

Unterrichtseinheit
**„Landschaften in Games: Ästhetische
Gestaltung und manipulative Einflüsse“**

Material für Lehrkräfte/Schulsozialarbeit
Klasse 7-10

Maria Kruse für GAMESHIFT NRW

INHALT

4	Kurzüberblick über die Unterrichtseinheit
5	Kompetenzerwartungen/Lernziele
9	Anschluss an den Kernlehrplan sowie Medienkompetenzrahmen NRW
10	Zusammenfassung der Unterrichtseinheit
11	Kurzablauf der Einzelstunden
23	Lösungen + Anschluss an Schulsozialarbeit
24	Material zur Unterrichtseinheit Anlagen 1b, 1c, 2a, 2b, 3a, 3b, 3c, 4a, 4b, 4c, 6b, 7b, 8a, Extra Dateien: Anlagen 1a, 6a, 6c, 7a

Hinweis zur Entstehung dieser Unterrichtseinheit:

Diese Unterrichtseinheit wurde von Maria Kruse im Auftrag der Pacemaker Initiative während eines Writer's Room für das Projekt GAMESHIFT NRW entwickelt. Sie steht Lehrkräften kostenlos unter der CC BY 4.0-Lizenz zur Verfügung.

1) KURZÜBERBLICK

**2) KOMPETENZ-
ERWARTUNGEN**

**3) ANSCHLUSS AN
KERNLEHRPLAN &
MEDIENKOMPETENZ-
RAHMEN NRW**



KURZÜBERBLICK

Thema

Landschaften in Games: Ästhetische Gestaltung und manipulative Einflüsse

Fächer

Kunst, fächerübergreifende Aspekte für Deutsch /Geschichte /Informatik

Schulform

Sekundarstufe 1 (Haupt-, Real-, Gesamtschule)

Klassen

7-10

Umfang

6 Unterrichtsstunden, 2 fakultativ

Kurzbeschreibung/Relevanz des Themas

In dieser Unterrichtseinheit setzen sich die Schüler*innen mit der Gestaltung von Landschaften und Hintergründen in aktuellen Games auseinander. Sie untersuchen ästhetische und technische Aspekte der Spielwelten und erlernen grundlegende Techniken für die eigene Gestaltung. Der Medienkompetenzrahmen NRW wird thematisch integriert, indem Medienkompetenz und der kreative Umgang mit digitalen Medien gefördert werden.

Bei der Umsetzung der UE steht grundsätzlich der gestalterisch/präventive Aspekt im Vordergrund, lediglich das Tool „PanoForm“ ist ein „Muss“. Zusätzlich einsetzbare digitale Tools sind entsprechend gekennzeichnet und können in Hinblick auf die Bedienkompetenz der Schüler*innen und die technische Ausstattung entsprechend ausgewählt werden.

Relevanz:

Games sind ein prägender Teil der modernen Jugendkultur. Indem Schüler*innen die ästhetischen und technischen Aspekte der Gestaltung von Spielwelten erforschen und selbst kreativ tätig werden, entwickeln sie ein tieferes Verständnis für die digitalen Medien, mit denen sie täglich interagieren. Diese Einheit fördert nicht nur das technische Know-how und die künstlerischen Fähigkeiten der Schüler*innen, sondern stärkt auch ihre Medienkompetenz und bereitet sie auf die Anforderungen einer digitalisierten Welt vor.

Die Unterrichtseinheit zielt nicht nur darauf ab, den Schüler*innen die vielfältigen und beeindruckenden gestalterischen Möglichkeiten in Games näher zu bringen, sondern hebt auch die duale Natur dieser Gestaltung hervor. Die Kombination aus ästhetischer Bildung und kritischem Denken soll die Schüler*innen befähigen, ein umfassendes Verständnis für die visuellen Reize in digitalen Spielen zu entwickeln und deren potenziell manipulativem Einfluss entgegenzuwirken. Die Schüler*innen werden darin unterstützt, ein kritisches Bewusstsein für ästhetische und manipulative Elemente in Spielen zu entwickeln.

Hinweis Gesundheitskompetenz

Bei Gameshift NRW geht es um Prävention von problematischer/exzessiver Mediennutzung, mit Fokus auf süchtigmachende Elementen und problematische Inhalte bei Games und Social Media. Unser präventiver Ansatz bedeutet einerseits Medienkompetenz und andererseits digitale Gesundheitskompetenz zu fördern. Die Grundlage für Medienkompetenz bildet dabei der Medienkompetenzrahmen NRW. Bei der digitalen Gesundheitskompetenz orientieren wir uns an dem 2023 veröffentlichten Studienbericht "Digitale Gesundheitskompetenz und Schule" von BARMER in Zusammenarbeit mit der TU München und der Hochschule Fulda.

KOMPETENZERWARTUNGEN

(Lernziele pro Unterrichtsstunde)

Std.	Stundenthema	Kompetenzen	Angaben zu Prävention/Digitaler Gesundheitsförderung (siehe Seite 4)
1	Einführung in das Thema „Landschaften in Games: Ästhetische Gestaltung und manipulative Einflüsse“	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung in die Welt der Games und deren grafische Möglichkeiten. • Kennenlernen verschiedener Landschaften und Hintergründe in Games. • Erste Auseinandersetzung mit der visuellen Gestaltung und deren Einfluss auf die Atmosphäre und das Spielerlebnis. • Sensibilisierung für die gezielte Gestaltung von Spielwelten, um Spieler*innen zu begeistern, aber auch zu manipulieren. • Kritisches Denken gegenüber visuellen Reizen in Games fördern. • Verständnis für Dark Patterns entwickeln und erkennen, wie ästhetische Gestaltungselemente sowohl positive als auch negative Auswirkungen haben können. 	<p>Bewertung der Qualität:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kritisches Einschätzen der Qualität von Spielinhalten und -bewertungen. • Differenzierte Betrachtung von Rezensionen und Forenbeiträgen zu Games. <p>Bestimmung der Relevanz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einschätzung der Relevanz von Spielinhalten für individuelle Interessen und Vorlieben. • Entscheidungsfindung hinsichtlich der Nutzung von Ingame-Käufen und Mikrotransaktionen.
2	Analyse und Untersuchung	<ul style="list-style-type: none"> • Detaillierte Analyse grafischer Elemente von Spielwelten und deren Bedeutung. • Förderung der Fähigkeit, visuelle Medien kritisch zu betrachten und zu analysieren. • Verständnis für gestalterische Aspekte, die zur Gesamtatmosphäre und zum Spielerlebnis beitragen. • Erkennen und Vermeiden von manipulativen Gestaltungsstrategien in Spielen. 	<p>Bewertung der Qualität:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kritische Beurteilung der visuellen Qualität und Authentizität von Spielwelten. • Analyse der Glaubwürdigkeit von Informationen über grafische Effekte und Elemente
3	Einführung in die Gestaltung digitaler Welten – das Storyboard als „roter Faden“	<ul style="list-style-type: none"> • Eine Game Map entwerfen und visuelle Elemente sowie ein ansprechendes Menüdesign integrieren. • Entwicklung einer schlüssigen Story, ggf. Integration fächerübergreifender Themen in die Spielwelt. • Präsentation der Entwürfe im Team • Konstruktives Feedback zur Verbesserung der Ideen. • Sensibilisierung für manipulationsfreies und ethisch korrektes Design. 	<p>Navigationale Fähigkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit, sich in Design-Programmen und Online-Ressourcen für Grafikdesign zurechtzufinden. <p>Erstellen und Teilen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formulieren und Präsentieren eigener Design-Ideen

Std.	Stundenthema	Kompetenzen	Angaben zu Prävention/Digitaler Gesundheitsförderung (siehe Seite 4)
4	Kreative Praxis – Entwickeln einer eigenen Spielwelt mit dem Moodboard	<ul style="list-style-type: none"> • Verstehen des Konzepts eines Moodboards und seiner Bedeutung als erster Schritt in der Planungsphase. • Kreative Ideen zu Story, Setting und Features der Spielwelt entwickeln und in einem Moodboard visualisieren. • Effektive Zusammenarbeit in der Gruppe • Gegebenenfalls Internetrecherche zur Unterstützung der kreativen Konzepte. • Präsentation der Moodboards und Reflexion der ästhetischen Qualität sowie der Vermeidung manipulativer Gestaltungsmuster (Dark Patterns) durch Feedback. 	<p>Operative Fähigkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Nutzung von digitalen Endgeräten für Design und Gestaltung. • Anwendung erlernter Techniken zur (digitalen) Gestaltung von Spielwelten • Vertiefung der gestalterischen Fähigkeiten <p>Navigationale Fähigkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewusste Suche und Auswahl relevanter Gestaltungstechniken im Internet • Erschließung neuer kreativer Möglichkeiten durch gezielte Recherche <p>Suchen und finden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effektive Recherchen nach kreativen Gestaltungsideen und -techniken durchführen • Auswahl und Anwendung geeigneter Gestaltungselemente zur Weiterentwicklung eigener Entwürfe <p>Erstellen und Teilen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestalterische Ideen formulieren und ausdrücken • Spielwelten für Präsentationen vorbereiten <p>Bewertung der Qualität:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kritisches Einschätzen der gestalterischen Qualität und Glaubwürdigkeit eigener und fremder Entwürfe

Std.	Stundenthema	Kompetenzen	Angaben zu Prävention/Digitaler Gesundheitsförderung (siehe Seite 4)
5	Eigene Spielwelt entwerfen – mit Storyboard und Moodboard zur Game Map	<ul style="list-style-type: none"> • Überarbeitung der ersten Entwürfe anhand des erstellten Moodboards und Anfertigung detaillierter Skizzen der Game-Maps. • Erarbeitung kleiner Quests oder Aufgaben und Integration dieser als festen Punkt auf der Game-Map. • Bei Bedarf Nutzung digitaler Tools zur Erstellung und Verfeinerung der Game-Maps, je nach technischen Fähigkeiten und den verfügbaren Mitteln. • Kollaboratives Arbeiten in Gruppen, um Ideen auszutauschen und gemeinsam kreative Lösungen für die Gestaltung der Spielwelten zu entwickeln und zu visualisieren. 	<p>Prävention:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sensibilisierung der Schüler*innen für den bewussten und gesunden Umgang mit digitalen Spielwelten und Medienkonsum. <p>Erstellen und Teilen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit, eigene Ideen für Spielwelten zu skizzieren und digitale Entwürfe zu teilen. <p>Bewertung der Qualität:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kritische Einschätzung der Qualität von visuell gestalteten Elementen und deren Eignung für das geplante Spiel. <p>Bestimmung der Relevanz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entscheidungsfindung, ob die ausgewählten gestalterischen Elemente zum gewünschten Spielerlebnis beitragen.
6	Eigene Spielwelt entwerfen – von der Karte zum Raum	<ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen der grundlegenden Funktionen des Webtools "Panoform" und Anwendung zur Erstellung von Panorama-Renderings. • Einsatz und Anwendung von Storyboards und Moodboards sowie Zeichen- und Malutensilien, um farbige und perspektivisch stimmige Landschaften oder Hintergründe für einen ausgewählten Raum aus der Game-Map zu entwerfen. • Selbständiges Arbeiten an der Gestaltung der Rastervorlagen und Überprüfung der visuellen Eindrücke der Kreationen durch Fotouploads auf panoform.com (ohne Anmeldung browserbasiert nutzbar, DSGVO-konform) 	<p>Prävention:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sensibilisierung der Schüler*innen für einen bewussten und gesunden Umgang mit digitalen Spielwelten und Medienkonsum. <p>Erstellen und Teilen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit, eigene Ideen für Spielwelten zu skizzieren und digitale Entwürfe zu teilen. <p>Bewertung der Qualität:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kritische Beurteilung der Qualität von visuell gestalteten Elementen und deren Eignung für das geplante Spiel. <p>Bestimmung der Relevanz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entscheiden, ob die ausgewählten Gestaltungselemente zum gewünschten Spielerlebnis beitragen.

