INITIATIVE Creative Gaming
www.creative-gaming.eu

Creative Gaming

Balletttanzen in Ballerspielen
– kreativer Einsatz von Computerspielen!

Sommeruni Flensburg Oktober 2012

Grundlagen

Die Initiative Creative Gaming

Grundlagen

Einmal Creative Gaming bitte

INITIATIVE Creative Gaming
www.creative-gaming.eu

Digitale Spiele …

… sind Alltagskultur und Wirtschaftsfaktor

… haben ein hohes visuelles, physikalisches und kreatives Potential

… regen eine Szene von Gamern an sich mit den kreativen Möglichkeiten von Spielen zu beschäftigten

Creative Gaming heißt Spiele anders zu nutzen, indem Spielregeln ignoriert, Spiele zum Spiel- und Werkzeug werden und Spiele neu gedacht werden

Grundlagen

Beispiel: Spielregeln ignorieren

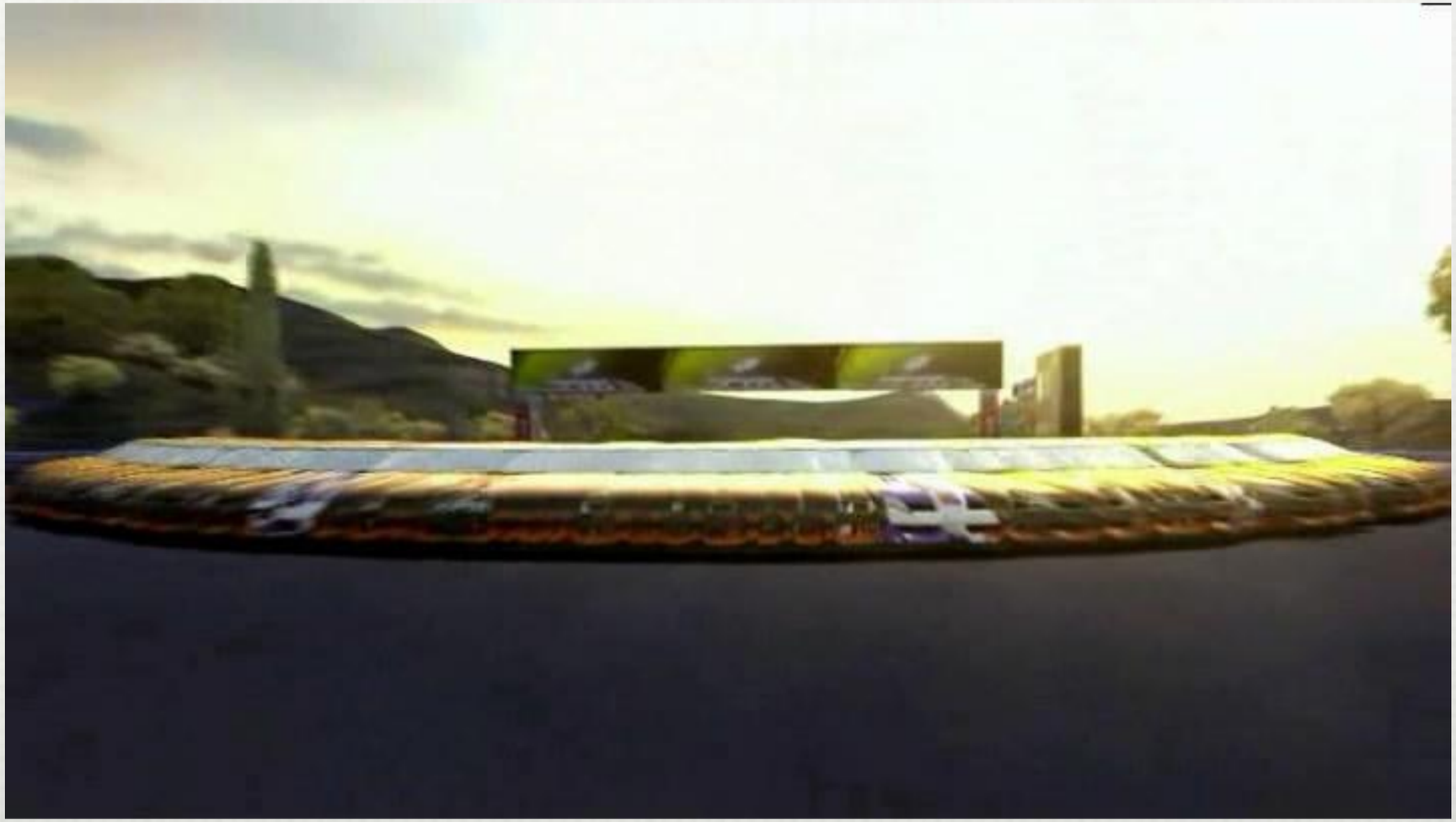
Machinima:
Balletttanzen in Ballerspielen
(Unreal Tournament)

