

132.1.2020
Lebenswelten Jenfeld
Vergangenheit – Gegenwart
Sachbericht

Antragsteller*in	conecco gUG – Kultur, Entwicklung und Management Kulturagent*innen für kreative Schulen Hamburg
Ansprechpartner*in	Kathrin Langenohl langenohl@kulturagenten-hamburg.de
Fördersumme	5.044,00 EUR
Fördervertrag vom	14.05.2020
Projektstart am	01.03.2021

Anmerkung vorab:

*Das Projekt musste aufgrund der Auswirkungen durch die Corona Pandemie angepasst werden. So musste zum Beispiel der Rundgang durch den Stadtteil zum Thema **Kolonialismus** leider ausfallen. Alle Änderungen wurden von durch die Jury per Mail am 04.03.2021 genehmigt.*

Das Projekt Lebenswelten bestand aus den beiden Modulen Hörspiel und Gaming.

Modul: Hörspiel

Jahrgang 13, Profilkurs Theater mit 21 Schüler*innen
mit Sandra Munder (Lehrerin) in Kooperation mit TIDE/Schnappfisch

Das Thema „**Auf der Suche – Faust 2021 als Audio**“ wurde im Unterricht vorbereitet. Vorausgegangen war ein digitaler Workshop zur Szenenentwicklung und zur Visualisierung des Themas mit der Lichtkünstlerin Katrin Bethge.

Wann kann man sich einer Sache wirklich gewiss sein? Was kann der Mensch erkennen? Darf man ehrgeizigen Bestrebungen nach Erkenntnis zuliebe Opfer in Kauf nehmen? Und: Gibt es Dinge, die dem Menschen auf ewig verborgen bleiben sollten?

Ganz im Sinne von Goethes **Faust** hat sich das Kulturprofil des dreizehnten Jahrgangs auf die Suche nach Wahrheit begeben. Lebhaftige Diskussionen in den Begleitfächern Philosophie, Geschichte und Deutsch haben die Schüler sehr berührt, weshalb sie sich zu Schuljahresbeginn entschieden haben, diesen Fragen mit theatralen Methoden nachzugehen. Entstanden sind Stationen einer Reise auf der Suche nach der absoluten Erkenntnis.

Klosterbruder Mo (Faust 2021) und sein mysteriöser Freund, der natürlich auf der klassischen Mephisto-Figur beruht, sind gemeinsam on the road. Beide streifen große und kleine (Traum-) Welten sowie Subkulturen. (Sandra Munder)

Die digitale Einführung in Audio/Hörspiel mit TIDE/Schnappfisch fand am 3. und 25. März 2021, jeweils mit 1,5 Std, statt. Die weitere Umsetzung lag in den Händen der Schüler*innen.

Der Bezug zum Thema „Auf der Suche/Faust“ wurde im Anschluss an das Online-Impulsreferat von TIDE/ Schnappfisch durch die SuS selbst hergestellt. Ihre selbstbeschriebenen Theatertexte haben sie sehr einfallsreich und mit viel Freude auditiv angereichert. Dafür haben sie im Internet recherchiert und echte Geräusche im Musikraum aufgenommen. Mit entsprechenden Apps auf dem Ipad haben sie eigenständig Geräusche und Sprachaufnahmen auf verschiedene Spuren gelegt, geschnitten und zusammengesetzt. (Sandra Munder)

Wie verlief die Zusammenarbeit zwischen z.B. den Kooperationspartnern?

Aufgrund kurzfristig wechselnder Bestimmungen für Präsenz-/Fernunterricht in der Studienstufe musste organisatorisch mehrfach gewichtet werden; TIDE/Schnappfisch war hier sehr kooperativ.

Durchgeführt wurde der Workshop letztlich als Onlinekonferenz im Schulgebäude, bei der die SuS leider nur im Chat kreative Ideen an die Workshopleiterin zurückmelden konnten. Aber die Schüler*innen erhielten eine professionelle digitale Einführung in die Audioproduktion (2 x 1,5 Std). Schwierigkeiten gab es bei den technischen Voraussetzungen in der Schule (erster Termin).

Gab es Unterschiede zwischen der ursprünglichen Planung und Zielsetzung und dem tatsächlichen Projektverlauf? Worauf lassen sich diese zurückführen?

Die geänderten Planungen konnten umgesetzt werden – und die Schüler*innen waren kreativ und kompetent in der Audiotechnik, sodass kleine Hörstücke entstanden sind.

