

# Creating Games Classroom

Spieleproduktion im Schulunterricht

# Lizenz

**Autorinnen des OERs:**

Prof. Dr. Sabiha Ghellal, Institut für Games –  
Living Lab, Hochschule der Medien  
Clara Schneider, Institut für Games – Living Lab,  
Hochschule der Medien

**Produkttyp:**

Unterrichtsmaterial in Form eines Moodle Kurses

**Lizenz des OERs:** CC BY-NC-ND 4.0

**Link zum Lizenztext:**

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.en>

# Creating Games Classroom

Creating Games Classroom ist ein kostenloses, modular aufgebautes Unterrichtsangebot, das Lehrkräften alles bietet, um Spieleproduktion unkompliziert im Unterricht einzusetzen – ob im regulären Fachunterricht, im Seminarskurs oder in einer AG. Die Module sind so konzipiert, dass sie sich flexibel an das Vorwissen der Schüler:innen und den jeweiligen fachlichen Kontext anpassen lassen.

## Hintergrund des Projekts

Das Programm entstand im Rahmen des Projekts „Games von Schülern für Schüler“, das 2019 von Studierenden der Hochschule der Medien (HdM) unter Leitung von Prof. Dr. Sabiha Ghellal gemeinsam mit dem Ludwig-Uhland-Gymnasium Kirchheim unter Teck entwickelt wurde.

Die Ergebnisse überzeugten: 2020 wurde das Grundkonzept im Wettbewerb Idee BW ausgezeichnet.

Seitdem wurde Creating Games Classroom kontinuierlich weiterentwickelt und wissenschaftlich

begleitet – sowohl im EDV-Unterricht als auch im fächerübergreifenden Einsatz (Kunst + EDV). Die Materialien wurden durch Videos, Handouts und Arbeitsblätter didaktisch verfeinert und ab 2023 zusätzlich bei den Studieninfotagen der HdM evaluiert.

Am 15.05.2025 erfolgte die offizielle Freigabe durch das ZSL.

## Lerninhalte und Bausteine

### Modulares Unterrichtsangebot für alle Schulformen

- flexibel einsetzbar im Fachunterricht, Seminarskurs oder AG
- geeignet für Schüler:innen ab ca. 12 Jahren
- anpassbar für kurze Workshops oder langfristige Projektarbeiten

### Auswahl geeigneter Game-Engines

Lehrkräfte können je nach Kenntnisstand und Unterrichtsziel zwischen verschiedenen Engines wählen:

- GDevelop
- Construct 3
- Unity

### Gestaltung eigener Spielgrafiken

- optionales Modul „Game Art“
- zusätzliche Alternative: vorgefertigte Game-Art-Pakete zur direkten Nutzung, ideal für den EDV-Unterricht

### Unterrichtsmaterialien & Moodle-Kurse

- Downloadbare, sofort einsetzbare Materialien
- Schritt-für-Schritt-Anleitungen, Videos & Arbeitsblätter
- Selbstlernkurs zur eigenständigen Durchführung durch Schüler:innen

