

Calvin Spiel 2009

Christoph Terno, terno@rpi-virtuell.net,
Michael Waltemathe, michael.waltemathe@rub.de

10. August 2008

Calvinspiel

Einführung

Ein Computerspiel als Lernumgebung bietet Möglichkeiten, die voll ausgenutzt werden wollen. Im Gegensatz zu anderen medialen Lernumgebungen setzen Computerspiele stark auf Beteiligung der Nutzer. Interaktivität ist das bestimmende Merkmal eines Lernspiels. Entgegen der Tendenz abrichtend Wissen abzufragen ermöglicht ein Spiel selbsttätiges Lernen, es ermächtigt durch Ansammlung von spielerischem Wissen zum Handeln im Spiel und außerhalb des Spiels. Dieses Strukturmerkmal spielerischen Lernens wollen wir im Spiel zum Calvin-Jahr wiedergegeben sehen.

Geplant sind verschiedene Spielversionen, die jeweils unterschiedlichen Lernbedingungen gerecht werden sollen. Wir stellen uns vor, unterschiedlichen Altersgruppen unterschiedliche Inhalte anzubieten und für unterschiedliche Anlässe jeweils mehr oder weniger Spielinhalt vorzusehen. Beispielhaft seien 45-Minuten-Unterrichtsstunden-Version genannt, simplere aber zugleich nicht weniger relevante Fragen für jüngere Schüler, steigender Aufwand an Selbständigkeit im Spiel für ältere Schüler usw.

Das Spiel soll nicht in jedem Falle zu gewinnen sein. Wir versprechen uns eine höhere Motivation von der Idee, durch falsche Entscheidungen auch einmal verlieren zu müssen. Sollten für den Spielverlauf notwendige Gegenstände falsch eingesetzt werden, so ist das Spiel beendet. Wer Bücher nicht liest, sondern verbrennt, muss mit den Konsequenzen leben. An anderen Stellen sollen die Spieler Geschicklichkeit beweisen. Eine solche Aufgabe ist notwendigerweise im Erfolg eingeschränkt und erfordert daher auch die Möglichkeit des Versagens. Insgesamt soll der Schwierigkeitsgrad des Spieles dabei aber nicht zu hoch angesetzt werden. Nach Csikszentmihalyi besteht der Reiz einer Tätigkeit ja gerade in der Entspannung zwischen Anspannung und Gelingen. Wir wollen also durch die unterschiedlichen Versionen und Anforderungen ein optimales Lernerlebnis für unterschiedliche Situationen und Gruppen schaffen, ohne dass wir jedes Mal das Rad neu erfinden müssen.

Die didaktische Umgebung des Spiels spielt bei dem Konzept eine große Rolle. Im Umfeld des Spiels sollen didaktische Hinweise und Materialien, Hintergrundinformationen und unterrichtliche Szenarien sowohl den Spielern als auch Unterrichtenden zur Verfügung gestellt werden. Inwiefern dabei evtl. Printmaterialien auch für die Heranführung an das Computerspiel als Lernumgebung geeignet sind, wäre zu klären. Eine sinnvolle Ergänzung zu reinem Online-Material und gleichzeitig eine nachhaltige Werbung für die Internet-Aktivitäten der EKD würden sie auf jeden Fall darstellen.

Innerhalb des Medienverbundes Internet stellen wir uns vor, gleichzeitig Informationsquellen außerhalb des Spieles zur Benutzung mit dem Spiel zu schaffen. Wir denken dabei an Artikel in relilex, Anmerkungen in der Wikipedia und Videodokumente in der Lernobjekte-Datenbank von rpi-virtuell und auf der Web-Site der EKD, die dem Spiel eine lebensweltliche Dimension geben sollen.

Spielbedingungen

Ausgehend von der Idee forschend-entdeckenden Lernens als dem Computerspiel angemessener Lernweg wollen wir den Spielern ein Problem präsentieren, dass sie selber erst in seiner ganzen Tiefe im Spiel erfahren können. Dieser Ansatz geht über eine reine Problemorientierung hinaus und bietet den Vorteil, dass sich das Spielen auf diese Weise lebensweltkompatibel zeigt. Von der Struktur her ist die Spielwelt einem Kriminalfall vergleichbar, der sich im Verlaufe der Ermittlungen als sehr viel komplexer darstellt, als es von Beginn her den Anschein hatte. Die Spielerinnen sollen ihrer altersmäßigen Entwicklung gemäß in ein ihnen adäquat präsentiertes Problem hineinverführt werden. Dabei spezialisieren sie sich auf einige Facetten des Problems, die dann für sie den Handlungsstrang des Spiels darstellen. Ob dies „frei spielend“ oder im Rahmen einer vorgegebenen Handlung geschieht liegt vor allem am Aufwand bei der Ausgestaltung des Spiels. Technisch sollte es kein Problem darstellen, an den unten aufgeführten Handlungsorten bzw. -zeiten unterschiedlich gewichtete Handlungsstränge zu präsentieren.

