

Gaming in Bibliotheken?

**MEDIENKOMPETENZFÖRDERUNG IN AUßERSCHULISCHEN
BILDUNGS- UND KULTUREINRICHTUNGEN**



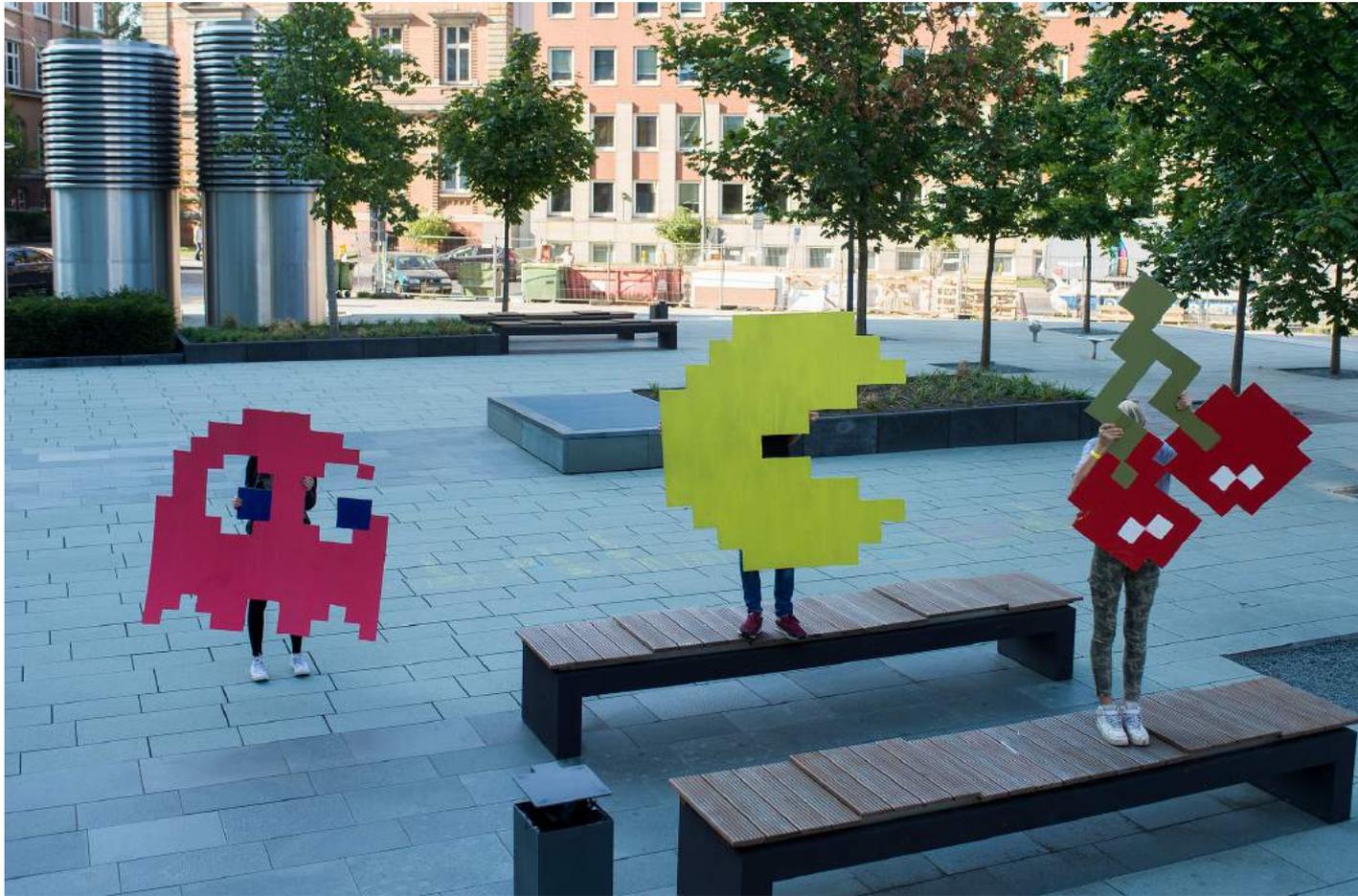
Vera Marie Rodewald | Medienpädagogin
Fachtagung „Move and Make – in/trans/formation“ | 5. Februar 2016
veramarie.rodewald@haw-hamburg.de

