

Friederike von Gross / Renate Röllecke (Hrsg.)

Make, Create & Play
Medienpädagogik zwischen Kreativität und Spiel

Beiträge aus Forschung und Praxis

Prämierte Medienprojekte

Friederike von Gross / Renate Röllecke (Hrsg.)
Dieter Baacke Preis Handbuch 13
Make, Create & Play
Medienpädagogik zwischen Kreativität und Spiel
Beiträge aus Forschung und Praxis – Prämierte Medienprojekte

Dieser Band wurde gefördert vom

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ)

Herausgeber

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur
in der Bundesrepublik Deutschland e.V. (GMK)

Anschrift

GMK-Geschäftsstelle
Obernstr. 24 a
33602 Bielefeld
fon 0521/677 88
fax 0521/677 92
email gmk@medienpaed.de
homepage www.gmk-net.de

Redaktion

Dr. Friederike von Gross
Renate Röllecke
Tanja Kalwar

Lektorat

Tanja Kalwar

Titelillustration

kopaed

Druck

Kessler Druck+Medien, Bobingen

© kopaed 2018

Arnulfstraße 205
80634 München
fon 089/688 900 98
fax 089/689 19 12
email info@kopaed.de
homepage www.kopaed.de

ISBN 978-3-86736-408-9
eISBN 978-3-86736-697-7

Im Interview

Die Zeit läuft – Das Abenteuer-Rätsel-Projekt

SAEK Leipzig

Carolin Meltzer und Susan Panzer

Herausragendes und Spezielles

Welches sind die Besonderheiten Ihres Projekts?

Die Zeit läuft verbindet aktives Medienhandeln unter Einsatz verschiedener Medien mit der Reflexion über die Wirkung von Medien und eigener Mediennutzung. Sowohl die Gestaltung der Geschichte als auch der einzelnen Rätsel können sehr individuell und je nach Möglichkeiten vor Ort umgesetzt werden. Das Projektkonzept bietet demzufolge vielfältige mediale Einsatzmöglichkeiten und kann mit jeder Durchführung neue mediale Trends einbinden.

Aufgrund seiner komplexen Struktur, welche vorsieht, dass alle an Teillösungen eines großen Ganzen arbeiten, hat *Die Zeit läuft* die Teilnehmer*innen kreativ und kommunikativ gefordert. Jede Kleingruppe erarbeitete Rätsel für Rätsel, gliederte die Ergebnisse mit den anderen Gruppen ab und suchte sich daraufhin ein neues Rätsel zur Gestaltung. Dadurch wurde das Projekt für die Jugendlichen und Betreuer*innen abwechslungsreich und immer wieder herausfordernd.

Jede*r Teilnehmende brachte seine Talente ein, dichtete, programmierte, schauspielerte oder filmte und trug damit zur Vervollständigung der Geschichte bei. Oft kommt es in Video- und Audioprojekten vor, dass in der finalen Schnittphase nur noch ein oder zwei Teilnehmer*innen an einem Projekt arbeiten können und die anderen zu Zuschauer*innen bzw. Kommentator*innen werden. In diesem Projekt waren alle stets beschäftigt und suchten sich immer wieder neue Aufgabe und verfeinerten die Rätsel und die Räumlichkeiten.

Ziele und Methoden

Welche medienpädagogischen Ziele wurden mit welchen Methoden verfolgt?

Spiele fordern und fördern oft die Kommunikations- und Kombinationsfähigkeit aller Mitspieler*innen, sie laden zum Ausprobieren und Erkunden, zu neuen Erfahrungen ein und haben somit eine wichtige Funktion im Leben der Menschen. Hauptziel des Projekts *Die Zeit läuft* war demnach sowohl eine innovative, erlebnisorientierte und kreative Auseinandersetzung mit dem Spiel an sich als auch mit Medien und deren Nutzungsmöglichkeiten. Kreativität, Ideenreichtum und ein Grundinteresse an diversen Medien bildeten die Voraussetzung für die Projektteilnahme bzw. Projektdurchführung. Eben jene Eigenschaften sollten im Projekt zusätzlich gefördert werden. Deshalb oblag es den Jugendlichen, selber zu entscheiden, welche Medien sie in welcher Form als Bestandteil der Geschichte und der Rätsel benötigten.