Ergebnis aus Creative Gaming Workshop

Grundlagen

Beispiel: Spiel zum Spielzeug machen

Machinima:
1k project II
(Trackmania
Sunrise, 2007)



Grundlagen

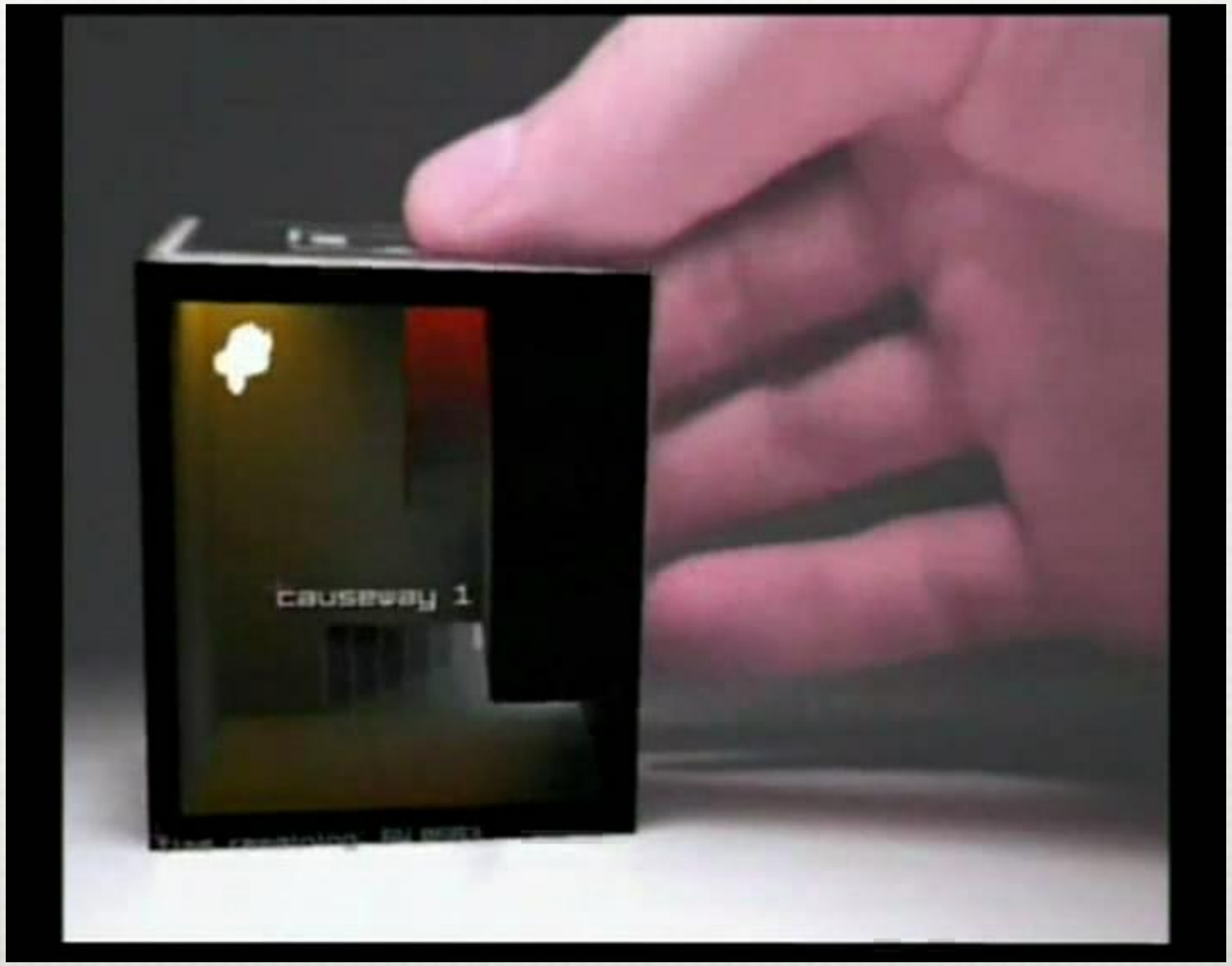
Beispiel: Spiel zum Werkzeug machen

Machinima:
Person 2184 ,
Friedrich Kirschner
(Unreal Tournament 2004)

