

## Placity

### Projektgruppe:

Fünf Schüler im Alter von 17 bis 19 Jahren

### Zielgruppe:

Circa 50 Kinder, Jugendliche, Erwachsene

### Eingesetzte Medien:

Foto, Video, Audio, Web, Mobile, Games

### Checkliste

- Computer mit Internetzugang mit der neuesten Firefox-Version (Version 18+)
- Evtl. Bildbearbeitungssoftware (z. B. Gimp)
- Android-Smartphones mit Kamera und Internetzugang (mindestens am Arbeitsort)

### Projektbeschreibung

Das „Kaiserdom APP Project“ besteht aus einer fünfköpfigen Gruppe von Oberstufenschülern, die mit „Placity“ eine individuell einsetzbare App, welche zum Beispiel als Stadtführung, Schnitzeljagd, Erlebnistour, Audioguide oder Informationsapp zum Einsatz kommen kann, geschrieben haben. Mit Hilfe des – ebenfalls selbst geschriebenen – webbasierten Programms „QuestionEditor“ ist es möglich, die Inhalte selbst zu gestalten. Hierbei können Text, Single- und Multiple-Choice-Fragen, Input-Fragen, jedoch auch Medien wie Bilder, Videos, Audiodaten und Waypoints in die App eingefügt werden.

Im Laufe des peer<sup>3</sup>-Förderungszeitraumes wurde auch eine kostenlose 20-seitige Broschüre verfasst, welche für Projektdurchführende konzipiert wurde. Darin wird Schritt-für-Schritt erklärt, wie ein Workshop ablaufen kann, welche Vorbereitung nötig ist und welche Voraussetzungen erfüllt werden sollten. Bei der Broschüre selbst, jedoch auch beim „QuestionEditor“ wurde darauf geachtet, es so einfach und verständlich wie möglich zu halten, damit auch technische Laien gut damit zurechtkommen.

### Schwerpunktthema Jugendmedienschutz

Jugendliche entwickelten für andere Jugendliche Spiele für die App „Placity“ und schlüpften dabei selbst in eine Rolle, in der sie sich Gedanken darüber machen mussten und feststellten, wieso Jugendmedienschutz wichtig ist. Bei der Konzepterstellung für ein neues Spiel machten sich die Workshop-Teilnehmenden Gedanken, wie Jugendliche erreicht werden können und was schädlich sein könnte. Da bei der App eher ‚trockene‘ Inhalte, die eigentlich für Erwachsene bestimmt sind für Jugendliche aufbereitet werden, müssen die Spiele nicht nur besonders ansprechend für junge Personen sein, sondern auch inhaltlich so ‚gefiltert‘ werden, dass Themen, die in Konflikt zum Jugendmedienschutz stehen, nicht vorkommen. Auch bei der privaten Spielerstellung mit dem „QuestionEditor“ müssen sich die Autorinnen und Autoren mit

Jugendmedienschutz beschäftigen und auf seine Einhaltung achten. Dass in der App keine gewaltverherrlichenden, pornografischen und menschenverachtenden Inhalte verwendet werden dürfen, versteht sich von selbst.

## **Peer-to-Peer-Involvement**

Zum Kernkonzept vom „Kaiserdom APP Project“ gehört die Spielerstellung in Workshops von Jugendlichen für Jugendliche. Sowohl bei den Workshops, als auch bei der eigenen Spielerstellung ist es Aufgabe, sich Gedanken darüber zu machen, wie die Inhalte so dargestellt werden können, dass andere Jugendliche Interesse daran zeigen. Da die Schülerinnen und Schüler aus eigener Erfahrung wissen, was für ihre Altersgruppe ansprechend ist und der Gedankengang meist sehr ähnlich ist, können andere Jugendliche besser angesprochen werden, als wenn nur Erwachsene, die nicht die Nähe zur Zielgruppe haben die Themen erarbeiten würden. Die jungen Workshop-Teilnehmenden hatten meist eine klare Vorstellung von der geplanten Umsetzung und konnten ihre Pläne ohne größere Probleme umsetzen.