Durch unterschiedliche Kenntnisse und die Arbeit in Kleingruppen brachten sich die Teilnehmer*innen ihr bereits bestehendes Wissen gegenseitig bei. So vermittelte beispielsweise ein Teilnehmer den anderen Tipps und Tricks für den Umgang mit der visuellen Programmiersprache Scratch. Damit wurde im gesamten Projekt der Peer-to-Peer-Effekt genutzt.

Generell war das Projekt durch einen hohen Anteil an aktiver Medienarbeit gekennzeichnet: Die Teilnehmenden entschieden, welche Medien wie eingesetzt wurden und gestalteten alle Rätsel sowie die Räume an sich selbstständig mithilfe der vorhandenen Medientechnik.

Ein wichtiges Ziel war, den Jugendlichen ein gewisses Verantwortungsbewusstsein zu

vermitteln: Sie waren Spielleiter*innen und entschieden, in welche Richtung *Die Zeit läuft* gehen würde. Jede*r Teilnehmer*in hatte eine ihm bzw. ihr zugeteilte Rolle vor oder hinter den Kulissen und trug zum Erfolg der Projektpräsentation bei.

Nicht zwangsläufig jeder Escape Room regt automatisch eine Auseinandersetzung mit der Wirkung von Medien an. Jedoch entschieden sich die Teilnehmer*innen im Pilotprojekt ganz bewusst für die Selbstdarstellung im Internet und die wachsende Mediennutzung. Als Durchführende kann man diese Einschätzung anhand von Feedbackrunden und Diskussionen zum Thema weiter anregen.

Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte

Welche Vorkenntnisse hatten die Teilnehmer*innen?

Die Vorkenntnisse der Jugendlichen waren sehr unterschiedlich, da es sich bei dem Projekt um ein offenes Ferienangebot handelte und kein Vorwissen vorausgesetzt wurde. Alle Kenntnisse, die von den Teilnehmenden benötigt wurden, konnten innerhalb der Projektwoche vermittelt werden. Vorhandenes Medienwissen vereinfacht jedoch die Projektarbeit und ermöglicht ein schnelleres und damit umfangreicheres Arbeiten.

Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt?

Am Anfang des Projekts steht die Vermittlung von Grundlagen zu Medienrecht und Medienproduktionen. Dieses Medienwissen unterstützt nicht nur im Laufe des Projekts die Auseinandersetzung mit der eigenen Mediennutzung und Medien allgemein, sondern gibt den Jugendlichen auch Handwerkszeug, um multimediale Rätsel besser umsetzen zu können.

Die Teilnehmenden beschäftigen sich aufgrund dieses angeeigneten Medienwissens auch kritisch mit ihrem Verhalten als Nutzer*in in Sozialen Netzwerken. Im Falle des vorliegenden Projekts diskutierten die Teilnehmenden

untereinander darüber, wie sie sich in Sozialen Netzwerken bewegen und Vernetzung allgemein einschätzen und wählten daraufhin bewusst das Thema „Der Computer schlägt zurück“. Das Projekt fördert somit auch eine Reflexion über die Wirkung und Nutzung von Medien und über Selbstdarstellung im Alltag der Jugendlichen.

