

Ozobots, Greenscreen, Draw your Game – Kreative Alternativen zu Gaming an der Konsole und Arbeiten mit dem iPad

Entstanden im Rahmen der Weiterbildung Inklusive Medienarbeit



Projektdurchführende
Melanie Ulrich-Märsch

Einrichtung in der ich tätig bin
Bürgerhaus Bennohaus in Münster

Das mache ich dort
Medienkulturelle Arbeit mit Kindern und Jugendlichen, Anleitung von Freiwilligen, Fachbereichskoordination FB Familie, Kinder, Jugend

Ich habe an der Weiterbildung teilgenommen, weil ...

...wir in unserer Einrichtung regelmäßig mit TN mit Behinderung arbeiten und ich mein Repertoire an Methoden und Ideen erweitern wollte. Der Austausch mit Pädagog*innen aus anderen Einrichtungen und Kontexten zu Ihren Ideen und Herangehensweisen an bestimmte Probleme und Herausforderungen, die in der Arbeit mit inklusiven Gruppen auftauchen können, hat mich sehr interessiert.

Das nehme ich aus der Weiterbildung/ meinem Projekt mit und möchte ich in Zukunft weiter umsetzen

Neben dem Austausch mit anderen Pädagog*innen und vielen Anreizen und Ideen für neue Projekte, nehme ich vor allem aus dem letzten Weiterbildungstag zum Thema Coding sehr viele neue Informationen und Herangehensweisen mit, die teilweise so simpel und effektiv sind, dass ich sie ohne große Mühen in meiner weiteren Arbeit umsetzen kann. Durch die Arbeit in meinem Projekt ist mir noch einmal mehr bewusst geworden, dass die Arbeit mit inklusiven Gruppen, immer anders sein kann und ein fertiges und (qualitativ) besonders tolles Produkt nicht immer das Ziel sein kann und darf. Dass die TN Spaß an einem Projekt haben, etwas Neues entdecken und sich ausprobieren können, ist in diesem Fall ein viel größerer Erfolg, als ein besonders hochwertiges Endprodukt – das nehme ich mir auf jeden Fall auch für zukünftige Projekte mit.



Das haben wir gemacht

Wir waren zu Besuch in der Gaming AG der Papst-Johannes-Schule mit dem Ziel einer Gruppe von Schüler*innen sowie Bufdis und Praktikant*innen mit und ohne Behinderung (verschiedene geistige und körperliche Beeinträchtigungen mit unterschiedlichem Schweregrad) die Möglichkeit zu geben, mit iPads und ein paar wenigen weiteren Materialien eigene kleine Produkte zu erstellen und spannende Alternativen zum Zocken an der Konsole bzw. zu iPad-Spielen aufzuzeigen.

Das lief besonders gut

Wir konnten besonders schnell einen guten Zugang zur Gruppe finden und unsere Ideen und Vorstellung für den Verlauf der Projekttage vorbringen. Die TN waren sehr interessiert an unseren Materialien und Medien und haben sehr gut miteinander gearbeitet. Neben einer kurzen Erklärung von uns, konnten sich die TN gegenseitig sehr gut unterstützen und helfen. Dabei war es möglich, sich einzelnen TN zu widmen und hin und wieder neuen Input zu geben.

Das waren Stolpersteine

Da wir unser Projekt innerhalb einer offenen AG am Nachmittag durchgeführt haben, hatten die meisten der Teilnehmenden schon einen Vormittag in der Schule hinter sich. Die Aufmerksamkeitsspanne der TN war unterschiedlich hoch, was zum Teil eine sehr zügige und simple Erklärung zum Vorhaben notwendig machte. Eine Fokussierung auf einzelne TN mit höherem Förderbedarf war nur möglich, weil sich die TN gegenseitig so gut unterstützt haben und einige junge Erwachsene

ohne Behinderung den TN mit größeren Einschränkungen helfen konnten. Schwierig war darüber hinaus, dass die Technik zum Teil nicht ohne Internet funktionierte und es deshalb zu Verzögerungen kam. Die Geduld einzelner TN hat dies überschritten, weshalb kleine Alternativangebote immer in der Hinterhand gehalten werden sollten.

Highlights, Zitate, Stimmen von Teilnehmenden, Überraschungsmomente

Wir waren positiv überrascht wie aufmerksam und still eine Gruppe von sonst sehr aufgeweckten und unruhigen TN werden kann, wenn etwas für sie Neues und spannendes passiert. Die Ozobots haben vor allem die jüngeren TN sehr in ihren Bann gezogen und nach kurzer Erklärung haben diese schon die Funktionsweisen verstanden und selbst ausprobiert. Besonders für mich war, dass wir mit unserem Programm alle TN mitreißen konnten – egal wie alt sie waren und ob sie eine Beeinträchtigung hatten oder nicht – das war sehr schön anzusehen. Den Greenscreen haben wir zunächst nur als kleines zusätzliches Programmangebot mitgenommen – die Faszination der TN für den Fotodrucker und ihr eigenes Abbild in einem bunten Hintergrund ihrer Wahl war so groß, dass sie darum gebeten haben, dass wir den Greenscreen nochmal mitbringen, damit sie weiteres damit ausprobieren können.



Ob mit dem Greenscreen ins Weltall, digitale Rallye, Gaming und, und, und. Berichte, Produkte und Infos zu allen Projekten gibt es auf unserem Blog. Dafür einfach den QR-Code scannen.

Anzahl der Teilnehmenden ca. 15 TN

Alter der Teilnehmenden 8 - 22 Jahre

Dauer 3 Termine à 2 Stunden

Hauptmedium Kreatives Gaming