Std.	Stundenthema	Kompetenzen	Angaben zu Prävention/Digitaler Gesundheitsförderung (siehe Seite 4)
7	Ergänzungsmodul Digital Eigene Spielwelt entwerfen – Gestalten mit Gimp	<ul style="list-style-type: none"> Entwicklung digitaler Gestaltungsfähigkeiten durch Umsetzung analoger Skizzen in digitales Design unter Verwendung grundlegender Werkzeuge der Grafiksoftware Gimp. Erwerb von Projekt- und Zeitmanagementfähigkeiten durch den Abschluss des digitalen Zeichen- und Bearbeitungsprozesses innerhalb eines vorgegebenen Zeitrahmens. Stärkung kreativer Teamarbeit und Präsentationsfähigkeiten durch die gemeinsame Entwicklung und Präsentation kreativer Ideen und Designs sowie das Geben und Annehmen konstruktiven Feedbacks. 	<p>Operative Fähigkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> Grundlegende Anwendung von Bildbearbeitungssoftware Verwendung von Software zur Erstellung und Anpassung von Landschaften und Hintergründen. <p>Erstellen und Teilen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Erstellung und Veröffentlichung erster visueller Arbeiten Verfeinerung und Präsentation eigener künstlerischer Arbeiten. <p>Bewertung der Qualität:</p> <ul style="list-style-type: none"> Analyse der erzeugten Bilder hinsichtlich ihrer Qualität und Eignung.
8	Ergänzungsmodul Digital Kreative Praxis – Eigene Spielwelt digital gestalten mit KI (optional)	<ul style="list-style-type: none"> Nutzung der Moodboards, um möglichst präzise Prompts zu entwickeln. Übersetzung dieser ins Englische. Nutzung des Tools BlockadeLabs, um Panoramabilder aus den KI-Prompts zu generieren (ohne Anmeldung browserbasiert nutzbar, DSGVO-konform). Reflektieren der Beziehung zwischen KI und Kunst und Erkennen der Bedeutung von KI als Werkzeug und der Bedeutung der eigenen kreativen Freiheit. Entwicklung der Fähigkeit, digitale Werkzeuge und Medien für den künstlerischen Ausdruck zu nutzen. Präsentation von Fortschritten und Ergebnissen Konstruktives Feedback und gegenseitiges Lernen. 	<p>Operative Fähigkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> Grundlegende Nutzung von Bildbearbeitungssoftware und KI-basierten Anwendungen Verwendung von Software zur Erstellung und Anpassung von Landschaften und Hintergründen. <p>Navigationale Fähigkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> Struktur und Funktionen der Plattform verstehen und optimal nutzen. <p>Erstellen und Teilen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Erste visuelle Werke erstellen und veröffentlichen. Generierung und Verbreitung von Panoramabildern mit Hilfe von Prompts. Verfeinerung und Präsentation der eigenen künstlerischen Arbeiten. <p>Bewertung der Qualität:</p> <ul style="list-style-type: none"> Analyse der erzeugten Bilder hinsichtlich ihrer Qualität und Eignung. Kritische Auseinandersetzung mit der Rolle von KI in kreativen Prozessen.

Anschluss an

KERNLEHRPLAN NRW

Hauptschule:

- Kernlehrplan für die Hauptschule in NRW Kunst, Kompetenzbereich Produktion und Rezeption, Jg. 7-8 und 9-10
- Kernlehrplan für die Hauptschule in NRW Deutsch, Kompetenzbereich Schreiben/Fächerübergreifende Aspekte der Sprachbildung, Jg. 7-8 und 9-10

Realschule:

- Kernlehrplan Realschule in NRW Kunst, Kompetenzbereich Produktion und Rezeption, Jg. 7-10
- Kernlehrplan Realschule in NRW Deutsch, Inhaltsfeld 2 (Texte)/Inhaltsfeld 4 (Medien), Jg. 7-8 und 9-10

Gesamtschule:

- Kernlehrplan Gesamtschule in NRW Kunst, Kompetenzbereich Produktion und Rezeption, Jg. 7-10
- Kernlehrplan Gesamtschule in NRW Deutsch, Kompetenzbereich Schreiben, Jg. 7-8 und 9-10

Kompetenzbereiche

MEDIENKOMPETENZRAHMEN NRW

<https://medienkompetenzrahmen.nrw>

Bedienen und Anwenden

- Erwerb und Anwendung technischer Fertigkeiten im Bereich des digitalen Gestaltens und Modellierens durch den Einsatz verschiedener digitaler Werkzeuge.

Informieren und Recherchieren

- Gezieltes Recherchieren von Informationen zu grafischen Elementen und Techniken in Spielwelten
- Filtern und Strukturieren von Informationen zur Analyse und Umsetzung gestalterischer Elemente
- Spielwelten und deren Gestaltungsprinzipien hinsichtlich ihrer Wirkung und Detailgenauigkeit kritisch beurteilen

Kommunizieren und Kooperieren

- Zusammenarbeit in Gruppen bei der Analyse und Gestaltung digitaler Spielwelten
- Präsentation und Diskussion der Ergebnisse in der Klasse
- Förderung der aktiven und reflektierten Teilhabe an der Gesellschaft durch mediale Produktionen und Präsentationen.

Produzieren und Präsentieren

- Planen, Gestalten und Präsentieren von digitalen Spielwelten einschließlich des Einsatzes von Präsentationswerkzeugen
- Kennen und Anwenden gestalterischer Mittel wie Raster, Perspektive, Farbwahl zur Beurteilung der Qualität, Wirkung und Aussageabsicht von Spielwelten
- Standards der Quellenangabe bei der Produktion und Präsentation eigener und fremder Inhalte anwenden.

Analysieren und Reflektieren

- Analyse grafischer Elemente und ihrer Wirkung auf die Spielatmosphäre
- Reflexion der Chancen und Herausforderungen von Medien für die eigene Identitätsbildung.

Problemlösen und Modellieren

- Förderung der kreativen Gestaltungskompetenz durch die Entwicklung eigener Spielwelten
- Auseinandersetzung mit grafischen Algorithmen und Prozessen, die in Designwerkzeugen und Spielwelten zum Einsatz kommen.
- Grundlegende Prinzipien der digitalen Gestaltung (z.B. Perspektive, Farbwahl) erkennen, verstehen und anwenden
- Planung und Umsetzung grafischer Sequenzen durch praktische Anwendung von Modellierungssoftware unter Berücksichtigung gestalterischer Problemlösungsstrategien.

ZUSAMMENFASSUNG

der Unterrichtseinheit

Methoden

Interaktive Technologien, Brainstorming, Storytelling, Diskussion, Gruppenarbeit, Präsentation, Peer-Feedback, Think-Pair-Write-Share

Material

Anlagen

- 1a: Präsentation Spielwelten und Dark Patterns
- 1b: Infoblatt Dark Patterns
- 1c: Infoblatt ausgewählte Spielwelten
- 2a: Screenshots ausgewählter Spielwelten
- 2b: Arbeitsauftrag und Analysefragen
- 3a: Beispiele für Game-Maps
- 3b: Arbeitsblatt Storyboard
- 3c: Vorlage Storyboard
- 4a: Infoblatt Moodboard
- 4b: Infoblatt Moodboard Die Lehrkraft
- 4c: Beispiel Moodboard Abenteuerspiel
- 6a: Kurzpräsentation Grundlegende Techniken des digitalen Designs
- 6b: Infoblatt Grundfunktionen von Panoform
- 6c: Gedruckte Rastervorlagen von panoform.com
- 7a: Präsentation How To GIMP
- 7b: Arbeitsauftrag GIMP

Benötigte Technik

PC/Laptop, Tablet oder Smartphone, Internetverbindung, Präsentationsmedium (Beamer, interaktives Whiteboard)

Digitale Tools:

- GIMP, installiert auf Computer
- www.panoform.com (ohne Registrierung browserbasiert nutzbar, DSGVO-konform)
- www.blockadelabs.com (ohne Registrierung browserbasiert nutzbar, DSGVO-konform)

To-Dos vor dem Einsatz

Technik prüfen, Links und Tools prüfen und ggf. digital bereitstellen oder installieren, Infoblätter lesen, ggf. Material ausdrucken und bereitstellen.

4) KURZABLAUF DER EINZELSTUNDEN



KURZABLAUF

Stunde 1

Stunden- thema	Inhalt	Methode	Medium/Arbeitsmaterial	Dauer in Min
Einführung in das Thema Landschaften in Games: Ästhetische Gestaltung und manipulative Einflüsse	<p>Einstieg: Kurze Umfrage zum Warm-up. Die Lehrkraft bittet die Schüler*innen, Games zu nennen, die sie gerne spielen oder die sie kennen und diese stichwortartig auf Wortkarten zu notieren.</p> <p>Digitale Alternative: Umfragetool verwenden</p>	Umfrage	<p>analog: Wortkarten, Stifte digital: Laptop/PC oder Tablet/Smartphone mit Internetzugang, Link zur vorbereiteten Umfrage mit Umfragetool wie Oncoo oder Mindwendel, beide Tools browserbasiert, kostenlos, DSGVO-konform</p>	5
	<p>Problemorientierung</p> <ul style="list-style-type: none"> Kurze Diskussion der Umfrageergebnisse zur Problemorientierung. Mögliche Diskussionsfragen: Warum spielt ihr bestimmte Spiele gerne? Was fällt euch an den Landschaften und Hintergründen dieser Spiele auf? Gibt es Spiele, die euch optisch besonders gut gefallen? Warum? 	Blitzlichtrunde im Plenum mit direktem Bezug zur Umfrage	Präsentation der Umfrageergebnisse (Pinnwand oder digitales Präsentationsmedium)	5
	<p>Input</p> <p>Die Lehrkraft zeigt die Präsentation, erklärt jeweils die Besonderheiten der gezeigten Spiele und geht auf den Begriff „Dark Patterns“ ein.</p> <p>Exemplarisch sollen folgende Spiele im Zusammenhang mit Dark Patterns vorgestellt werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> Minecraft Fortnite League of Legends Landwirtschafts-Simulator Hogwarts Legacy APP 	Präsentation: Darstellung von Spielwelten mit Fokus auf Dark Patterns	<ul style="list-style-type: none"> Anlage 1a – Präsentation Spielwelten, extra PPT), entweder analog als Kopie oder digital mit dig. Präsentationsmedium Anlage 1b – Infoblatt zu Dark Patterns Anlage 1c Infoblatt zu ausgewählten Spielen 	15
	<p>Erarbeitung</p> <p>Reflexion: Vertiefende Diskussion in Kleingruppen mit Fokus auf Prävention</p> <p>Die Schüler*innen tauschen sich über die Landschaften der Spielwelten aus und reflektieren deren Einfluss auf das Spielerlebnis. Die Ergebnisse werden stichwortartig festgehalten.</p>	Think-Write-Pair-Share: Erkenntnisse festhalten	<ul style="list-style-type: none"> analog: Wortkarten, Stifte, Pinnwand Anlage 1b – Infoblatt zu Dark Patterns digital: PC/Tablet/Smartphone mit Internetzugang, Link zum Etherpad oder digitaler Pinnwand wie Taskcards 	15

Einführung in das Thema Landschaften in Games: Ästhetische Gestaltung und manipulative Einflüsse	<p>Möglicher Arbeitsauftrag:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bildet Kleingruppen von 3-4 Personen. 2. Diskutiert in euren Gruppen folgende Fragen: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Welche Landschaften und Hintergründe eurer Lieblingsspiele beeindrucken euch besonders? ◦ Wie beeinflussen diese Landschaften und Hintergründe euer Spielerlebnis? 3. Überlegt gemeinsam: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Könnten diese Spielwelten so gestaltet sein, dass ihr länger spielt oder mehr Geld ausgibt? ◦ Wie könnt ihr erkennen, ob das Design eines Spiels euch dazu bringt, Dinge zu tun, die ihr eigentlich nicht tun wollt? ◦ Was könnt ihr tun, um euch nicht von coolen Grafiken und Designs dazu verleiten zu lassen, mehr Geld auszugeben oder länger zu spielen? 4. Notiert die Ergebnisse eurer Diskussion in Stichworten. 			
	<p>Ergebnissicherung</p> <p>Kurzer Vergleich der Notizen, Lehrkraft fasst die wichtigsten Erkenntnisse zusammen und betont, dass visuelles Design in Spielen sowohl beeindruckend als auch manipulierend sein kann.</p> <p>Kurzer Ausblick auf die nächste Stunde: Vertiefung des Themas</p>	Blitzlichtrunde im Plenum mit direktem Bezug zur Umfrage	Ergebnisse der Gruppenarbeit	5