## **Tipps & Tricks**

### **Positive Erfahrungen**

Konzepte zu Apps, mit denen man Stadtführungen machen kann, gibt es schon. Doch beim „Kaiserdom App Project“ gibt es zwei wesentliche Unterschiede: Zum einen sind Jugendliche im Wesentlichen die Zielgruppe und mit einer spielerischen Storyline können auch für sie eher trockene Themen interessant gestaltet werden. Das andere Unterscheidungsmerkmal ist, dass die Spiele sehr einfach selbst erstellt werden können. Daraus ergibt sich auch ein weiterer Aspekt, nämlich die Spielerstellung von Jugendlichen für Jugendliche, wodurch die App auch geprägt wird. Jugendliche können so auf einfachem Wege ihre eigene App erstellen, was in der heutigen Zeit mit Smartphones und Tablets nicht nur auf reges Interesse stößt, sondern auch die Funktionsweise etwas näher bringen kann. Hier geht es zwar nicht um die Programmierung einer App durch die Jugendlichen, jedoch werden die Inhalte, die eine App ausmachen hier nähergebracht und man erfährt, was hinter dem inhaltlichen Teil einer App steckt. Durch die einfache Handhabung lässt sich auch im Unterricht der Einsatz und die Verwendung moderner Medien erproben ohne neues Material anschaffen zu müssen, da mittlerweile fast jede und jeder Jugendliche ein Smartphone besitzt. Ist ein Thema gegeben, kann fast aus dem Stand heraus eine eigene App entwickelt werden, der Unterricht wird interessanter gestaltet und durch die andere Denkweise, nämlich mit der Fragestellung „Wie erkläre ich einen Sachverhalt möglichst einfach, leicht verständlich und gleichzeitig interessant?“ werden auf neue Art Dinge gelernt und mit der App direkt für andere Jugendliche nutzbar gemacht. Aber auch außerhalb der Schule lässt sich so etwas umsetzen, auch als Einzelperson.

### **Schwierigkeiten und Grenzen**

Schwierigkeiten gab es zu Beginn auf Seiten der Technik. Dies beschränkte sich allerdings in der Regel auf kleine Bugs, die behoben werden konnten. Problematisch war dabei aber, dass in Schulen mit eingeschränkten Nutzungsrechten am Computer Netzwerkprobleme bei der Verwendung des „QuestionEditors“ auftraten. Im Moment gibt es leider noch relativ wenige Gruppen, die mit „Placity“ und dem „QuestionEditor“ arbeiten, was sich allerdings durch die Broschüre voraussichtlich ändern wird.

## **Varianten, Erweiterungen, Modulationen**

Die App kann in einem breiten Bereich eingesetzt werden. Dabei kann z. B. auf die spielerische Komponente verzichtet werden und eine sachliche Museumstour oder ein Audioguide erstellt werden. Der Gestaltung eines Spiels sind eigentlich keine Grenzen gesetzt. Die Medientypen, also Fragen, Texte (auch unter Verwendung eines Avatars), Bilder, Videos und Sounds können beliebig eingesetzt werden. Allerdings sieht das aktuelle Konzept vor, Nutzerinnen und Nutzer anhand einer festgelegten Abfolge von Stationen durch die Storyline oder eben Ausstellungen zu führen. Hier könnte eine variable Reihenfolge durchaus sinnvoll sein, weil so in Museen einzelne Stationen, von der Reihenfolge unabhängig besichtigt werden können und über den Scan eines QR-Codes der Nutzer den Weg selbst auswählt. Das Design ist aktuell auch noch festgelegt und bis auf das Bild des Avatars können Dinge wie Farbschema, Logos etc. nicht verändert werden. Hier ist es denkbar verschiedene Designs, die sich in Farbe und Form unterscheiden, anzubieten, die der Autor des Spiels dann passend zu seinem Inhalt auswählen kann. Und dann kann die App mit neuen technischen Funktionen ausgestattet werden. Dies könnte z. B. die Einbindung von Kartendiensten wie Google Maps sein. Aktuell ist „Placity“ nur auf Android-Geräten lauffähig. Hier ist eine iOS Version in Zukunft geplant.

## **Materialien und Medienprodukte**

Während des Projekts ist in erster Linie die App „Placity“ ([www.kaiserdome-app.de](http://www.kaiserdome-app.de)) und der „QuestionEditor“ (<http://kaiserdomeapp.medienundbildung.com/homepage/questioneditor/>) entstanden, welche den Kern des Projekts bilden. Daraus ergab sich dann die Erstellung einer 20-seitigen Broschüre, die als Leitfaden und Bedienungsanleitung für die Benutzung beider im Rahmen eines eigenen Projekts dienen soll ([http://www.kaiserdome-app.de/materials/guide\\_web/index.html](http://www.kaiserdome-app.de/materials/guide_web/index.html)). Auch sind bestickte Poloshirts, Visitenkarten und ein Roll-Up entstanden.

## **Steckbrief**

Name: Benedikt Dassler, Niels Münzenberger, Fabian Kögel, Leonard Nürnberg, Johannes Schantz

Institution: Kaiserdom App Project

E-Mail-Adresse: [info@kaiserdome-app.de](mailto:info@kaiserdome-app.de)

Homepage: [www.kaiserdome-app.de](http://www.kaiserdome-app.de)