Technische Einschränkungen im Teil-Lockdown haben den ursprünglichen Plan durchkreuzt, der eine engere Zusammenarbeit zwischen Workshopleiter(n) und SuS vorgesehen hatte.

Dennoch waren vor allem die rechtlichen Hinweise zur Nutzung von Geräusch-/ Tonaufnahmen sowie Musik aus dem Internet sehr zuträglich.

Resonanz und Reflexion

„Ich bin ganz glücklich damit ...“
(Sandra Munder zu den Audio-Ergebnissen)

Auch wenn sich der Theaterkurs Jg 13 eine Aufführung als (Schul-) Abschluss gewünscht hatte, wurden die Möglichkeiten des digitalen Formats gut genutzt und zum Thema **Faust** wunderbare Geschichten erzählt, mit Tönen/Musik unterlegt und aufgenommen.

Ausgangspunkt war u.a. ein vorangegangener – auch digitaler – Workshop zur visuellen Szenengestaltung (mit Katrin Bethge). Die Verbindung von Bildern, Worten und Tönen hat – auch auf Abstand – allen Beteiligten neue Räume erschlossen!

Die Schüler*innen nutzten audiotecnische Apps recht selbstständig, sicher und mit sehr gutem Zeitmanagement; Sie haben einander in Kleingruppen gut unterstützt und Aufträge sinnvoll verteilt.

Auf die Ergebnisse waren sie sehr stolz. Die zuvor eher „trocken“ wirkenden Texte wirkten in der auditiven Fassung sehr unterhaltsam und aufregend.

Empfehlung: Bei Oberstufenschülerinnen möglichst altersgerechten Input sicherstellen.

Modul: GAMING

Jahrgang 7 mit 15 Schüler*innen

mit Ilona Kriwanek, Jula Lühge (Lehrerinnen), in Kooperation mit Kolja Bopp (Wiss. Mitarbeiter des Games Master-Studiengangs/ GameLab/ HAW), Johannes Kutsch (Gaming)

In der Woche vor Workshopstart (KW38 2021) sind wir zur Schule gefahren und haben mit der freundlichen Hilfe des Systemadministrators der Schule (Morten Vogt) 15 Laptops eingerichtet und die Technik kontrolliert und vorbereitet.

Am ersten Workshop-Tag (Mi, 29.09.2021) stand die Einführung im Vordergrund. Nach einer Vorstellungsrunde der Teilnehmenden und der Workshopleiter, sowie des Projektes und des Programmes ging es zunächst einmal um die Frage, wie eine typische Game-Produktion abläuft und welche Berufsfelder beteiligt sind. In einer Mini-Game-Analyse-Übung haben die Teilnehmenden kennen gelernt, wie sich Spiele analytisch betrachten lassen. Besonderes Augenmerk lag hierbei darauf, die Teilnehmenden auf der reinen „Consumer-Seite“ abzuholen und erkennen zu lassen wie sie selbst sich aktiv und kreativ im Prozess der Szenarioentwicklung einbringen können. Dafür sollten sie erst einmal verstehen lernen, wie Spiele entworfen und entwickelt werden. Als praktische Übung konnten sie am Ende des ersten Tags das Gelernte auf ihr eigenes Konzept übertragen.

Am zweiten Tag ging es dann nach einer kurzen Begrüßung und Beantwortung von Rückfragen mit dem Thema der konkreten Umsetzung ihrer Spielkonzepte weiter. Die Teilnehmenden haben von den Workshopreferenten hierzu eine Einführung in allg. Konzepte des Level Designs und in die Bedienung des Level Editors bekommen. Dann ging es an die Laptops und die Teilnehmenden konnten Schritt für Schritt in Kleingruppen von 2-3 Personen ihre Ideen als spielbares Level umsetzen. Die Workshopreferenten gingen rum und haben individuelle Hilfestellungen und Tipps gegeben.

