

**Modul: Train the Trainer**

Budapest 25. und 26. Jänner 2017

ERASMUS PLUS KA2 STRATEGIC PARTNERSHIPS

Vocational Education and Training

Grant Agreement No. 2015-1-ES01-KA202-016010





# EINLEITUNG

# STRUKTUR DES UNITS

|  |
| --- |
| Dieser Unit hat 3 Lernergebnisse (Learing Outcomes LO):  LO 1: **Entwicklung eines Storyboards:** *Entwickeln einer Handlung für ein Videospiel unter Bedachtnahme des kulturellen Erbes der eigenen Region; Entscheidung für die Umgebung; Zeichnen einer virtuellen Karte*  (30 min).  LO 2: **Erschaffung der Charaktere:** *Entwickeln von* *Videospielen zu RPG-Spielen mit Einbezug des Kulturerbse; Visualisieren der Charaktere; Schreiben der Dialoge*  (1 h 30 min).  LO 3: **Spielbarkeit definieren:** *Erstellen einer Liste, was ein Videospiel benötigt, um erfolgreich zu sein und diese anwenden, um das Kulturerbe vorzustellen; Entwerfen von Levels/Stufen/Bereichen; Erstellen der Spielziele, Herausforderungen und Belohnungen*  (2 h 30 min).  Der Lernprozess passt sich komplett der Situation an:   * Eine Gruppe/Klasse in Anwesenheit eines/r Lehrenden.   Der Unit konzentriert sich auf die konzeptionellen Ansätze von Videospielen. Die Lernenden erfahren die Grundlagen von Konzeptentwicklung, Spieldesign, Erschaffung der Charakter, Geschichtenerzählen (Storyboard entwerfen), Technik, Benutzeroberfläche und Ausgleich. Sie lernen das Grundkonzept des Spieldesigns mit dem eigenen kulturellen Erbe einer speziellen Region zu kombinieren, um ein Videospiel zu entwerfen.  Es wird empfohlen die Lernenden in der ersten Phase ihre eigenen Schritte probieren und anschließend in kleinen Teams an den Videospielen arbeiten zu lassen. In die Teamarbeit soll das praktische Wissen aus der vorausgegangenen Einzelarbeit einfließen. |

## 

## LO1 – Story boarding und seine Phasen

|  |
| --- |
| Ziele  Ein Handlungskonzept für ein Videospiel mit Elementen des Kulturerbes entwickeln  Ein passendes virtuelles Umfeld für die Handlung planen  Elemente des kulturellen Erbes für Videospiele identifizerien  Faktoren der Effektivität zum Erstellen eines Storyboards mit Elementen kulturellen Erbes erarbeiten  Videospiele als perfektes Medium zum Erzählen von Geschichten nutzen  Gruppendynamik  In der Großgruppe werden den Lernenden die wichtigsten Teile eines Storyboards und die eigene Erarbeitung eines Storyboards erklärt. Sie erhalten einige Beispiele in Form von Bildern, Powerpointpräsenationen, Arbeitsblättern und Ähnlichem. Der/Die Unterrichtende soll das für den eigenen Unterricht und für die Gruppe geeignetste Material auswählen.  Anschließend arbeiten die Lernenden in kleinen Teams an Arbeitsblättern mit Übungen zum Thema Storyboards.  Zeitrahmen: 30 min. |

|  |
| --- |
| Ziele  Erkunden von Konzepten und Zugängen, um erfolgreich Charaktere für ein Videospiel zu entwerfen  Erarbeiten eines weitreichenden Verständnisses für verschiednen Techniken, um Charaktere erschaffen zu können  Entwickeln von hilfreichen Modellen und Animationen für die Charaktere  Benutzen eines Videospielcharakters als Avatar, um Wissen, das transferiert werden soll, zu erkunden und dem Spielenden nicht zu diktieren  Lernen Dialoge nach wichtigen Gesichtspunkten zu verfassen  Gruppendynamik  Lernende erfahren wie sie den Hauptcharakter mit den wichtigsten Eigenschaften entwerfen und wie sie dessen Gefühle in den Dialogen ausdrücken können. Weiters erhalten sie spezifische Hinweise wie sie den Charakter visualisieren können.  Als Übung entwerfen die Lernenden in Kleingruppen verschiedene Charaktere und beurteilen, ob sich diese für ein Videospiel eignen. Anschließend entwerfen die Lernenden Dialoge für des Spiel. Sie erhalten einige Beispiele in Form von Bildern, Powerpointpräsenationen, Arbeitsblättern und Ähnlichem. Der/Die Unterrichtende soll das für den eigenen Unterricht und für die Gruppe geeignetste Material auswählen.  Zeitrahmen : 1 h 30 min. |

## LO2 – Erschaffung der Charakter und Dialoge

## LO3 – Spielbarkeit und seine Eckpfeiler

|  |
| --- |
| Ziele  Entwerfen des Spielziels, Herausforderungen und Belohnungen  Entwerfen eines Videospiels für Bildungszwecke  Kennen von internen Regeln für Vidoespiele und wissen wie diese angewendet werden können, um Elemente des kulturellen Erbes einzuführen  Einsicht haben in die Entwicklung guter Levels für jede Art von Videospielen  Wissen um Elemente besitzen, um das Interesse der Spielenden aufrecht erhalten zu können  Gruppendynamik:  Die Lernenden erfahren was es benötigt, um das Interesse der Spielenden des Videospiels aufrecht zu erhalten. Der/Die Unterrichtende zeigt wichtige Elemente von Levels, Stufen und Bereichen, denen die Lernenden individuell folgen. Nachdem die Lernenden einige Levels entworfen haben, entwickeln sie Ziele, Herausforderungen und Belohnungen.  Sie erhalten einige Beispiele in Form von Bildern, Powerpointpräsenationen, Arbeitsblättern und Ähnlichem. Der/Die Unterrichtende soll das für den eigenen Unterricht und für die Gruppe geeignetste Material auswählen.  Zeitrahmen : 2h 30 min (ungefähr: 1 h für die Übungen, 1h 30 min für das eigene Projekt) |