

Schüler entwickeln neue App zu Espelkamp

Spiele-App lässt in die Geschichte der Stadt eintauchen

02.07.2024 Während der letzten Wochen des aktuellen Schuljahres entwickelten die Klasse 10c und andere interessierte Schülerinnen und Schüler verschiedener Jahrgangsstufen eine App, die als Spiel konzipiert ist. Konkret handelt es sich um ein Videospiel mit dem Hintergrund der Geschichte Espelkamps zwischen den Jahren 1945 und 1949, dem Gründungsjahr der Aufbaugemeinschaft.

Bereits die recht anspruchsvolle Erstellung der Grafiken und Figuren erweckt das Interesse an der App. Ein paar Worte zum Inhalt: In dem Spiel bewegt man sich als Charakter in der Zeit vorwärts in Richtung Gründung der Stadt und muss, wie in den Nachkriegsjahren, aufkommende Probleme lösen, die der Gründung einer Ansiedlung auf dem Gelände der ehemaligen Munitionsanstalt im Wege stehen. Historische Figuren kommen dabei ins Spiel, die man auf dem Weg zum Spielende wählen kann. Da sind die Engländer als Besatzer zu nennen, ebenso der schwedische Pastor Birger Forell, der Theologe Karl Pawlowski, der industrielle Max Ilgner und andere. Sie alle sind Teil des Spiels und füllen eine für sie passende Rolle aus. Das Spiel ist gewonnen, wenn man die Aufbaugemeinschaft gründet.

Die Entwicklung des Spiels erforderte eine enge Zusammenarbeit verschiedener Gruppen. Am Rechner erstellten die Schülerinnen und Schüler alle im Spiel vorkommenden Charaktere sowie das Setting. Das gesamte historische Gebiet der ehemaligen Muna erwachte am PC so zum Leben. Hier ließen die Schülerinnen und Schüler ihrer Kreativität freien Lauf, orientierten sich dabei aber an Fotografien aus der damaligen Zeit und arbeiteten alle für den Handlungsablauf nötigen Informationen in das Spiel ein. Für den historischen Hintergrund war eine eigene Gruppe zuständig. Hier besprach man den Plot und leitete daraus für das Spiel relevante Inhalte ab. Die Schülerinnen und Schüler klärten Fragen wie „Wie hat Birger Forell sich für Espelkamp eingesetzt? Welche Gegner gibt es? Was will das Evangelische Hilfswerk? Was macht Max Ilgner in Espelkamp?“. Basierend darauf entwickelten sie das Spielkonzept: Was kann man im Spiel machen? Welche Ressourcen braucht man? Wann hat man das Spiel gewonnen? Welche Questgeber und welche Sidequests gibt es? Welcher Charakter also gibt welchen Auftrag, um das Spiel voranzutreiben? Welche Nebenaufträge, um beispielsweise den Charakter zu verbessern, werden erteilt? Lagepläne, Luftbildaufnahmen und Literatur über Espelkamp unterstützten die Gruppe und erleichterten die Erstellung des Spiels. Die Zusammenarbeit zwischen den Gruppen und innerhalb der Teams klappte sehr gut. Alle waren in unterschiedlichste Aufgaben eingebunden und mit großem Interesse bei der Sache. Das ist Unterricht in anderer Form, der den Erwerb von Wissen und das Erlernen von Fähigkeiten und Fertigkeiten sinnvoll verbindet. Bereits jetzt kann man erahnen, wie das fertige Spiel einmal aussehen und funktionieren wird. Das Spiel kann nach Fertigstellung im Appstore von Apple und im Playstore von Android heruntergeladen werden.