KURZABLAUF

Stunde 2

Stunden- thema	Inhalt	Methode	Medium/Arbeitsmaterial	Dauer in Min
Analyse und Untersuchung	<p>Einstieg</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Lehrkraft erläutert kurz im Rückblick auf die vorangegangene Stunde das Ziel dieser Stunde: Die Schüler*innen sollen die grafischen Elemente von Spielwelten detailliert untersuchen und deren Bedeutung erfassen. Kurze Erklärung der bevorstehenden Aufgaben und Einteilung der Schüler*innen in Kleingruppen (je nach Anzahl der Schüler*innen 3-5 pro Gruppe). 	Umfrage	<ul style="list-style-type: none"> Beamer PC/Laptop Tablet oder Computer mit Internetzugang Anlage 2b - Arbeitsblatt mit <u>Arbeitsauftrag</u> 	5-10
	<p>Erarbeitung und Vertiefung</p> <p>Gruppenarbeitsauftrag: Detailanalyse der grafischen Elemente von Spielwelten</p> <p>Möglicher Arbeitsauftrag:</p> <ol style="list-style-type: none"> Teilt euch in Gruppen von 3-5 Personen auf. Jede Gruppe erhält einen Screenshot einer ausgewählten Spielwelt und ein Arbeitsblatt mit spezifischen Analysefragen. Untersucht gemeinsam den euch zugeteilten Screenshot mit Hilfe des Arbeitsblattes. Diskutiert anschließend die folgenden Fragen: <ul style="list-style-type: none"> Gibt es Elemente, die dich dazu verleiten, das Spiel länger zu spielen oder Geld auszugeben? Woran erkennst du das? (Achte auf Designelemente, die dein Verhalten beeinflussen sollen.) Markiere sie auf dem Screenshot. Glaubst du, dass das Spiel fair gestaltet ist, ohne Tricks, die dich zum Kauf zwingen? Einigt euch auf mindestens drei Merkmale, an denen ihr erkennen könnt, ob ein Spiel fair gestaltet ist. Denkt dabei auch an den Schutz eurer Daten und den Respekt vor der Darstellung anderer Personen. Notiert diese Merkmale. 	Gruppenarbeit	<ul style="list-style-type: none"> Anlage 2a - Ausgedruckte Screenshots von Spielwelten (alternativ digital bereitstellen) Anlage 2b - Arbeitsblatt mit <u>Analysefragen</u> ggf. Anlage 1b - Infoblatt Dark Patterns <p>Für die Bearbeitung:</p> <ul style="list-style-type: none"> analog: Wortkarten, Stifte, Pinnwand alternativ digitale Möglichkeit: PC/Tablet/Smartphone mit Internetzugang, Link zum <u>Etherpad</u> (online ohne Registrierung nutzbar, DSGVO-konform) oder digitale Pinnwand wie z.B. Taskcards. 	15

Analyse und Untersuchung	<p>Präsentation der Ergebnisse Jede Gruppe präsentiert ihre Analyseergebnisse vor der Klasse (ca. 5 Minuten pro Gruppe). Dabei sollen die Gruppen auf die wichtigsten Aspekte ihrer Analyse eingehen, ihre Beobachtungen erläutern und die Merkmale nennen, an denen sie ein fair gestaltetes Spiel erkennen würden (Schwerpunkt grafische Gestaltung).</p> <p>Mögliche Lösungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klare Icons und Symbole: Verwende klare und leicht verständliche Symbole, damit jeder sofort versteht, was gemeint ist. • Einfache Menüs: Gestalte Menüs und Einstellungen so, dass sie leicht zu navigieren und zu verstehen sind. Niemand sollte Zeit mit komplizierten Menüs verschwenden müssen. • Offensichtliche Preise: Zeig die Preise für Käufe im Spiel klar und deutlich an. Vermeide versteckte Kosten oder verwirrende Währungen. • Realitätsnähe: Verwende keine Tricks in der Grafik, die den Spieler dazu verleiten könnten, unüberlegt Geld auszugeben, wie z.B. blinkende Buttons oder dringende Nachrichten. • Altersgerechte Grafiken: Achte darauf, dass die grafischen Inhalte für das Alter geeignet sind. Vermeide gewalttätige oder unangemessene Darstellungen. • Positive Botschaften: Gestalte Grafiken, die positive Werte wie Teamarbeit, Freundschaft und Respekt für andere vermitteln. • Freundliche Umgebung: Gestalte die Spielwelten so, dass sie einladend und angenehm sind. Helle Farben und freundliche Designs können helfen, eine positive Atmosphäre zu schaffen. 	Gruppen- präsentation	Ergebnisse der Gruppenarbeit Tafelbild, Sicherung der Ergebnisse (bei digitalen Tools Speicherung nicht vergessen)	25
	<p>Die Lehrkraft fasst die Ergebnisse zusammen, gibt einen kurzen Ausblick auf die nächste Stunde, in der die Schüler*innen mehr über die Grundlagen der digitalen Gestaltung und die ersten Schritte zur eigenen Erstellung von Spielwelten lernen werden.</p>	Lehrkraftvortrag		5

KURZABLAUF

Stunde 3

Stunden- thema	Inhalt	Methode	Medium/Arbeitsmaterial	Dauer in Min
Eigene Spielwelt entwerfen – Storyboard	<p>Rückblick auf vorangegangene Stunde</p> <ul style="list-style-type: none"> Was macht Spielwelten attraktiv? Wie sollte ein faires Spiel grafisch gestaltet sein? <p>Hinführung: Welche Geschichte würdest du gerne in einem Spiel erzählen?</p>	Blitzlicht Plenum	<ul style="list-style-type: none"> Ergebnisse/ Tafelbild vorangegangene Stunde 	10
	<p>Erarbeitung</p> <p>Die Schüler*innen werden in Kleingruppen (3-4er) aufgeteilt. Beispiele von Game-Maps können in der Erarbeitungsphase zur Ideenfindung genutzt werden. Jede Gruppe soll ein Storyboard für ihre eigene Game-Map entwerfen. Die Map sollte eine interessante Geschichte (Storytelling) enthalten (Themen können auch mit anderen Fächern in Verbindung stehen).</p> <p>Jede Gruppe hat nun Zeit, um Ideen zu sammeln und das Storyboard für die Map zu entwerfen:</p> <p>Aufgabe:</p> <ul style="list-style-type: none"> Visualisiert die Hauptmission und wie die Spieler diese erreichen können (evtl. Storyboard-Vorlage verwenden). Zeichnet die wichtigsten Szenen und Elemente eures Spiels auf große Papierbögen (oder digital). Beschreibt die Funktionen und das Design des Menüs. Beschreibt, wie euer gewähltes Thema in das Spiel integriert wird. <p>Fragen zur Hilfestellung an die Gruppe:</p> <ul style="list-style-type: none"> Was ist die Hauptmission? Was ist die Aufgabe oder das Ziel der Spielenden? Müssen sie einen Schatz finden, die Welt retten oder eine bestimmte Herausforderung meistern? Welche (präventiven) Themen werden angesprochen? Überlegt euch, welches Thema ihr vermitteln wollt. Geht es um den Schutz der Umwelt, den respektvollen Umgang miteinander, Überlegt euch, welches Thema ihr vermitteln wollt. Geht es um den Schutz der Umwelt, historische Ereignisse oder physikalische Phänomene? Wie sieht die Welt aus? Beschreibt die Umgebung eurer Map. Ist es eine Fantasy-Welt, eine futuristische Stadt oder eine postapokalyptische Landschaft? Wie ist das Menü gestaltet und aufgebaut? Welche Icons (Schaltflächen) gibt es und wie sehen sie aus? <p>Die Lehrkraft gibt Feedback und Hilfestellung, weist ggf. auf die faire Gestaltung des Spiels hin.</p>	Gruppen- arbeit	<ul style="list-style-type: none"> Papier und Stifte für Skizzen Marker und Farbstifte Große Papierbögen (z.B. Flipchart- oder Plakatpapier) Whiteboard und Marker Anlage 3a: Beispiele von Game-Maps (gedruckt oder digital). Anlage 3b: Arbeitsblatt Storyboard Anlage 3c: Vorlage Storyboard Laptops/Tablets (optional für digitale Skizzen) digitale Möglichkeit: https://www.storyboardthat.com (3 Seiten kostenlos nutzbar, browserbasiert, nach Login nicht DSGVO-konform) 	25

Eigene Spielwelt entwerfen – Storyboard	<p>Zwischenfeedback Jede Gruppe präsentiert den Entwurf ihrer Game-Map und erläutert die Geschichte dahinter sowie die fächerübergreifenden Aspekte.</p> <p>Leitfragen während der Präsentation:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Was macht eure Map besonders? • Woran erkennt man das Thema/die Geschichte? • Welche Herausforderungen könnten die Spieler*innen auf eurer Map bewältigen? • Welche Elemente des fairen Spieldesigns habt ihr verwendet? <p>Die anderen Gruppen und der Lehrer geben Feedback und stellen Fragen.</p>			
		Präsentation, Feedback	Ergebnisse der Gruppenarbeit Tafelbild, Sicherung der Ergebnisse (bei digitalen Tools Speicherung nicht vergessen)	10
	Die Lehrkraft fasst die Ergebnisse zusammen, gibt einen kurzen Ausblick auf die nächste Stunde.	Lehrkraftvortrag		

KURZABLAUF

Stunde 4

Stunden- thema	Inhalt	Methode	Medium/Arbeitsmaterial	Dauer in Min
Kreative Praxis – eigene Spielwelt entwerfen mit dem Moodboard	Einführung Die Lehrkraft stellt das Moodboard als ersten Planungsschritt vor.	Lehrervortrag	<ul style="list-style-type: none"> • Anlage 4a – Infoblatt Moodboard 	10
	<p>Erarbeitung Die Schüler*innen finden sich erneut in ihren Gruppen zusammen. Jedes Team sammelt nun mit Hilfe des Moodboards Ideen für die gestalterische Umsetzung der eigenen Spielwelt, auch mit Hilfe von Internetrecherche.</p> <p>Dabei überlegen sie sich</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Geschichte oder das Szenario, das sich in der Spielwelt abspielen soll. • das Setting (z.B. Fantasy, Science Fiction, realistisch) • die Hauptmerkmale der Spielwelt (z.B. Landschaften, Gebäude, Flora und Fauna). <p>Jedes Team erstellt ein Moodboard, um seine Konzepte zu visualisieren.</p>	<p>Gruppenarbeit Brainstorming</p> <p>Kreative Arbeitsphase, ggf. Internet-recherche</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Computer mit Internetzugang • Plakatpapier mind. Din A3 • Stifte • Klebstoff • Digitale Variante: https://draw.kits.blog (kollaborativ ohne Anmeldung browserbasiert nutzbar, DSGVO- konform) 	20
	<p>Sicherung/Präsentation Die Teams präsentieren der Klasse ihre aktuellen Fortschritte und ersten Entwürfe des Moodboards. Die Klasse gibt ein kurzes konstruktives Feedback zu jedem Entwurf. Dabei werden sowohl die positiven ästhetischen Aspekte als auch die potenziell manipulativen Dark Patterns analysiert.</p>	Präsentation		10
	Ausblick Die Lehrkraft fasst die Ergebnisse zusammen und gibt einen kurzen Ausblick auf die nächste Stunde.			5

KURZABLAUF

Stunde 5

Stunden- thema	Inhalt	Methode	Medium/Arbeitsmaterial	Dauer in Min
Eigene Spielwelt entwerfen – mit Storyboard und Moodboard zur Game- Map	<p>Einstieg Lehrkraft visualisiert die Storyboards und Moodboards der Schüler*innen, kurzes Blitzlicht zu „Kreative Ideen werden nun zusammengeführt“:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Welche Ideen aus dem Storyboard integrieren wir in die Game-Map? • Welche Elemente aus dem Moodboard integrieren wir in die Gestaltung der Game-Map? 	Blitzlicht	<ul style="list-style-type: none"> • Erarbeitete Storyboards und Moodboards 	10
	<p>Vertiefung Die Gruppen überarbeiten ihre ersten Entwürfe im Hinblick auf das Moodboard und erstellen dann detaillierte Skizzen ihrer Game-Maps auf großen Papierbögen. Bei Bedarf können auch digitale Hilfsmittel eingesetzt werden (je nach Bedienkompetenz und Möglichkeiten). Zusatzaufgabe: Jedes Gruppenmitglied überlegt sich eine kleine Quest und Aufgabe für eure Map und markiert diese auf der Game-Map</p>	<p>Gruppenarbeit Brainstorming</p> <p>Kreative Arbeitsphase, ggf. Internet-recherche</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Papier und Bleistifte für Skizzen • Marker und Farbstifte • Große Papierbögen (z.B. Flipchart oder Plakatpapier) • Whiteboard und Marker <p>Mögliche digitale Variante:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laptops/Tablet (optional für digitale Skizzen) • Azgaar (kostenlos, browserbasiert, DSGVO-konform) • Inkarnate.com (kostenlos, browserbasiert, Login erforderlich) • Watabou (kostenlos, browserbasiert, DSGVO-konform) • DungeonFog (kostenlos, browserbasiert, Login benötigt) 	35

KURZABLAUF

Stunde 6

Stunden- thema	Inhalt	Methode	Medium/Arbeitsmaterial	Dauer in Min
Eigene Spielwelt entwerfen: Von der Landkarte zum Raum	Einstieg 1.Theoretischer Input durch Die Lehrkraft 2.Kurze Einführung in das Webtool "Panoform", mit dem Panoramarenderings erstellt werden können. Erläuterung der grundlegenden Funktionen von Panoform.	Präsentation Lehrkraft	<ul style="list-style-type: none"> • Computer mit Internetzugang, ggf. Tablet oder Smartphone mit Cardboard • Tool: www.panoform.com ohne Anmeldung browserbasiert nutzbar, DSGVO-konform) • Anlage 6a - Kurzpräsentation „Grundlegende Techniken der digitalen Gestaltung“ (Extra Datei) • Anlage 6b - Infoblatt „Grundlegende Funktionen von Panoform“ • Anlagen 6c - Gedruckte Rastervorlagen von panoform.com (Extra Dateien) • Zeichen- und Malutensilien 	15
	Erarbeitung Jedes Gruppenmitglied wählt einen Quest- oder Aufgabenpunkt aus der gemeinsam erstellten Karte aus. Konkrete Aufgabenstellung: <ul style="list-style-type: none"> • Wähle einen der drei zur Verfügung stehenden Rastertypen aus. • Gestalte mit Hilfe des Storyboards und Moodboards eine passende farbige Ausgestaltung dieses Raumes mit Landschaften oder Hintergründen. Lass deiner Fantasie freien Lauf, aber achte auf die Komposition, die Farbwahl und die Perspektive. • Wenn du möchtest, kannst du zwischendurch überprüfen, wie deine gestaltete Landschaft/Hintergrund wirkt. Erstelle dazu ein Foto von deinem gestalteten Raster und lade es auf panoform.com hoch. 	Einzelarbeit	<ul style="list-style-type: none"> • www.panoform.com (ohne Anmeldung browserbasiert nutzbar, DSGVO-konform) 	20
	Sicherung und Feedback Wer möchte, stellt sein gestaltetes Design der Klasse vor (ca. 1-2 Minuten pro Person, je nach Klassengröße). Die Klasse gibt Feedback.		<ul style="list-style-type: none"> • Gestaltete Rastervorlagen 	5-10
	Die Lehrkraft fasst die Ergebnisse zusammen, gibt einen kurzen Ausblick auf die nächste Stunde.			

