

Textvorschläge Medienprojekte im FEZ Berlin

1. Mouse over - Simulierte Wirklichkeit

4 (5)-Tage-Projekt

Beschreibung

Physikalische Gesetze und mathematische Zusammenhänge sind oft schwer zu durchschauen – es sei denn, ihr probiert aus, was hinter ihnen steckt.

Zu einem passenden Thema aus Eurem Physik- oder Mathematikunterricht erstellt Ihr selbst eine einfache Simulation und lernt die Wirkungen komplizierter Gesetze analysieren und modellhaft nachzubilden.

Einige Themenvorschläge: Beschleunigung und Geschwindigkeit / Masse und Energie / Gewicht und Schwerkraft ... (Themen werden nach Absprache mit dem Fach- oder Klassenlehrer gewählt und sind jederzeit erweiterbar)

Ziel

Im Unterricht behandelte Themen aus dem Physik oder Mathematikunterricht werden mit Hilfe des Medienbaukastens Squeak medial aufgegriffen und simuliert. Die Teilnehmer werden angeregt, physikalische oder mathematische Gesetze aus anderen als den gewohnten Perspektiven zu betrachten und über eigene Wege zu einem besseren Verständnis nachzudenken.

Über die Arbeit mit Squeak lernen die Teilnehmer darüberhinaus ein vielseitiges und offenes Werkzeug zur Erstellung interaktiver, multimedialer Simulationen und Animationen kennen. Squeak steht als Open Source Software kostenlos zur Verfügung.

Methode

Spielerisches, entdeckendes und konstruktives Lernen. Fehler und Irrtümer sind erlaubt und erwünscht – genauso wie unterschiedliche Lösungsansätze. Wir arbeiten in Kleingruppen (2 bis 4 Personen).

Termine

vormittags (Klassenangebot), Vorlauf (je nach Thema) ca. 2 bis 3 Wochen.

Zielgruppe

Klasse 5 bis 13

2. Stop and Go - Multimedia selbst gestalten

3-(4)-Tage-Projekt

Beschreibung

Wir entwickeln unser eigenes Autorennen am Computer. Dabei gestalten wir die Autos, die Rennbahn, das Umfeld und den Ablauf selbst am Computer mit Hilfe des Medienbaukastens Squeak. Wir lernen, wie über einfache Anweisungen und Regeln ein komplexes Geschehen beeinflusst und gesteuert werden kann.

Alternativ zum Autorennen sind andere Themen auch möglich: Schneckenrennen – es gewinnt der Langsamste / Hindernis- und Slalomfahren / Regatta etc.

Ziel

Die Teilnehmer lernen, eigene Ideen multimedial am Computer umzusetzen und den Computer konstruktiv zu nutzen. Im Ergebnis erstellen (und spielen) die Teilnehmer eine multimediale Simulation und programmieren ein kleines Computerspiel.

Methode

Spiel und Spass stehen im Vordergrund. Zu Beginn des Kurses wird mit allen Teilnehmern ein gemeinsames Projekt abgestimmt und in kleineren Gruppen oder individuell realisiert.

Termine

Nachmittagsangebot?

Zielgruppe

ab 8 Jahre

3. Computerspiele-Werkstatt

Workshop, 5 bis 7 Tage

Beschreibung

Wer immer schon wissen wollte, wie ein richtiges Computerspiel entsteht, ist hier genau richtig: Wir erstellen ein kleines Computerspiel selbst und spielen es auch ausgiebig!

Eine kurze Einführung in die „Wissenschaft der Computerspiele“ hilft uns, den Überblick zu behalten. Wir lernen die verschiedenen Arten von Computerspielen kennen, nehmen Einblick in den Entstehungsprozess eines Spiels und schauen ein wenig hinter die Kulissen der Großen.

Die Praxis steht aber im Vordergrund: Wir nutzen die Zeit für die Erstellung unseres eigenen kleinen Spiels! Dabei nutzen wir den Medienbaukasten Squeak, der als Open Source Software kostenlos zur Verfügung steht.

Ziel

Aus den Zutaten Spielwelt, Spielidee, Spielfigur(en) und Spielregeln erstellen wir ein kleines Computerspiel selbst. Wir lernen dabei die typischen Projektphasen bei der Erstellung von Computerspielen kennen.

Methode

Workshop, Kleingruppen

Termine

Nachmittags, (evtl. zus. Vor- bzw. Nachbereitung bei 3D-Grafiken erforderlich!)

Zielgruppe

ab 10 Jahre, max. 15 Teilnehmer