

# PLAY IT TO MAKE IT

Spielend leicht Fake News erkennen

## { WORUM GEHT'S? }

Was ist Fake und was ist Echt?  
Schau' hinter die Kulissen und  
enttarne Fake News!  
Gestalte mit deinem Wissen einen  
interaktiven Comic oder  
programmiere dein eigenes  
Text-Adventure-Game<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> Text-Adventures präsentieren das eigentliche Spielgeschehen in rein textueller Form und benutzen Grafiken und Soundeffekte entweder gar nicht oder als zusätzliche illustrative Elemente. Das ursprüngliche Prinzip von Text-Adventure-Games basiert unter anderem auf den bekannten Abenteuerspielbüchern, auch nur Spielbücher genannt, der 70er-Jahre.

## { ZIELE }

- ✓ Informations-, Medien- und Nachrichtenkompetenz stärken
- ✓ Vermittlung der Grundlagen des Storytellings, des Gamedesigns, der Spieleprogrammierung und der digitalen Bildbearbeitung
- ✓ Förderung der Selbstständigkeit, Organisation, Kreativität und dem digitalen Schreiben

## { AUSBLICK }

- ✓ Umsetzung des Angebots für Schulklassen
- ✓ Wiederholung des Projektes im Rahmen der Ferienprogramme
- ✓ Thematischen Fokus verändern
- ✓ Überführung in verschlankter Form in reguläres Veranstaltungsangebot ab 2022

## { ZAHLEN & DATEN }

- 34 Stunden
- + 10 Jugendliche
- + 4 Erwachsene
- + 12 Laptops
- + 12 Grafiktablets
- + 1 Open-Source Software Twine
- + 1 kostenfreies Bildbearbeitungsprogramm GIMP

10 Text-Adventure-Games /  
Interaktive Comics

## { ABLAUF DER PROJEKTWOCHE }

- ✓ Kennenlern-Runde
- ✓ Ablauf und Referent\*innen vorstellen
- ✓ Einstieg mit dem Planspiel Fake Hunter
- ✓ Spielen und Testen zweier Fake News Spiele (Escape Fake und Abteilung F)

TAG 1

- ✓ Storytelling Theorie und Praxis
- ✓ Einführung in das Programm Twine
- ✓ Struktur der eigenen Geschichte aufzeichnen

TAG 2

- ✓ Schreiben, schreiben, schreiben ...
- ✓ Lizenzfreie Bilder und Musik finden und im Padlet ablegen
- ✓ Einbinden von Sounds, Musik und Bilder in Twine
- ✓ Einführung in das Programm GIMP und Umgang mit Grafiktablett
- ✓ Spiel auf einem USB Stick sichern

TAG 3+4

- ✓ Feinschliff
- ✓ Testen aller Spiele
- ✓ Einblick in die Arbeit eines Journalisten
- ✓ Feedbackrunde
- ✓ Verabschiedung

TAG 5



Städtische  
Bibliotheken  
Dresden

Kontakt:  
Jana Schneider  
jschneider1@dresden.de

In Kooperation mit:



GYMNASIUM DRESDEN-PIESCHEN  
Schule mit Schwerpunkt Medien- und Informatikbildung

Gefördert von:



TOTAL  
DIGITAL!

Ein Projekt von



deutscher  
bibliotheks  
verband



Gefördert vom



Der Workshop war 2021 Teil des Ferienprogrammes „Hier ist was los!“ der Städtischen Bibliotheken Dresden. Zahlreiche Kurse zu den Themen Coding, Robotik und Gamedesign für Kinder und Jugendliche werden in den Stadtbibliotheken und der Zentralbibliothek angeboten.