

Gaming 4 Every-Body

Entstanden im Rahmen der Weiterbildung Inklusive Medienarbeit



Projektdurchführende

Saskia Moes

Einrichtung in der ich tätig bin

Fachstelle für
Jugendmedienkultur NRW

Das mache ich dort

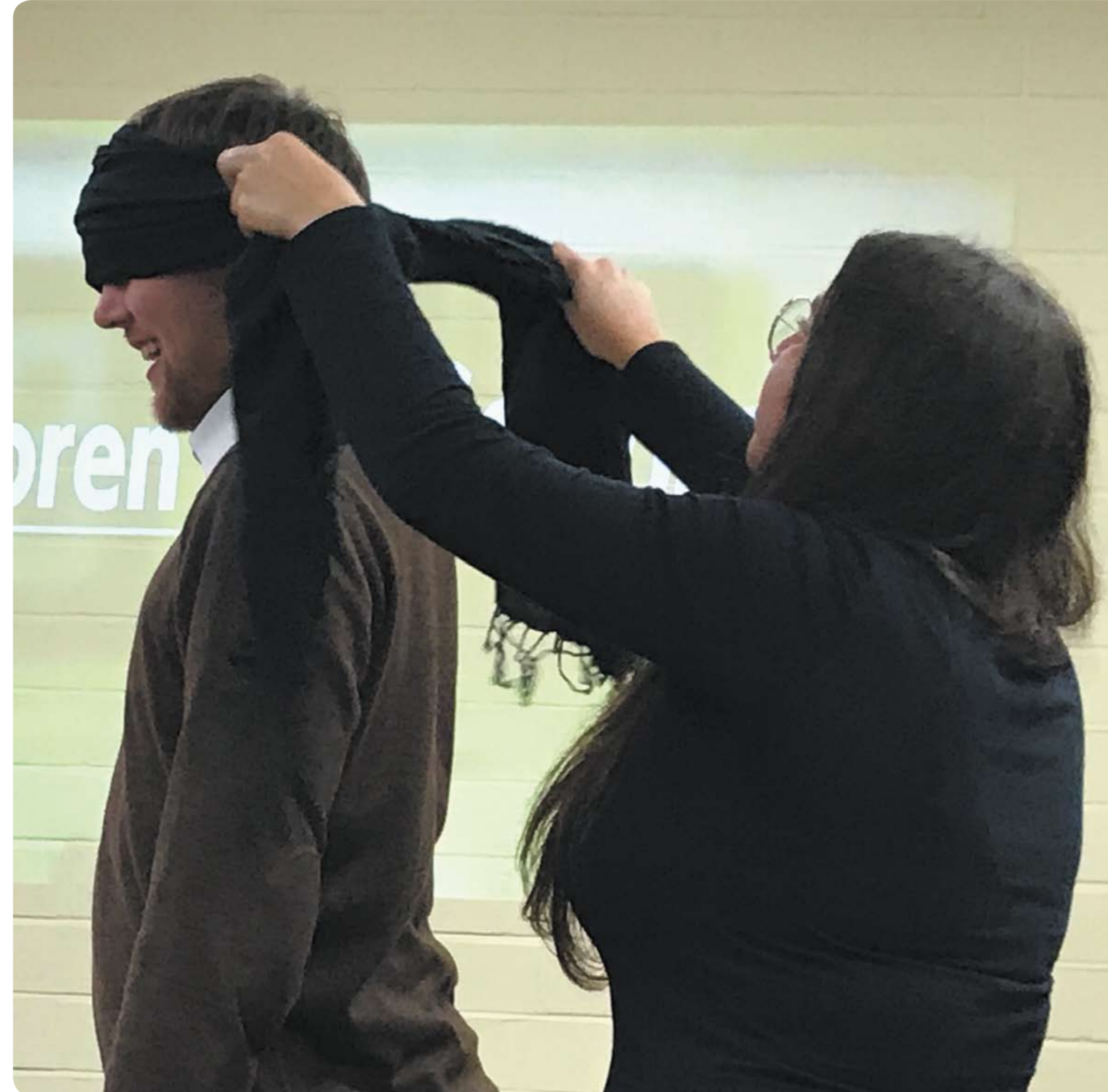
Fachreferentin

Ich habe an der Weiterbildung teilgenommen, weil ...