Anstatt Rätselformen komplett vorzugeben, wurde die Gestaltung sehr offen gehalten. Die Jugendlichen sollen selbst entscheiden, welche Medien sie aktiv in ihren Escape Room einbinden wollen. Demnach werden nicht nur Entscheidungskompetenzen gefördert, sondern darüber hinaus können verschiedene Interessensgebiete, wie Programmieren oder Fotografieren, in kleinen Gruppen vermittelt werden. Die einzelnen Teilnehmenden können durch die Wahl der Kleingruppe, mit der sie ein Rätsel gestalten, entscheiden, welches Medium sie aktiv kennenlernen und nutzen möchten, um die Geschichte weiterzuentwickeln. Die Jugendlichen gestalten ein aktiv erlebbares Spiel unter Einsatz verschiedener Techniken.

Welche Kenntnisse haben die Teilnehmenden erworben?

Durch die starke Aufteilung in Kleingruppen kann der Erwerb der Kenntnisse, vor allem medientechnischer Fertigkeiten, unterschiedlich ausfallen. Einführungen in die verschiedenen Themengebiete und die technischen Gerätschaften wurden von den Medienpädagog*innen des SAEK Leipzig durchgeführt. Im weiteren Projektverlauf bildeten sich Kleingruppen, in welchen sich die Teilnehmer*innen in ihrem vorhandenen Wissen gegenseitig ergänzen und unterstützen konnten. Demzufolge erwarben alle Teilnehmenden nicht nur Kenntnisse in Dramaturgie und Storytelling, Rätselarten, Medienrecht und Kameraeinsatz, sondern auch im Schreiben für das Hören sowie in Bildgestaltung und im Programmieren.

Probleme und Grenzen

Gab es strukturelle oder pädagogische Grenzen und Stolpersteine bei der Vorbereitung oder Durchführung des Projekts? Wie wurden diese Probleme bewältigt?

Da es sich bei *Die Zeit läuft* um ein Pilotprojekt handelte, war es zunächst schwierig, den Ablauf genau zu planen. In der Gestaltung des Tagesablaufs war eine gewisse Flexibilität unabdingbar, da wir ungern die Wahl bestimmter Rätselarten vorgeben wollten. Wir erwarteten demzufolge Zeitmangel sowie Probleme in der Ausgestaltung der zur Verfügung stehenden Räume.

Ein weiteres Spannungsfeld ergab sich aus unserem Anspruch, den Jugendlichen möglichst große Freiheiten in der Gestaltung zu überlassen, bei gleichzeitiger Verfolgung unserer pädagogischen Ziele, d.h. dem Einbringen verschiedener Medientechniken sowie der Vermittlung von kritischer Medieneinschätzung. Die gestalterische Freiheit stellte die Teilnehmenden jedoch auch vor Probleme: Obwohl einige Ansätze zu möglichen Escape-Room-Geschichten eingebracht wurden, fiel es ihnen zunächst schwer, sich auf eine Story zu einigen. Auch die Frage, ob ein Raum oder mehrere gestaltet werden sollten, wurde lange diskutiert.

Während der Durchführung stellte sich zudem heraus, dass nicht alle Beteiligten zum Testen der erstellten Rätsel geeignet waren, weil sie Teillösungen oder die Komplettlösung und die Gesamtgeschichte bereits kannten. Da dadurch mögliche Fehler im Rätselablauf schwierig zu erkennen sind, wurden unabhängige Tester*innen eingeladen. Diese erhielten wenige bis gar keine Informationen zum Projekt und konnten somit objektiv bewerten und Feedback geben.

Technik

Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?

Das Besondere an dem Projekt ist, dass es sehr variabel sein kann. Je nach Rahmenbedingungen lässt sich der Medieneinsatz steuern. Aus Sicht der Medienpädagogik ist es wünschenswert, wenn verschiedene Medien zum Einsatz kommen; dabei kann aber – stets abhängig von den eigenen Möglichkeiten – der Raum ausgebaut werden.

