

Projektidee: „Game Slam“

Kompetenzen: Kommunikations- und schöpferische Fähigkeit

Altersgruppe: ab 12 Jahren

Projektdauer: 90 Minuten

Link zum Lernmodul: www.teachtoday.de/gameslam

Projektziele

Ziel des Projekts „Game Slam“ ist, dass Jugendliche eine Urteils- und Reflexionsfähigkeit im Hinblick auf ihre digitalen Lieblingsspiele und ihr Spielverhalten entwickeln. Gleichzeitig schulen sie durch die Präsentation im Rahmen eines „Game Slams“ ihre kommunikative Kompetenz – eine zentrale Kulturtechnik, auch im Hinblick auf ihr späteres berufliches Leben.

Die Kinder und Jugendlichen

- können in verschiedenen Gesprächsformen und in unterschiedlichen Rollen kommunikativ handeln.
- nutzen nonverbale sowie stimmliche Mittel bewusst, um erfolgreich zu kommunizieren.
- referieren anspruchsvolle Fachinhalte Verständnis fördernd, auch unter Verwendung selbst verfasster Texte.
- verfolgen konzentriert den Verlauf monologischer Gesprächsformen und können die Intention der Referenten wiedergeben.
- sichern ihr Verständnis durch Mitschriften und Notizen.

**Fach- und
Methodenkompetenz**

Die Kinder und Jugendlichen

- setzen kontextangemessen, funktional und kreativ verschiedene Medien und Präsentationstechniken ein.
- integrieren in ihre Präsentation exemplarisch auditive und audiovisuelle Aufzeichnungen sowie Mitschriften zu ihrem digitalen Lieblingsspiel.
- reflektieren ihr Verhalten beim digitalen Spielen („Monitoring“) und diskutieren darüber mit anderen.

**Aktivitäts- und
Handlungskompetenz**

Die Kinder und Jugendlichen

- planen und präsentieren Redebeiträge selbstständig und adressatengerecht.
- beobachten, reflektieren und besprechen auf konstruktive Weise eigenes und fremdes Gesprächsverhalten.
- identifizieren Strittiges in Kontroversen und vertreten eigene Positionen.

**Sozial-kommunikative
Kompetenz**



Die Kinder und Jugendlichen

- überdenken ihr eigenes Spielverhalten und nutzen dazu Methoden der Selbstreflexion.
- ordnen eigene Interessen (hier: digitales Spielen) in das gesellschaftliche Umfeld ein und bewerten diese.
- reflektieren Problemlösestrategien (hier: im Hinblick auf ihr eigenes Spielverhalten) kritisch und entwickeln diese weiter.

Personale Kompetenz

Einleitung

Jugendliche sind von digitalen Spielen begeistert und erzählen gerne von ihrem Lieblingsspiel im Freundeskreis. Dass gerade digitale Spiele ein sehr spannender Erzählgegenstand sein können, zeigt das Format des „Game Slam“.

Im Rahmen eines „Poetry Slams“ (dt.: „Dichterwettstreit“) werden selbstgeschriebene Texte innerhalb einer vorgegebenen Zeit präsentiert. Die Zuhörer bewerten die Texte und achten v. a. auf einen überzeugenden Vortrag. Das beliebte Format wird nun auf digitale Spiele übertragen – aus „Poetry Slam“ wird „Game Slam“. Die Jugendlichen erzählen von ihrem Lieblingsspiel und versuchen, die Zuhörer durch einen besonders mitreißenden Vortrag von ihrer Begeisterung für ein digitales Spiel anzustecken. Ganz nebenbei schulen sie ihre schöpferische Fähigkeit im Bereich Erzählen und ihre Kommunikationsfähigkeit.

Projektverlauf

Zu Beginn des Projekts stellen die Jugendlichen in wenigen Sätzen ihr digitales Lieblingsspiel vor. Dabei erkennen sie, dass es gar nicht so leicht ist, ein digitales Spiel mitreißend nachzuerzählen. Wie spannend Erzählen sein kann, wird zum Beispiel beim Erzählen von Märchen deutlich – oder auch bei sog. „Poetry Slams“. Die Beispielvideos über „Poetry Slam“ können dies anschaulich verdeutlichen.

Die Jugendlichen arbeiten die zentralen Merkmale aus den Videos heraus. Danach erfolgt der Transfer auf den „Game Slam“: Im Rahmen dieses Slams bekommt jeder Jugendliche ca. zehn Minuten Zeit, um sein digitales Lieblingsspiel vorzustellen. Wichtig ist dabei, dass die Zuhörer eine lebendige Vorstellung des digitalen Spiels bekommen. Dazu gelten für den „Game Slam“ verschiedene Regeln, u.a. müssen im Vortrag unterschiedliche Medien und Präsentationstechniken sinnvoll integriert werden (z. B. Video-Ausschnitte des Lieblingslevels).