... ich keine Vorerfahrungen im Durchführen von inklusiven Projekten hatte, dies aber gerne in Zukunft regelmäßig machen möchte.

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

Die Weiterbildung hat mir einen breitgefächerten Einblick in die inklusive Medienarbeit gegeben. Das Gamingprojekt hat mir gezeigt, wie viel Freude die Arbeit mit einer inklusiven Gruppe bereitet, so dass ich Projekte dieser Art in Zukunft gerne öfter umsetzen möchte.



Das haben wir gemacht

In dem zweitägigen Projekt „Gaming 4 Every-Body“ haben wir uns gemeinsam mit digitalen Spielen beschäftigt. Nachdem sich alle „digital“ eingespielt hatten, sind wir nach draußen gegangen und haben einen „analogen Shooter“ gespielt. Eingeteilt in zwei Teams musste die gegnerische Mannschaft mit Bällen kampfunfähig gemacht werden. Anschließend wurden verschiedene Spiele auf der Nintendo Switch und der PlayStation4, wie Fifa 20, Rayman Legends oder 1-2-Switch genauer unter die Lupe genommen. Die Jugendlichen haben diese Spiele nicht einfach nur gespielt. Sie haben geschaut, ob diese auch mit Einschränkungen spielbar sind. Dazu haben sie sich die Augen verbunden, schalldichte Kopfhörer aufgesetzt oder die Controller nur mit einer Hand bedient. Die Ergebnisse haben sie auf Fragebögen festgehalten.

Der zweite Tag wurde wieder mit einem digitalen und analogen Einspielen begonnen. Anschließend ging es in die Gamedesign-Phase über. Nachdem die Grundlagen der Apps Sketch Nation, Draw your Game und Freggers Play erklärt wurden, konnten die Jugendlichen diese erstmal in Ruhe ausprobieren. Danach ging es an die Erstellung der eigenen Spiele. Zusätzlich zum Spiel wurden jeweils Plakate erstellt, auf denen die Hintergrundgeschichte des Spiels und mögliche Ergänzungen dargestellt werden können. Basierend auf den Erfahrungen, welche die Jugendlichen am ersten Tag gemacht haben, haben sie abschließend überlegt, wie sie ihre Spiele verändern oder ergänzen können, damit sie für Personen mit unterschiedlichen Einschränkungen spielbar sind.

Das lief besonders gut

Besonders schön zu sehen war, dass alle Jugendlichen gemein-

sam Spaß beim Spielen hatten. Sowohl bei den digitalen Spielen als auch bei den analogen Spielen wurde die anfängliche Skepsis mancher Teilnehmenden schnell überwunden und von Spaß überlagert. Die Fragebögen zum „Spielen mit Einschränkungen“ wurden von allen Jugendlichen gemeinsam sehr gewissenhaft ausgefüllt. Die Erstellung der Spiele hat mit den drei erwähnten Apps sehr gut funktioniert, sodass die Jugendlichen, trotz unterschiedlichen Vorerfahrungen und Fähigkeiten im Bereich des Gamedesigns, sehr gute Ergebnisse erzielen konnten.

Das waren Stolpersteine

Die Auswahl der Spiele sollte möglichst breitgefächert sein, damit die verschiedenen Vorlieben der Kinder und Jugendlichen bedient werden können. Jede*r findet ein anderes Spielgenre interessant. Vor allem bei Teilnehmenden mit einem großen Altersunterschied, sollte darauf geachtet werden, dass die Spiele altersentsprechend sind. Auch die Programme für die Erstellung der Spiele sollte eine unterschiedliche Komplexität aufweisen, um verschiedene Fähigkeiten und Vorkenntnisse abzudecken.

Highlights, Zitate, Stimmen von Teilnehmenden, Überraschungsmomente

Mich hat es am meisten gefreut, dass die Teilnehmenden nach dem ersten Tag eine sehr positive Rückmeldung gegeben haben und sich schon auf den Folgetag gefreut haben.



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 7 Jugendliche

Alter der Teilnehmenden 12 bis 22 Jahre

Dauer zwei Tage á 4 Stunden

Hauptmedium Game Produktion