Grundlegend empfehlen wir den Einsatz von analogen und medialen Rätseln. Für die Erarbeitung dieser sind beispielsweise Kameras, Aufnahmegeräte und entsprechende Bearbeitungssoftware erforderlich. Ebenfalls können wir die Online-Games-Software Scratch empfehlen. Mehrere Computer für die Rätsel, sowohl mit der Software Teamviewer als auch zum Erarbeiten der Rätsel, sind in unserem Projektdurchlauf zum Einsatz gekommen. Alternativ können Produktionen mit dem Tablet erstellt werden. Auch das Tablet selbst wurde in die Rätsel eingebunden und diente dem Abscannen eines QR-Codes.

Mediale Trends, die bei vielen Nutzer*innen noch nicht bekannt sind, wie beispielsweise das alternative Steuerungselement *Makey Makey*, machen das Projekt und auch den fertigen Rätselraum spannender für Teilnehmer*innen und Spieler*innen.

Zusätzlich wurde in unseren Räumen mit Walkie-Talkies, einer Taschenlampe (nach einem simulierten Stromausfall) und einem alten Handy mit Tasten gearbeitet.

Ideal wäre die zusätzliche Installation einer Webcam, um das Geschehen im Raum beobachten zu können. Im Fall des Pilotprojekts unterstützte jeweils ein Teilnehmender die Spieler*innen in den zwei Räumen. Dieser kommunizierte mit dem Team außerhalb des Raumes und konnte die Rätsel erleichtern oder erschweren.



Tipps für die Praxis

Welche Ratschläge oder Empfehlungen können Sie Interessierten geben, die ähnliche medienpädagogische Projekte durchführen möchten?

Wie bei jedem Projekt bedarf es auch bei *Die Zeit läuft* einer grundlegenden Themeneinwanderung aufseiten der Projektdurchführenden. Dazu gehört eine intensive Beschäftigung mit Rätseln im Allgemeinen und Storytelling in Escape Rooms im Besonderen. Um das Prinzip zu verstehen, empfiehlt es sich, selber einmal einen Escape Room zu spielen. Gleiches gilt für die Teilnehmer*innen, auch sie sollten vorab einen Escape Room spielen, um das Grundprinzip und die Zielstellung der Projektwoche zu verstehen.

Im Fall des Pilotprojekts wurde keine Grundthematik vorgegeben, vielmehr stellten wir den Teilnehmenden alle uns zur Verfügung stehenden technischen und gestalterischen Mittel vor und überließen ihnen die Richtung und die Anzahl der Räume.

Da *Die Zeit läuft* stark durch Teamarbeit und Aufgabenverteilung geprägt war, empfehlen wir eine zugängliche To-Do-Liste sowie

eine Rätselmatrix mit den Überschriften „Gegenstand“, „Rätsel“ und „Lösung“, die die Teilnehmer*innen selber erstellen, immer wieder überprüfen und abhaken können. Zusätzlich haben wir mit Teamklebezetteln gearbeitet, die deutlich gemacht haben, welche Kleingruppe im Augenblick an welchem Gebiet arbeitet. Um den Teamzusammenhalt trotz dieser fragmentierten Arbeitsweise zu unterstützen, empfiehlt es sich, regelmäßige Kooperations- und Vertrauensspiele mit den Teilnehmenden zu spielen.

Für eine Erfolgsgarantie ist ein Testlauf in unseren Augen Pflicht. Dieser sollte von Dritten durchgeführt werden, die vorher nicht am Projekt beteiligt gewesen sind. Dieser Testlauf (oder bei Bedarf auch mehrere) deckt Probleme, Denkfehler und Schwierigkeiten auf und unterstützt die Festlegung eines zeitlichen Rahmens für das Spiel. Ist der Zeitrahmen zu kurz gefasst, sind die Spieler*innen schnell frustriert und gestresst; wenn die Zeitspanne zu lang ist, werden die Rätsel als zu einfach und der Raum als langweilig empfunden.

Im Idealfall können entstandene Räume mehrfach genutzt werden, beispielsweise zum Teambuilding oder im Falle eines Schulpro-

jekts zur Vorstellung der Schule. Dies sollte vor der Projektdurchführung mit bedacht werden.

