

Maßnahme F: Ich mach mir die Welt, wie sie mir gefällt

Kurzbeschreibung / Inhalte:

Kinder modellieren mit Unterstützung von Simulationsspielen und VR-Tools die reale Umgebung in der virtuellen Welt. Aktuelle Städtessimulatoren wie „Cities Skylines“ ermöglichen es, weit über das vorgegebene Spiel hinaus mit Karteneditoren oder aus der Realität übertragenem Kartenmaterial des eigenen Wohnumfelds kreativ zu werden. Auch mit dem Open-World-Game „Minecraft“ lassen sich stilisiert reale Verhältnisse in der Spielwelt abbilden und nachstellen. Die Heranwachsenden sollen die Konsument/innen-Rolle bei Computerspielen verlassen und darin unterstützt werden, Games auch als digitales, kreatives Werkzeug zu begreifen und zu verwenden. Mit Einsatz von 3D-Kameras und mobilen VR-Techniken können sie begehbare virtuelle Räume schaffen.

Pädagogische Ziele:

Die Kinder und Jugendlichen erstellen koproduktiv ein virtuelles Abbild der Realität und bringen ihre Ideen und Wünsche zur kindgerechten Gestaltung ihrer Lebenswelt mit ein. So erfolgt eine aktive spielerisch-mediale Auseinandersetzung mit dem eigenen Lebensumfeld, die – auf lokaler Ebene – auf Stadtplanungsvorhaben und eine Partizipation in gesellschaftlichen und politischen Prozessen erweitert werden kann. Darüber hinaus werden die Kinder und Jugendlichen auch in ihrer medialen Lebenswelt abgeholt. Die Motivation, die sie in virtuellen Spielwelten finden, lässt sich auf realweltliche Szenarien übertragen. Die Hinführung von einer passiven zu einer aktiven Nutzung von Spielsoftware wird den Ansprüchen einer handlungsorientierten medienpädagogischen Arbeit gerecht. Die aktive und reflektorische Auseinandersetzung mit den verwendeten Medien unterstützt zusätzlich die Förderung von Medienkompetenz und Medienbildungsaspekten.

Methoden:

Grundmaßnahme: Analyse des Sozialraums, Übertragung realer Strukturen in digitale Medien, Einarbeiten eigener Vorstellungen und Wünsche zur Stadtteilgestaltung, kreative Nutzung von interaktiven Spielmedien und Geräten, kooperatives und teamorientiertes Arbeiten, Medienkompetenzvermittlung, Konzipierung eines Präsentationsformats der erarbeiteten Projektergebnisse

Erweiterte Maßnahme: Einbeziehung weiterer Peers in die Stadtteilgestaltung, Protokollierung und virtuelle Umsetzung der Vorstellungen Dritter, Kommunikation mit Bürger/innen, Verwaltung und Lokalpolitik, aktive Beteiligung an gesellschaftlichen Prozessen

Ergebnisse:

- Umsetzung des realen Lebensumfelds in virtuellen (Spiel-)Welten
- Auseinandersetzung mit dem Sozialraum

„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.





- Konzeption und Realisierung einer Präsentation des Projektverlaufs und der erarbeiteten Ideen
- Vermittlung von Medienkompetenz
- aktive und kreative Nutzung von (Spiel-)Medien

Angestrebte Kompetenzen:

Durch die vielfältigen Umsetzungsmöglichkeiten realer Strukturen in digitale Formen werden unterschiedliche Sachkompetenzen gefördert. Dazu kommen generell anwendbare Kompetenzen:

- Sachkompetenzen unterschiedlicher Art je nach Aufgaben und Story (z. B. Sozialraumanalyse, Übertragung in virtuelle Räume, Einblick in gesellschaftliche und politische Prozesse)
- Sozialkompetenz (Zusammenarbeit im Team, Aufgaben gemeinsam lösen)
- Kommunikation (Peer-to-Peer, Team, Ausarbeitung und Abstimmung eines Workflows, Ansprache von und Kommunikation mit Gesellschaft, Verwaltung und Politik)
- Sachkompetenzen im Bereich der EDV (z. B. Datenschutz, BigData, einfache Programmieraufgaben bei der Nutzung diverser Software)
- Medienkompetenz

Didaktisches Material:

Das erforderliche technische Material ist in Bildungsbox F enthalten:

- spielfähige Computerhardware
- lokal nutzbarer Minecraft-Server
- 3D- und Digitalkameras
- Lizenzen für die erforderlichen Software-Applikationen und Spiele

Format:

Die Aktion läuft meist über eine zusammenhängende Woche, ist aber zum Beispiel auch in AG-Form einmal wöchentlich über einen längeren Zeitraum umsetzbar. Auch eine Kombination ist denkbar, wenn die Aktion in den Ferien gestartet und danach in AG-Form weitergeführt wird. Die Auseinandersetzung des Sozialraums steht üblicherweise am Anfang des Projekts, gefolgt vom Kennenlernen der Editoren-Funktion der Games sowie der weiteren verwendeten Hard- und Software. Die Umsetzung und Veränderung der ermittelten Strukturen in der virtuellen Spielwelt stellt die Hauptarbeit im Projektverlauf dar. Am Ende steht die Übertragung in eine Präsentationsform bei einer Abschlussveranstaltung. Bei Einbeziehung von Bürger/innen, Verwaltung und Politik verlängert sich der Projektzeitraum.

Das Format eignet sich für mehrere Kleingruppen von bis zu 20 Personen. Diese können in Teams Einzelaufgaben bearbeiten und diese zu einem Ergebnis zusammentragen oder gegenüberstellen.

„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.





Anzahl / Qualifikation MA:

Für eine einwöchige Aktion mit 42 teilnehmenden Kindern wird wie folgt kalkuliert (Betreuungsschlüssel 1:6):

- 2 pädagogische Fachkräfte zur Planung und Begleitung der Aktion
- 1 Fachkraft im speziellen Bereich der zu vermittelnden Sachkompetenzen (z. B. Medienpädagoge, Game-Designer)
- 4 sonstige Honorarkräfte
- 2 weitere 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						
2 Pädagogische Fachkraft an 5 Tagen						
2*5*8h=80	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						
Fachkraft für jeweilige Sachkompetenz an 5 Tagen						
1*5*3h=40	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*8h=120	3	5	8	120	20,00 €	2.400,00 €
Ehrenamtliche ehemalige Kinder und Jugendliche, Rentner/innen, und freiwillig engagierte Personen						
2 Ehrenamtliche an den 5 Aktionstagen jeweils						
halbtags: 2*5*8h=40	2	5	8	80	5,00 €	400,00 €
Sonstige Kosten						
Sonstige Kosten (inkl. Verbrauchsmaterial) Filme, Bastel- und Spielmaterial, Transportkosten						520,00 €
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 für die 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.





„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.

