

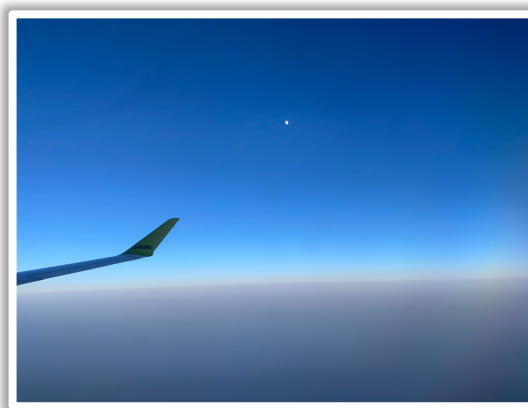
Eine Reise nach Ventspils

SESAME Workshop: Wir lernen Game Design



Von Berlin nach Riga

9 Berliner Lehrkräfte, 2 LehramtskandidatInnen und 2 freiberufliche Design-Tutoren machen sich zusammen mit 2 Mitarbeiterinnen der Projektleitung des Erasmus+ Projektes SESAME, der BGZ Berliner Gesellschaft für internationale Zusammenarbeit mbH, auf den Weg nach Ventspils in Lettland. Ventspils liegt ca. 15 Autostunden in nordöstlicher Richtung von Berlin entfernt. Wir nahmen abends das Flugzeug nach Riga und am nächsten Morgen ging es mit einem alten klapprigen Bus in 3-stündiger abenteuerlicher Fahrt nach Ventspils.



Der Nachthimmel über Polen

Willkommen im Vizium

Das Vizium, das Science Centre der Stadt Ventspils, ist Sitz des von der Stadt eingerichteten Ventspils Digital Centres, dem lettischen Projektpartner im SESAME Projekt. Hier können Kinder und Erwachsene hautnah digitale Technologien von Künstlicher Intelligenz bis Robotik erleben und in einem vielfältigen Kursangebot den Umgang mit ihnen erlernen. In dieser eindrucksvollen Einrichtung fand der zweite Workshop des Projektes SESAME statt, in dem amtierende und zukünftige Lehrkräfte mit dem Handwerkszeug für die Einweisung in GameDesign vertraut gemacht wurden.



Das Vizium – Science Centre Ventspils



Kofinanziert von der
Europäischen Union

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.



VENTSPILS DIGITĀLAIS
CENTRS



Kennenlernspiel

Um die ersten Hürden in der Begegnung der Berliner Gruppe mit den 8 Lehrkräften aus Lettland und der Unterhaltung auf Englisch zu überwinden, läutete ein Spiel den Workshop ein: alle liefen im Raum herum, bis Lena, die GameDesign-Trainerin des österreichischen Projektpartners Playful Solutions, „Stopp!“ rief. Mit der jeweils nächststehenden Person sollten sich nun Zweiergruppen bilden. Jede Gruppe erhielt eine Karte mit 3 Fragen, man suchte sich eine aus und die andere Person sollte darauf antworten. Nach 3 Runden war die Stimmung gelöst und wir begannen mit der Einführung in den Workshop.

Hands-on

Nach einer spannenden Einführung in GameDesign und dessen Vermittlung im Unterricht von Lena und Konstantin (beide Playful Solutions) und in Computergamedesign von Mat (Creative Gaming), fertigten die in vier gemischten Gruppen eingeteilten Lehrkräfte in 5-Minuten Spiele an, zunächst analoge Spiele, danach computergenerierte Spiele.



Regel Austausch

Die Spiele wurden von Mitgliedern anderer Gruppen getestet und dann mit den frisch getauften Spieledesignern konstruktiv-kritisch diskutiert. Diese hatten dann nochmal 5 Minuten Zeit, ihr Spiel zu verbessern. Anschließend wurde die Entwicklung den anderen Gruppen vorgestellt.

Ein voller Erfolg

Die TeilnehmerInnen waren begeistert, von dem Workshop, der Präsentation und den drei TrainerInnen, den praktischen Übungen, vom Zentrum Vizium und von der Stadt Ventspils.

Es entstanden neue Kontakte und daraus wiederum erste Pläne für weitere gemeinsame Aktivitäten zwischen den beiden Ländergruppen, sowie Klassenreisen aus Berlin nach Ventspils und Austausch zwischen Klassen aus Ventspils und Berlin.

Zahlreiche Pilotprojekte sind nun in Planung.



Bye-Bye, Ventspils! Tschüss! Ardievu, Berlin!

Bis bald!