Motivation

War es notwendig, die Zielgruppe für das Projekt zu motivieren?

Wenn ja, warum und wie?

Das Schöne an Ferienprojekten ist, dass die Jugendlichen in der Regel freiwillig und aus eigenen Stücken zu den Projekten kommen. Daher möchten wir ihnen möglichst viel Mitspracherecht einräumen, um ihnen die Verwirklichung ihrer eigenen Vorstellungen zu ermöglichen.

Die Herausforderung, die uns bei der Planung dieses Projekts beschäftigte, war, dass die Teilnehmer*innen das Ziel der Projektwoche selbst schwer einschätzen konnten. Eine kontinuierliche Motivation mit kleinen Etappenzielen war demnach unabdingbar. Die große Aufgabe „Escape Room“ wurde deshalb in viele kleine Teilaufgaben unterteilt. Nach Vollen- dung der einzelnen Teilaufgaben wurden diese in der Gruppe diskutiert und getestet. Die Teilnehmenden erhielten so bereits während des Projekts Anerkennung für die geleistete Arbeit. Dies war besonders wichtig, da ein Großteil der Teilnehmer*innen das Projektergebnis, also ihr eigenes Spiel, lediglich aus Sicht der/des Spiel- leitenden außerhalb der Spielräume erlebte und keine Möglichkeit hatte, den Raum selbst zu lösen. Tagesziele zu formulieren und diese auf einer To-do-Liste zu sammeln, unterstützte die Jugendlichen sowie die betreuenden Medienpädagog*innen zudem dabei, die komplexe Geschichte und die Verbindung der beiden Räume im Blick zu behalten. Die einzelnen kleinen Schritte von Rätsel zu Rätsel wurden damit greifbarer und verständlicher, was ebenfalls als motivierend aufgenommen wurde.

Motivierend war für die Teilnehmenden zudem der Testlauf am vorletzten Projekttag. Dieser zeigte ihnen wie bei einer Generalprobe auf, was sie in den vorangegangenen Tagen alles geschafft hatten. Die Wirkung der Rätsel konnte so nicht nur erprobt werden, sie wur-

den auch von den Testpersonen honoriert. Dieses Feedback war ein Ansporn für die abschließende Präsentation der Räume für die Familien der Teilnehmer*innen.

Was hat den beteiligten Kindern und Jugendlichen besonders viel Spaß gemacht?

Sie waren begeistert, ihre Ferien aktiv, kreativ und mit praktischem Nutzen verbringen zu können. Das medienübergreifende Arbeiten zeigte ihnen neue Wege auf, ihr vorhandenes Wissen zu nutzen und für die Gestaltung von Rätseln anzuwenden. Das spannende Highlight war die Durchführung des Spiels. Alle Teilnehmenden, die nicht aktiv im Raum als Tippgeber*innen tätig waren, saßen vor Rechnern an Teamviewern oder vor den Schlüssellöchern und verfolgten gespannt, wie die Spieler*innen ihre Rätsel lösten. Dies verlangte nicht nur Geduld, da verschiedene Personengruppen natürlich auch unterschiedliche Lösungsansätze für Rätsel haben, sondern auch starke Nerven. Würde die Geschichte funktionieren und konnten alle Spieler*innen die Räume rechtzeitig verlassen? Dass beide Spielteams die Räume kurz vor Ablauf der Zeit gelöst hatten, war ein voller Erfolg für die Spieler*innen, die Jugendlichen und die Betreuer*innen.

Als Medienpädagog*innen genossen wir die Arbeit außerhalb der konventionellen Audio- und Videoproduktion. Das komplett neue Produkt forderte uns heraus, außerhalb eingefahrener Wege zu denken und auch unsere Räumlichkeiten mit anderen Augen zu sehen. Es blieb über das ganze Projekt hinweg spannend, welche Medien die Kinder wie einsetzen wollten. Unser Highlight war jedoch, beobachten zu können, wie eine Gruppe innerhalb einer Woche zusammenwuchs, sich gegenseitig unterstützte und auch gewisse Ängste, wie das Präsentieren vor Menschen, überwand.