KURZABLAUF

Stunde 7

Stunden -thema	Inhalt	Methode	Medium/Arbeitsmaterial	Dauer in Min
Zusatzmo dul digital Eigene Spielwelt entwerfen – Gestalten mit Gimp	<p>Einstieg</p> <p>Kurze Überprüfung, ob alle benötigten Materialien und Programme vorhanden sind.</p> <p>Die Lehrkraft stellt das Grafiktool Gimp vor und erklärt den Arbeitsauftrag: Ihr werdet heute eure Skizzen aus dem Moodboard in digitale Entwürfe umsetzen. Dazu benutzt ihr das Grafiktool Gimp und arbeitet mit dem Raster von Panoform.</p> <p>Unterstützung ggf. durch „Expert*innen“</p>	Präsentation Lehrkraft	<ul style="list-style-type: none"> • Anlage 7a – Präsentation How To GIMP (Extra Datei) 	10
	<p>Erarbeitung</p> <p>Jedes Gruppenmitglied wählt einen Quest- oder Aufgabenpunkt aus der gemeinsam erstellten Karte aus.</p> <p>Konkrete Aufgabenstellung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wähle einen der drei zur Verfügung stehenden Rastertypen aus. • Gestalte mit Hilfe des Storyboards und Moodboards eine passende farbige Ausgestaltung dieses Raumes mit Landschaften oder Hintergründen. Lass deiner Fantasie freien Lauf, aber achte auf die Komposition, die Farbwahl und die Perspektive. • Wenn du möchtest, kannst du zwischendurch überprüfen, wie deine gestaltete Landschaft/Hintergrund wirkt. Erstelle dazu ein Foto von deinem gestalteten Raster und lade es auf panoform.com hoch. 	Einzelarbeit	<ul style="list-style-type: none"> • Computer mit installiertem Gimp (kostenlos, DSGVO-konform) installiert • Anlagen 6c – Panoform-Rasterdatei auf Computer gespeichert (Extra Dateien) • Moodboard und Skizzen • Anlage 7b – Arbeitsblatt Arbeitsauftrag <u>GIMP</u> 	20
	<p>Präsentation und Feedback</p> <p>Die Teams stellen ihre digital umgesetzten Entwürfe der Klasse vor. Dazu werden die in Gimp als jpg. gespeicherten Raster über den Präsentations-PC (Lehrkraft) in Panoform.com hochgeladen und angezeigt.</p> <p>Die Klasse gibt konstruktives Feedback zu jedem Entwurf. Die Lehrperson moderiert die Feedbackrunde und gibt auch Hinweise und Verbesserungsvorschläge.</p>	Präsentation	<ul style="list-style-type: none"> • Computer mit Internetzugang 	15

KURZABLAUF

Stunde 8

Stunden- thema	Inhalt	Methode	Medium/Arbeitsmaterial	Dauer in Min
Zusatz- modul digital Kreative Praxis – Eigene Spielwelt digital entwerfen mit KI	<p>Einstieg: Einführung in BlockadeLabs (ohne Registrierung nutzbar) Erklärung, wie BlockadeLabs verwendet wird, um Panoramabilder mittels KI zu generieren. Erklärung: Prompts sind die Textbefehle, die der KI sagen, was generiert werden soll. Ein detaillierter, klarer Prompt führt zu besseren Ergebnissen.</p> <p>Künstliche Intelligenz (KI) ist ein Werkzeug, das Künstlern hilft, neue und aufregende Kunstwerke zu schaffen. Sie bietet neue Möglichkeiten und Ideen, die vorher nicht möglich waren. Obwohl die KI hilft und unterstützt, kommen die Kreativität und die Ideen immer noch von euch, den Künstlern. Ihr entscheidet, wie das Endergebnis aussehen soll. Auch wenn KI sehr nützlich ist, sollten wir immer kritisch bleiben und nicht alles der KI überlassen. Wir müssen sicherstellen, dass wir die Kontrolle behalten und die KI richtig einsetzen, so dass sie uns unterstützt und nicht unsere eigene Kreativität einschränkt.</p>	Präsentation Lehrkraft	<ul style="list-style-type: none"> • Story- und Moodboards • Gruppenentwürfe • Zugang zu BlockadeLabs (https://www.blockadelabs.com, KI-Tool zur Generierung von Panoramabildern, browserbasiert nutzbar, ohne Registrierung DSGVO-konform) • Anlage 8a – Infoblatt BlockadeLabs • Ggf. Hilfe bei der Prompt-Übersetzung ins Englische (DeepL o.ä.) 	10
	<p>Erarbeitung</p> <p>Erstellung der Prompts:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die in den vorangegangenen Stunden erstellten Storyboards und Moodboards dienen als Grundlage, um präzise und kreative Prompts zu formulieren. • Je präziser und kreativer die Prompts sind, desto besser wird das Panoramabild. • Prompts sollten idealerweise in englischer Sprache verfasst werden, ggf. Übersetzungsmöglichkeit nutzen. <p>Erstellung der Panoramabilder:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Schüler*innen geben ihre Prompts in BlockadeLabs ein und lassen die Panoramabilder durch die KI generieren. • Überarbeitung und Anpassung der Prompts, falls nötig, um die gewünschten Ergebnisse zu erzielen. 	Einzelarbeit		20
	Präsentation Präsentation im Gallerywalk: Endgeräte bleiben am Platz, Schüler*innen bewegen sich von Gerät zu Gerät.	Präsentation Gallerywalk	Da die im Besuchermodus erstellten Bilder nicht gespeichert werden können, müssen sie auf dem Rechner geöffnet bleiben.	10
	Kurzes Feedback zur Nutzung von KI		Anknüpfungspunkt für einen tieferen Einstieg in das Thema KI und Kunst	5

LÖSUNGEN

Erwartungshorizont

Der Erwartungshorizont dieser Einheit sieht vor, dass die Schüler*innen nicht nur ihre kreativen und technischen Fähigkeiten entwickeln, sondern auch ihre Fähigkeit, im Team zu arbeiten und moderne digitale Tools wie z.B. PanoForm, Gimp und BlockadeLabs zu nutzen. Die erfolgreich abgeschlossene Einheit zeigt eine Synthese aus kreativen Ideen, präziser Planung und digitaler Umsetzung, unterstützt durch konstruktives Feedback und iterative Verbesserung.

SCHULSOZIALARBEIT

Anschlussfähigkeit

Die Unterrichtseinheit „Landschaften in Games: Ästhetische Gestaltung und manipulative Einflüsse“ bietet zahlreiche Anknüpfungsmöglichkeiten für die Schulsozialarbeit:

Medienkompetenzförderung: Die Schulsozialarbeit kann Workshops oder Projekte zur Reflexion der Nutzung und Wirkung digitaler Medien anbieten, um ein kritisches Bewusstsein für Medieninhalte zu schärfen.

Prävention und Sensibilisierung: Themen wie Dark Patterns und manipulative Designelemente lassen sich in präventive Maßnahmen einbinden, um Schüler*innen für manipulative Strategien in digitalen Medien zu sensibilisieren.

Kreative Ausdrucksmöglichkeiten: Praktische Einheiten zum digitalen Design und die Gestaltung eigener Spielwelten bieten Anknüpfungspunkte, um kreative Fähigkeiten zu fördern und soziale Kompetenzen wie Teamarbeit und Kommunikation zu stärken.

Reflexion und sozial-emotionale Förderung: Durch die gemeinsame Reflexion des kreativen Prozesses und der Ergebnisse können die Schüler*innen lernen, konstruktives Feedback zu geben und anzunehmen, was ihre sozial-emotionale Entwicklung unterstützt.

5) MATERIAL ZUR UNTERRICHTSEINHEIT



DARK PATTERNS

Dark Patterns sind Entscheidungen in Benutzerschnittstellen, die Nutzende dazu bringen, Handlungen zu tun, die nicht in ihrem Interesse sind.

Diese Elemente nutzen psychologische Tricks, um Nutzende dazu zu bringen, mehr Zeit oder Geld auf einer Plattform zu verbringen, Daten preiszugeben oder anderweitig gegen ihre ursprüngliche Absicht zu handeln.

Dark Patterns sind in der Gestaltung moderner Spiele allgegenwärtig. Diese Methoden helfen den Spielentwickler*innenn, mehr Geld zu verdienen. Für die Spieler*innen sind sie aber nicht gut. Sie können ihnen langfristig schaden.

Wenn Spieler*innen wissen, worauf sie hereinfallen, können sie sich besser schützen.

Beispiele für Dark Patterns in den für diese Einheit ausgewählten Spielen:

1. Minecraft

- **Money Patterns:** In der Bedrock Edition von Minecraft gibt es zahlreiche Skins, Textur-Packs und Welten, die nur käuflich erworben werden können. Dies erzeugt einen ständigen Kaufanreiz, besonders für jüngere Spieler*innen.
Die Platzierung und Präsentation von In-Game-Käufen sind oft darauf ausgelegt, den Nutzer*innen regelmäßig kostenpflichtige Inhalte zu empfehlen und den Eindruck zu erwecken, dass diese notwendig sind, um das Spiel vollständig zu genießen.

2. Fortnite

- **Money Patterns:** Durch den Einsatz von Zufallsbelohnungen in Form von Lootboxen wird ein Glücksspiel-ähnliches Verhalten gefördert, das dazu führt, dass die Spieler mehr Geld ausgeben, um bestimmte Gegenstände zu erhalten.
- **Social Patterns:** Das Anzeigen von Belohnungen oder Skins, die andere Spieler*innen besitzen, kann Druck erzeugen, selbst Geld auszugeben, um mithalten zu können.

3. League of Legends

- **Psychological Patterns:** Durch eine Vielzahl von kosmetischen Änderungen und Upgrades, die nur gegen Echtgeld erhältlich sind, können Spieler das Gefühl bekommen, dass sie weiterhin Geld ausgeben müssen, um die Investition, die sie bereits getätigt haben, zu rechtfertigen.
- **Money Patterns:** Die Verwendung von In-Game-Währungen, die nicht direkt in Echtwährung übersetzbar sind, verschleiert die tatsächlichen Ausgaben und kann Spieler*innen dazu verleiten, mehr Geld auszugeben.

4. Landwirtschaftssimulator

- **Psychological Patterns:** Im Landwirtschaftssimulator gibt es oft zeitlich begrenzte Events oder spezialisierte Maschinen, die nur für kurze Zeit verfügbar sind. Dies kann die Spieler*innen dazu verleiten, das Spiel häufiger zu starten oder bestimmte Transaktionen durchzuführen, um diese seltenen Gegenstände zu erhalten.
- **Social Patterns:** Spieler*innen fühlen möglicherweise den Zwang, schnell voranzukommen und können versucht sein, Mikrotransaktionen zu nutzen, um ihren Fortschritt zu beschleunigen.

5. Hogwarts Mystery App

- **Time Patterns:** Durch tägliche Belohnungen werden Spieler*innen incentiviert, jeden Tag zurückzukehren und das Spiel zu spielen, selbst wenn sie eigentlich nicht die Zeit oder das Interesse haben.
- **Money Patterns:** Bestimmte Gegenstände oder Ereignisse sind nur für begrenzte Zeit verfügbar, was den Druck erhöht, schnell zu handeln und eventuell Geld auszugeben, um diese limitierten Angebote zu erwerben.

Zusammenfassung

Dark Patterns sind allgegenwärtig in der Gestaltung moderner Spiele. Während sie kurzfristig den Umsatz der Spielentwickler steigern können, bergen sie langfristige Risiken für die Spieler, sowohl finanziell als auch psychologisch. Das Bewusstsein für diese manipulativen Taktiken kann Spielern helfen, bewusster mit ihren Entscheidungen umzugehen und gesündere Spielgewohnheiten zu entwickeln.