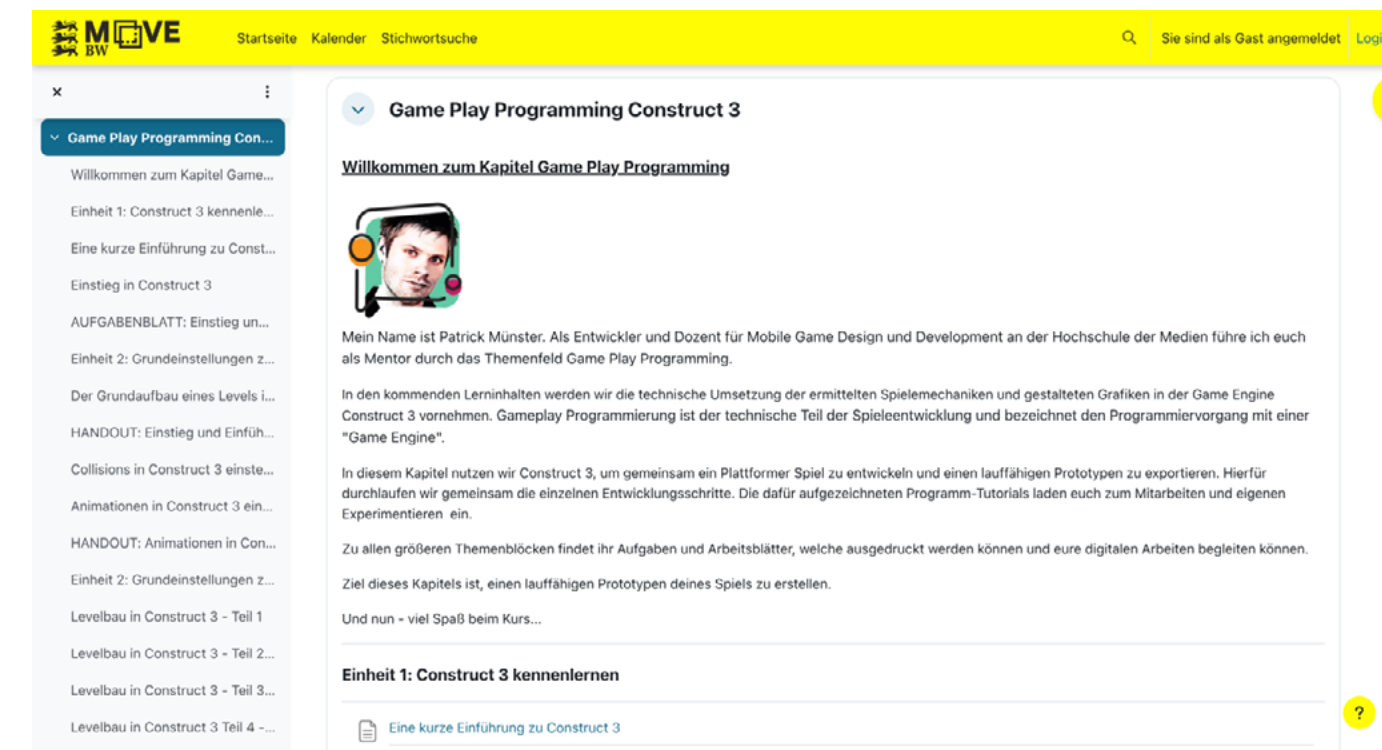
### Flexibel, zeitgemäß und motivierend

Durch den modularen Aufbau lässt sich Creating Games Classroom nahtlos in unterschiedliche Unterrichtsszenarien integrieren — von kurzformatigen Projekteinheiten bis hin zu Jahresprojekten. Lehrkräfte können Lernende schrittweise an die Spieleentwicklung heranführen und je nach Fortschritt vertiefende Module anbieten.

Das Ergebnis: ein motivierender, kreativer und kompetenzorientierter Zugang zu digitalen Medien, der sowohl fachliche als auch überfachliche Kompetenzen stärkt