Und was fanden Sie selbst besonders motivierend?

Nach drei spannenden Projekttagen, an denen die Teilnehmenden kreativ sein konnten,

war die geglückte Testphase ein besonders motivierender Moment. Trotz kleinerer Fehler im Ablauf wurde hier offensichtlich, dass Geschichte und Rätsel zusammenpassten, die Tester*innen Spaß am Rätseln hatten und die Kinder zufrieden auf ihre Räume blicken konnten. Am finalen Projekttag war es außerdem motivierend, die Teilnehmer*innen dabei zu beobachten, wie sie die Spieldurchführung durch Schlüssellöcher verfolgten und gespannt warteten, dass der erste Hinweis gefunden wurde.

Nachhaltigkeit und Wirkung des Projekts

Welche Veränderungen haben sich durch die Medienprojekte in der Zielgruppe, in Ihrer Einrichtung oder den beteiligten Einrichtungen, im Stadtteil etc. ergeben?

Da es sich bei *Die Zeit läuft* um ein Pilotprojekt handelt, entwickeln wir nun das Konzept unter Berücksichtigung unserer Erfahrungen weiter. Es ist geplant, das Projekt auf Schulprojekttagen zu übertragen, andere Räumlichkeiten für Projekte vor Ort zu finden und neue mediale Trends einzubeziehen.

Läuft das Projekt noch und wenn ja, wie lange? Oder gibt es Anschlussprojekte?

Das Projekt ist in sich abgeschlossen, aber wir planen bereits Folgeprojekte. Neben einer Durchführung im Rahmen des Ferienangebotes würden wir dieses Projekt auch gerne mit einer Schule durchführen, um beispielsweise eine neue Möglichkeit für einen Tag der offenen Tür zu schaffen.

Themen

Welche Themen (Inhalte) waren bzw. sind im Projekt für Ihre Zielgruppe besonders spannend?

Computerspiele bzw. Spiele-Apps, Medien zur Unterhaltung und zur Kommunikation sind nach wie vor große Themen bei Jugendlichen im Alter der Projektzielgruppe. Das Smartphone wird oft als Allrounder in diesem

Zusammenhang gesehen, weshalb Kurse zur App-Entwicklung und YouTube-Produktion im Angebot des SAEK Leipzig sehr gefragt sind. Action-geladene und genreübergreifende Inhalte begeistern die Teilnehmenden. Auch in den Konzeptvorschlägen für die Geschichte des *Die Zeit läuft*-Projekts fanden sich Elemente aus Horror, Krimi und Thriller. Wichtig ist jedoch vor allem die Medienabwechslung: Einblicke in die Bereiche Trickfilm- und Audioproduktion als auch in Grundlagen des Programmierens zu erhalten, hat für die Teilnehmenden den Reiz des Projekts ausgemacht.

Trends und Interessen der Zielgruppe

Welche neuen Medientrends, medialen Interessen oder Aspekte der Medienkultur sind in ihrer Zielgruppe in jüngster Zeit besonders aktuell?

Insgesamt lässt sich sagen, dass Jugendliche weiterhin ein starkes Grundinteresse an der Medienwelt haben. Nicht nur, dass sie sich gerne mit Medien beschäftigen und sich von diesen unterhalten lassen, sie haben auch ein großes Interesse an den Entstehungsprozessen. Wie sich unschwer auch am Projekt erkennen lässt, sind Jugendliche weiterhin neugierig und medieninteressiert, sie probieren gerne etwas aus. Oft werden auch in Projekten tagesaktuelle Themen wie Datenschutz und Fake News angesprochen und diskutiert. Medien bleiben ein Hauptthema für Jugendliche, ob als Mittel zur Kommunikation, zur Selbstdarstellung oder als möglicher Ansatz für spätere berufliche Entwicklung. So sind beispielsweise im SAEK Leipzig Angebote im Bereich Programmieren regelmäßig angefragt und immer voll besetzt.