Optionen und Varianten

Zu Beginn des Spiels werden einige Optionen angeboten:

- Audio (mit Ton/ohne Ton)
- Alter (8...12/13...99 Jahre)
- Dauer (kurz/lang)

Tonausgabe im Intro, in einigen wenigen Interviews und teilweise als Hintergrundgeräusch sollen verwendet werden, um das Hineindenken in den Gedanken des Spiels und die einzelnen Stationen zu erleichtern. Für die Verwendung des Spiels im Computerraum kann die Tonausgabe auch komplett abgeschaltet werden, ohne dass die Funktionalität des Spiels beeinträchtigt wird.

Aus der Auswahl für Alter und Dauer ergeben sich theoretisch vier Varianten. Diese müssen aber nicht separat programmiert werden. Die jeweils kurze und lange Variante unterscheiden sich nur dadurch, dass in der kurzen Variante einige Stationen ausgeblendet werden. Die Variante für jüngere und ältere Kinder und Jugendliche unterscheidet sich dadurch, dass Jüngeren Texte in einfacherer Sprache angeboten werden. Spielsteuerung, Hintergrundbilder usw. sind in beiden Varianten identisch.

Die kurze Variante ist für eine Unterrichtsstunde konzipiert, für die lange Variante gibt es keine Zeitbegrenzung.

Das Spiel ist personalisiert, d. h. am Anfang ist eine Anmeldung erforderlich. Damit verbunden ist ein persönliches „Forschungs-Tagebuch“, in das bei den einzelnen Stationen Gegenstände und Texte übernommen werden können. Diese Objekte können von den Kindern bzw. Jugendlichen jeweils mit einem frei formulierten Text ergänzt werden.

Grafische Gestaltung, Spielsteuerung

Am Anfang ist das Einloggen mit einem bestehenden Account bzw. das Anlegen eines neuen Accounts erforderlich. Bei einem neuen Account können die genannten Optionen eingestellt werden (Ton bzw. Spielvariante); bei bestehendem Account können die Optionen ggf. verändert werden.

Das Spiel beginnt mit einem Intro (Film), das in die Situation einführt. Der gesprochene Text des Intros erscheint am unteren Bildschirmrand zum Mitlesen bzw. zum Lesen bei abgeschaltetem Ton. Der Spieler erhält als „Zeitmaschine“ ein handliches Gerät mit einem vierstelligen Display, einer numerischen Tastatur, einem Schieberegler und einem „Go“-Button. Das Gerät sollte futuristisch wirken und beispielsweise noch mit einigen blinkenden LEDs ausgestattet sein. Beim Klicken auf eine Taste oder den Schieberegler ist bei eingeschaltetem Ton ein klickendes Geräusch zu hören. Zu Beginn des Spiels ist die Jahreszahl „2064“ voreingestellt. Drückt der Spieler nicht innerhalb einiger Sekunden den „Go“-Button, beginnt ein leuchtender Rahmen um diese zu blinken. Sobald der Button gedrückt ist, verändert sich das Blinken der LEDs und bei eingeschaltetem Ton ist ein längeres Geräusch zu hören, was die Funktion der Zeitmaschine untermalt. Anschließend befindet man sich in der Bibliothek.

Von der Bibliothek aus kann man zu anderen Stationen gelangen, indem man die Jahreszahl mit der numerischen Tastatur eingibt oder den Schieberegler betätigt. Beim Betätigen des Schiebereglers erscheinen nacheinander alle vorhandenen Jahreszahlen im Display.

Die Bibliothek und die sechs Stationen sind so gestaltet, dass ein fotografisches Hintergrundbild zu sehen ist. Das Bild ist nicht ganz zu sehen, sondern kann mit der Maus oder Tastatur gescrollt werden, um eine Bewegung an der Station zu simulieren. Zweimal ist ein zweites Bild erforderlich, nämlich in der Bibliothek das Arbeitszimmer und 1559 in Edinburgh das Kircheninnere. Für jeden Hintergrund ist bei eingeschaltetem Ton ein entsprechender Hintergrund-Sound zu hören, der nach wenigen Sekunden verklingt.

Die Informationsquellen, die an den einzelnen Stationen zur Verfügung stehen, sind:

- Gegenstand/Gegenstände zum Anklicken
- Person zum Interviewen
- Film zum Anschauen

Ins Forschungs-Tagebuch können übernommen werden:

- Gegenstände (als „Foto“) und Textzitate

Die Stationen

	Jahr/Ort	Thema
0	2064 Bibliothek	Einführung, Spielauftrag
1	2009 Genf	Bedeutung des Calvinismus heute
2	1904 St. Louis	Calvinismus und Kapitalismus?
3	1647 Westminster	Kirchenordnung
4	1559 Edinburgh	Gottesdienst Kirchengesetz
5	1539 Frankfurt/M.	Abendmahl
6	1535 Paris	Person Johannes Calvins