KURZBESCHREIBUNGEN SPIELE

Inkl. pädagogischer Einschätzung

1. Minecraft

Kurzbeschreibung:

- Minecraft ist ein Open-World-Sandbox-Spiel, das aus einer pixeligen Blockgrafik besteht und Spieler*innenn große kreative Freiheiten bietet.
- Die Spieler*innen können Rohstoffe sammeln, Bauwerke errichten, in Höhlen nach Schätzen suchen und gegen verschiedenste Kreaturen kämpfen.
- Es gibt mehrere Modi, darunter Überlebensmodus, Kreativmodus und Abenteuermodus.
- Altersfreigabe: USK 6, nicht DSGVO-konform
- Kosten: Kostenloses Demo möglich.
- Plattform:
 - Java-Edition für Microsoft, Mac und Linux 29,90€
 - App-Version (Android, iOS) 7,99€

Pädagogische Einschätzung:

Laut dem Spieleratgeber-NRW fördert Minecraft Kreativität, Problemlösungsfähigkeiten sowie räumliches Denken. Es ermöglicht ein enormes Maß an kreativer Ausdruckskraft und bietet Lernpotenzial durch Nachbau realer Gebäude oder die Schaffung komplexer Maschinen mittels Redstone. Auch Teamarbeit und Koordination können im Mehrspielermodus entwickelt werden. Dennoch ist es wichtig, auf die Spielzeit zu achten, um exzessive Nutzung zu vermeiden.

Weitere Infos: <https://spieleratgeber-nrw.de/spiel/minecraft/>

2. Fortnite

Kurzbeschreibung:

- Fortnite ist ein populärer Online-Shooter, in dem Spieler*innen im Battle-Royale-Modus gegeneinander antreten, um als letzter Überlebender zu gewinnen.
- Das Spiel kombiniert actionreiche Schussszenen mit einem Bauaspekt, bei dem Spieler*innen Strukturen errichten können, um sich zu verteidigen oder strategische Vorteile zu erzielen.

- Altersfreigabe: USK 12, nicht DSGVO-konform
- Kosten: Kostenfrei
- Plattform:
 - PC (Mac eingeschränkt),
 - PlayStation 4-5
 - Diverse Xboxes
 - Nintendo Switch und Nintendo Switch Lite
 - Android

Pädagogische Einschätzung

Battle Royale präsentiert sich mit einer Comic-Grafik sowie Elementen des Craftings. Diese Elemente lassen auf den ersten Blick einen harmlosen Eindruck entstehen, wobei es sich bei dem Spiel jedoch zweifelsfrei um einen Survival-Shooter handelt. Der Erfolg im Spiel ist nur durch den Einsatz von Gewalt möglich. Aufgrund des gewählten Grafikstils sowie der moderaten Gewaltdarstellung ist es jedoch möglich, dass sich Jugendliche ab 14 Jahren vom Geschehen distanzieren können. Allerdings birgt das Spiel durch den kompetitiven Charakter ein hohes Suchtpotenzial und enthält In-App-Käufe, die zu unkontrollierten Ausgaben führen können. Eltern sollten die Spielzeiten überwachen und ein gesundes Spielverhalten fördern.

Weitere Infos: www.spielbar.de/spiele/149415/fortnite-battle-royale

3. League of Legends

Kurzbeschreibung:

- League of Legends ist ein wettbewerbsorientiertes MOBA-Spiel (Multiplayer Online Battle Arena), das zwei Teams aus jeweils fünf Spielern gegeneinander antreten lässt.
- Die Spieler*innen kontrollieren individuelle Held*innen, die sogenannten "Champions", und kämpfen, um die Basis des gegnerischen Teams zu zerstören.
- Jede Partie bietet strategische Tiefe und taktische Herausforderungen.
- Altersfreigabe: USK 12, nicht DSGVO-konform
- Kosten: Kostenfrei
- Plattform: PC/Mac

Pädagogische Einschätzung

Die Spielmechanik von League of Legends erfordert schnelle Entscheidungsfindung und kommunikative Abstimmung innerhalb des Teams. Ein verantwortungsbewusster Umgang mit dem Spiel ist unerlässlich. Wichtig ist auch, dass eine Runde 60 Minuten andauert und ein vorzeitiger Abbruch sogar als unfaires Verhalten geahndet wird. Der Spieleratgeber-NRW weist auf die hohe Intensität und den möglichen Stress sowie auf die gelegentlich toxische Community hin. Weitere Infos: https://youtu.be/j_k0ZvY0jXo?si=n-Hwb6LCKGBP8MU8

4. Landwirtschaftssimulator

Kurzbeschreibung:

- Der Landwirtschafts-Simulator ermöglicht es Spieler*innen, einen landwirtschaftlichen Betrieb zu managen.
- Dazu gehört das Bestellen und Ernten von Feldern, die Pflege von Tieren und der Verkauf von Produkten.
- Das Spiel simuliert reale landwirtschaftliche Prozesse und bietet eine Vielzahl von Maschinen und Geräten zur Nutzung.
- Altersfreigabe: USK 0, nicht DSGVO-konform
- Kosten: 49,99€
- Plattform:
 - PC (Windows):
 - PlayStation 4-5
 - Diverse Xboxes
 - Nintendo Switch und Nintendo Switch Lite

Pädagogische Einschätzung

Der Landwirtschafts-Simulator bietet eine einzigartige Spielerfahrung, in der Freiheit, Naturnähe und Traktoren aller Art eine anziehende Wirkung entfalten können. Dies setzt allerdings eine Affinität für diese Art der Entschleunigung voraus. Darüber hinaus ist auch Geduld gefragt. Der Landwirtschafts-Simulator vermittelt ein realistisches Bild der Landwirtschaft und fördert ein Verständnis für ökonomische Zusammenhänge und Ressourcennutzung fördert. Das Spiel hat keinen hohen Suchtfaktor und ist pädagogisch wertvoll, aufgrund der Komplexität des Spiels ist der Landwirtschafts-Simulator erst für Spieler*innen ab 8 Jahren geeignet

Weitere Infos: <https://www.spielbar.de/spiele/148805/landwirtschafts-simulator-17>
<https://www.bmfsfj.de/resource/blob/121256/abde8d55d453a33d8600c6c8ba301d27/digitale-spiele-paedagogisch-beurteilt-band-27-data.pdf>

5. Harry Potter: Hogwarts Mystery

Kurzbeschreibung:

- In der Harry Potter: Hogwarts Mystery App schlüpfen Spieler*innen in die Rolle eines Studenten/einer Studentin der berühmten Zauberschule Hogwarts.
- Sie lernen Zaubersprüche, brauen Tränke, erkunden bekannte Orte und nehmen an Unterrichtsstunden teil, während sie in eine originelle Geschichte eintauchen.
- Altersfreigabe: USK 6, nicht DSGVO-konform
- Kosten: Kostenfrei
- Plattform: Android/iOS

Pädagogische Einschätzung

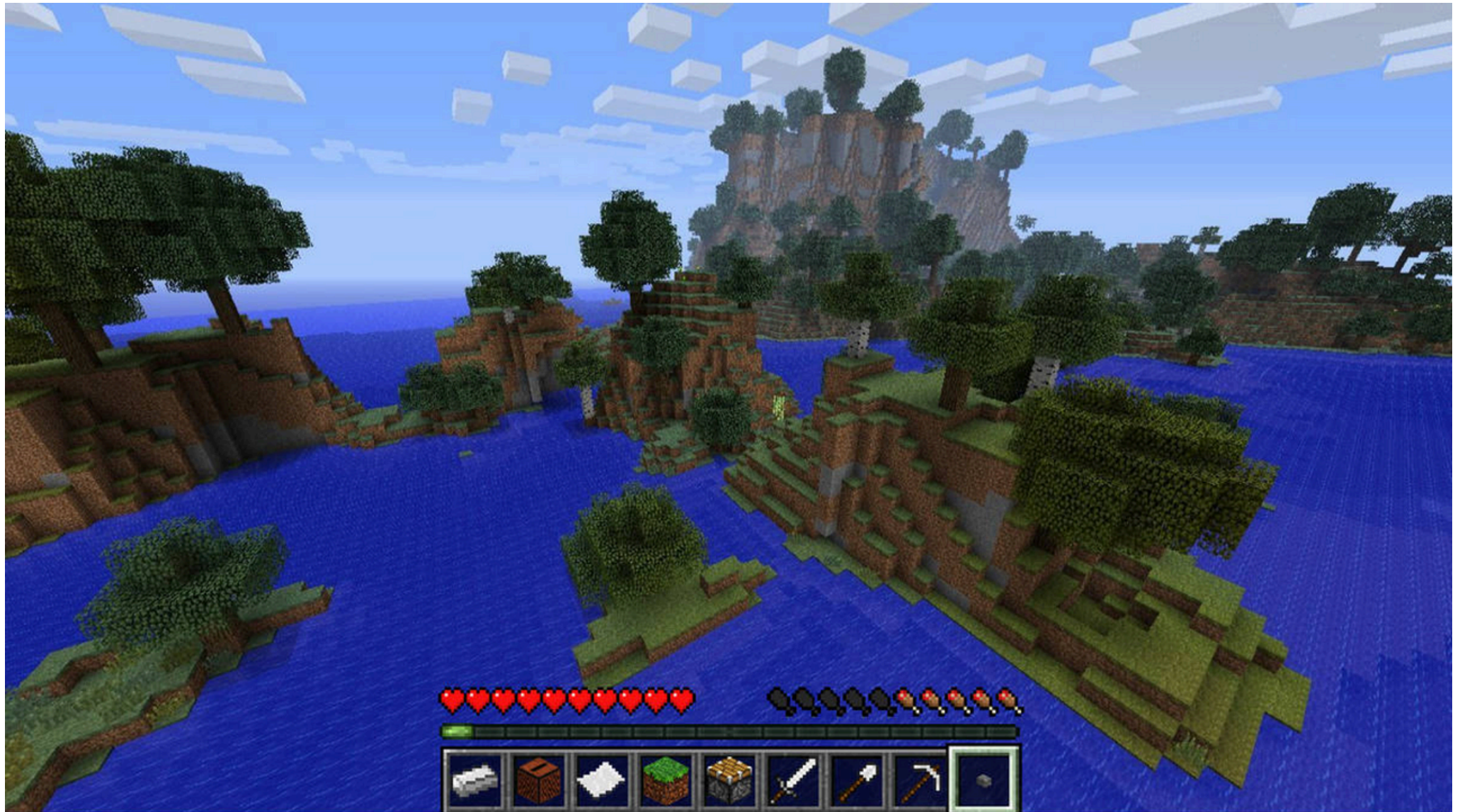
Das Computerspiel "Harry Potter: Hogwarts Mystery" präsentiert sich in einer simplen Adventure-Spiel-Gestaltung, die auf den ersten Blick wenig anspruchsvoll erscheint. In Anbetracht der innerhalb des Spiels angebotenen Kaufanreize sowie der ständigen Push-Benachrichtigungen ist ein reflektierter Umgang erforderlich, um eine klare Trennung zwischen Werbung und Spielgeschehen zu gewährleisten. Das Spiel richtet sich daher an "Harry Potter"-Fans ab einem Alter von 12 Jahren, die in der Lage sind, den intransparenten Kaufangeboten im Spiel zu widerstehen.