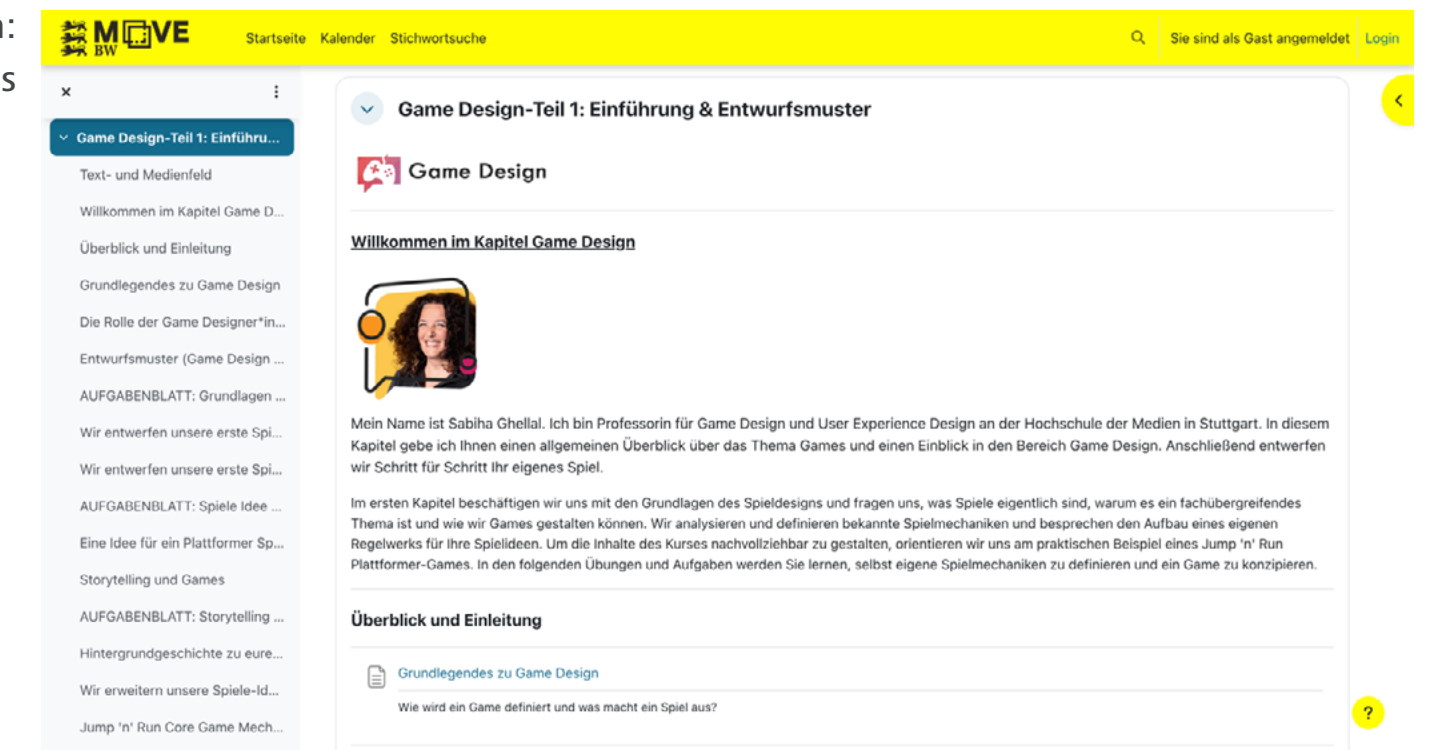
# Creating Games Classroom

Games im Unterricht Plattform



Moodle Kurs Creating Games Classroom: Game Design Kurs

Moodle Kurs Creating Games Classroom: Construct 3 Programmier Kurs



# Impressum

Die vorliegende Veröffentlichung ist im Rahmen des Projektverbunds KuMuS-ProNeD für das Kompetenzzentrum Musik/Kunst/Sport im Kompetenzverbund lernen:digital entstanden - Förderkennzeichen: 01JA23K05A.

Finanziert durch die Europäische Union – Next-GenerationEU und gefördert durch das Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind ausschließlich die des Autors/der Autorin und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten der Europäischen Union, Europäischen Kommission oder des Bundesministeriums für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend wider. Weder Europäische Union, Europäische Kommission noch das Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend können für sie verantwortlich gemacht werden.



Dieses Produkt ist unter der Lizenz CC BY-NC-ND 4.0 veröffentlicht. Von der Lizenz ausgenommen sind Logos, Zitate sowie anders gekennzeichnete Materialien und Abbildungen. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: Prof. Dr. Sabiha Ghellal, Clara Schneider; Kompetenzverbund lernen:digital, entstanden im Projektverbund KuMuS-ProNeD.

## Erschienen im

Kompetenzverbund lernen:digital  
Marlene-Dietrich-Allee 16,  
14482 Potsdam  
Tel: 0331-977-256362  
E-Mail: [geschaeftsstelle@lernen.digital](mailto:geschaeftsstelle@lernen.digital)

Projektverbund KuMuS-ProNeD

Datum der Erstveröffentlichung: 10.12.2025

## Kontakt

Bitte treten Sie über das Kontaktformular auf der „Games im Unterricht“ Website mit uns in Kontakt.

**Link zur „Games im Unterricht“ Website:**  
<https://kurse.games-im-unterricht.de/creating-games-classroom>

**Link zum Moodle Kurs:**  
<https://moodle.moove-bw.de/course/view.php?id=1414>