
Digitale Medienwelten – Potenziale und Perspektiven



LMZ Baden-Württemberg Medienkompetenztage 2014

Klaus P. Jantke

Fraunhofer IDMT

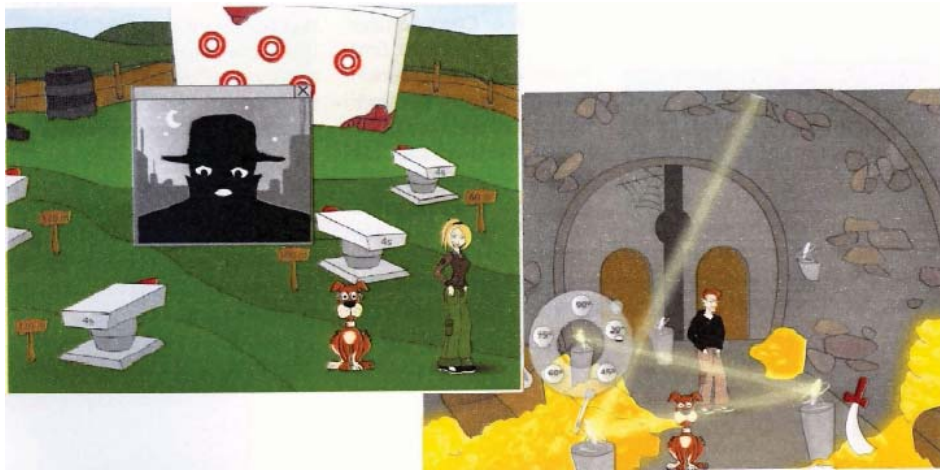
11.02.2014

 **Fraunhofer**
IDMT

Gliederung der Präsentation

- Ausgangssituation bei Kindern und Jugendlichen
- Das Erleben digitaler Medienwelten
 - Erleben virtueller Welten
 - Erleben digitaler Spiele
- Game-Based Learning
 - Game-Based Learning heute
 - Game-Based Learning morgen
 - Game-Based Learning übermorgen
- Zusammenfassung

Pädagogik zum Aufwärmen



Mädchen sind doof.

siehe c't vom 11.06.2007,
S. 214

Mediendidaktik live

- ♣ Es folgen viele Folien, die ich eigentlich nicht zeigen möchte.
- ♠ Die Folien, die ich zeige, zu denen sage ich so gut wie nichts.
- ♥ Für das wichtigste, das ich sagen möchte, gibt's keine Folien.
- ◇ ... aber das ist ja auch viel besser so;
schließlich wollen wir uns unterhalten.

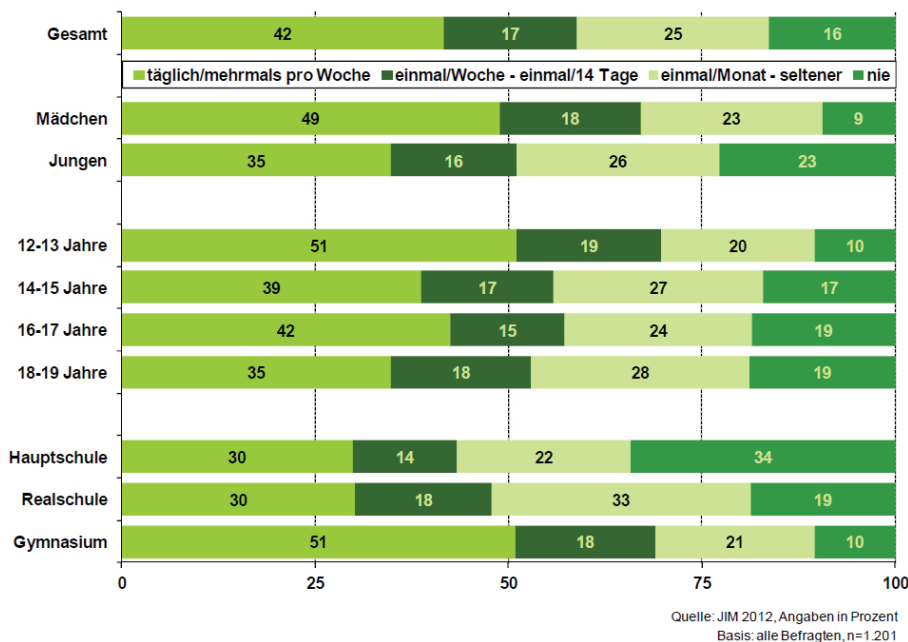
- Ausgangssituation bei Kindern und Jugendlichen
- Das Erleben digitaler Medienwelten
 - Erleben virtueller Welten
 - Erleben digitaler Spiele
- Game-Based Learning
 - Game-Based Learning heute
 - Game-Based Learning morgen
 - Game-Based Learning übermorgen
- Zusammenfassung

Ausgangssituation bei Kindern und Jugendlichen

vorweg: keine Sorge um's Lesen ...