Am dritten Tag konnten die Teilnehmenden nach einer kurzen Begrüßung und Beantwortung von Rückfragen begleitet von den Workshopreferenten die Arbeit an den Laptops fortsetzen. Nachdem jede Gruppe die wichtigsten Eckpunkte ihres Konzeptes digital umgesetzt hatten (wie Levelstart, -ende, Charakter und Dialoge), wurde eine gemeinsame „Playtesting-

Session“ veranstaltet. Hierbei haben die Teilnehmenden die spielbaren Level der anderen ausprobiert und untereinander produktives Feedback und Verbesserungsvorschläge gegeben. Nach einer festgelegten Zeit wurde gewechselt. Anschließend konnten die Kleingruppen noch ihre Verbesserungsvorschläge und Ideen umsetzen und letzte Änderungen vornehmen. In einer gemeinsamen Abschlussrunde wurden letzte Fragen und Anmerkungen besprochen und die Feedbackbögen (siehe Anlage 1) ausgeteilt. Parallel wurde vom technischen Referenten aus allen erstellten Leveln eine gemeinsame Spielversion (für Desktop-Computer, sowie Android-Smartphones) erstellt und den Teilnehmenden zur Verfügung gestellt. (Kolja Bopp)

Workshop - Programmwurf

Otto-Hahn-Schule Hamburg (September 2021)

Kolja Bopp

Tag 1				
Zeit	Dauer	Titel	Inhalt	Didaktisches Ziel
		Vorbereitung	<ul style="list-style-type: none"> Namensschilder Beamer & Sound 	
09:30-10:30	60	Einführung	<ul style="list-style-type: none"> Vorstellung der Teilnehmenden (Name, Lieblingsspiel) Projekt Kawaidas Journey Offene Frage: Vorerfahrung mit Gameentwicklung? Programm und Zielsetzung kurz vorstellen 	Kennenlernen, Interesse wecken
10:30-10:45	15	Pause		
10:45-11:30	45	Input Game Produktion	<ul style="list-style-type: none"> Wie läuft eine typische Game-Produktion ab? Was sind grundlegende Elemente einer Game-Produktion? 	Medienkompetenz: Wissen über Spieleentwicklung
11:30-12:15	45	Mini-Game Analyse	<ul style="list-style-type: none"> Runde (Thema, Mechanik, Emotionen) 	Games analytisch betrachten
12:15-12:30	15	Pause		
12:30-13:00	30	Input Game Design Basics	<ul style="list-style-type: none"> Was is Game Design? Was gehört zu einem guten Spielkonzept? 	Medienkompetenz: Spielkonzepte verstehen
13:00-13:50	50	Mittagspause		
13:50-14:30	40	Szenarioentwicklung	<ul style="list-style-type: none"> Szenarien je Gruppe kurz vorstellen Dialoge auf Papier festhalten überprüfen 	Transfer auf eigene Skripte, selbst kreativ werden
Sum	300			

Abbildung 1 > Workshop - Programmwurf, Tag 1, 29.09.2021

Präsentation/ Aktion: Zum kommenden OHStival #3 im Februar 2022 ist ein Gaming SPACE geplant, das auch hoffentlich stattfinden kann/wird.

Wie verlief die Zusammenarbeit zwischen z.B. den Kooperationspartnern?

Kompetent, professionell und zuverlässig – auch in der Kommunikation und besonders in der die Workshops begleitenden Auswertung/Fragebogen + Statistik durch Kolja Bopp.

Gab es Unterschiede zwischen der ursprünglichen Planung und Zielsetzung und dem tatsächlichen Projektverlauf? Worauf lassen sich diese zurückführen?

Die geänderten Planungen wurden umgesetzt, obwohl der Lehrer, der den Workshop initiiert hatte, im Vorweg an Corona erkrankte – und zu dem Zeitpunkt der Workshops in Elternzeit war. Der Rundgang durch den Stadtteil zum Thema Kolonialismus musste Corona bedingt leider ausfallen.

Reflexion

Es hat viel Spaß gemacht mit der Klasse. Und obwohl es eher eine leistungsschwache Klasse ist und ihre Themen und Ideen auch nicht so weit vorbereitet hatten wie ich aus den Gesprächen mit Martin Brück erwartet hatte, sind wir gut durchgekommen. Vor allem am zweiten und dritten Tag haben sie sehr gut (und überraschend ruhig) in den Kleingruppen an den Laptops gearbeitet. Inhaltlich gingen die Themen der Teilnehmenden, die sie als Level umgesetzt haben, über Corona (Finde den Impfstoff), Müllverschmutzung, sowie Freunde und Familie retten. Wie man an der Feedbackauswertung (siehe Anlage 1) sieht, ist der Workshop sehr gut angekommen und die Teilnehmenden haben etwas Neues gelernt. (Kolja Bopp)