

GamesCamp @ FabLab

Create 2 Move Workshop

1) Beschreibung

Create 2 Move ist ein Angebot des jfc Medienzentrums e.V. im Rahmen des FabLab. Der einwöchige Workshop bietet spielinteressierten Kindern die Möglichkeit, sich auf niedrighschwelligem Weg praktische Fähigkeiten im Bereich der Spielentwicklung anzueignen. Hierbei werden die relevanten Bereiche digitaler Programmierung und Gestaltung sowie physikalischer Konstruktionsprozesse abgedeckt.

2) Überblick

Themen	Digitale Spiele, Peer-To-Peer
Zielgruppe	Kinder der Altersgruppe 9-13
Ort und Umsetzung	FabLab; Face-To-Face*
Anzahl Teilnehmende	6-10
Umfang	5 Tage á 6 Stunden
Anzahl Pädagog*innen	2-3
*Unter den jeweils geltenden Corona-Beschränkungen	
Pädagogische Inhalte	<ul style="list-style-type: none">• Teambuilding• Kommunikationsfähigkeit• Kritikfähigkeit• Organisationsfähigkeit• Zeitmanagement• Problemlösungsfähigkeit• Kreativität• Selbstwirksamkeit• Spaß
Praxisrelevante Inhalte	<ul style="list-style-type: none">• Programmieren• Gestalten• Animieren• Physikalische Installationen
Ziele	<ul style="list-style-type: none">➤ MINT-Themen greifbar machen➤ Zugang zur Spieleentwicklung bieten➤ Neugierde wecken➤ Ein fertiges Spiel

3) Anspruch und pädagogische Haltung

Für die Durchführung des Workshops ist es unabdingbar, sich zunächst mit dem Anspruch an das Konzept sowie der dafür erforderlichen pädagogischen Haltung auseinander zu setzen. Create 2 Move dient in erster Linie dazu, den **Spaß und die Neugierde für die Spieleentwicklung** zu befördern. Hierzu sollte darauf Wert gelegt werden, Impulse durch Pädagog*innen möglichst gering zu halten, um **Peer-To-Peer Gruppenprozesse** zu befördern sowie **Raum für Erfolgserlebnisse** und Selbstwirksamkeitserfahrungen zu schaffen.

Eine Ergebnisoffenheit sollte, trotz des klar definierten Anspruchs, bei Beendigung des Angebots ein spielbares Endprodukt bereit zu haben, nicht aus den Augen verloren werden. Der **Prozess** des

Angebots steht hier im Vordergrund, wobei Alles, was ist, auch sein darf – hierzu gehört auch, die **Anregungen und Wünsche der Teilnehmenden** wahr- und ernst zu nehmen – sofern sich hier im Bereich des Machbaren bewegt wird. **Begegnungen auf Augenhöhe** sollten stets im Fokus stehen, wobei die Pädagog*innen nach Möglichkeit eher assistieren sollten. Um allen Teilnehmenden und auch der FabLab Einrichtung eine angenehme und nachhaltige Erfahrung zu bieten, sollten vorab jedoch einige **Regeln** festgelegt werden. Hierzu zählen:

- Ein respektvoller Umgang mit Mensch und Technik
- Fragen stellen? Unbedingt erwünscht!
- Andere Teilnehmende in ihren Prozessen respektieren
- Einander Zuhören

4) Ablauf

Tagesziele	
Tag 1	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Transparenz schaffen ➤ Grundlagen vermitteln ➤ Aufgabenverteilung/ Teambuilding ➤ Programme kennenlernen
Tag 2	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Fertige Avatare ➤ Hintergrundgrafiken ➤ Fertiges MVP*
Tag 3	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Animierte Avatare ➤ Hintergrundgrafiken Version 2 ➤ MVP Version 2 ➤ Funktionierender Controller
Tag 4	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Feineinstellungen vornehmen ➤ Testen
Tag 5	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Spielen ➤ Präsentieren

