

# ARG Amelie15

---

## Lehrpersonen müssen wissen

Das ARG spielt in der Freizeit und die Teilnahme ist grundsätzlich freiwillig und kostenlos.

Vorgesehen ist eine Laufzeit von ca. 3 – 4 Wochen.

Durchführung durch das Zentrum Medienbildung, PHZ Luzern, Sentimatt 1, 6003 Luzern.

Der Puppetmaster (Beat Küng, beat.kueng@phz.ch) bleibt anonym, tritt bei den Lernenden nie in Erscheinung.

Die Lehrperson informiert den Puppetmaster über den Verlauf und über auftauchende Probleme.

Nur durch gemeindeübergreifende Zusammenarbeit kann die Geschichte weitergetrieben werden. Kommunikation ist zentral.

Zentrale Elemente sind der Blog von Amelie und das Forum, das sie eingerichtet hat.

Amelie und ihre Familie und Freunde bleiben anonym. Alle Namen sind frei erfunden (Pseudonyme/Avatare).

Die Datensicherheit ist gewährleistet, wenn die Jugendlichen berücksichtigen, dass veröffentlicht auch öffentlich heisst (Forum, Blog, ...).

Auf Fotos/Videos abgebildete Schüler müssen mit der Veröffentlichung einverstanden sein.

Veröffentlichungen werden mit dem Vornamen und der Schulgemeinde unterschrieben (z.B. Markus, Lungern). Es darf auch die schulische Mailadresse angegeben werden, was wiederum den direkten Kontakt mit anderen Schulgemeinden ermöglicht.

Lehrperson animiert zum Teilen von Informationen auf dem Forum und zur Kommunikation mit Amelie.

Lehrperson hilft **nicht** beim Lösen von Rätseln. Es dürfen aber **dezente** Hinweise gegeben werden, wenn die Jugendlichen längere Zeit nicht weiter kommen.

Es handelt sich um eine (interaktive) Geschichte, welche die Mithilfe der Schüler braucht. Es gibt keine Preise und keine Sieger.

## Schüler müssen wissen

Schüler werden erst beim Start des ARG informiert, genauere Informationen dazu folgen. *Die Lehrperson wurde von einem Kollegen angefragt, ob die Schüler bei einem etwas speziellen Fall weiterhelfen könnten.*

- Nur schuleigene Mailadresse verwenden, nicht private.
- Bei Outdoor-Recherchen nicht alleine unterwegs sein.
- Keine Risiken eingehen, Vorsicht im Strassenverkehr!
- Nichts beschädigen, private Grundstücke nicht betreten.
- Alles was gefunden wird, mit in die Schule bringen.
- Veröffentlichungen mit Vorname/Gemeinde unterschreiben (z.B. Markus, Lungern).
- Auf Fotos/Videos abgebildete Schüler müssen mit der Veröffentlichung einverstanden sein.
- Was an Informationen herausgefunden wird, sollte unbedingt mit den anderen geteilt werden (Forum).
- Mitmachen ist freiwillig und kostenlos.

## Eltern

Elterninformation/Elternbrief kann nach Hause mitgegeben oder verschickt werden, sollte aber nicht an die Schüler gelangen.

## Zentrale Elemente und Ziele

Engagement für die Geschichte (Zielbereich: 10-15% aktive, 35-50% regelmässig interessierte Lernende) trotz Freiwilligkeit möglichst hoch halten.

Kommunikation und Teamarbeit über Gemeinde-/Klassengrenzen hinweg üben.

Geschichte steht im Zentrum, Rätsel, Kommunikation und Aufgaben dienen der Partizipation durch die Schüler.

Spannung soll durch schrittweise Entwicklung der Geschichte über mehrere Wochen erhalten bleiben.

Jugendliche können in gewissen Grenzen Einfluss auf die Geschichte nehmen (durch Ratschläge an die Hauptperson, Nebenschauplätze/Postings zu Themen).

Kennen lernen von heutigen digitalen Technologien und dadurch Sensibilisierung für

- Recht am eigenen Bild und Vorsicht im Umgang mit privaten Bildern/Videos (Partybilder, intime Fotos der Freundin/des Freundes, usw.)
- Geotags in Fotos/Lokalisierungstechnologien und ortsabhängige Dienste
- Datenschutzüberlegungen
- mögliche Probleme mit eigenen Websites (Passwortschutz, Kontrolle über Inhalte, Copy-Paste-Kultur)

Sich Gedanken machen über (jugendliche) Beziehungen und ihre Dauer sowie über das Vertrauen zu Partner/innen betreffs privater Fotos/Videos.

Erforschen der Möglichkeiten und Grenzen von Alternate Reality Games / Transmedialem Storytelling für die Schule.

Partizipation der Jugendlichen durch die Publikation von „freien Beiträgen“, die im Bezug zur Geschichte stehen.

Strukturelle Tests: Aufwand für das Erstellen eines ARGs durch mehrfache Verwendungsmöglichkeit optimieren.