Weitere Infos: <https://www.spielbar.de/spiele/149751/harry-potter-hogwarts-mystery>

Weitere Quellen:

- <https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/service/publikationen/digitale-spiele-paedagogisch-beurteilt-band-31-192734>
- https://www.schau-hin.info/fileadmin/content/Downloads/Sonstiges/Digitale-Spiele_paedagogisch-beurteilt_Broschuere_band-28.pdf
- <https://www.spielbar.de/spiele/>
- <https://spieleratgeber-nrw.de/>
- <https://www.minecraft.net/de-de>
- <https://www.fortnite.com>
- <https://www.leagueoflegends.com/de-de/>
- <https://www.farming-simulator.com/index.php?lang=de&country=be>
- <https://www.harrypotterhogwartsmystery.com/de/>

SCREENSHOTS SPIELWELTEN



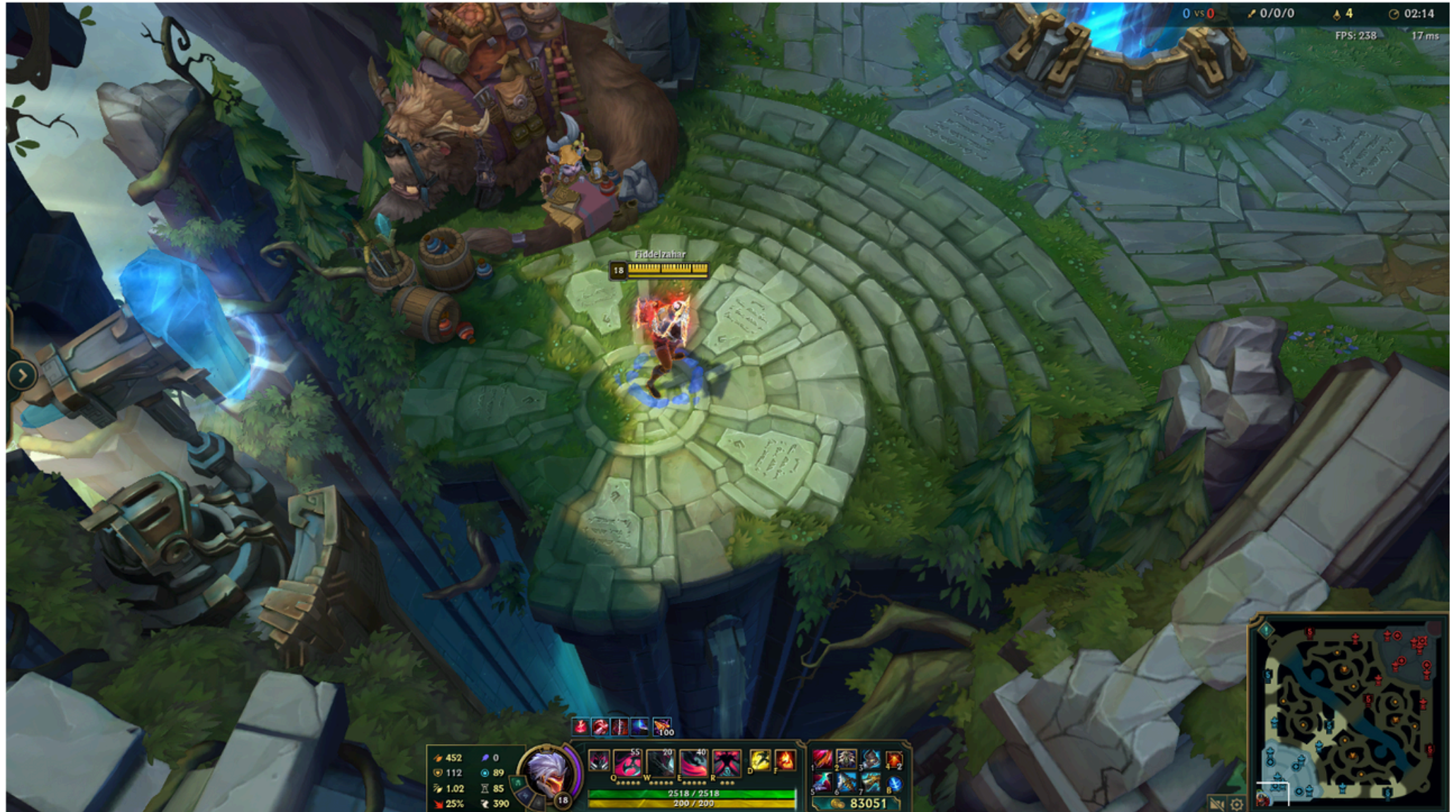
1) Minecraft

SCREENSHOTS SPIELWELTEN



2) Fortnite

SCREENSHOTS SPIELWELTEN



3) League of Legends

SCREENSHOTS SPIELWELTEN



4) Landwirtschaftssimulator

SCREENSHOTS SPIELWELTEN



5) Hogwarts Mystery

AB: ANALYSE DER SCREENSHOTS

Analysefragen zum Screenshot

Untersucht den euch zugewiesenen Screenshot gemeinsam.

1) Farbanalyse:

Welche Farben dominieren die Landschaft? (Beschreibt die Farbtöne, die am meisten ins Auge fallen)

2) Perspektive:

Wie wird die Perspektive genutzt? (z.B. Vogelperspektive, First-Person, Third-Person)

3) Detailgrad und Textur:

Wie detailliert ist die Umgebung gestaltet? (z.B. Texturqualität, Detailgrad; beobachtet, wie fein oder grob die Details sind)

4) Stimmungen und Atmosphäre:

Welche Stimmung vermittelt die Landschaft und warum? (Beschreibt, welche Gefühle oder Stimmungen die Szene bei euch hervorruft und durch welche gestalterischen Elemente dies erreicht wird)

5) Gibt es Elemente, die euch beim vorgegebenen Spiel länger spielen lassen oder die euch dazu bringen wollen, Geld ausgeben wollen?

6) Wie erkennt ihr diese? (Achtet auf Designkomponenten, die darauf abzielen, euer Verhalten zu beeinflussen) Markiert diese auf dem Screenshot.

7) Glaubt ihr, dass das Spiel fair gestaltet ist, ohne Tricks, die euch zum Kauf zwingen?

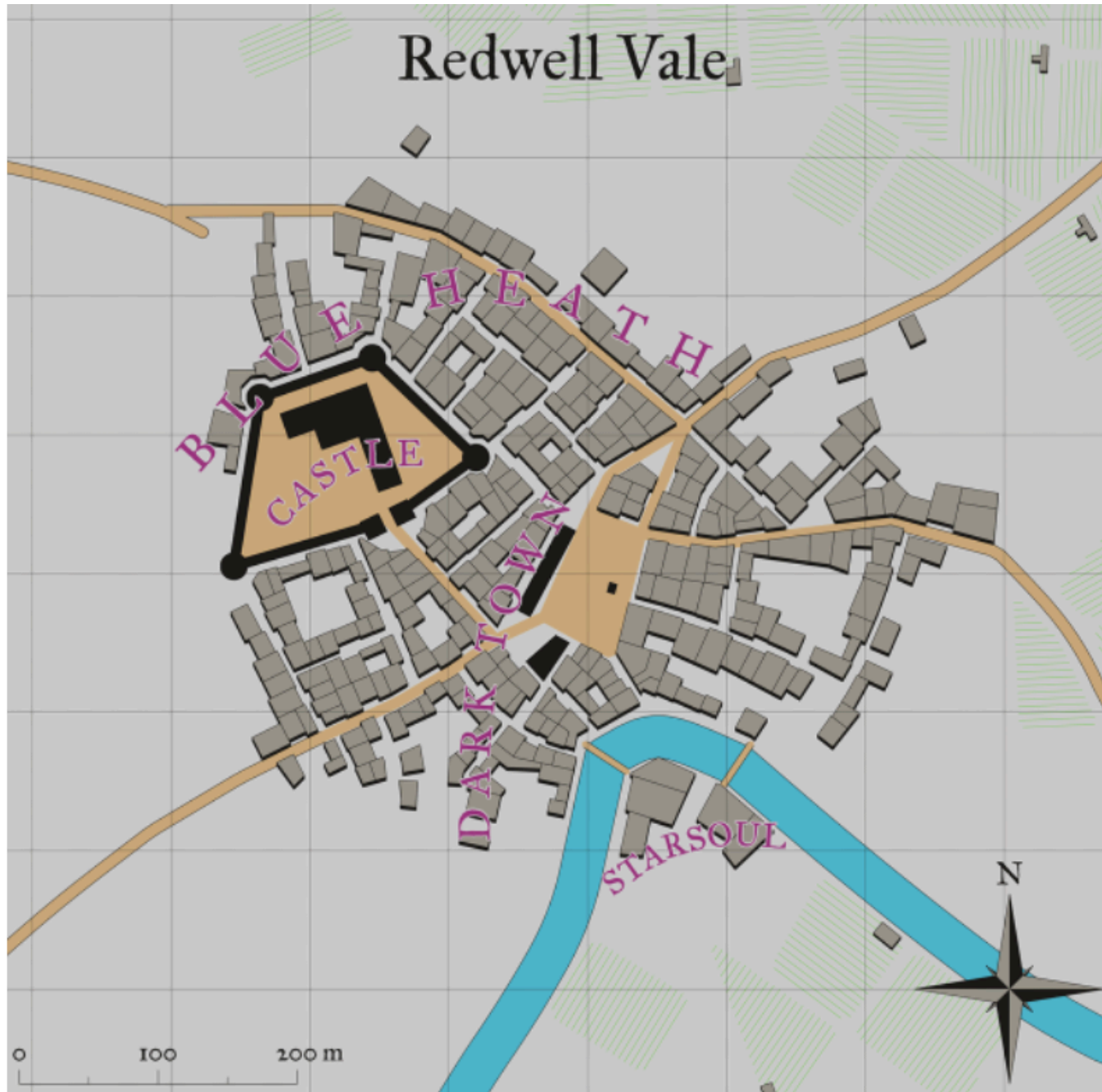
Einigt euch auf mindestens drei Merkmale, an denen ihr erkennt, ob ein Spiel fair gestaltet ist. Denkt dabei auch an den Schutz eurer Daten und den Respekt vor der Darstellung anderer Personen. Notiert diese Merkmale.

BEISPIELE GAME MAPS



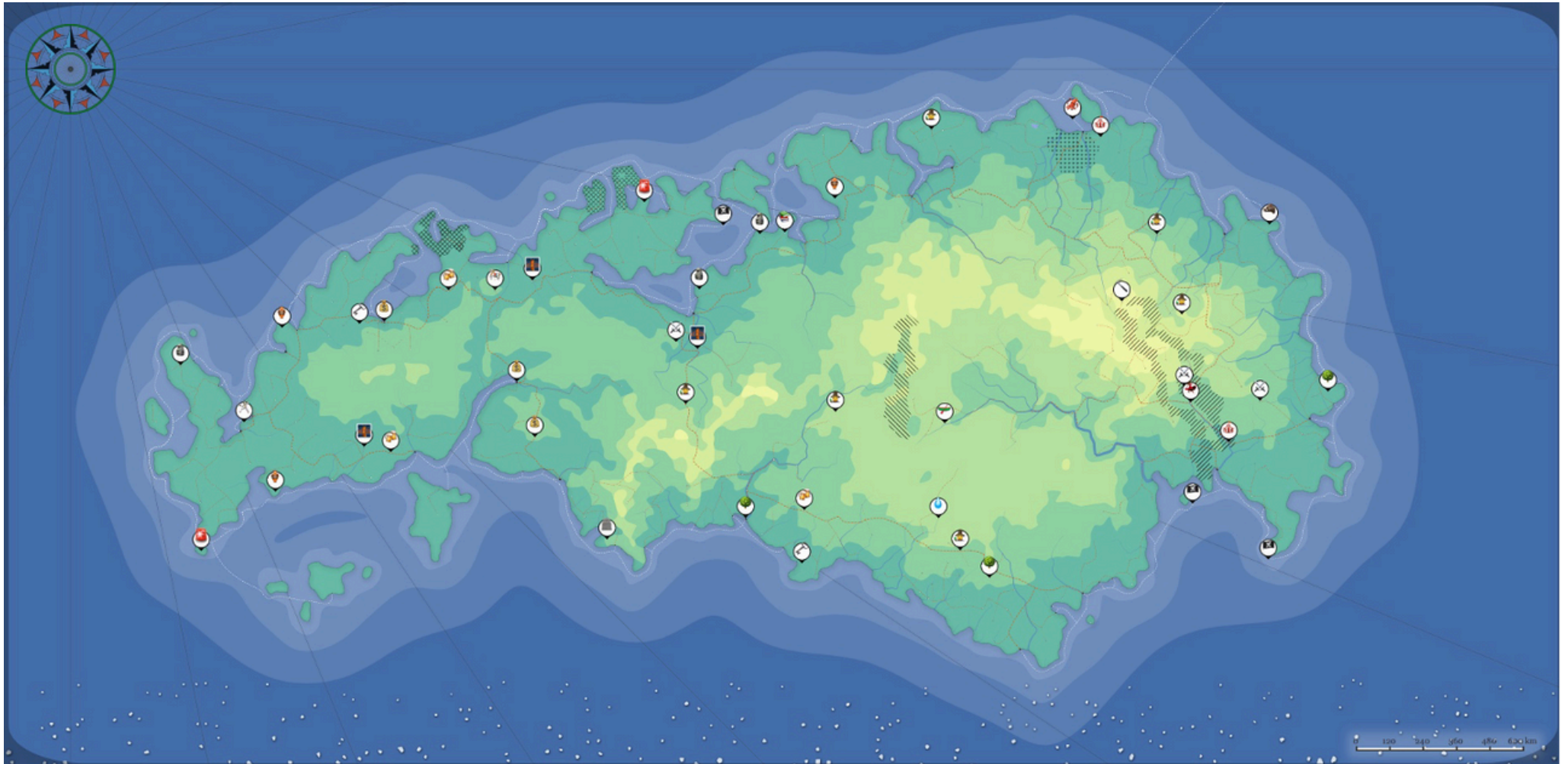
Quelle: <https://inkarnate.com/m/YkJR0D>

BEISPIELE GAME MAPS



Quelle: https://watabou.github.io/city-generator/?size=25&seed=489647960&greens=0&citadel=1&urban_castle=0&plaza=1&temple=1&walls=1&shantytown=1&coast=1&river=0&gates=-1&sea=0.8

BEISPIELE GAME MAPS



Quelle: <https://azgaar.github.io/Fantasy-Map-Generator/>

AB: STORYBOARD

Aufgabe: Erstellt in eurer Gruppe ein Storyboard für eure eigene Game-Map. Die Map sollte eine interessante Geschichte (Storytelling) enthalten (Themen können auch Bezug zu weiteren Fächern haben).

