



Maßnahme B: Willst du uns ver-app-eln?

Kurzbeschreibung / Inhalte:

Kinder nutzen Spiele-Apps wie „Geister“ oder „Agentenjagd“ auf Smartphones oder Tablets. Sie erleben hier das reale Umfeld neu, weil durch den Blick auf den Bildschirm die Realität um virtuelle Bedeutungen erweitert wird (Augmented Reality).

Diese Beziehung wird im Rahmen dieser Maßnahme nicht nur im Spiel erlebt, sondern auch reflektiert und analysiert. So wird untersucht, welche Orte sich mithilfe der Apps plötzlich als Spielorte eignen, wie sich die Wahrnehmung der Umgebung durch das Eintauchen in das Spiel verändert. Weitere Fragen, die hier gestellt und gemeinsam beantwortet werden, sind: Welche Rolle spielt dabei das Digitale? Können die Spiele auch analog realisiert werden? Dazu werden eigene Spielideen für ortsbasierte mobile Spiele diskutiert und selbst realisiert.

Pädagogische Ziele:

Die Teilnehmer/innen sollen mobile Apps von neuen, eher ungewohnten Seiten kennen lernen. Ortsbasierte Spiele stellen einen neuen Zusammenhang zwischen ihrer Umgebung und der immersiven virtuellen Welt her. Dies beleuchtet den allgemeinen Zusammenhang von digitaler, virtueller und analoger, realer Welt. Die Teilnehmenden erfahren so ganz plastisch Konzepte wie Virtual Reality (VR) und Augmented Reality (AR). Dabei werden sie auch zum (selbst-)kritischen Umgang mit Apps angeregt und mit Themen aus dem Bereich Datenschutz und Privatheit konfrontiert.

Methoden:

Die Teilnehmenden benutzen verschiedene Apps, mit denen sie ortsbezogene Spiele durchführen und reflektieren. Dazu zählen Gruppenspiele und Wettbewerbsspiele. Beispiele für solche Apps sind:

- Agent X (sportliche, digitale Version von Räuber und Gendarm)
- GeoQuest (Erstellen eines eigenen Stadtführers)
- ActionBound (Erstellen eines eigenen ortsbasierten Rätsels oder Spiels)
- Gespensterjagd (Jagen virtueller Gespenster, die nur auf dem Tablet erscheinen, in einem realen Umfeld)

Passend zur Software werden Vergleiche zu analogen Varianten gemacht. So wird versucht, das Spiel als analoges Pendant zu spielen: So können „Räuber und Gendarm“ oder das Brettspiel Scotland Yard als analoge Grundlage zu dem Spiel/der App Agent-X dienen und die klassische Schnitzeljagd oder eine Rallye mit Laufzettel als Pendant zur App ActionBound. Dabei wird der vergleichende Umgang mit analogen und digitalen Medien geübt (Landkarte und GeoCaching-App, GPS-Funktion und Kompass).

Ergebnisse:

Je nach verwendeter Software werden etwa folgende Ergebnisse erreicht:

„bildungsLandschaften im Wohnumfeld spielend erforschen, gestalten und aneignen“ ist ein Projekt von Spielmobile e.V. im Rahmen von „Bündnisse für Bildung“ gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung.





- Bei Agent X lässt sich der eigene Weg aller Spieler wie ein Film vor der Stadtkarte nachvollziehen. Das Spiel kann so ebenso diskutiert werden wie die bei den eigenen Bewegungen hinterlassenen Datenspuren (im wörtlichen Sinne).
- Bei GeoQuest können die Kinder eine eigene Stadttour veröffentlichen, die über die GeoQuest-App jedem/r Nutzer/in zur Verfügung steht.
- Mit ActionBound lässt sich ein eigenes aktionsreiches mobiles Spiel oder Rätsel erstellen und ebenfalls in der gleichnamigen App für alle Nutzer veröffentlichen.
- Bei GeoCaching Apps kann ein eigener GeoCache erstellt und veröffentlicht werden.

Die Teilnehmenden lernen dabei sowohl die Techniken der Software kennen als auch ihr gewohntes Lebensumfeld aus einem anderen Blickwinkel zu betrachten. Dadurch nehmen sie dies völlig neu wahr, nämlich als Spielfeld. Bisher unbemerkte öde Orte oder Plätze werden so plötzlich interessant und bekommen neue Charakteristika.