Workshopablauf



Zeit	Inhalt
09:30	Kennenlernen
10:00	Input
	<ul style="list-style-type: none">• Medienkompetenz – um was geht es?• Welche Rolle spielt Medienkompetenzförderung in der Bibliothek?• Praxisbeispiel ComputerSpielSchule
11:15	Kaffeepause
11:30	Praxisphase
	<ul style="list-style-type: none">• Spiele spielen und bewerten Ergebnispräsentation
12:30	Gemeinsame Reflexion

Kennenlernrunde



© Bente Stachowske / Initiative Creative Gaming e.V.

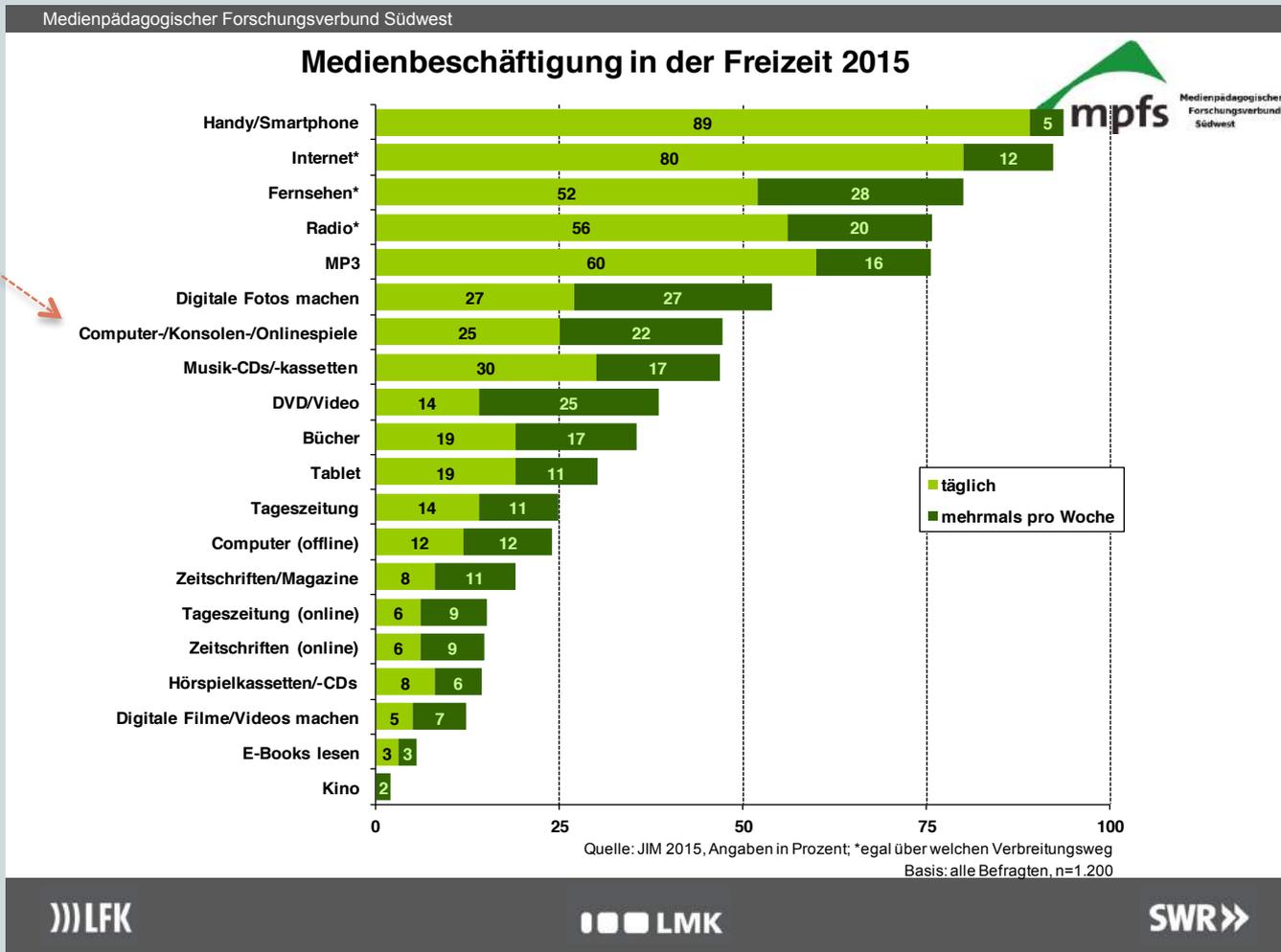
Medienkompetenz – um was geht es?