- Visualisiert die Hauptmission und wie die Spieler*innen diese erreichen können (ggf. Vorlage Storyboard nutzen).
- Beschreibt die Funktionen und das Design des Menüs.
- Gebt an, wie euer ausgewähltes Thema ins Spiel integriert wird.

Achtet dabei insbesondere auf die folgenden Fragen:

1) Was ist die Hauptmission?

- Welche Aufgabe oder welches Ziel haben die Spieler*innen?
- Müssen sie einen Schatz finden, die Welt retten oder eine besondere Herausforderung meistern?
- Beschreibt den Hauptplot und die bedeutendsten Herausforderungen (Aufgaben/Quests) im Spiel (Erzählt die Geschichte). Nutzt für die Reihenfolge der Geschichte auch die Vorlage „Storyboard“.

2) Welche (präventiven) Themen werden angesprochen?

- Überlegt euch, welches Thema ihr vermitteln wollt.
- Geht es um den Schutz der Umwelt?
- Den respektvollen Umgang miteinander?
- Historische Ereignisse oder physikalische Phänomene?
- Wie integriert ihr dieses Thema in die Geschichte und das Gameplay?

3) Wie sieht die Welt aus?

- Ist es eine Fantasy-Welt, eine historische Stadt oder eine besondere Landschaft?
- Welche besonderen Merkmale und Details gibt es in eurer Welt?

4) Wie ist das Menü gestaltet?

- Zeichnet und beschreibt das Hauptmenü eures Spiels.
- Welche Icons (Schaltflächen) gibt es und wie sehen sie aus?
- Wo finden Spieler*innen wichtige Informationen oder Einstellungen?

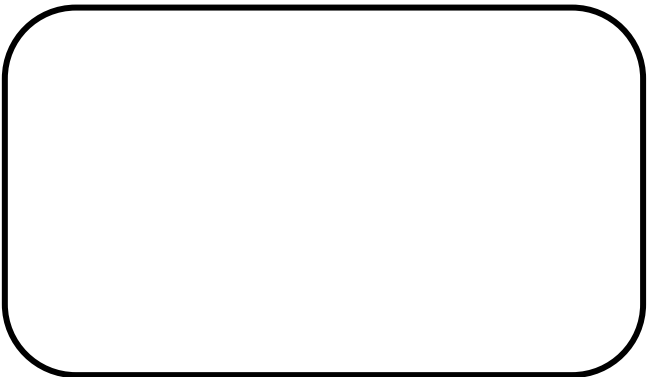
Platz für Notizen:

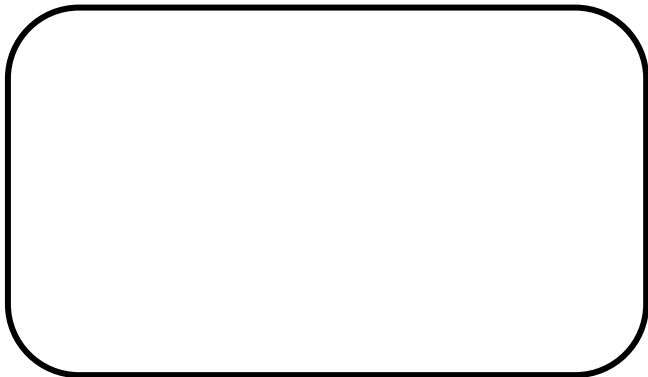
VORLAGE STORYBOARD

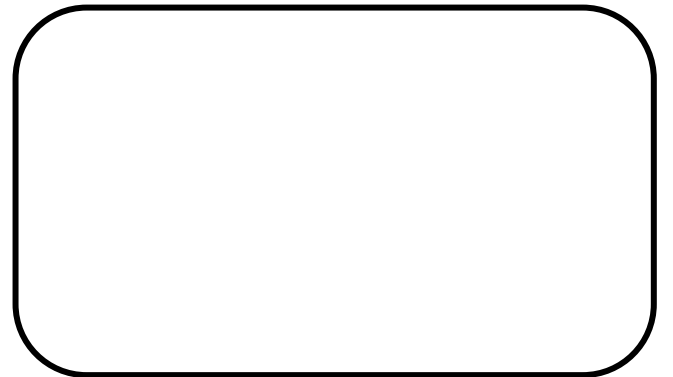












INFOBLATT MOODBOARD

Verwendung von Moodboards bei der Entwicklung von Spielwelten

Moodboards helfen dabei, Ideen zu sammeln und die Atmosphäre der Spielwelt zu planen. Mit Moodboards wird die kreative Vision klar und verständlich für alle im Team. So entsteht eine coole und stimmige Spielwelt, die sowohl visuell als auch atmosphärisch überzeugt.

1. Visuelle Ideen finden:

Moodboards sammeln viele Bilder, Farben und Stile, die den Künstlern und Designern helfen, kreative Ideen zu entwickeln und die Richtung des Spiels zu bestimmen.

2. Stimmung festlegen:

Moodboards zeigen, welche Stimmung und Atmosphäre das Spiel haben soll. Zum Beispiel könnte eine düstere, geheimnisvolle Stimmung für ein Fantasy-Spiel oder eine helle, futuristische Stimmung für ein Science-Fiction-Spiel erstellt werden.

3. Einheitliches Design:

Moodboards sorgen dafür, dass alle Teile des Spiels zusammenpassen und einheitlich aussehen. So sieht das Spiel am Ende harmonisch und gut durchdacht aus.

4. Ideen austauschen:

Moodboards helfen dabei, die Vorstellungen des Teams zu klären. Alle Designer, Programmierer und anderen Beteiligten können auf dieselben visuellen Ideen zugreifen und wissen, welche Richtung das Projekt nehmen soll.

Wie werden Moodboards für Spielwelten gemacht?

1. Material sammeln:

Zuerst werden Bilder, Farben, Texturen und andere Dinge gesammelt, die die gewünschte Stimmung und den Stil des Spiels darstellen. Das können Fotos, Kunstwerke oder Screenshots von anderen Spielen sein.

2. Sortieren und ordnen:

Danach werden diese gesammelten Sachen sortiert. Es könnten zum Beispiel Bereiche für Landschaften, Gebäude, Charaktere und Farbschemata erstellt werden.

3. Moodboard erstellen:

Ein Moodboard entsteht, indem diese verschiedenen Elemente auf einem Plakat oder digitalen Board zusammengeführt werden.

4. Feedback einholen:

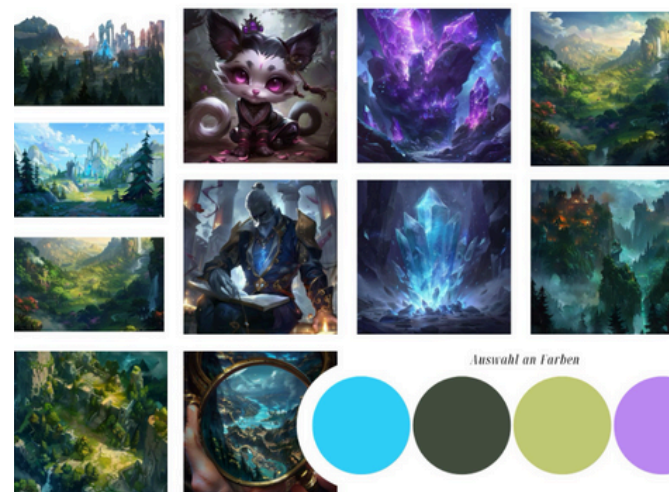
Das Moodboard wird im Team besprochen und Feedback eingeholt. Basierend auf dem Feedback wird das Moodboard verbessert, um die Vorstellungen noch genauer darzustellen.

5. Design-Richtlinie:

Das finale Moodboard dient als Vorlage für alle weiteren Designentscheidungen. Es stellt sicher, dass das Spiel einheitlich und gut aussieht.

Beispiel für ein Moodboard: Fantasy-Spielwelt:

- Material sammeln: Bilder von Wäldern, mythischen Kreaturen, mittelalterlichen Burgen und mystischen Lichtern sammeln.
- Sortieren: Bereiche für Landschaften (Wälder, Berge), Gebäude (Burgen, Dörfer), Kreaturen (Drachen, Elfen) und Farben (dunkle Grüntöne, Erdtöne) erstellen.



- Moodboard erstellen: Alle diese gesammelten Elemente auf einem Plakat oder digitalen Board zusammenstellen.

MOODBOARDS

Infos für die Lehrkraft

Der Einsatz von Moodboards bei der Entwicklung von Spielwelten hilft dabei, eine einheitliche visuelle und emotionale Richtung für das Projekt festzulegen. Moodboards sind effektiv in der Frühphase der Spielentwicklung, da sie die kreative Vision und die Atmosphäre der Spielwelt vermitteln und alle Teammitglieder auf dieselbe Basis bringen. Hier ist eine detaillierte Beschreibung, wie und warum Moodboards in diesem Kontext verwendet werden:

Warum Moodboards bei der Entwicklung von Spielwelten verwenden?

1. Visuelle Inspiration:

Moodboards bieten eine Sammlung von Bildern, Texturen, Farben und Stilen, die als visuelle Inspiration für die Designer dienen. Diese Sammlung hilft, kreative Ideen zu generieren und die Richtung des Projekts zu bestimmen.

2. Atmosphärische Darstellung:

Moodboards vermitteln die beabsichtigte Stimmung und Atmosphäre der Spielwelt. Dies kann z.B. eine düstere, mystische Stimmung für ein Fantasy-Spiel oder eine helle, futuristische Atmosphäre für ein Science-Fiction-Spiel bedeuten.

3. Konsistenz und Kohärenz:

Durch die Erstellung eines Moodboards können Entwickler sicherstellen, dass alle visuellen und stilistischen Entscheidungen kohärent und konsistent sind, sodass verschiedene Elemente der Spielwelt harmonisch zusammenpassen.

4. Kommunikation:

Moodboards sind ein effektives Kommunikationsmittel. Sie helfen, die kreative Vision des Projekts an alle Teammitglieder und Stakeholder zu vermitteln, darunter Künstler, Designer, Programmierer und Produzenten.

Wie werden Moodboards bei der Entwicklung von Spielwelten eingesetzt?

1. Sammeln von Referenzmaterial:

Der erste Schritt besteht darin, Bilder, Texturen, Farben, Materialien und andere visuelle Elemente zu sammeln, die die gewünschte Stimmung und den Stil der Spielwelt wiedergeben. Dies kann aus verschiedenen Quellen wie Filmen, Kunstwerken, Fotografien, Natur oder bestehenden Spielen stammen.

2. Kategorisieren und Organisieren:

Anschließend werden die gesammelten Elemente kategorisiert und organisiert. Zum Beispiel können separate Sektionen für Landschaften, Architektur, Charakterdesign, Farbschemata usw. erstellt werden.

3. Erstellen des Moodboards:

Mithilfe von Tools wie Miro, Adobe Photoshop, Canva oder physischen Cut-and-Paste-Methoden wird ein Moodboard erstellt. Dieses Board kombiniert die verschiedenen gesammelten Elemente in einer visuell ansprechenden und verständlichen Weise.

4. Feedback und Iteration:

Das Moodboard wird dem Team gezeigt und Feedback eingeholt. Basierend auf dem Feedback kann das Moodboard iterativ verbessert werden, um die kreative Vision präziser einzufangen.

5. Guideline für das Design:

Das finale Moodboard dient als Guideline für alle weiteren Designentscheidungen. Es stellt sicher, dass alle visuellen Elemente, von Landschaftsgestaltung über Charakterdesign bis hin zu UI-Elementen, eine einheitliche Richtung und Atmosphäre verfolgen.

