung und Anregung eigener Ideen	15 – 60 Min.	Plenum	ggf. Präsentation, Handout
6.b *	Entwicklung und Umsetzung von Ideen, Skizzen, Konzepte, Medien	Kern des Projektes ist die Ebene des Selbstausdrucks. Aufbauend auf den bisherigen Erfahrungen wird den TN Gelegenheit gegeben, ihr eigenes Medium, ihr eigenes Spiel zu entwickeln.	Erstellung eines eigenen Medi-	60 – 240 (und länger) Min.	Einzelarbeit oder Kleingruppen	alle nötigen Materialien und Programme (Tipps: Storyboard,

		<p>Dabei sollen sie sich Gedanken machen welche Aussagen oder Stimmungen sie transportieren wollen und welche Interpretationsfrei-räume sie Spielenden überlassen. Hauptfrage-stellung ist: „Welches Aussagen würde ich in ein Spiel/Medium setzen?“ Hierbei ist zu berück-sichtigen, dass nicht allein Erzählstrukturen als Narrationen gelten, sondern auch die Spielme-chaniken als solche anerkannt werden. Reiner Spielspaß ist demnach ebenso eine mögliche Herangehensweise wie gesellschaftspolitische Botschaften.</p> <p>Wichtiger als das fertige Produkt ist eine gute Idee. Entsprechend wird den TN genügend Zeit gelassen, ihre Ideen zunächst zu entwickeln und zu skizzieren. Die Wahl der Medien dazu sollte möglichst vielfältig sein. Die Anleitung sanktioniert nicht, sondern regt ggf. durch Fra-gen oder Umsetzungstipps an. Einzelarbeiten o-der kleine Gruppen sind entsprechend der Wünsche und Ressourcen der TN und des Pro-jektes denkbar.</p> <p>Die Anleitung sollte die angebotenen Plattfor-men zu Ideenumsetzung weitgehend beherr-schen.</p>	ums mit nach-vollziehbaren In-tensionen der TN	(individu-elle Pau-sen)		Moodboard, Comic Live, Art-work, Twine, Mine-craft, Editoren (Por-tal 2 u.a.), Dreams, Bitsy, Scratch
6.c *	Spieleinheit mit den entstan-denen Werken / Präsentati-on der Ergebnisse mit Darle-gung der gewünschten Aus-sagen	Im Idealfall werden die entstandenen Me-dien/Spiele vor der Präsentation und der Darle-gung der jeweiligen Ansätze zunächst als Spiele angeboten und erlebbar gemacht. Alle TN können so die Spiele testen und auf Ebene der Interpretation für sich auslegen. Dies wiederum sollte den Entwickler*innen kommuniziert wer-den. Auf diese Weise erfahren sie, ob ihre Inten-sionen transportiert wurden oder/und ob an-dere Spiel- und Sichtweisen angewendet wur-den.	Vorstellung und Erleben der Er-gebnissen / Ab-gleich von Inten-sion und Inter-pretation	10 – 30 Min pro. TN/Gruppe	Messe / Ple-num	Spielplattformen / Präsentationsme-dien / Dokumenta-tionsmedien

6.d	ggf. nochmals „Dimension der Narration & Interpretation“ auf die entstandenen Medien	Auf Basis der entstandenen Medien der TN ließe sich das Projekt in einer Kreislaufbewegung fortsetzen. Diesmal dienen die von den TN entwickelten Medien als Ausgangspunkt und werden in den beschriebenen Prozessen verwendet und die Beweggründe der Entwickler*innen oder die Sichtweise der Spielenden zu hinterfragen. Dies kann auch auszugsweise oder exemplarisch erfolgen.	Fortführung der Logik des Projektes auf die Medien der TN	offen	alle Formen	alle beschriebenen Materialien
6.e *	Austausch über Gemeinsame Themen und Unterschiede	Die TN und die Anleitung kommen in Austausch darüber ob/wie sich in den entstandenen Medien gemeinsame Themen und Unterschiede aufzeigen lassen. Auf diese Weise können übergreifende Themen, Bedarfe und Wünsche festgestellt werden. Auch erfahren die TN ggf. dass sie mit ihrer Thematik nicht allein sind bzw. wie sich ähnliche Themen unterschiedliche bearbeitet, ausgedrückt und von Dritten aufgefasst werden können.	Erkennen von Gleich- und Ungleichheiten	15 – 60 Min.	Plenum	Mat. zur Dokumentation
6.f	Spieleinheit 5: Stationen mit verschiedenen Games	Abschließende Spieleinheit	Entspannung, Spielpraxis, Austausch, Angleichung der Spielerfahrung, erste Themenbezüge	30 – 90 Min.	Spielstationen (verschiedene Plattformen)	Laptops, Konsolen, Handhelds
6.g	Sammlung von Themen aus der Spieleinheit	Nach der Spielpraxis kommen die TN zusammen, um sich auszutauschen ob angesprochene Themen deutlich wurden oder ob sich neue Themen ergeben haben. Diese werden entsprechend dokumentiert.	Austausch, Theorie-Praxis-Transfer, Dokumentation des Prozesses	5 – 20. Min	Plenum	Mat. zur Dokumentation

