

Ihr Digital Game in Unterricht und Lehre



Sind Sie selbst passionierte_r Gamer_in und haben sich schon oft vorgestellt, wie es wäre, digitale Spiele in Ihren Unterricht einzubinden?



Haben Sie gehört, dass Games in der Lehre gut funktionieren, und möchten es gerne selbst einmal ausprobieren?



Sind Sie einfach nur auf der Suche nach neuen Möglichkeiten, Ihre Lehre und Ihren Unterricht auch weiterhin interessant zu gestalten und wollen einmal selbst ein digitales Serious Game erstellen?



Haben Sie sich schon häufiger vorgestellt, wie toll es wäre, Ihr eigenes digitales Spiel in der Lehre einzusetzen und hörten dann eine Stimme, die sagt: „Aber Du kannst doch gar nicht programmieren!“?



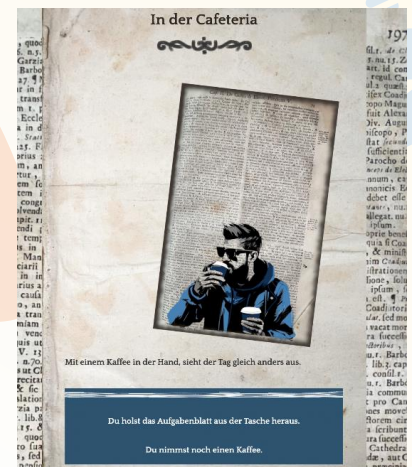
Dann ist diese kostenfreie Veranstaltung genau das Richtige für Sie! In zwei Workshops zu den Themen Interaktive Geschichten und Point-and-Click Adventures werden Sie zum/r Game Designer/in.



- Creative Space im Club Behring, Bahnhofstraße 7, Marburg
- Donnerstag, 28.11.2024
- 9:00 bis 12:00 (Interaktive Geschichten)
- 13:00 bis 17:00 (Point-and-Click Adventures)

Interaktive Geschichten mit Inky (Timo Glaser)

Interaktive Geschichten, Click-Stories oder interactive fiction ist eine Form von Textadventure, die die Lesenden in die Erzählung einbezieht. Durch Auswahlmöglichkeiten navigieren sie durch die Handlung und beeinflussen den Fortgang der Geschichte. Interactive fiction kombiniert traditionelle Literatur mit interaktiven Elementen, die oft durch Computerprogramme ermöglicht werden. Der Leser übernimmt die Rolle der Protagonistin und kann Entscheidungen treffen, die den Verlauf und das Ende der Geschichte beeinflussen. Dies schafft eine immersive Erfahrung, bei der Lesende aktiv am Erzählprozess teilnehmen.



Es gibt verschiedene Tools, mit denen solche Geschichten (oder auch interaktive Multiple Choice Tests) umgesetzt werden können. InkleStudios bietet mit der Scriptsprache Ink und dem Texteditor Inky eine Umgebung, um komplexe Geschichten erzählen zu können. Für einfachere Szenarien, etwa im Unterrichtskontext, bieten sie mit Inklwriter ein schnell zu erlernendes browserbasiertes Tool an.

In diesem Workshop sollen die Grundlagen und Techniken interaktiver Geschichten vermittelt werden.

Sie lernen,

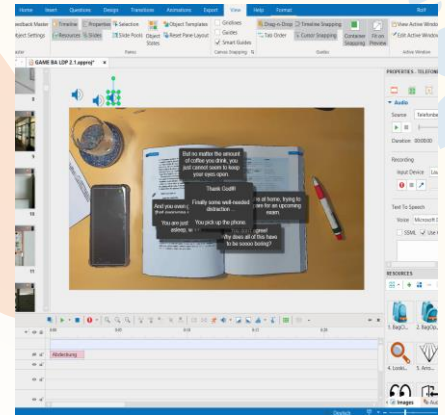
- in Inklwriter eine einfache interaktive Kurzgeschichte zu schreiben;
- in der Skriptsprache Ink mit Knoten, Schleifen, Bedingungen und Variablen eine Geschichte zu erzählen, die die Entscheidungen der Lesenden aufnimmt;
- wie Sie das Spiel als HTML-Datei exportieren können, damit es geräteunabhängig in einem Browser gespielt werden kann;
- wie Sie die HTML- und CSS-Dateien bearbeiten können, um das Erscheinungsbild des Spiels anzupassen.