Phasenbeschreibung | Sozialform

Phase 1 | Plenum

Die Jugendlichen begeben sich in eine kommunikationsförderliche Situation (z. B. einen Stuhlkreis) und erzählen über ihr derzeitiges digitales Lieblingsspiel. Sie fassen dessen Inhalt zusammen und berichten, wie oft und wie lange sie spielen.

Diskussion, Karteikarten



Beim Erzählen und v. a. beim Zuhören stellen sie fest, dass die Spannung, die sie beim Spielen erleben, nur schwer vermittelt bzw. nachvollzogen werden kann. Gemeinsam reflektieren sie über die Gründe (z. B. mangelnde Erzählkompetenzen, fehlende Videoausschnitte). Sie halten die Ergebnisse stichpunktartig auf Karteikarten fest, die dann an der Tafel angebracht werden.

Phase 2 | Gruppenarbeit

Wie man spannend erzählen kann, erfahren die Jugendlichen in zwei Videos. Das erste Video beschreibt traditionelle „Poetry Slams“, das zweite Video – aus Neo Magazin Royale – widmet sich sog. „Postetry Slams“. Darin werden Facebook-Posts deutscher „Prominenter“ zum Slam-Gegenstand (s. Projekttipps unten).

Plakate

Anhand der Videos ermitteln die Jugendlichen wesentliche Merkmale eines Poetry Slams, z. B. wie wichtig der bewusste Einsatz nonverbaler und stimmlicher Mittel ist. Sie bewerten diese Merkmale und leiten daraus ihre eigenen Schlussfolgerungen ab. Diese notieren sie stichpunktartig auf einem Plakat.

Phase 3 | Gruppenarbeit, Plenum

In dieser Phase erfolgt der Transfer auf den „Game Slam“. Dazu leiten die Jugendlichen aus den bisherigen Materialien sinnvolle Regeln ab und halten diese ebenfalls auf dem Plakat fest. Mögliche Regeln sind:

Plakate, Karteikarten
(Phase 1), Diskussion

- Thema: Erzähle mir dein digitales Lieblingsspiel!
- Zeit: z. B. 10 Minuten pro Beitrag
- Inhalt: z. B. Zusammenfassung des Spiels, Lieblingslevel, Anekdoten, Lieblings-Avatar...
- Medien: Stimme, Mimik, Gestik, Videoausschnitt, Bilder...

Im Anschluss werden diese Regeln mit den anderen Gruppen diskutiert und ggf. vervollständigt. Auch die Ergebnisse der Karteikarten aus Phase 1 sollten hier noch ergänzend hinzugezogen werden.

Phase 4 | Einzelarbeit/Performance, Plenum

Die Jugendlichen erstellen ihre eigenen Texte über ihr digitales Lieblingsspiel auf der Basis der Regeln für den „Game Slam“. Sie planen, verfassen und proben ihren Beitrag, der auch auditive und audiovisuelle Aufzeichnungen enthalten kann.

Video, Rückmeldung

Sind die Beiträge fertig, werden diese im Rahmen des „Game Slams“ präsentiert und von den Zuhörern bewertet (z. B. auf einer fünfstufigen Skala). Es bietet sich an, die Präsentation zu filmen, um später eine gute Diskussionsgrundlage zu haben. Neben der Punktebewertung, die letztendlich den Sieger kürt, sollten die Zuhörer den Vortragenden auch eine kurze Rückmeldung bzgl. der Performance geben, z. B. im Hinblick auf folgende Kriterien:

- Konntest du dem Vortrag konzentriert folgen?
- Wurden nonverbale sowie stimmliche Mittel bewusst eingesetzt?
- Waren die auditiven und/oder audiovisuellen Aufzeichnungen hilfreich?
- Hast du eine umfassende Vorstellung über das digitale Spiel entwickelt?
- Was ist dem Vortragenden schon gut gelungen? Welche Tipps kannst du dem Vortragenden geben?

Projektfazit

Ein „Game Slam“ kann nicht nur das Erzählen über digitale Spiele zum Gegenstand haben. Es bietet sich insbesondere an, das individuelle Spielverhalten zu thematisieren. Statt des Spiels selbst wird der Umgang mit dem Spiel zum Thema der Performance. Die aufgestellten Regeln bleiben gleich. Dabei können folgende Fragen leitend sein: Wie lange und wie oft spielst du dein Lieblingsspiel? Welche skurrilen/witzigen/bedenklichen Verhaltensweisen entwickelst du beim Spielen? Wie reagieren andere auf dein Spielverhalten?

Weiterführende Informationen

Poetry Slam TV (YouTube-Kanal): <https://www.youtube.com/user/kampfderkuenstehh>

Neo Magazin Royale (Postetry Slam): <https://www.youtube.com/watch?v=U7TYZ-JWAw0>

Notizen



