

SPIEL



VORLAGE

FAIRPLAY_GAMING



DIE HAMBURGER WEG SPIELVORLAGE FAIRPLAY_GAMING

„Heimkommen – Smartphone oder Spielekonsole anmachen – zocken“: Was für Schüler*innen wie selbstverständlich zum täglichen Spaß dazugehört, ist den Eltern in vielen Fällen ein Dorn im Auge. Und dennoch: Der Vormarsch von Gaming, eSports, Twitch und Co. ist nicht aufzuhalten. Die Welt der Live-Streaming-Portale hält mehr und mehr Einzug in die Zimmer von Kindern und Jugendlichen.

Das Pro und Kontra des Gamings stellt wohl eine der größten Debatten zwischen den beiden Generationen dar. Eltern versuchen ihre Kinder zwar über mögliche Risiken des Gamings aufzuklären, fühlen sich aber oft hilflos, da sie meist selbst mit dem Thema nicht ausreichend vertraut sind.

WIE GELINGT DIE BALANCE ZWISCHEN SPIELSPASS UND VERANTWORTUNGS- BEWUSSTSEIN?

Beim Spielen können Jugendliche ihr Geschick unter Beweis stellen und darüber hinaus soziale Fähigkeiten erlernen bzw. verbessern. Jugendliche brauchen dafür aber einen reflektierten Umgang mit dem Medium. Eltern übernehmen die Rolle, die virtuelle Welt sowie den Alltag ihrer Kinder im Gleichgewicht zu halten – dafür ist es aber natürlich notwendig, dass sie Verständnis und eigenes Interesse für die Faszination der digitalen Spielewelt aufbringen.

Aus diesem Grund haben wir, die HSV-Stiftung „Der Hamburger Weg“, das Projekt **„Die Hamburger Weg Spielvorlage“** ins Leben gerufen.

Wir tauchen mit Hamburger Schulklassen in das Gaming-Universum ein und schaffen durch spannende und innovative Workshops einen Perspektivwechsel bei Schüler*innen und Eltern. Wir blicken hinter die Kulissen von digitalen Spielen und zeigen einen kreativen, kompetenten und zielgruppengerechten Umgang auf.

Unterstützt werden wir hierbei von den Medienpädagog*innen der „Initiative Creative Gaming“, einem gemeinnützigen Verein, der in Workshops und Fortbildungen Medienpädagogik, Game-Designs und Wissenschaft verbindet. So werden Perspektivwechsel bei den Teilnehmenden geschaffen und so entstehen unter dem Claim „Mit Spielen spielen“ neue Denksätze. Zusätzlich können wir auf das Know-how unserer eigenen eSports-Abteilung zugreifen. Sie stellt ihr Wissen im Umgang mit der Spielkultur Jugendlicher zur Verfügung und kann durch ihre Profispieler eigene Erfahrung mit in das Projekt einbringen.



PLAY – STARTSCHUSS

Um alle teilnehmenden Klassen zu Beginn des Projekts inhaltlich abzuholen, starten wir im November beim Creative Gaming Festival „PLAY20“ eine digitale Auftaktveranstaltung. Lehrkräfte können den Startschuss dafür nutzen, sich umfassend über die thematische Vielfalt des Projekts **„Die Hamburger Weg Spielvorlage“** zu informieren und sich mit den anderen Teilnehmenden auszutauschen.

Zusätzlich haben die Klassen die Chance, an einem interaktiven und digitalen eSports-Live-Match teilzunehmen. Beim Live-Match werden Themen wie die Spielekulturen bei Jugendlichen, der Alltag eines HSV eSports-Profis oder die Fragen nach Verantwortung und Grenzen in der digitalen Spielewelt diskutiert. Da die Themenwelten des Gamings nicht nur Schüler*innen betreffen, sondern auch eine spezielle Teamarbeit zwischen Eltern und Jugendlichen initiieren, haben wir unser Projekt in zwei Bausteine unterteilt.

LEVEL 1 SCHULWORKSHOP

Mithilfe des Schulworkshops wollen wir mit einem Projekttag den Unterricht an den Hamburger Schulen aktiv mitgestalten. Die Klassen werden in Kleingruppen aufgeteilt und erhalten fundamentale Einblicke in die Entwicklung eines Games. So lernen die Schüler*innen die unterschiedlichen Facetten des Game-Designs kennen. Neben der eigenständigen Entwicklung und dem praktischen digitalen Zusammenbau des Spiels setzen sich die Schüler*innen in erster Linie medienpädagogisch

mit digitalen Spielen auseinander. Die Medienpädagog*innen der Initiative Creative Gaming erarbeiten gemeinsam mit den Schüler*innen Themenfelder wie Altersfreigabe, Spielzeiten und analysieren ihre persönlichen Spielgewohnheiten. Im gesamten Projektverlauf und in jeder Phase des Game-Designs werden die Schüler*innen ihren bisherigen Umgang mit Games reflektieren und beurteilen.

Zu guter Letzt präsentieren die Jugendlichen ihr eigenes Spiel vor ihren Mitschüler*innen und können ausprobieren, was sie selbst erschaffen haben.

LEVEL 2 ELTERNWORKSHOP

„Bitte, nur noch eine halbe Stunde!“ oder „Ich muss nur noch dieses Level schaffen!“ – Viele Eltern kennen solche Aussagen nur zu gut. Im Elternworkshop stehen Medienpädagog*innen Rede und Antwort und geben vielfältige Tipps und Tricks, wie man zukünftig nicht gegeneinander, sondern miteinander die Gaming-Herausforderungen meistert.

Der Elternworkshop steht ganz unter dem Motto „digitale Spielvorlage“. Von Fachvorträgen, Fragerunden bis hin zum Ausprobieren aktueller wie auch ungewöhnlicher Spieletitel ist alles dabei. Denn gerade diese persönlichen Erfahrungen verdeutlichen die Anziehungskraft von digitalen Spielen am stärksten. An dem Elternworkshoptag präsentieren auch Schüler*innen den Erwachsenen ihre Ergebnisse aus dem Schulworkshop, reflektieren die erworbenen Kenntnisse und öffnen so die Tür in ihre Gaming-Welt für die Eltern ein wenig weiter.

BEWERBUNG

Eine Frage bleibt noch offen: Wie kann eure Klasse mitmachen? Wenn ihr gerne bei der **Hamburger Weg Spielvorlage** dabei sein möchtet, dann findet ihr hier die Bewerbungskriterien:

- Eure Klasse ist aktuell im 6. oder 7. Schuljahr
- Ihr füllt gemeinsam eure Anmeldung inkl. eures **individuellen Gaming-Profiles** vollständig aus.
- Klickt hier für die Teilnahme:

Anmeldung

KONTAKT

HSV-Stiftung „Der Hamburger Weg“
Sylvesterallee 7
22525 Hamburg

www.der-hamburger-weg.de

Tel.: +49 40 4155 1032

Mail: der-hamburger-weg@hsv.de