

Ablaufplan

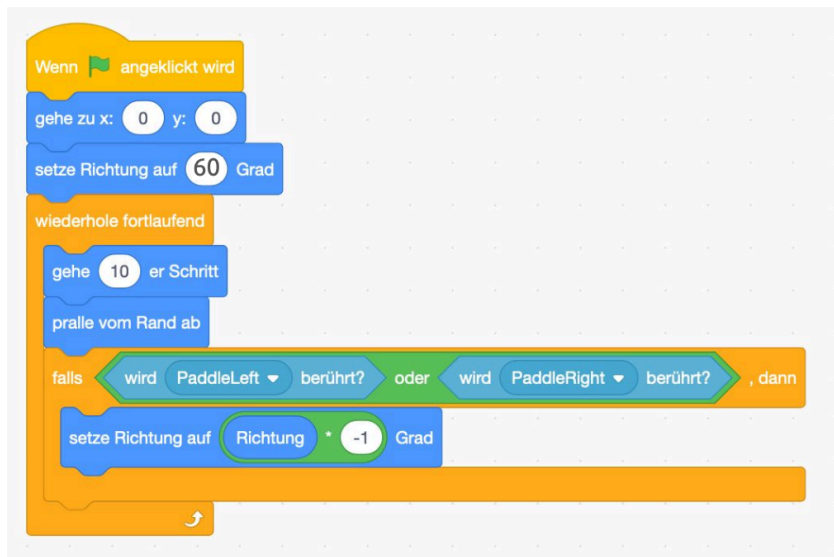
Uhrzeit	Inhalt	Material
8:50	<u>Namensschilder ausgeben</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Namensschilder • Stifte
9:00 - 9:10	<u>Begrüßung, Vorstellung</u>	
9:10 - 9:20 10 min	<u>Vorstellung von Preisen</u> Klassische Frage: Was wenn mehrere einen → Grafiktablet: zum designen und zeichnen → VR-Brille → Steam Deck: wie Switch nur besser, 600 Euro wert <u>Wie kann ich Preise gewinnen?</u> Spiel bis zum bei uns einreichen - Flyer zeigen	<ul style="list-style-type: none"> • Preise in Glaskasten • Flyer
9:20 - 9:40 20 min	<u>Kahoot</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Kahoot • Digitale Tafel
9:40 - 9:45 5 min	<u>Sammeln: Was ein gutes Spiel ausmacht</u> z.B. Highscore, Fähigkeiten, Hindernisse, Musik, Abwechslung, Schwierigkeiten, Skin, kreativ, einfacher Einstieg, Happy End	<ul style="list-style-type: none"> • Digitale Tafel
9:45 - 10:05 20 min	<u>Erklärung: Spielidee erstellen</u> Erklären mit Hilfe von Hauptkriterien an Tafel Fokus auf: → Charaktere → Story → Endgegner*in → Endziel <u>SuS überlegen sich eigene Spielidee</u> → Papier austeilen → 10 Minuten	<ul style="list-style-type: none"> • Kahoot • Kriterienwand • Online Timer • Papier • Stifte
10:05 - 10:20 15 min	<u>Vorstellen der eigenen Spielideen</u> → alle kommen mit ihren Stühlen nach vorne und eine nach der anderen Gruppe stellt vor → Applaus für jede Idee & Namen der Spiele an der Tafel aufschreiben <u>Ausblick:</u> Ihre habt wundervolle Ideen, aber es braucht Zeit und Kenntnisse, um ein Spiel zu programmieren. Trotzdem könnt ihr das schaffen. Aber anfangen muss man erstmal klein. Vor allem,	<ul style="list-style-type: none"> • Kahoot • Scratch (um Pong zu zeigen)

	<p>wenn man nur 3 Stunden Zeit hat.</p> <p>Es gibt verschiedene Spieltypen: z.B. Jump and Run, Puzzle Spiel</p> <p>Wir programmieren heute ein Pong Spiel.</p> <p>Was ist ein Pong Spiel?:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Pong ist ein Spiel bei dem zwei Spieler:innen gegeneinander spielen → im Original mit Zwei Schlägern → Es gibt aber auch kreative Varianten <p>Beispiele von Pong Spiel zeigen</p>	
<p>10:20 - 10:30</p> <p>10 min</p>	<p>Pause: Wir machen jetzt 10 min Pause und dann erklären wir euch, wie das geht!</p>	
<p>10:30 - 10:45</p> <p>15 min</p>	<p><u>Einführung in Scratch</u></p> <ul style="list-style-type: none"> → mit Scratch könnt ihr Spiel programmieren → also einfachen Formaten Leben einhauchen → dies funktioniert mit solchen Bauklötzen <p><u>Zeigen: Anmeldung bei Scratch</u></p> <ul style="list-style-type: none"> → Laptop → Klasse → Benutzernamen finden: Gameslab-.... (weil die meisten Namen schon vergeben sind) → Passwort: was ganz einfaches → beides in Flyer aufschreiben. Hier nix geheimes, sonst Passwörter nirgendwo aufschreiben <p><u>Zeigen: Character Design</u></p> <ul style="list-style-type: none"> → Ein Character → Hintergrund → Ball → Charaktere benennen 	<p>Lernkarten Flyer</p>
<p>10:45 - 11:05</p> <p>20 min</p>	<p><u>SuS melden sich bei Scratch an und erstellen eigenen Character</u></p> <ul style="list-style-type: none"> → SuS gestalten eine Figur ihrer Wahl, schon mal im Bezug auf ihre Spielidee z.B. Pizza, Dino, Titanic → Hintergrund auswählen 	<p>Laptops Lernkarten Scratch</p>
<p>11:05 - 11:20</p> <p>15 min</p>	<p><u>Programmieren zeigen</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Schläger programmieren 2. Schläger duplizieren → Tastenkombi ändern 3. Ball programmieren 	<p>Digitale Tafel Scratch</p>

Schläger programmieren:



Ball programmieren:



11:20-
11:50

SuS programmieren eigenständig ihr Pong-Spiel
→ mit Hilfe von Lernkarten und Mentor*innen

Laptops
Scratch

30 min

11:50 -
12:00

Abschluss:

→ Frage: Will jemand sein/ ihr Spiel zeigen?
→ Weiteres Angebot im GamesLab:

- Offenes GamesLab
- Computerspielschule
- Alles kostenlos
- Erinnerung GamesPreis