Grundlagen

Beispiel: Spiel neu denken

Spiel:
Levelhead
Julien Oliver, 2007



Grundlagen

Creative Gaming – Kriterien

1. Spiele ein Spiel und halte Dich nicht an die Regeln. Benutze es als Spielwiese oder Werkzeug

2. Erfahre was hinter digitalen Spielen steckt und das auf allen Ebenen.

3. Benutze möglichst kostenlose Software und greife auf Spiele zurück die Du hast und kennst

4. Denke um die Ecke, Wechsel die Perspektive und folge Deinen Ideen

Methoden

Creative Gaming und Medienpädagogik

Digitale Spiele …

… sind Medienalltag

… sind in Erzählformen und den Genres bekannt

… behandeln Alltagsthemen oder bieten Gesprächsanlässe

… sind technisch einfach handhabbar

… ermöglichen eine kreative Produktion mit der man schnell Ergebnisse erreicht

+… ermöglichen einen Perspektivwechsel

Methoden

Creative Gaming in der Praxis

INITIATIVE Creative Gaming
www.creative-gaming.eu

Methoden

Creative Gaming in der Praxis

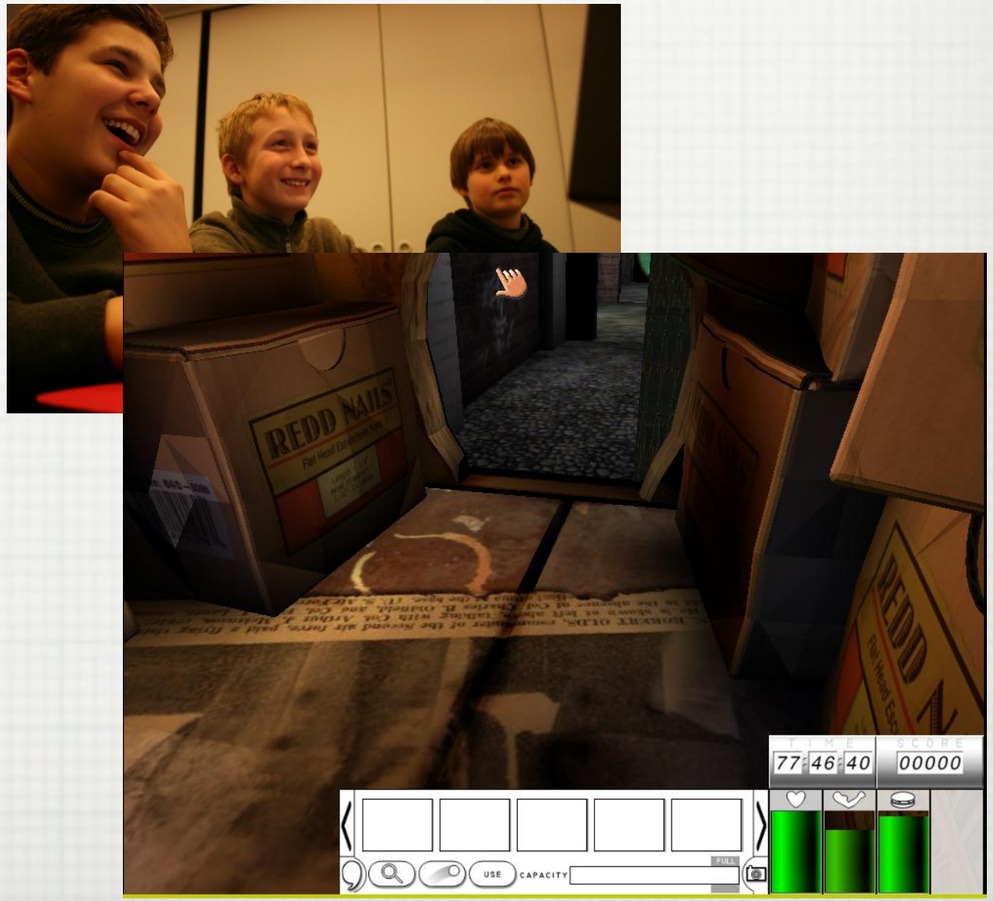
- Das Ziel ist es Teilnehmer/innen einen kreativen und kritischen Umgang mit Computerspielen zu ermöglichen.
- Dazu werden Workshops, Festivals, Projekt-wochen, Ausstellungen, Fortbildungen und Vorträge durchgeführt, sowie Profis einbezogen
- Zielgruppe sind Kinder und Jugendliche ab 12 und Pädagogen/innen
- Die Aktionen finden innerhalb und außerhalb der Schule für Schüler/innen und Lehrer/innen statt
- Die Produktion findet im Team statt und soll zu einem vorzeigbaren Ergebnis führen

