

<b>Titel des WU-Fachs</b>	<b>Gamedesign</b>
<b>Ziel des WU-Fachs</b>	Programmierkonzepte kennenlernen, Grundlagen der Gamedesigntheorie erfahren sowie kreatives Arbeiten
<b>Kurzporträt des Fachs</b>	<p>Liebe Achtklässler,</p> <p>die PSI stellt für das kommende Doppelschuljahr zwei WU-Kurse der Informatik zur Wahl: Gamedesign und Robotik. Bei guter Anwahl werden beide Kurse parallel in den benachbarten Informatikräumen E211 und E213 stattfinden. Gemeinsam bildet sie das WU-Informatikangebot und ermöglichen dadurch eine entsprechende Zusammenarbeit. So kann es durchaus sein, dass die Ergebnisse des einen Kurses immer mal wieder auch dem jeweils anderen Informatikkurs präsentiert werden. Wichtig hierbei für eure Auswahl: Wenn ihr die Informatik als solche wählen möchtet, dann gebt einen der beiden Kurse als Erstwahl und den anderen als Zweitwahl an. So ermöglicht ihr, dass beide Kurse tatsächlich stattfinden, und erhöht eure Chance auf spannende Informatik in der Mittelstufe.</p> <p>Die Robotik behandelt Informatik zum Anfassen und wird von Herrn Fischer und Herrn Pörschmann geleitet. Schau dir für genauere Infos den Informationsbogen der Robotik an. Beim Gamedesign, geleitet von Herrn Henn, ist das Endergebnis ein fertiges Spiel – also selbst wieder Software – und unterscheidet sich in diesem Aspekt von der Robotik. Beide Kurse haben aber eines gemeinsam: Es wird viel programmiert. Am Ende der beiden Schuljahre werdet ihr in beiden Kursen grundlegende Ideen der Programmierung verstanden haben, welche neben Lesen, Schreiben und Rechnen immer wieder als "vierte Kulturfertigkeit" bezeichnet wird. Auch wenn ihr kein Interesse daran habt, Informatik später in der Oberstufe zu wählen, sind die WU-Kurse zur Informatik genau die richtige Möglichkeit, um in die Informatik reinzuznuppern. Für die WU-Kurse der Informatik wird kein Vorwissen benötigen! Ihr müsst also kein Computerspezialist sein. Die Informatik ist für alle da, das gilt für Mädchen wie Jungs gleichermaßen. In den nächsten Jahren wird die Informatik im Berufsleben immer mehr an Bedeutung gewinnen. Als Vorbereitung darauf ist ein WU-Kurs der Informatik eine super Gelegenheit. Wenn ihr später in der Oberstufe Informatik belegen wollt, sind die WU-Kurse aber keine Voraussetzung.</p> <p>Im WU-Kurs Gamedesign behandeln wir das Entwickeln von Spielen. Als Gamedesigner beschäftigt man sich dabei mit vielen Dingen: Spielsysteme analysieren, Spielregeln entwerfen, Grafiken erstellen, Geschichten und Welten ausdenken, Programmieren und auch im Team arbeiten. Hierzu benötigt man eine gesunde Begeisterung dafür, eigene Ideen zu verwirklichen und auch viele Wochen daran zu feilen. Die Freiheiten können sehr groß sein. Wenn du eine tolle Idee für ein Spiel oder Programm hast, die du unbedingt einmal umsetzen möchtest, bietet dir der WU-Kurs Gamedesign die Gelegenheit dazu. Natürlich müssen am Anfang erst einmal die Grundlagen geschaffen werden, aber im Laufe der zwei Jahren können sehr schöne Projekte erstellt werden.