

Workshops und Fortbildungen bei PLAY 15

Tagesworkshops

Für Gruppen mit Personen ab 13 Jahren
16.–18. September, 9–16 Uhr

Emotional Game Design – Gefühlvolle Spiele bauen mit Laptop und Lötkolben

Im Workshop „Emotioneering“ werden gezielt Spiele entwickelt, die Emotionen auslösen. Dabei konstruieren wir neuartige Controller und passen sie der Spielstimmung an. Teilnehmer*innen werden zum Game Designer, Grafiker, Soundkünstler und Programmierer.

Bongo Controller – Eigene Controller aus Bananen und Knete bauen

Einen eigenen, individuellen „Mutanten-Controller“ für ein digitales Spiel bauen. Größe, Form und Art der Bedienung sind dabei keine Grenzen gesetzt. Mit Draht und Platine lassen sich zum Beispiel Knete, Pappkartons und Bananen zu einem Joystick umfunktionieren.

Games Architektur – Spielewelten mit Pappe, Holz und Farben erschaffen

Hier werden digitale Spielewelten nachgebaut und in Szene gesetzt. Nach und nach entstehen so echte, begehbare Level und Landschaften. Wie machen die sich wohl in der Fußgängerzone?

Machinima – Filmen im Computerspiel

Hier werden Spielfiguren zu Filmdarstellern. Mit dem Spiel Sims 3 nehmen wir kleine Szenen auf und bearbeiten sie mit einem Schnittprogramm. So entstehen innerhalb weniger Stunden spannende Geschichten.

Let's Play – Videos aufnehmen wie die Profis

Let's Plays sind Videos, in denen Games gespielt und humorvoll kommentiert werden. Auf YouTube werden sie millionenfach angeklickt. Aber wie dreht man eigentlich ein eigenes Let's Play Video? Was braucht man dafür? Hier wird es selbst ausprobiert!

Gamics – Comics aus Computerspielen kreieren

Wer schon immer mal einen eigenen Comic machen wollte, aber beim Zeichnen zwei linke Hände hat, ist hier genau richtig. Wir nutzen Screenshots aus Computerspielen für unsere Geschichten.

Do It Yourself – Eigene Spiele konzipieren

In diesem Workshop entwickeln wir Spiele ganz ohne Programmieren. Wir lernen aus welchen Bestandteilen ein Game besteht und produzieren interaktive Prototypen - aus Papier, Wackelpudding und Draht. Außerdem drehen wir einen ersten kurzen Spiel Trailer fürs Internet.

Peace Eco Gender – Spielideen für Weltverbesserer

Wie könnte ein Computerspiel dazu beitragen, die Welt besser zu machen? Wir entwickeln Planspielartig neue Spielkonzepte, die das positive Potenzial von Games ausschöpfen. Die entstehenden Prototypen setzen wir mit Bild und Ton in Szene.

Game-Video – Einen Kurzfilm in Computerspieloptik drehen

Hier entstehen mit Kamera und Tricktechnik kleine Filme, die die visuellen Codes von Games aufgreifen. Rennspiele, Streetfighter oder auch die Sims dienen hier als Vorlage und werden in die Realität übertragen.

Kurzworkshops

Für Gruppen und Einzelpersonen ab 13 Jahren.
Grundlagen in 2 Stunden
16.–18. September

I Feel You – Wie Games Gefühle vermitteln

Mit welchen Mitteln erzeugen Spiele Gefühle? Wie werden Emotionen in Games dargestellt? Anhand von Beispielen untersuchen und diskutieren wir, wie Games mit Gefühlen arbeiten.

Gameboy Sounds

Musik machen mit Gameboys? In diesem Workshop erfährt man, wie das funktioniert und dass das richtig gut klingen kann!

Papp-VR – Virtual Reality zum Selbermachen

Virtual Reality Brillen gaukeln ihrem Träger eine 360° Ansicht einer virtuellen Umgebung vor. Hier wird ein Exemplar aus Pappe selbst gebastelt. Die Brillen können gleich vor Ort mit dem eigenen Handy als Bildschirm ausprobiert werden.

Voice Acting für Games – Spiele neu vertonen

Games-Szenen ansehen und anschließend selbst als Sprecher*innen neu vertonen. Ein bisschen Karaoke, ein bisschen Schauspiel.