Methoden

Creative Gaming in der Praxis

Game Design-Workshops

- Von der Idee zum fertigen Spiel
- Entwicklung von eigenen 3D Spielen
- Funktionen des Spielaufbaus
- Ziel: kreative, narrative, gestalterische und logische Überlegungen



Methoden

Creative Gaming in der Praxis

Game Design-Workshops

- Von der Idee zum fertigen Spiel
- Entwicklung von eigenen 3D Spielen
- Funktionen des Spielaufbaus
- Ziel: kreative, narrative, gestalterische und logische Überlegungen

Methoden

Creative Gaming in der Praxis

Machinima-Workshops

- Spiel wird zur Bühne, Werkzeug oder Spielwiese
- Eigene Idee kann in kurzer Zeit umgesetzt werden
- Teamarbeit, sowie Spiel- und Filmwissen sind wichtig

Machinima Workshop Hamburg – Garrys Mod

Methoden

Creative Gaming in der Praxis

Machinima-Workshops

- Spiel wird zur Bühne, Werkzeug oder Spielwiese
- Eigene Idee kann in kurzer Zeit umgesetzt werden
- Teamarbeit, sowie Spiel- und Filmwissen sind wichtig

Machinima Workshop Hamburg SIMS II

Methoden

Creative Gaming in der Praxis

Machinima-Workshops

- Spiel wird zur Bühne, Werkzeug oder Spielwiese
- Eigene Idee kann in kurzer Zeit umgesetzt werden
- Teamarbeit, sowie Spiel- und Filmwissen sind wichtig

Machinima Workshop Hamburg Urban Terror

Methoden // Exemplarisch

Creative Gaming in der Praxis

INITIATIVE Creative Gaming www.creative-gaming.eu

Creative Gaming in der Schule

- Tagesprojekte
- Projektwochen
- Schwerpunkt für 2 Monate
- Lehrer/innenfortbildungen mit Begleitung
- Thematische Einbindung in den Unterricht

Methoden // Exemplarisch

Creative Gaming in der Praxis

INITIATIVE Creative Gaming www.creative-gaming.eu

Beispielhafter Ablauf eines Workshops

Ablauf Creative Gaming Workshop // Machinima
9. Klasse, 21 SchülerInnen

12:00 – 12:35 (35min)	1.) Einführung o Vorstellungsrunde (Name, Alter, Lieblingsspiel) o Erfahrungen (Was spielt ihr?) mit Schwerpunkt Altersfreigabe für Spiele o Einbezug tipp24-Mitarbeiter o Kurzeinführung Machinima
12:35 – 12:55 (20min)	2.) Einführung Sims2 (über Smartboard/ Beamer) o Bsp. Nachbarschaft Schönsichtingen o Wie ist die Steuerung? o Spielphase Einführung Filmdreh o Was braucht man für einen Film? o Welche Tools stehen bei Sims2 dafür bereit? o Einstellungen und Cheats
12:55 – 13:15 (20min)	3.) Gruppenarbeit (2-3er Gruppen) o Erste Übungsszene drehen mit folgender Aufgabenstellung: Dialog bzw. Interaktion, z.B. Streit, Kuss usw. in Totale, Halbtotale, Schuss, Gegenschuss (über Schulter) o Cheats eingeben zur Vorbereitung der Filmproduktion und parallele Sichtung der Übungsergebnisse
13:15 – 13:25	PAUSE
13:25 – 15:20 (115min)	4.) Filmproduktion o Aufgabe: 3 Szenen, verschiedene Einstellungen, max. Dauer: 1 min., Themen je nach zugeteiltem Kärtchen o Alle weiteren Szenen drehen (währenddessen individuelle Betreuung am Rechner) o Stopp Dreharbeiten, PAUSE o Schnitt o Vertonung üben (auf Geräusche hinweisen, da es sonst zu langweilig ist)
15:20 – 15:50 (30min)	5.) Präsentation o Vorführung der Filmergebnisse o Live-Synchronisation
15:50 – 16:00h (10min)	Feedbackrunde im Stuhlkreis

INITIATIVE Creative Gaming
www.creative-gaming.eu

Relaod – Spiele in der Schule ab 9:34

INITIATIVE
Creative Gaming
www.creative-gaming.eu

www.creative-gaming.eu