</p> <p>Nach einer Startphase werden wir im WU-Kurs Gamedesign hauptsächlich die Entwicklungsumgebung Godot verwenden. Sie ist ein professionell einsetzbares Tool und macht bekannten Entwicklungsumgebungen wie Unity und UnrealEngine Konkurrenz. Der Vorteil: Godot hat eine moderne Architektur, ist komplett kostenlos (sogar Open Source) und lässt sich ohne Installation in der Schule und zuhause einsetzen. Godot benutzt eine eigene Programmiersprache, GDScript, die Python sehr ähnlich ist. GDScript ist sehr gut lesbar und einfach zu schreiben, um sich möglichst problemfrei auf das Entwickeln von Spielen konzentrieren zu können. Falls dir das alles nichts sagt – kein Problem! Im Wesentlichen heißt das, dass hier etwas ausgewählt wurde, das Spaß macht und bei dem man viel lernt. Gerade wenn man keine Vorerfahrung hat, ist der Kurs für dich so aufgebaut, dass man alles gut versteht und schon früh erste Erfolge im Programmieren haben wird. Besuche einfach einmal die Website <a href="http://godotengine.org">godotengine.org</a> für einen ersten Blick auf Godot.</p>

	<p>Programmieren hat viel mit Logik zu tun. Wer gut mit Zahlen umgehen und sich Abläufe gut vorstellen kann, hat hier einen Vorteil. Ein Beispiel: "Wenn der x-Wert der Spielfigur kleiner als 700 ist, starte die Animation, ansonsten verringere den x-Wert um 1". Auch wenn das Beispiel so keinen tieferen Sinn hat, sieht man daran, was Programmieren im Kern bedeutet: Sehr sauberes Aufschreiben aller Bestandteile bis ins kleinste Detail. Kannst du dich dafür begeistern, weil viele solcher kleinen Logikbausteine ein großes Gesamtergebnis bilden, das sich dann auch noch auf PC und Handy spielen lässt, bist du im WU-Kurs Gamedesign genau richtig.</p>
<b>Besonderheiten des Fachs</b> (z.B. Termine am Samstag, Blockveranstaltungen...)	Bitte regelmäßig mitbringen: USB-Stick und kabelgebundener Kopfhörer (z.B. günstige In-Ears)
<b>mögliche Lehrkräfte</b>	Herr Henn
<b>maximale TN-Zahl</b>	15 TN (passend zum Informatikraum, evtl. Überschreitung bis zu 18 TN möglich)
<b>Stundenumfang</b>	2 Wochenstunden
<b>Bewertung/Benotung</b> (Hinweise zu „schriftlichen Leistungen“, Hinweise zu „sonstigen Leistungen“)	Sehr gute, gute und befriedigende Leistungen werden mit Noten ausgedrückt, während bei schlechteren Leistungen der Vermerk „teilgenommen“ eingetragen wird.
<b>Kurstausch/Kurswechsel</b>	Die WU-Fächerwahl erfolgt aus schulorganisatorischen Gründen verbindlich für den Zeitraum von 2 Jahren. Ein nachträglicher Fachwechsel kann nur in besonderen Ausnahmefällen gewährt werden. Einem diesbezüglichen Antrag, der an die Mittelstufenkoordination (Herr Fricke oder Herr Nies) zu richten ist, kann nur in den ersten beiden Schulwochen des 1. Halbjahres der 9. Klasse stattgegeben werden. Ein späterer Wechsel ist nur mit begründetem Antrag, gerichtet an die Schulleiterin, zum Ende der 9. Klasse möglich. In der 10. Klasse ist ein Fachwechsel hingegen grundsätzlich nicht mehr möglich.
<b>Auswirkungen der Wahl des WU-Fachs auf die weitere Schullaufbahn</b>	Die WU-Angebote in 9/10 bieten Erprobungsfelder für die Oberstufenfächer Informatik, Kunst, Darstellendes Spiel und Sport-LK. Eine Teilnahme an diesen Fächern ist aber nicht Voraussetzung dafür, dass die genannten Oberstufenfächer belegt werden können.
<b>mögliche Folgebedeutung der Wahl der 3. FS für das Sprachportfolio</b>	Die 3. Fremdsprache in 9/10 eröffnet verschiedene Alternativen zur Einbring- und Belegverpflichtung in der Qualifikationsphase. Sie kann ggf. bis zum Abitur belegt werden und eine zweite Naturwissenschaft ersetzen. Die in der Sekundarstufe I als WU begonnene 3. Fremdsprache kann an die Stelle der Fremdsprachen Englisch/Französisch/Latein treten, sollten diese nach der E-Phase abgewählt werden. Wer in der Einführungsphase eine 3. Fremdsprache beibehält, muss dort kein WU-Angebot wählen.