Wie geht man in Ihrer Einrichtung/wie gehen Sie evtl. darauf ein?

Wir versuchen, stets neue Projektkonzepte und Methoden zu entwickeln oder neue Trends in bereits bestehende Projekte einzuarbeiten. Dabei sind unsere Zielgruppen nicht nur Kinder und Jugendliche, auch Lehrer*innen können sich mithilfe unserer Angebote fortbilden. Angeboten werden zudem Eltern-

abende für verschiedene Altersgruppen und zu diversen Medienthemen.

Perspektiven

Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs

a) für die medienpädagogische Projektarbeit an Ihrer Einrichtung?

Die Idee zu *Die Zeit läuft – Das Abenteuer-Rätsel-Projekt* entstand im Rahmen eines Innovationsworkshops im SAEK Leipzig. Aufgrund des Erfolgs des Pilotprojekts sehen wir uns ermutigt, die Zeit zu investieren, weiter kreativ zu denken und medienpädagogisch über den Tellerrand zu blicken.

Geplant ist, unser Projekt nun in den medienpädagogischen Alltag des SAEK zu überführen, Schulen zu kontaktieren und es als Idee für Schulprojektwochen anzubieten. Für den SAEK können wir unsere Projektpalette erweitern und damit unsere Attraktivität als Projektpartner ausbauen. Wir sehen diese Entwicklung als Herausforderung und sind gespannt, welche Räume uns erwarten.

b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?

Die kreative Auseinandersetzung mit dem Spielgenre Point-and-Click hat zur Entstehung von kommerziellen Escape Rooms geführt. Als Medienpädagog*innen können wir diese Entwicklung wiederum nutzen, um einen nicht-kommerziellen, kreativen Zugang zum Computerspielthema zu eröffnen. Somit setzen sich medieninteressierte, jedoch vielleicht kommunikativ noch nicht so starke Jugendliche stärker mit Gruppenarbeit auseinander und helfen sich durch die Peer-to-Peer-Vermittlung gegenseitig.

Die Gestaltung von Escape Rooms an sich bietet zudem auch neue Einbindungsmöglichkeiten für Programmiersprachen wie Scratch oder alternative Steuerungselemente wie Makey Makey. Spannend ist hier die Offenheit des Projekts für den Einsatz jeglicher Technik und Mediengestaltung.

Struktur und Rahmen

Welche Rahmenbedingungen für die Projektarbeit sind wünschenswert? Wie kann man diese schaffen?

Im Vorfeld der Durchführung erachten wir das Erstellen eines eigenen, kleineren Escape Rooms oder zumindest von einzelnen Rätseln als unerlässlich, um die Schwierigkeiten bei der Gestaltung erkennen zu können, Lösungsansätze zu finden und die allgemeine Dramaturgie von Rätseln zu erproben. Diese Vorbereitung unterstützt nicht nur die Ablaufplanung des Projekts, sondern gibt den Teilnehmenden auch ein besseres Gefühl für das Ziel der Projektwoche.

Die räumlichen Gegebenheiten spielen in *Die Zeit läuft* eine tragende Rolle, da sie die Grundlage für die Geschichte und damit auch für die Rätsel stellen. Wenn der Raum selbst sehr schlicht gehalten ist, kann dies von Vorteil sein, weil er sich somit besser gestalten lässt. Essenziell jedoch ist, dass die Räumlichkeiten über die ganze Projektlaufzeit hinweg sowohl gut erreichbar als auch immer zugänglich sind, damit die Arbeit an den Rätseln und der Ausgestaltung ungehindert vonstattengehen kann.