© Bente Stachowske / Initiative Creative Gaming e.V.

- Mediennutzung
- Begriffsklärung
Medienkompetenz
- Medienbildung als
Querschnittsaufgabe
- Praxisbeispiel

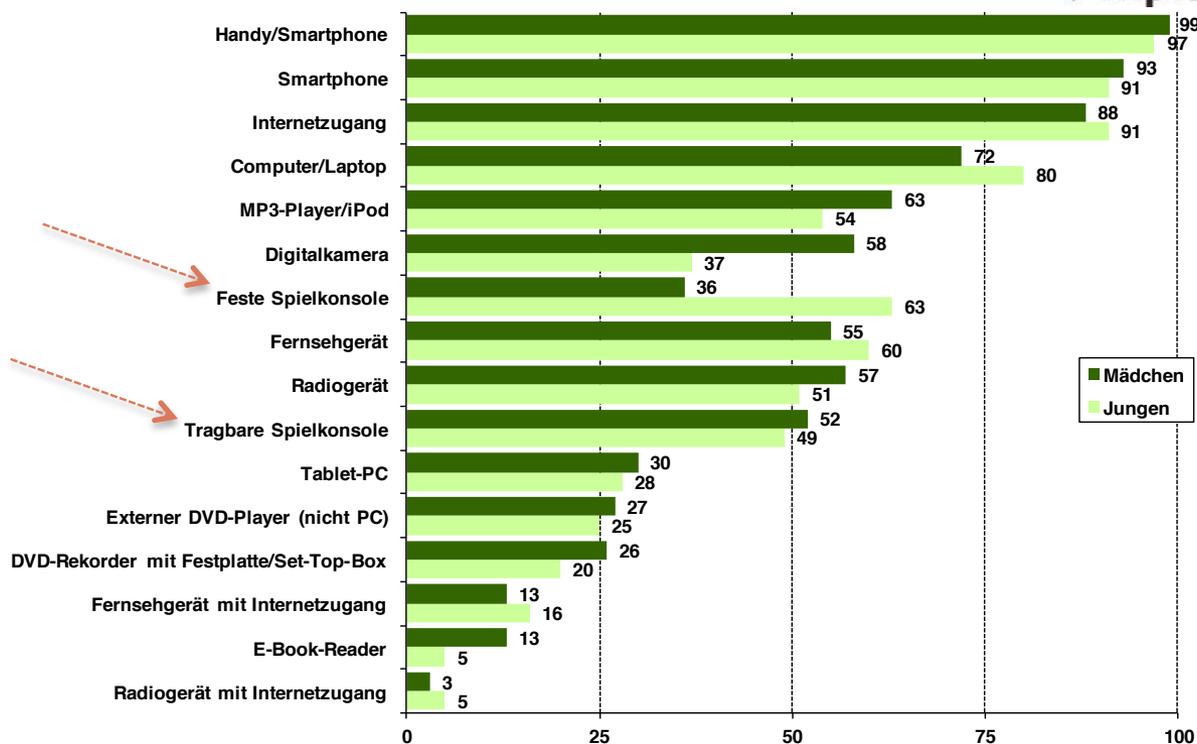
Medienbeschäftigung in der Freizeit



Gerätebesitz Jugendlicher

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest

Gerätebesitz Jugendlicher 2015



Quelle: JIM 2015, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n=1.200

LFK

LMK

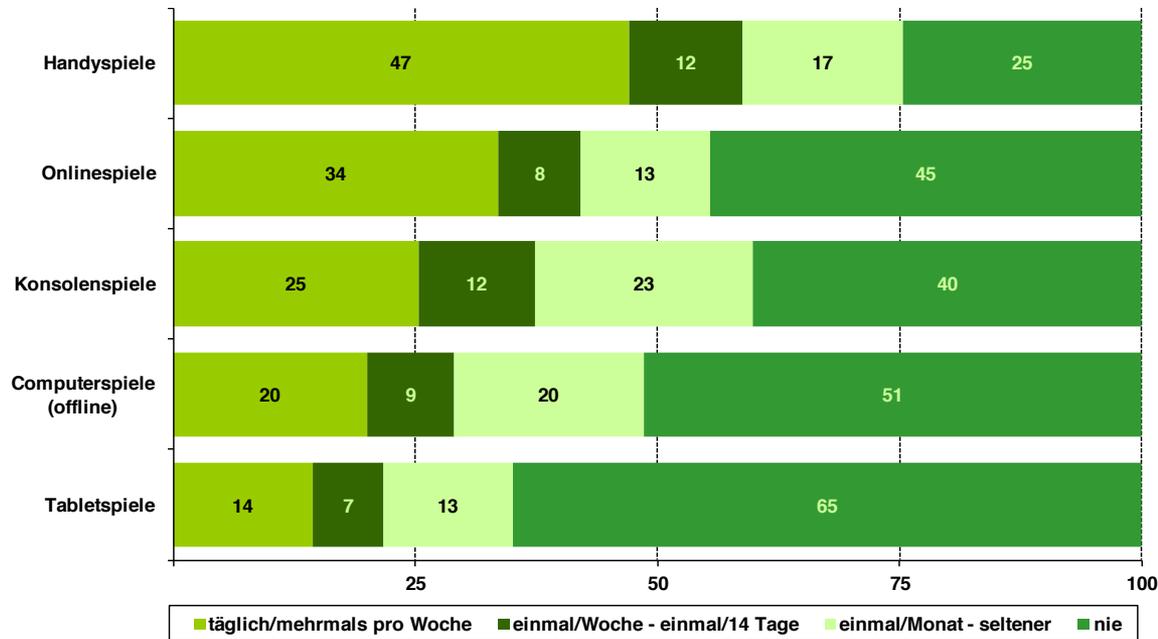
SWR

Digitale Spielformen im Vergleich



Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest

Digitale Spielformen im Vergleich: Nutzungsfrequenz 2015



Quelle: JIM 2015, Angaben in Prozent
Basis: alle Befragten, n=1.200

Lieblingsspiele:

1. Minecraft, GTA, FIFA
2. FIFA, Call of Duty, GTA
3. GTA, LOL, FIFA, LOL

))) LFK

LMK

SWR >>

*aufsteigende
Altersklassen

Medienalltag der Jugendlichen



- Medien sind allgegenwärtiger Bestandteil des Alltags → durch das Smartphone ständiger Begleiter
- Medien werden genutzt:
 - um sich zu informieren (Wikipedia, Nachrichtenportale, Foren...)
 - zur Unterhaltung (YouTube, Video- und Musik-Streaming, Spiele...)
 - zur Produktion und Verbreitung eigener Inhalte (Instagram (Fotos), YouTube (Tutorials, Let's Play Videos...))
 - zur Kommunikation mit anderen (WhatsApp, Snapchat, Facebook, Twitter...)
- Wichtiger Gegenstand für die Anschlusskommunikation in der Peergroup

Mediennutzung ≠ Medienkompetenz



Medienkompetenz nach Baacke:

Medienkompetenz bezeichnet die Fähigkeit, in die Welt aktiv aneignender Weise auch alle Arten von Medien für das Kommunikations- und Handlungsrepertoire von Menschen einzusetzen.“ (Baacke 1996: 8)

Medienkompetenz nach Baacke



Medienkompetenz

VERMITTLUNG

Medien Kritik

- 1) analytisch
- 2) reflexiv
- 3) ethisch

Medien Kunde

- 1) informativ
- 2) instrumentell-qualifikatorisch

ZIELORIENTIERUNG

Medien Nutzung

- 1) rezeptiv,
anwenden
- 2) interaktiv,
anbieten

Medien Gestaltung

- 1) innovativ
- 2) kreativ

Medienkompetenzförderung



- Medienkompetenz ist kein statischer (End-)Zustand
- Medienkompetenz muss erworben werden
- Hierzu bedarf es den geeigneten Rahmen
→ Baacke: Projekte
- Medienkompetenzerwerb im Rahmen aktiver Medienarbeit:

„[...] lernen, die neuen Medien und ihre symbolischen Ausdrucksformen zu durchschauen, die Entwicklung der Medien und ihre Rolle in unserer Gesellschaft zu begreifen und mit Hilfe der Medien an der gesellschaftlichen Kommunikation teilzuhaben, also zu partizipieren.“ (Schell 2008: 10)

Medienkompetenzförderung in der Bibliothek



- In immer kürzer werdenden Innovationszyklen kommen neue technische und inhaltliche Angebote auf den Markt
- Der Erwerb von Medienkompetenz ist deshalb als ein Prozess zu verstehen, dem sich **jeder Einzelne** aber auch jede einzelne **(Bildungs-) Institution** stellen muss.



© www.pixabay.com / CC-Lizenz

Bibliotheken als Ort der Vermittlung von Medienkompetenz



- bieten als lokale Informationszentren allen Besucher_innen einen offenen Zugang zur Information und zu Medieninhalten
- verfügen über Erfahrungen in der Informationsaufbereitung
- schaffen einen Ort des Neben- und Miteinanders von analogen und digitalen Medien
- sind für Besucher_innen vertraute, in ihrem Alltag fest verankerte Orte des lebenslangen Lernens

Bibliotheken als Ort der Vermittlung von Medienkompetenz



- geben Orientierung, machen durch Auswahl von Angeboten aus der Masse Qualität sichtbar
- verfügen meist über Kontakte und Kooperationen zu Schulen und Kindergärten
- Vermittler von Kultur vor Ort
- frei von kommerziellen Interessen

→ Begriff der Informationskompetenz (Recherche, Informationen finden, beurteilen und zu verarbeiten) als bestehende Aufgabe der Bibliothek muss im Kontext einer Mediengesellschaft um Medienkompetenz erweitert werden

ComputerSpielSchule Hamburg



© Bente Stachowske / Initiative Creative Gaming e.V.

Hintergrund



- Die ComputerSpielSchule Hamburg wird gefördert im Rahmen von „Lesen macht stark“
- Förderprogramm des Bundesministeriums für Bildung und Forschung
- Im Rahmen dieses Programms werden Bündnisprojekte gefördert
- Förderzeitraum: 01.03.2015 – 30.06.2017
- Neben Hamburg gibt es ComputerSpielSchulen in Greifswald und Leipzig, Stuttgart im Aufbau