Interactive Storytelling und Story Design

Computerspiele erzählen Geschichten, aber anders als bei Büchern schreibt nicht nur der Designer, sondern auch der Spieler mit. Die Teilnehmer sammeln Erfahrungen als Spieleautoren und erstellen selbst eine interaktive Geschichte.

Minecraft meets real live – Robotik mit Minecraft

Mit dem Computerspiel Minecraft werden reale Robotiksysteme angesteuert. Es werden erste Kenntnisse in Programmierung, der Simulation von Logikschaltungen und der Robotik vermittelt

120 Minuten Game Art – Gestalte Dein eigenes Spiel

Ein Spiel überlegen, eine Spielerfigur gestalten und sie zum Leben erwecken. Zwei Stunden reichen für die ersten Schritte im Gamedesign.

Game Design

Hier geht es um Techniken und Grundbegriffe des Gamedesigns. Im Rahmen des Workshops entsteht ein Prototyp, der dann zu Hause fertig gestellt werden kann.

20 go to 10 - Ein erster Einblick in die Programmierung

Was ist Programmierung? Was sind die zugrundeliegenden Prinzipien? Ein erster Blick auf die Welt der Programmcodes.

Dramaturgie in Games

Wie entsteht eine Story für Games? Was macht den Kern einer guten Geschichte aus, wenn sie in einem Spiel passiert? In diesem Workshop finden wir es heraus.

Fortbildungen für Lehrerinnen und Lehrer

Fortbildung: Creative Gaming

In dieser Fortbildung erhalten Pädagog*innen eine Einführung in die Prinzipien von Creative Gaming sowie Einblicke in den Umgang mit Apps und Spielen im Bereich der Vorschule. Es werden erste Ideen gegeben, wie sich digitale Spiele kreativ in den Unterricht einbinden lassen.

Literarisches Verstehen mit narrativen Computerspielen

Wie funktioniert literarisches Lernen mit Computerspielen? Welche Spiele lassen sich hierzu einsetzen und welche besser nicht? Welche Methoden von der Erzähltextanalyse bis hin zum Let's Play- oder Rezensionsvideo gibt es? Die Fortbildung zeigt auf, wie sich literarischer Unterricht mit der Lebenswelt Jugendlicher verknüpfen lässt.

Geschichte und Games

Dieser Kurzworkshop gibt eine Einführung, wie Videospiele mit historischen Inhalten umgehen. Danach können die Teilnehmer*innen eigenhändig Beispiele von besonderen Videospielen ausprobieren und sich über die Erlebnisse und Erkenntnisse austauschen.

Unterricht mit Minecraft Edu

Minecraft ist ein digitales Bauspiel und bei Schüler*innen sehr beliebt. Es lässt sich in Gruppen spielen und als Lernumgebung individuell für den Schulunterricht anpassen. Mit dem sogenannten *MinecraftEdu* steht eine Version von Minecraft für Schulen zur Verfügung, in welche bei dieser Fortbildung ein erster Einblick gegeben wird.

Kunst und Games

Wie viel Kunst steckt in Games? Und was macht die Kunst im Spiel? Welche Themen des "klassischen" Kunstunterrichts finden sich in Computerspielen? Und wie lassen sich diese anhand von Games vermitteln?

App Entwicklung für Lehrerinnen und Lehrer

In diesem Workshop können Lehrkräfte Grundlagen der App-Entwicklung lernen. Nach kurzer Zeit hat jeder Teilnehmer mit dem Tool *App Inventor* eine eigene App programmiert.

Fortbildung für Lehrerinnen und Lehrer mit Unterrichtsbegleitung

Das PLAY15 Festival ist erneut Auftakt für eine unterrichtsbegleitende Fortbildung, die in den vergangenen Jahren bereits mehrfach erfolgreich an Hamburger Schulen durchgeführt wurde. Unterstützt durch die Bürgerstiftung Hamburg erhalten Lehrer*innen hier die Möglichkeit, Creative Gaming als Methode im Fachunterricht mit einer Schulklass praktisch umzusetzen. Über einen mehrwöchigen Zeitraum gibt es eine Beratung und Begleitung durch erfahrene Medienpädagog*innen. Die Fortbildung bei der PLAY ist hierfür der Informations- und Kennlerntermin.

Alle Informationen zu den Workshops finden Sie auch auf unserer Webseite www.play15.de.

Für Fragen und weitere Informationen melden sie sich gerne per Mail: info@play15.de