



medien+bildung.com wurde als gemeinnützige GmbH im Dezember 2006 von der Landeszentrale für Medien und Kommunikation LMK gegründet.

Unsere Arbeit leitet sich her aus dem Auftrag, Jugendmedienschutz in der Praxis umzusetzen. Deshalb entwickeln und verwirklichen wir Bildungsangebote zur praktischen Medienbildung in unterschiedlichen Bildungssektoren:

Unsere Partner sind Kindertagesstätten, Schulen und Ganztagschulen, Einrichtungen der Berufsbildung, pädagogische Ausbildungsstätten und Hochschulen, Einrichtungen der außerschulischen Jugend- und Erwachsenenbildung in Rheinland-Pfalz.

Wir entwickeln zukunftsweisende medienpädagogische Modelle mit Transferwirkung. Unsere Teilnehmer/innen lernen Medien zu verstehen, selbst zu gestalten und kritisch zu hinterfragen.

Wir arbeiten überwiegend dezentral und vor Ort, um Hemmschwellen abzubauen, Potenziale sichtbar zu machen, Mut zum Selbst-Tun zu vermitteln. Mit unseren medienpädagogischen Teams in Ludwigshafen, Kaiserslautern, Mainz und Trier und dem Haus der Medienbildung in Ludwigshafen sind wir in den Regionen vertreten.



Placityerlaubtes, Stadtspiele, Such- und Rätselspiele auf dem Smartphone oder Tablet selbst zu erstellen, ohne programmieren zu können. Das Programm wurde von einer Schülergruppe in Kooperation mit medien+bildung.com entwickelt. Die Jugendlichen stellen Placity als Basis für eigene Spielekreationen zur Verfügung. medien+bildung.com unterstützt mit

gedruckten und digitalen Handreichungen, in Form von Fortbildungen und Projektbegleitung die Entwicklung und Umsetzung eigener Spieleideen in der schulischen und außerschulischen Bildung.

Kontakt:

Christian Kleinhanß – Pädagogischer Leiter
Mail: kleinhanss@medienundbildung.com
Tel.: 0621 – 52 02 282
Handy: 0176 – 64 60 57 67

medien+bildung.com gGmbH Lernwerkstatt Rheinland-Pfalz
Turmstr. 10, 67059 Ludwigshafen

Web: www.medienundbildung.com www.placity.de

Sitz der Gesellschaft: Ludwigshafen
Gesellschafter: Landeszentrale für Medien und Kommunikation
Registernummer: HRB 60647
Gerichtsstand: Amtsgericht Ludwigshafen

Create Play Explore – Handy-Apps selbst entwickeln



Placity - Handy-Apps selbst entwickeln

Stadtspiele, Such- und Rätselspiele auf dem Smartphone oder Tablet selbst erstellen - das ist keine Utopie: Ein einfach zu bedienender Editor wie der Question Editor von Placity erlaubt es, Spiele-Apps zu programmieren, ohne programmieren zu können. Placity ist etwas Besonderes: Die Anwendung wurde von einer Schülergruppe entwickelt – in Partnerschaft mit medien+bildung.com. Die Jugendlichen stellen Placity als Basis für eigene Spielekreationen zur Verfügung und helfen mit Handreichungen, Erklärvideos und als Workshopreferenten mit, neue Ideen zu verwirklichen.

Placity ist die App des Kaiserdom APP Project aus Speyer. Mit dem „QuestionEditor“ von Placity werden „Games“ erstellt, die dann auf das Handy geladen und mit der App gespielt werden können. Games sind nicht nur Spiele, sondern können auch Stadtführungen, Erlebnistouren, Audioguides oder Informationsapps sein. Die Kombinationsmöglichkeiten eines Games sind kaum begrenzt. Durch die Zusammenstellung verschiedener Anzeigetypen (Screens der Kategorien: Texte, Fragen, Media und Waypoints) kann trotz des simplen Aufbaus der einzelnen Screens ein komplexes Game entstehen. Im QuestionEditor wird das Spiel durch Drag and Drop an einer Timeline erstellt und dann auf dem Placity-Server zur Nutzung bereit gestellt.

