warning sign, usually
meaning dangerous
indicating that
danger. In this
case, the

Hidden

Alternate Reality Games…
…in der Schule

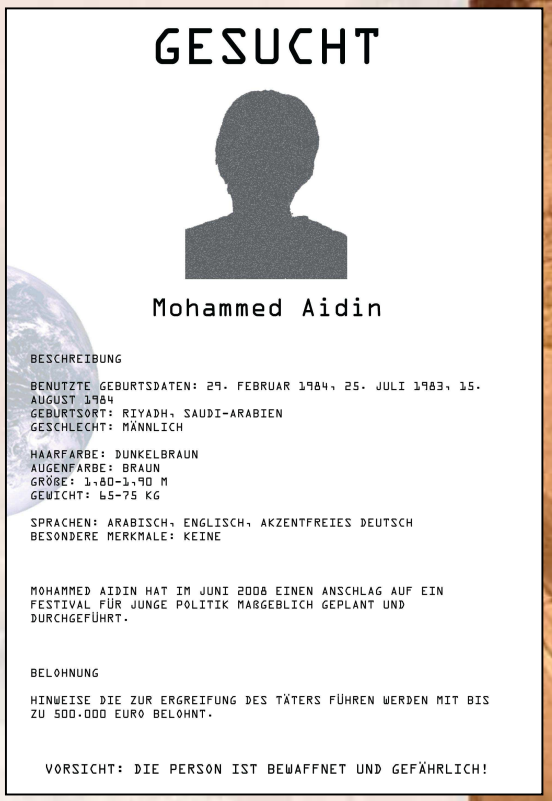
Thomas Erkwoh
Dirk Springenberg
Daniel Steinbach

Alternate Reality Games

- „it‘s not a game“ – „pretend that it is real“
- Verwischung von Realität und Fiktion
- Hintergrund: moderne Großstadt
- Rätselpfade (puzzle-trails) im Internet und in der Stadt

Die Suche nach M.A.

- 75 SchülerInnen der 8. Klasse, 10 LehrerInnen
- 10 parallele Gruppen
- 5 Hauptorganisatoren
- 12 Laiendarsteller
- 2 Spielleiter (puppetmasters)
- ein Tag von 8:00 Uhr bis 17:00 Uhr



GESUCHT

Mohammed Aidin

BESCHREIBUNG

BENUTZTE GEBURTSDATEN: 29. FEBRUAR 1984, 25. JULI 1983, 15. AUGUST 1984
GEBURTSORT: RIYADH, SAUDI-ARABIEN
GESCHLECHT: MÄNNLICH

HAARFARBE: DUNKELBRAUN
AUGENFARBE: BRAUN
GRÖßE: 1,80-1,90 M
GEWICHT: 65-75 KG

SPRACHEN: ARABISCH, ENGLISCH, AKZENTFREIES DEUTSCH
BESONDERE MERKMALE: KEINE

MOHAMMED AIDIN HAT IM JUNI 2008 EINEN ANSCHLAG AUF EIN FESTIVAL FÜR JUNGE POLITIK MAßGEBLICH GEPLANT UND DURCHGEFÜHRT.

BELOHNUNG

HINWEISE DIE ZUR ERGREIFUNG DES TÄTERS FÜHREN WERDEN MIT BIS ZU 500.000 EURO BELOHNT.

VORSICHT: DIE PERSON IST BEWAFFNET UND GEFÄHRLICH!

Eckpunkte

- Teil einer Projektwoche zum Thema „Kritischer Umgang mit Medien“
- politische Bildung und Kritischer Umgang mit Medien eingebunden in eine spannende Handlung
- intensive Spielerfahrungen
- gefördert von der Bundeszentrale für politische Bildung
- Teil der Reihe *Projekt Prometheus*

Die Handlung

- Phase 1: Einführung und Spielstart
- Phase 2: Recherchieren und Sammeln von Informationen
- Phase 3: Sammeln von Beweisen
- Phase 4: Abschluss

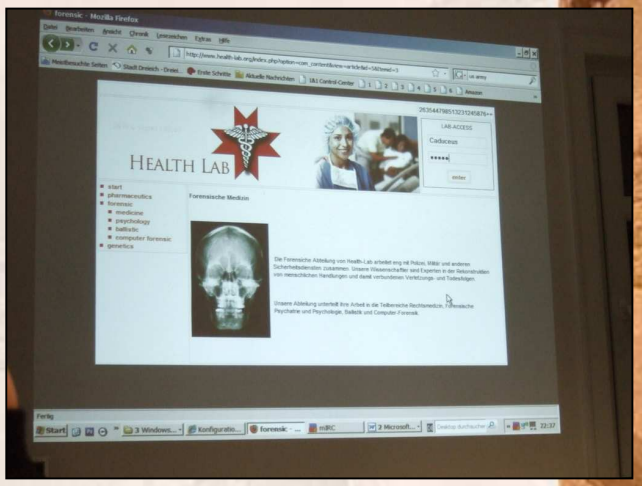
Phase 1: Einführung und Spielstart

- Informationen für die Teilnehmenden: der Terrorist M.A. plant ein Bombenattentat in Frankfurt am Main
- ein Detektivclub (ähnlich Fünf Freunde, die drei ??? oder TKKG) hat etwas von einer Verschwörung erfahren
- eine Sicherheitsfirma lädt die SchülerInnen in ihr Büro ein