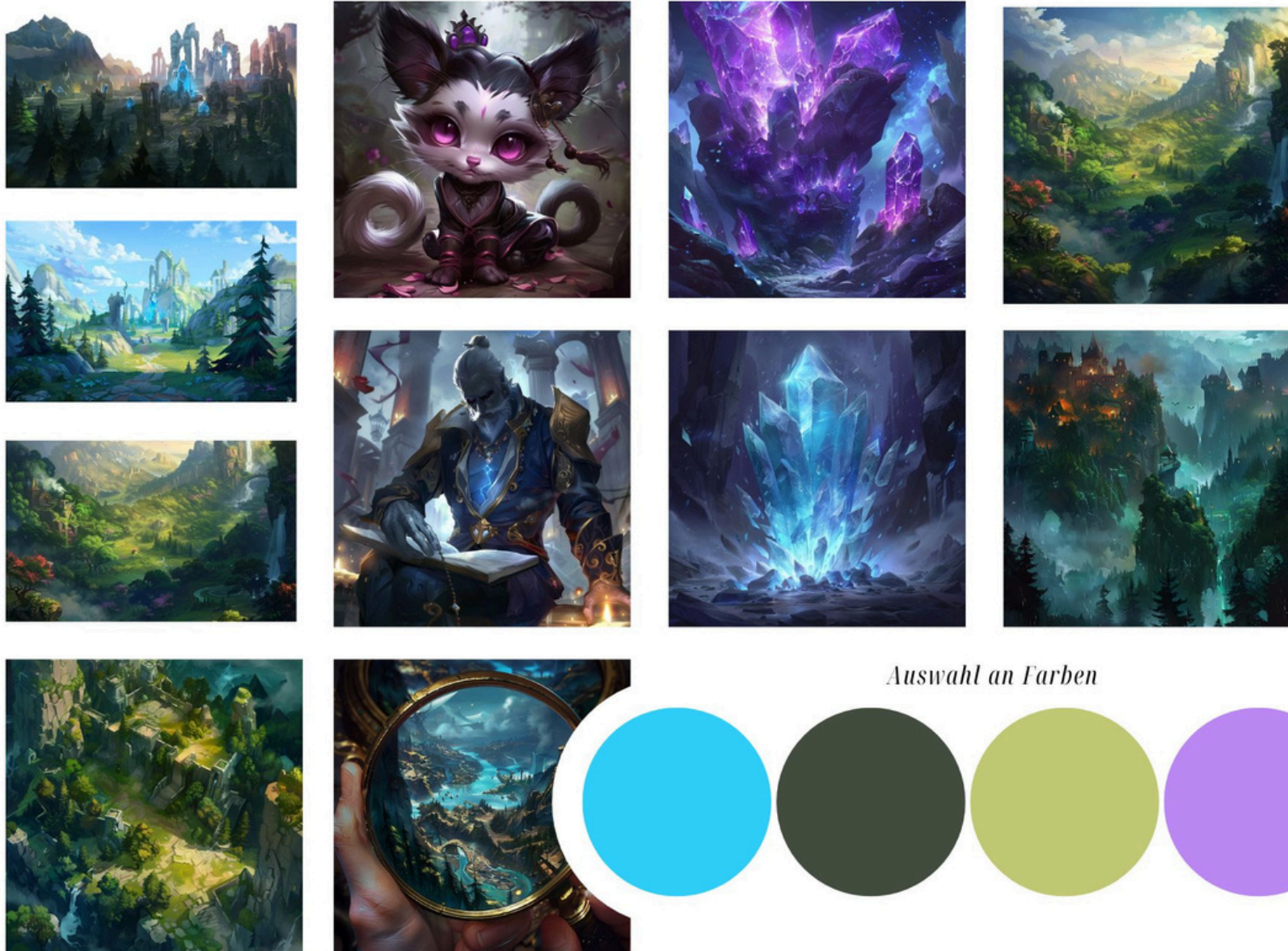
Beispiel für die Verwendung von Moodboards: Fantasy-Spielwelt:

- Sammeln von Referenzen: Naturbilder, mythische Kreaturen, mittelalterliche Architektur, mystische Lichtstimmungen.
- Organisieren: Sektionen für Landschaften (dichte Wälder, hohe Berge), Gebäude (Burgen, Dörfer), Kreaturen (Drachen, Elfen), Farbschema (dunkle Grüntöne, Erdtöne).
- Moodboard erstellen: Alle diese Elemente kombinieren und auf einem digitalen Board zusammenführen.
- Feedback einholen: Das Team überprüft und gibt Rückmeldungen; basierend darauf werden Anpassungen vorgenommen.
- Guideline: Das Moodboard dient als Basis für die detaillierte Gestaltung und Modellierung der Spielwelt.

BEISPIEL FÜR MOODBOARD: FANTASY

Beispiel: Moodboard zum Abenteuergame im Stil von League of Legends

inspirierende Bilder Hintergrund, Hauptcharaktere, Details



PANOFORM

Grundlegende Funktionen

www.panoform.com

(ohne Registrierung browserbasiert nutzbar, DSGVO-konform)

Panoform.com ist eine Software oder App, die speziell dafür entwickelt wurde, 360°-Panoramen zu erstellen und anzusehen. Stell dir vor, du könntest in einem Bild herumlaufen und alles um dich herum sehen – das ist das, was Panoform ermöglicht.

Grundlegende Funktionen:

1) Panoramabilder mit Rastern erstellen

- Du kannst aus drei verschiedenen Rasterformen wählen: Basic Grid, Infinite Grid oder Horizon Grid
- Basic Grid: Es sieht aus, als befände man sich in einem kleinen Raum, und alle Zeichnungen erscheinen an den Wänden, am Boden und an der Decke.
- Infinite Grid: Es sieht so aus, als würde es überall weitergehen. Das ist gut bei weniger strukturierten Szenen.
- Horizon Grid: Die Landschaft geht ewig weiter, aber ohne Himmel. Das sieht gut aus für Landschaftsszenen.
- Diese Raster druckst du aus und kannst sie kreativ gestalten, auf der Homepage sind Anregungen zu finden.
- Das fertige Rasterbild scannst du ein und lädst es hier hoch: <https://tool.panoform.com>
- Wenn du das Rasterbild über dein Smartphone hochlädst, kannst du dir das Panoramabild in einem VR-Cardboard ansehen.

2) Ansehen und Erkunden:

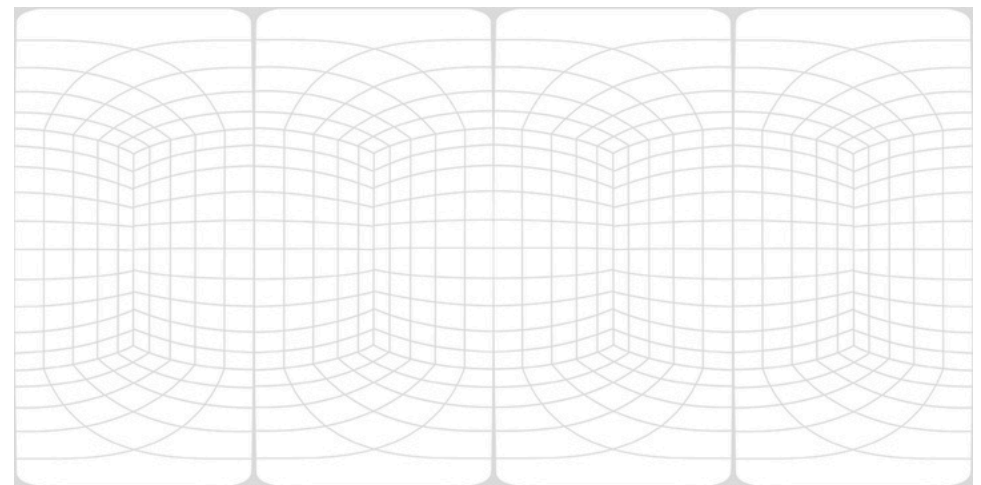
- Du kannst dein erstelltes 360°-Panorama am PC, Tablet oder Smartphone anzeigen lassen und in alle Richtungen scrollen und zoomen, um verschiedene Details zu sehen.
- Du kannst auch eigene Bilder hochladen, Panoform wandelt sie um in Panoramabilder.

Warum ist Panoform cool für dich?

- Kreativität ausleben: Du kannst deine Umwelt auf eine neue, kreative Weise festhalten und mit anderen teilen.
- Interaktivität: Panoform macht es möglich, Erlebnisse und Orte interaktiv zu erkunden.
- Einfach zu benutzen: Die Benutzeroberfläche ist in der Regel intuitiv und leicht verständlich, selbst wenn du keine Vorkenntnisse in Bildbearbeitung hast.

Mit Panoform kannst du also spannende 360°-Ansichten erstellen.

Das ist ein Beispiel für ein Panoform-Grid, das du gleich brauchen wirst.



ARBEITSBLATT GIMP

1) Startet euren Computer und öffnet Gimp.

Öffnet die Datei mit dem Raster von Panoform in Gimp (Das Raster sollte bereits auf euren Computern gespeichert sein). Achtet darauf, regelmäßig zu speichern. Geht auf "Datei" > "Speichern unter" und speichert eure Arbeit unter einem sinnvollen Namen.

2) Skizzen übertragen:

Sucht eure Skizzen auf dem Moodboard heraus und haltet sie griffbereit. Überlegt euch, wie ihr eure Skizzen in Panoform digital umsetzen möchtet. Welche Details sind besonders wichtig?

3) Bildimport:

Falls ihr eure Skizzen abfotografiert habt, könnt ihr die Fotos in Gimp importieren. Dazu geht ihr auf "Datei" > "Öffnen" und wählt das Bild eurer Skizze aus. Platziert das Bild eurer Skizze als neue Ebene über dem Panoform-Raster und passt Größe und Position an.

4) Digitales Zeichnen:

Beginnt nun, eure Skizzen in digitale Designs zu überführen. Nutzt die verschiedenen Werkzeuge in Gimp:

Pinselfwerkzeug: für das Zeichnen von Linien und Details.

Radierwerkzeug: um Fehler zu korrigieren.

Füllwerkzeug: um Flächen mit Farbe zu füllen.

5) Ebenenmanagement:

Nutzt Ebenen, um verschiedene Elemente eures Designs besser zu organisieren. Ihr könnt neue Ebenen erstellen, indem ihr auf "Ebene" > "Neue Ebene" klickt.

Vergesst nicht, eure Ebenen sinnvoll zu benennen (z.B. "Hintergrund", "Hauptmotive", "Text").

6) Feinschliff und Überprüfung:

Schaut euch euer Design genau an und überarbeitet es bei Bedarf. Prüft, ob alle wichtigen Details aus euren Skizzen übernommen wurden und das Design euren Vorstellungen entspricht.

Nutzt die Zoom-Funktion, um an Details zu arbeiten, und die Hand-Werkzeug, um das Bild zu verschieben.

7) Speichern und Exportieren:

Wenn ihr mit eurem Design zufrieden seid, speichert die endgültige Version als Gimp-Projektdatei (.xcf).

Exportiert euer Bild zusätzlich als gängige Bilddatei (.png oder .jpg), damit ihr es später nutzen bzw. präsentieren könnt. Geht dafür auf "Datei" > "Exportieren als".

INFO BLOCKADELABS

Was ist BlockadeLabs.com?

www.blockadelabs.com

(ohne Registrierung browserbasiert nutzbar, DSGVO-konform)

BlockadeLabs.com ist ein innovatives Online-Tool, das dir mithilfe von Künstlicher Intelligenz (KI) ermöglicht, beeindruckende Panoramabilder zu generieren. Das bedeutet, dass du mit einfachen Textbefehlen (sogenannten Prompts) die KI anweisen kannst, detaillierte und lebendige 360-Grad-Bilder zu erstellen, die deine Kreativität und Vorstellungen widerspiegeln.

Wie funktioniert BlockadeLabs.com?

Ganz einfach! Du gibst in einem Textfeld Beschreibungen ein (auf englisch) – je genauer und kreativer, desto besser. Die KI von BlockadeLabs nimmt diese Beschreibungen und verwandelt sie in wunderschön gerenderte Panoramabilder. Diese Bilder kannst du dann nutzen, um deine eigenen Spiele, Geschichten oder Kunstprojekte zu bereichern.

Was kannst du damit machen?

- Eigene Spielwelten: Lass deine Ideen für Computerspiele visuell lebendig werden.
- Geschichten und Comics: Erschaffe die perfekte Kulisse für deine Geschichten und Comics.
- Kunstprojekte: Nutze die Bilder für deine Schule oder persönliche Kunstprojekte.
- Virtuelle Touren und VR: Verwende die Panoramabilder für virtuelle Touren oder VR-Erlebnisse.

So nutzt du BlockadeLabs.com:

1. Erstelle einen Account: Melde dich kostenlos auf BlockadeLabs.com an.
2. Formuliere einen Prompt: Überlege dir, was du sehen möchtest. Sei so präzise wie möglich. Beispiel: „Eine futuristische Stadt bei Sonnenuntergang mit schwebenden Fahrzeugen und hohen Neon-Leuchttürmen.“
3. Generiere dein Bild: Lass die KI ihren Zauber wirken und in kürzester Zeit hast du ein fertiges Panoramabild.

IMPRESSUM



 www.gameshift.nrw

 info@gameshift.nrw

 [gameshift.nrw](https://www.instagram.com/gameshift.nrw)

GAMESHIFT NRW ist ein Projekt der gemeinnützigen Pacemaker Initiative.

PACEMAKER

WIR GESTALTEN BILDUNG IN DER DIGITALITÄT.

Pacemaker Initiative

getragen durch:

EDUCATION Y Bildung. Gemeinsam. Gestalten.

Eingetragener Gemeinnütziger Verein

Am Wehrhahn 18 - 40211 Düsseldorf

 www.pacemaker-initiative.de

 info@pacemaker-initiative.de

 [pacemakerinitiative](https://www.instagram.com/pacemakerinitiative)