Unter dem Namen „Kaiserdom-App“ initiierte medien+bildung.com im Schuljahr 2011/12 am Kaiserdom-Gymnasium Speyer ein medienpädagogisches Projekt mit dem Ziel, gemeinsam mit Schülern eine App



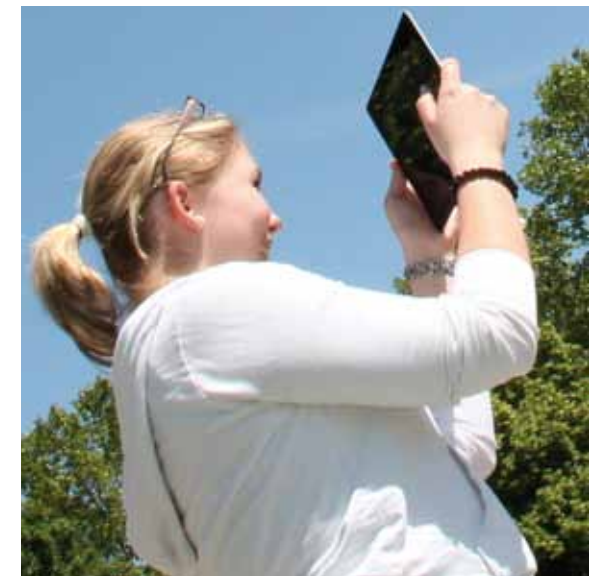
zum mobilen Lernen zu entwickeln. Der harte Kern des Entwicklerteams bestand aus fünf Jugendlichen, die mit großer Begeisterung und Leistungsbereitschaft an ihrem App-Konzept arbeiteten. Ein Medienpädagoge und ein Informatiker von medien+bildung.com betreute die Projektgruppe. Nach fünfmonatiger Entwicklungsarbeit stellten die Schüler ihre „Kaiserdom-App“ im Mai 2012 der Öffentlichkeit vor. Anhand von verschiedenen Fragetypen wird der Besucher in einem als Detektivspiel gestalteten Quiz durch die Altstadt von Speyer geführt. Um sicherzustellen, dass er sich wirklich am richtigen Ort befindet muss er einen QR-Code finden und scannen. Die so erbeuteten Punkte können direkt auf der Website und auf



Facebook gepostet werden. Die „Kaiserdom-App“ vermittelt Geschichte mit Spaß und Humor. Schüler, die auf Klassenfahrt nach Speyer kommen, können die Historie dieser Stadt auf einer „Mission Delta“ kennenlernen.

Dieses Konzept gewann im Jahr 2012 drei namhafte medienpädagogische Wettbewerbe, erhielt eine Projektförderung im Rahmen des BMFSFJ-Projektes peer³ und gewann den Hauptpreis im Wettbewerb der Metropolregion Rhein-Neckar (MRN) „Stadt-Land-Heimat“. Im Folgewettbewerb „Stadt, Land, Heimat“ 2013 sind Jugendliche aufgerufen, die Lieblingsorte und wichtigen Plätze ihrer Heimat in Form von digitalen Touristenführern vorzustellen. Die technische Lösung, die diesem Wettbewerb zu Grunde liegt, ist die Weiterentwicklung der Kaiserdom App unter dem Namen Placity.

In der Zwischenzeit ist aus dem medienpädagogischen Schülerprojekt ein



marktreifes Konzept geworden. Die fünf Schüler aus Speyer stellen Placity als kostenlose Lösung für mobile Lernszenarien zur Verfügung. Dafür wurde die App von Grund auf neu programmiert und für die Betriebssysteme Android und iOS veröffentlicht. medien+bildung.com bietet als Kooperationspartner Projekte auf der Basis von Placity an:

- Gedruckte und digitale Materialien erklären und erleichtern die Konzeptentwicklung für ein eigenes „Game“ und die Umsetzung mit Hilfe von Placity.
- In Fortbildungen für schulische und außerschulische Zielgruppen führen wir in die Game-Entwicklung mit Placity ein.
- Wir coachen auf Placity basierende Game-Projekte und führen eigene Projekte durch, und dies in einem breiten Themenbereich von Geschichte über Stadterkundung und Ökologie bis zu Fußball und Vielem mehr.