7. Reflexion, Auswertung, Abschluss

Nr.	Titel	Beschreibung (Aktivität der TN)	Ziel	Dauer	Form	Material
7.a *	Themensammlung auswerten	Im Verlauf des Projektes wurden immer wieder Themen, Schwerpunkte, Bedarfe etc. der TN deutlich - dies insb. durch die von den TN erzeugten Spiele. Die Themen werden nochmal aufgezeigt und überprüft, ob sie hinreichend bearbeitet, beantwortet wurden. Sollten sich Bedarfe ergeben, können an dieser Stelle Anschluss Themen gesetzt und bearbeitet werden. Auch Unklarheiten oder Missverständnisse in der Dokumentation können bearbeitet werden.	Erfassen ggf. bisher nicht bearbeiteter Themen	10 – 60 Min.	Plenum / ggf. Kleingruppen	Bisherigen Aufzeichnungen / Dokumentationsmaterial
7.b *	Was konnten die TN mitnehmen?	Die TN werden darum ersucht, sich zu hinterfragen, was oder welche Themen, Impulse, Kenntnisse, persönliche Eindrücke und Erfahrungen sie im Projektes des Projektes für sich mitgenommen haben.	Selbsterkenntnisse des Erfahrungsgewinns	20 – 60 Min.	Plenum / ggf. Kleingruppen	Visualisierungsmaterial
7.c *	Welche Spiele (Themen in Spielen) wünschen sie sich für die Zukunft?	Die TN und die Anleitung kommen in Austausch über jene Themen und Felder die bisher nicht bearbeitet wurden. Die Suche nach jenen Freiräumen oder Leerstellen kann dazu dienen Impulse an Entwickler*innen zu senden. Dabei bearbeiten die TN die Fragen: Was macht für euch ein gutes, intensives, für euch aussagefähiges Spiel aus? / Welche Spiele (Themen in Spielen) wünscht ihr euch für die Zukunft?	Vorortung vernachlässigter Themen / Utopie	10 – 30 Min.	Plenum / ggf. Kleingruppen	Visualisierungsmaterial
7.d *	Feedback der TN	Die TN erhalten Gelegenheit ihre Einschätzung über das Projekt und die Anleitung mitzuteilen. Diese Anregungen sollten in die Evaluation und ggf. In die Modifikation weiterer Durchführungen eingehen.	Evaluation des Projektes	10 – 30 Min.	Plenum / ggf. Kleingruppen	Dokumentationsmaterial
7.e	ggf. Veröffentlichungen von Ergebnissen, Diskussion und Erstellung	Mit Einverständnis der TN ist es denkbar, die Ergebnisse, Dokumentationen und Spiele des Projektes einem Publikum zu Verfügung zu stellen.	Präsentation, erweiterter Zielgruppenkreis,	-	alle Formen	alle nötigen Materialien

		Dies kann als eine regionale Veranstaltung oder via Internet erfolgen. Dabei sollte auf die Intension und das Konzept des Projektes und seine Eingeschränkten Möglichkeiten in der Stilentwicklung hingewiesen werden. Zugleich kann eine Präsentation auch die Ziele des Projektes unterstreichen und zu einer breiteren Zielgruppenfindung beitragen.	Bewerbung des Projektes			
--	--	---	-------------------------	--	--	--