Voraussetzungen

- Bitte installieren Sie vor dem Workshop Inky auf Ihrem Rechner
<https://www.inklestudios.com/ink/>.

Point-and-Click Adventures mit CreATe (Rolf Kreyer)

Serious Games können die Motivation der Studierenden erhöhen und leisten einen wichtigen Beitrag beim Erschließen, Einüben und Vertiefen von fachwissenschaftlichen Inhalten. Obwohl in den letzten Jahren vermehrt leistungsfähige Autorentools zur Verfügung stehen, bleibt die Realisierung komplexerer spielbasierter Projekte oft Lehrenden mit entsprechenden Programmierfähigkeiten vorbehalten. Innovative Ideen mit hohem didaktischen Mehrwert können daher häufig nicht umgesetzt werden.



Das Tool **CreATe – Creating Adventure Games for Teaching** möchte hier Abhilfe schaffen. Es ermöglicht auch Lehrenden ohne Programmiererfahrung, eigenständig Point-and-Click Adventures für ihre Lehre zu erstellen. Der Umsetzung eines eigenen Serious Games steht somit nichts mehr im Wege.

Der Workshop stellt das Tool vor und gibt die Möglichkeit, mit CreATe Ihr eigenes Adventure Game zu erstellen.

Sie lernen,

- eine eigene Spielwelt zu erstellen, in der Spieler_innen sich frei bewegen können;
- Objekte in die Welt zu integrieren und über ein Inventar verfügbar zu machen;
- Eine Hotspotfunktion zu implementieren;
- Typische LMS-Aufgaben wie Multiple-choice, Drag-and-Drop etc. in die Spielwelt zu integrieren.

Voraussetzungen

- Sie benötigen zwar keinerlei Programmierkenntnisse, sollten aber unbedingt routiniert im Umgang mit Office-Programmen sein. Das Tool basiert auf der Autorensoftware Active Presenter, welches sich in Design und Layout sehr stark an MS Powerpoint orientiert. Sollten Sie mit Powerpoint überhaupt nicht zurechtkommen, wird die Arbeit mit Active Presenter Ihnen sehr wahrscheinlich keine Freude machen;
- Bitte installieren Sie vor dem Workshop die kostenlose Version von Active Presenter auf Ihrem Rechner → <https://www.atomisystems.com/download/>.

Organisatorisches

Teilnahmegebühren

Die Veranstaltung ist Teil des Erasmus+-Projekts ‚GAME – Games and Active Learning Methods in Education‘ (Projektnummer: 2021-1-NO01-KA220-HED-000029899) und daher kostenlos.

Anmeldung

Die Anmeldung erfolgt per E-Mail mit Betreff 'Digital Game' an kreyer@uni-marburg.de. Geben Sie bitte bei Ihrer Anmeldung an, ob Sie sich für nur einen oder für beide Workshops anmelden wollen.

Die Plätze sind auf 20 Teilnehmer/innen begrenzt, so dass ggfs. eine Warteliste geführt wird. Interessent/innen, die an beiden Workshops teilnehmen möchten, werden bevorzugt.

Sollten Sie am Tag der Veranstaltung verhindert sein, bitten wir um frühzeitige Benachrichtigung, damit wir Interessent/innen von der Warteliste informieren können.

Beide Veranstaltungen sind von der Hessischen Lehrkräfteakademie als Fortbildungs- und Qualifizierungsangebot akkreditiert.

Verpflegung

Für Snacks und Getränke während des Workshops ist gesorgt. Eine einstündige Mittagspause ist von 12 bis 13 Uhr eingeplant. In der Nähe finden sich vielfältige Möglichkeiten für ein Mittagessen.

Wir freuen uns
auf Sie!



Timo Glaser



Rolf Kreyer