Wünschenswert ist zudem ein Team aus mehreren Mitarbeiter*innen mit verschiedenen Spezialgebieten, um die Multimedialität und die Gruppenfunktionalität des Projekts noch besser gewährleisten zu können. Da die Kleingruppen sich unterschiedlichen Rätseln widmen und sich auch mitunter immer wieder neu bilden, ist eine hohe Flexibilität und Spontanität aufseiten der Mitarbeiter*innen von Vorteil. So kann eine hohe Prozessorientiertheit des Projekts erreicht werden.

Feedback

Gab es abschließend seitens der Zielgruppe Verbesserungsvorschläge, weiterführende Ideen bezüglich Ihres Projektes?

Die Rückmeldung am Ende des Projekts war durchweg positiv; jedoch empfanden wir als Pädagog*innen es schade, dass wir den Teilnehmenden nach einer Woche harter Arbeit

am Projekt kein Ergebnis mit nach Hause geben konnten. Zwar wurde in der Woche ein Making-of produziert und auch Fotos wurden an die Jugendlichen weitergegeben, aber es fehlte die Möglichkeit, das Endprodukt den Freunden oder der Familie zeigen zu können.

Insgesamt ist es für die Teilnehmer*innen schade, dass man den bzw. die Escape Rooms nur einmal oder begrenzt anbieten kann, weil man in unserem Fall in der weiteren Projektarbeit auf die Räumlichkeiten als Gruppenarbeitsplätze angewiesen ist.

Größter Kritikpunkt jedoch war, dass die Teilnehmer*innen die Räume nicht selber spielen und ausprobieren können, da sie schon alle Rätsel kennen. Ergänzt werden kann das Projekt durch den Besuch eines professionell gestalteten, ggf. kommerziellen Escape Rooms.

Ergänzungen

Was wurde Ihrer Meinung nach im Fragenkatalog nicht berücksichtigt? Was möchten Sie noch ergänzen?

Interessant wäre noch eine Frage nach der Perspektive der Spieler*innen gewesen, die wir als Durchführende jedoch leider nicht hätten beantworten können. Es gab viele Überraschungsmomente im Spiel selbst, die zwar authentische Reaktionen hervorriefen, aber leider nur schwer in Projektberichte übertragbar sind.

Rein theoretisch wäre auch eine Durchführung ohne (so starken) Medieneinsatz möglich, zum Beispiel nur unter Einbeziehung bestimmter medialer Mittel wie YouTube-Videos oder Audioaufnahmen.

Interviewpartnerinnen

Carolin Meltzer und **Susan Panzer**: technisch-medienpädagogische Fachkräfte im Sächsischen Ausbildungs- und Erprobungskanal (SAEK) Leipzig.



Abbildungsnachweis

Titelbild

© istockphoto.com/kate_sept2004

Porträtfoto Dr. Katharina Barley

© Bundesregierung/Steffen Kugler (Seite 9)

Friederike von Gross / Renate Röllecke

© optimarc/clickbestsellers/shutterstock.com (Seite 15)

Judith Ackermann

Abb. 1: Screenshot www.pacmanhattan.com (Seite 20);

Abb. 2: Screenshot <http://playpublik.de/admin/events/kling-klang-klong?locale=de> (Seite 20)

Horst Pohlmann

Abb. 1: © Questmill GmbH (Seite 33);

Abb. 2: © geomazing.com (Seite 35)

Caroline Baetge / Sonja Ganguin

© Ganguin 2009 (Seite 40)

Sonja Di Vetta/Björn Friedrich/Sabrina Reith

© SIN – Studio im Netz e.V., München (Seiten 48ff.)

Jürgen Slegers / Daniel Zils

© Jürgen Slegers (Seiten 53ff.)

Torben Kohring / Markus Sindermann

Seite 59

Kristin Narr

Fotos von Sandra Schön, CC BY 3.0, <https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/de/legalcode> (Seiten 75ff.)

Fotos und Abbildungen zu den Projektbeschreibungen und Interviews wurden uns freundlicherweise vom jeweiligen Projekt zur Verfügung gestellt.