Bündnispartner



BÜCHERHALLEN
HAMBURG



Universität Hamburg
DER FORSCHUNG | DER LEHRE | DER BILDUNG



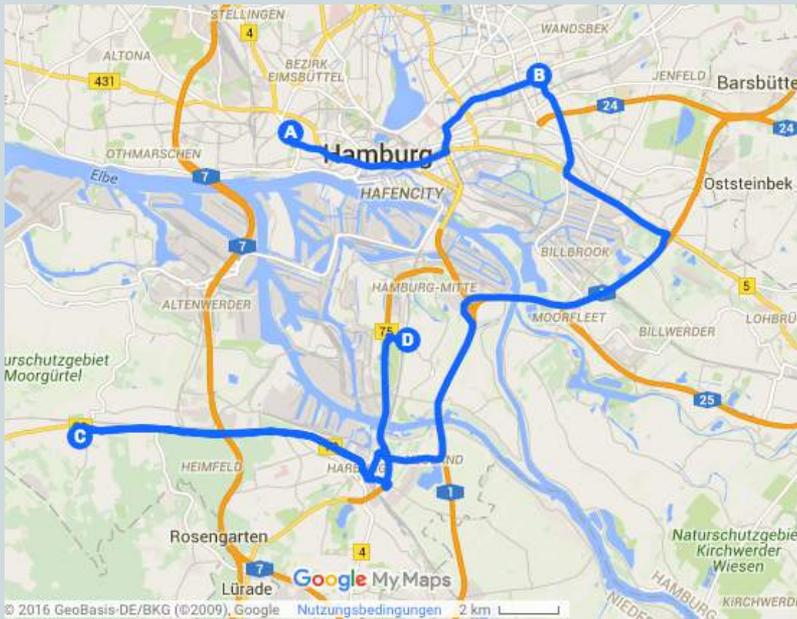
**Hochschule für Angewandte
Wissenschaften Hamburg**
Hamburg University of Applied Sciences

Team



© Bente Stachowske / Initiative Creative Gaming e.V.

Reiseroute



Standorte Bücherhallen

1. Holstenstraße
(2. Halbjahr 2015)
2. Wandsbek
(1. Halbjahr 2016)
3. Neugraben
(2. Halbjahr 2016)
4. Kirchdorf
(1. Halbjahr 2017)

Zum Projekt

- Offenes Angebot für Jugendliche ab Klasse 5 und für Erwachsene
- Freitags von 14 bis 18 Uhr (außerhalb der Ferien)
- 3 Ferienworkshops pro Jahr
- Eröffnung des ersten Standortes im Juni 2015 in der Bücherhalle Holstenstraße



© Bente Stachowske / Initiative Creative Gaming e.V.

Pädagogisches Konzept



- generationsübergreifender, handlungsorientierter Ansatz
- SpielerInnen und Nicht-SpielerInnen können sich unter medienpädagogischer Anleitung mit digitalen Spielen auseinandersetzen
- kreativer Umgang mit Computerspielen → Perspektivwechsel (Reflexion des Medienhandelns und Medienkompetenz, Leseförderung (in und mit digitalen Medien))

Methoden



ComputerSpielSchule Hamburg – Skilltree



Bonuslevel: (nach erfolgreicher Durchführung darf eine beliebige Station übersprungen werden)

Live Let's Play
mittelschwer
mittellang

Mitspieler gesucht

Beispiel: Spielebeschreibung



SPIELEBESCHREIBUNG

DEIN NAME:.....

DEIN ALTER:.....

DATUM:.....

So geht's:

1. Suche dir ein Spiel deiner Wahl aus dem Spielekatalog aus.
2. Lies dir die Checkliste auf der rechten Seite durch. Auf diese Punkte kannst du schon beim Spielen achten.
3. Teste das Spiel.
4. Mache dir Notizen über das Spiel zu den Punkten auf der Checkliste.
5. Schreibe in einem Text-Dokument (Open Office) mit Hilfe der Checkliste und deinen Notizen eine Beschreibung zu dem Spiel.
6. Vergiss nicht, deine Spielebeschreibung unter deinem Namen zu speichern!

Checkliste:

- Wie heißt das Spiel?
- Zu welchem *Genre* (Spielegruppe) gehört das Spiel? (z.B. Jump 'n Run, Denkspiel, Sportspiel, Rollenspiel, Point 'n Click Adventure,...)
- Spielt man das Spiel alleine oder mit mehreren Spielern?
- Muss man online sein, um das Spiel spielen zu können?
- Gibt es eine Geschichte und wenn ja, in welchem *Setting* (Umgebung) spielt sie? (z.B. Mittelalter, Fantasy, Weltraum,...)
- Wie sieht deine Spielfigur aus und was kann sie?
- Wie steuerst du die Spielfigur?
- Was musst du in dem Spiel tun? (z.B. hüpfen, kämpfen, Rätsel lösen, Dinge suchen,...)
- Was ist das Ziel des Spiels, wie kann man gewinnen? (z.B. einen Gegner besiegen, schnell Hindernissen ausweichen, etwas finden,...)