Phase 2: Recherchieren und Sammeln von Informationen

- Treffen mit einigen Spielfiguren (M.A. selbst, Freunde von M.A., Reporter, Sicherheitsfirma, Kommissar der Polizei)
- mehrere erstellte Internetseiten
- unterschiedliche und widersprüchliche Informationen

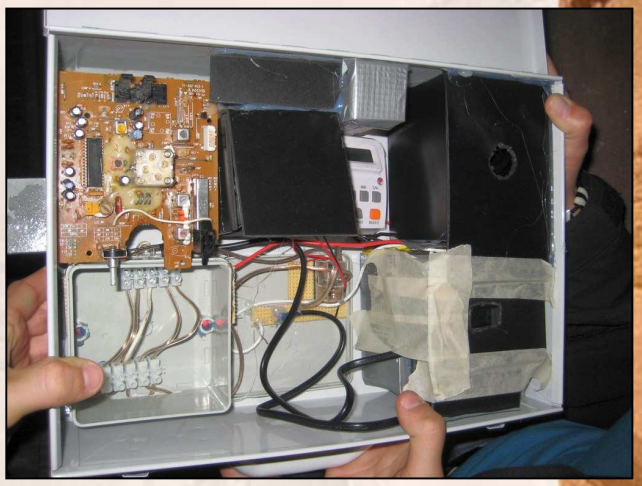
Phase 3: Sammeln von Beweisen



- die SchülerInnen müssen ihre eigenen Entscheidungen treffen
- verschiedene Alternative zur Lösung der Geschichte
- die SchülerInnen werden Teil der Handlung
- M.A. wird entführt

Phase 4: Abschluss

- Entschärfung einer Bombenattrappe
- Befreiung von M.A.
- Spielende mit einer abschließenden Präsentation



Einbindung von Medien

- Internetseiten, Handys, SMS, Zeitungs-artikel, Instant Messenger (ICQ), Internet-Chats, GPS-Navigation, Videos, QR-Codes, CDs/DVDs, SD-Karten, Fotos
- die digitalen Medien bieten zahlreiche Möglichkeiten für Manipulationen
- intensive Recherche in Social Communities (z.B. SchülerVZ)
- Sammeln von Fingerabdrücken während des Spiels
- Präsentation der gesammelten Daten

Kritische Medienkompetenz

- Enttarnen von Manipulationsversuchen
- Verbesserung der kritischen Medien-kompetenz
- Schulung der Informationsverarbeitungs-kompetenz
- Alternative zum passiven Medienkonsum

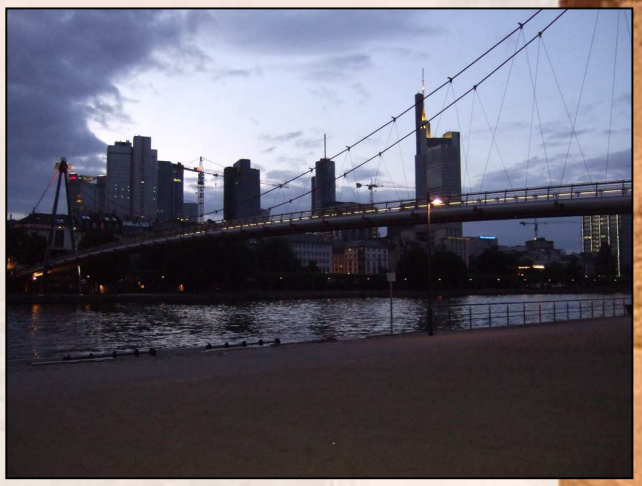
Pädagogische Dimensionen

- physische, psychische und soziale Herausforderungen
- Grenzerfahrungen in designten Spiel-situationen
- Stärkung von sozialen Fertigkeiten (z.B. Teamarbeit, Kooperationsfähigkeit, Kompromissbereitschaft etc.)
- Öffnung neuer Horizonte

Politischer Bildungsanspruch

- werturteilsfreie Stärkung von Kritikfähigkeit
- trainiert Urteils- und Handlungsfähigkeit
- Vermittlung von Kenntnissen über das demokratische System
- Experimentieren mit unkonventionellen Entscheidungsmöglichkeiten im Spielkontext

Reflexion



- zwei Stunden am nächsten Tag
- intensive Reflexion
- Erklärung der Handlung, der Spielfiguren, des Spiels und der Inhalte
- Offenbarung der Meta-Ebene des Spiels
- ausführliche Evaluation in der Woche darauf

Herausforderungen

- sehr kurze Vorbereitungszeit
- Anzahl der Teilnehmenden und Anzahl der parallelen Handlungen
- Überblick über die Handlung und die Teilnehmenden
- Zusammenarbeit mit den LehrerInnen
- Probleme mit Straßenkarten und Verkehrsplänen
- Schwierigkeitsgrad der Rätsel
- sehr kaltes Wetter

Ausblick

- Schulen sind sehr interessiert an weiteren Projekten
- weitere Alternate Reality Games für SchülerInnen
- weitere ARGs für unterschiedliche Zielgruppen
- neue ARGs mit neuen Themen wie Demokratieverständnis, Rechtsextremismus, Berufseinstieg, Medienkompetenz, ...

Fragen?

Vielen Dank für die Aufmerksamkeit!