Angestrebte Kompetenzen:

Je nach verwendeten Apps werden sehr unterschiedliche Kompetenzen gefördert:

- Sachkompetenzen unterschiedlicher Art: Körpererfahrungen, Orientierung, Medienerstellung, Vergleich digital versus analog
- Sozialkompetenz: Zusammenarbeit, Aufgaben gemeinsam lösen
- Kommunikation (Stellen von Aufgaben, Erklären von Sachverhalten, Geschichten erzählen, Kontrolle, ob diese verstanden werden und Spaß machen)
- Sachkompetenzen im Bereich der EDV (z. B. Datenschutz, Datenspeicherung)

Didaktisches Material:

Die erforderlichen Smartphones werden als Bildungsbox B zur Verfügung gestellt.

Format:

Diese Maßnahme kann als einwöchige Aktion unter Verwendung verschiedener Software durchgeführt werden. So ist etwa die Erstellung eigener GeoCaches, ActionBounds oder GeoQuest-Touren aufwändig und erfordert eine intensive mehrtägige Beschäftigung mit dem Thema. Andere Apps, wie Agent-X oder Geisterjagd, sind auch als „Lückenfüller“ für einzelne oder sogar halbe Tage einsetzbar.

Im Rahmen des bundesweiten Weiterbildungsprogramms werden für die LZEs Bildungsangebote gemacht, die den Veranstaltern Kenntnisse zur Durchführung dieses Formats vermitteln.

Anzahl / Qualifikation MA :

Für eine einwöchige Aktion (5 Tage) mit 42 Teilnehmer/innen wird wie folgt kalkuliert (Betreuungsschlüssel 1:6):

- 2 pädagogische Fachkräfte zur Planung und Begleitung der Aktion
- 1 Medienfachkraft und eine Fachkraft mit besonderem Inhalt

„bildungsLandschaften im Wohnumfeld spielend erforschen, gestalten und aneignen“ ist ein Projekt von Spielmobile e.V. im Rahmen von „Bündnisse für Bildung“ gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung.





- 3 sonstige Honorarkräfte und
- 2 Ehrenamtliche

„bildungsLandschaften im Wohnumfeld spielend erforschen, gestalten und aneignen“ ist ein Projekt von Spielmobile e.V. im Rahmen von „Bündnisse für Bildung“ gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung.





Vorkalkulatorische Beispielrechnung:

Was Anzahl	Personen	Tage	Std	Std gesamt	Honorar	Summe
Pädagogische Fachkraft						
1 Pädagogische Fachkraft an 5 Tagen						
1*5*8h=40	2	5	8	80	48,00 €	3.840,00 €
Fachkraft für Medien, Spiel, Sport usw.						
1 Fachkraft an 5 Tagen						
1*5*8h=40	1	5	8	40	48,00 €	1.920,00 €
Fachkraft für jeweilige Sachkompetenz Fachfrau/Fachmann im handwerklichen oder künstlerischen Bereich						
1 Fachkraft für jeweilige Sachkompetenz an 5 Tagen						
1*5*3h=15	1	5	3	15	36,00 €	540,00 €
Sonstige Honorarkräfte Erzieher/innen und Sozialarbeiter/innen in Ausbildung, Studierende, pädagogisch geschulte und erfahrene Personen						
Sonstige Honorarkräfte an den 5 Aktionstagen:	3	5	8	120	20,00 €	2.400,00 €
3*5*8h=120						
Ehrenamtliche ehemalige Kinder, Jugendliche, Rentner/innen und freiwillig engagierte Personen						
2 Ehrenamtliche an den 5 Aktionstagen	2	5	8	80	5,00 €	400,00 €
2*5*4h=80						
Sonstige Kosten						
Sonstige Kosten (inkl. Verbrauchsmaterial) Filme, Bastel- und Spielmaterial, Transportkosten						520,00 €

„bildungsLandschaften im Wohnumfeld spielend erforschen, gestalten und aneignen“ ist ein Projekt von Spielmobile e.V. im Rahmen von „Bündnisse für Bildung“ gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung.





Dokumentation, Print, Flyer, Ankündigung für die Veranstaltung						600,00 €
Verpflegungspauschale je Kind für Getränke und Obst	42 Kinder	5			4 €	840,00 €
Summe für eine Woche						11.060,00 €

In den acht Stunden Tag ist der Auf- und Abbau der mobilen Aktionen eingeschlossen.

„bildungsLandschaften im Wohnumfeld spielend erforschen, gestalten und aneignen“ ist ein Projekt von Spielmobile e.V. im Rahmen von „Bündnisse für Bildung“ gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung.