Zielsetzung



- Brücke zwischen Literatur und digitalen Spielen sichtbar und erlebbar machen → wie und wo werden heute Geschichten erzählt?
- Sozial benachteiligte Jugendliche durch das Projekt erreichen (Förderprogramm)
- Einen kritischen und kreativen Umgang mit digitalen Spielen fördern
- Lese- und Medienkompetenz fördern (Lesen wird in seinem Ursprung als aktiver Konstruktions- bzw. Verstehensprozess verstanden → damit auf alle Medientexte übertragbar)

Bibliotheken als Spiel-Orte



„Eine wachsende Zahl von Bibliotheken hat erkannt, dass das Computerspiel als Massen- und Leitmedium durch seine immense Anziehungskraft vor allem junge Menschen in Bibliotheken locken kann, dass sich das Medium zugleich aber zum Zweck der Wissensvermittlung eignet“

Cordula Nötzelmann (Abteilungsleiterin Dezentrales Bibliothekssystem bei der Stadtbibliothek Köln über das Projekt games4kalk)



Kaffeepause



Spielphase

- Spielen (20 Min.)
- Bewerten (20 Min.)
- Präsentieren



© Bente Stachowske / Initiative Creative Gaming e.V.

Portal 2



(Tim, 14 Jahre)

Das Spiel mit dem Namen Portal 2 ist ein Denkspiel, das man sowohl alleine als auch zusammen spielen kann. Man muss nicht online sein, um das Spiel spielen zu können. Es gibt eine Geschichte, welche an den Vorgänger(Portal) anschließt(jedoch muss man meiner Meinung nach den Vorgänger nicht gespielt haben, allerdings kann man lustige Anspielungen auf Teil 1 finden). Das ganze Spiel spielt in einem Forschungslabor in der Zukunft, um genau zu sein während der Apokalypse. In dem Forschungslabor müssen wir Testräume durchlaufen, bei denen es meistens darum geht, die Ausgangstür zum nächsten Testraum zu öffnen, wobei uns eine futuristische Maschine, die „Portalgun“ Portale „schießen“ lässt. Damit lösen wir dann komplexe Rätsel, wobei wir dauerhaft von der hämischen Stimme einer Roboter-KI, welche wir im vorherigen Teil abgeschaltet hatten, begleitet werden. Diese lästert in oft lustiger Weise über uns und will uns das Bewältigen der Räume schwer machen.

Über den Hauptcharakter erfahren wir recht wenig: wir können nur sehen, dass es sich um eine Frau handelt. Da sie nicht redet und allgemein keine Emotionen aufweist, wissen wir nicht, was sie für Gefühle hat, wenn zum Beispiel ihr Hausroboter ihr bei einem Test hilft o.ä.

Die Spielfigur wird aus der Egoperspektive mit A,W,S,D und der Maus gesteuert. Man besitzt dazu noch zwei verschiedene Portalarten: Blaue und Orangene. Das blaue aktiviert man mit der linken, das orangene mit der rechten Maustaste.

Wie schon bereits erwähnt geht es darum, Portale zu schießen, um Testräume verlassen zu können. Das Ziel des Spiels ist es, jede Kammer zu bewältigen und am Ende die böse Roboter-KI abzuschalten.

Gemeinsame Reflexion und Feedback



© Initiative Creative Gaming e.V.

Vielen Dank!



Vera Marie Rodewald

Wissenschaftliche Mitarbeiterin | Freie Medienpädagogin

HAW Hamburg | Department Information

veramarie.rodewald@haw-hamburg.de

www.computerspielschule-hamburg.de