

Pilotworkshop „Spielentwicklung als Unterrichtsprojekt“

Ein Kooperationsprojekt der Regionalen Fortbildung Berlin mit der GPM Deutsche Gesellschaft für Projektmanagement e.V. und der Hochschule für Technik und Wirtschaft (HTW), Forschungsgruppe Creative Media.

Termin: Donnerstag, 13. Juni, 09:00 - 16:00 Uhr.

Location: HTW Berlin - Hochschule für Technik und Wirtschaft, Forschungs- & Weiterbildungszentrum für Kultur und Informatik, Ernst-Ziesel-Straße, 12459 Berlin

Leitung: Martin Steinicke, Jürgen Uhlig-Schoenian

Kosten: Die Teilnahme ist kostenlos.

Anmeldefrist: 31.05.2019. Anmeldungen werden in der Reihenfolge ihres Eingangs berücksichtigt.

Projektmanagement-Kenntnisse/-Erfahrungen sind erwünscht!

Ziele: In diesem Pilotworkshop wollen wir herausfinden, welche Möglichkeiten die Entwicklung eines Serious Game als didaktisches Instrument für das projektbasierte Lernen bietet. Wir planen ein Unterrichtsprojekt, in dem die Schüler*innen ein bestehendes Spiel weiterentwickeln oder ein neues Spiel mit einer fachlichen/beruflichen Thematik erfinden können. Das Unterrichtsprojekt würde die Planung, Herstellung und Erprobung eines Prototyps mit Hilfe von Projektmanagement sowie evtl. den Vertrieb des Spiels umfassen. Die in dem Workshop gesammelten Erfahrungen dienen als Basis für die Entwicklung eines innovativen Konzepts zur Förderung des projektbasierten Lernens, das künftig von der Regionalen Fortbildung Berlin genutzt werden kann.

Ergebnisse: Die Teilnehmenden erhalten einen Einstieg in die Spieleentwicklung in Verbindung mit projektbasiertem Lernen. Sie erstellen Konzepte für Unterrichtsprojekte zur Entwicklung von Serious Games mit fachlichen/beruflichen Inhalten. Damit ermöglichen sie Schülerinnen und Schülern neben fachlichem Wissen diverse Talente und Interessen in ein solches Projekt einzubringen: grafisches Verständnis, räumliches Vorstellungsvermögen, logisches Denken, Mathematik, musikalische Talente. Bei Bedarf können auch mediengestalterische und informatische Aspekte vertieft werden: Game Design, Level Design, Grafik, Sound-Design, Programmierung und Implementierung des Spiels mit einer Game Engine.

Ausblick: Für interessierte Lehrkräfte wird voraussichtlich in 2020 ein Folgeworkshop angeboten, in dem vertiefte Kenntnisse und Erfahrungen in Bezug auf die Entwicklung von Serious Games als didaktisches Instrument im projektbasierten Lernfeldunterricht erworben

werden können. Lehrer*innen werden dadurch in die Lage versetzt, die Spielentwicklung als Realprojekt mit begrenztem Aufwand zu initiieren, zu begleiten und zu bewerten.

Geplanter Ablauf der Veranstaltung

09:00	Begrüßung
	Einführung: Games und Game-Based Learning
10:15	Spielanalyse
10:45	Kaffeepause
11:00	Planung und Entwicklung von Serious Games als Unterrichtsprojekt
11:30	Entwicklung eines einfachen Serious Game (Konzeptphase)
12:15	Mittagspause
13:00	Prototypische Umsetzung des konzeptionierten Serious Game
14:45	Kaffeepause
15:00	Vorstellung der Ergebnisse & Lessons Learned
15:40	Ausblick & Abschluss
16:00	Ende der Veranstaltung