*Most Valuable Product

5) Benötigte Materialien und Ressourcen

Pädagog*innen	<ul style="list-style-type: none"> • Didaktik • Offener Umgang mit der Zielgruppe • Grundlagen der Spieleentwicklung • Befördern kreativer Prozesse
Technik	<ul style="list-style-type: none"> • Laptops für die Teilnehmenden • Zeichenutensilien • MakeyMakey / Calliope / Hardwarematerial
Software und Tools	<ul style="list-style-type: none"> • Scratch • PixilArt • Padlet • Collaboration Board • Spieleprototyp
Räumlichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> • Genügend Arbeitsplätze • Digitales Whiteboard / Beamer • Internetzugang

6) Projektmodule

Der Workshop beinhaltet acht Teilmodule, welche sich zu einem Tagesworkshop zusammensetzen lassen. Die Aufteilung der Angebotsinhalte in verschiedene Teilmodule ermöglicht einen flexiblen Umgang mit den Wünschen und Vorstellungen der Teilnehmenden, ohne die formulierten Workshopziele außer Acht zu lassen. Je nach Umfang der Gruppe können Teilmodule parallel oder gemeinsam ablaufen. Eine klare Abgrenzung der Teilmodule wird nicht empfohlen, um kreativen Prozessen möglichst viel Raum zu bieten.

Sollte ein Teilmodul – aus welchen Gründen auch immer – nicht durchführbar sein, kann auf Teile des Spieleprototypen zurückgegriffen werden, sodass fehlende Inhalte ergänzt und den Teilnehmenden bei Workshopende ein spielbares Endprodukt ermöglicht werden kann.

1) Brainstormen	<ul style="list-style-type: none">• Ideenentwicklung• Zielformulierung• Kreativwerden
2) Planen	<ul style="list-style-type: none">• Zeitmanagement• To-Do Listen• Transparenz
3) Programmieren	<ul style="list-style-type: none">• Grundkenntnisse Programmieren• Implementierung• Bug-Fixing
4) Gestalten	<ul style="list-style-type: none">• Grundkenntnisse Gestaltung• Animieren
5) Konstruieren	<ul style="list-style-type: none">• Grundkenntnisse Informatik• Controller Konstruktion
6) Präsentieren	<ul style="list-style-type: none">• Einander Ergebnisse vorstellen• Feedback einholen
7) Besprechen und Reflektieren	<ul style="list-style-type: none">• Pläne ändern, verwerfen, erneuern• Impulse der Peers wahrnehmen
8) Testen und Spielen	<ul style="list-style-type: none">• Funktionalität überprüfen• Spaß haben

7) Tag 1 Planung (Beispiel)

	Inhalt	Methode	Ziel
:	<ul style="list-style-type: none"> Begrüßung Vorstellung Ablauf 	Stuhlkreis	<ul style="list-style-type: none"> Transparenz Überblick Ritualisierung
:	<ul style="list-style-type: none"> Gruppenfindung Arbeitsaufteilung 	Grafische Übersicht der Themengebiete; Aufteilung in Ecken	<ul style="list-style-type: none"> Feste Aufgaben und Gruppen
:	<ul style="list-style-type: none"> Inputphase 	Präsentation / Live-Vorführung	<ul style="list-style-type: none"> Grundkenntnisse vermitteln
:	<ul style="list-style-type: none"> Arbeitsphase 	Freiarbeit	<ul style="list-style-type: none"> Kreative Prozesse befördern
	PAUSE	PAUSE	PAUSE
:	<ul style="list-style-type: none"> Besprechen und Reflektieren 	Präsentation des bisher Geschafften durch die Teilnehmenden	<ul style="list-style-type: none"> Feedback bekommen Neue Ideen und Impulse erhalten Motivation
:	<ul style="list-style-type: none"> Arbeitsphase 2 	Freiarbeit	<ul style="list-style-type: none"> Kreative Prozesse befördern
:	<ul style="list-style-type: none"> Verabschiedung Feedbackrunde 	Stuhlkreis Hammer & Schrauber	<ul style="list-style-type: none"> Feedback einholen Ritualisierung