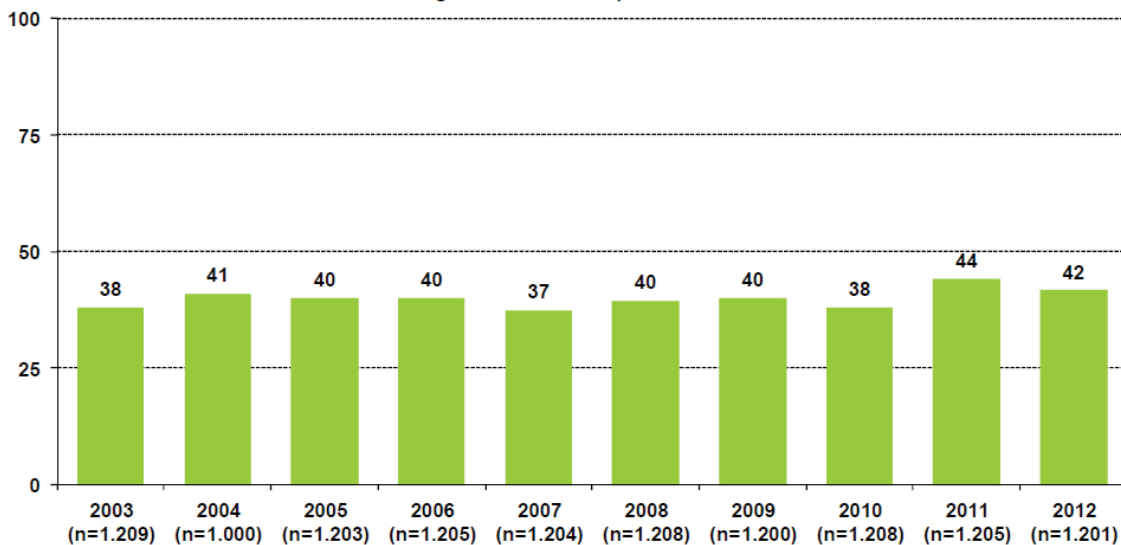
Ausgangssituation bei Kindern und Jugendlichen

Bücher lesen 2012



Ausgangssituation bei Kindern und Jugendlichen

Bücher lesen 2003 - 2012
- täglich/mehrmals pro Woche -

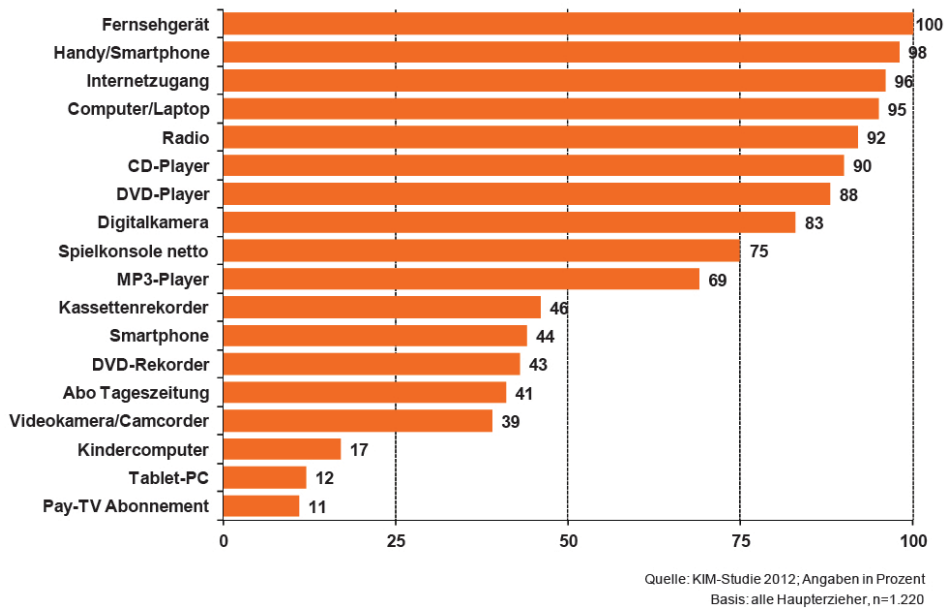


Quelle: JIM 2003 - JIM 2012, Angaben in Prozent
Basis: alle Befragten

Ausgangssituation bei Kindern und Jugendlichen

Geräteausstattung im Haushalt 2012

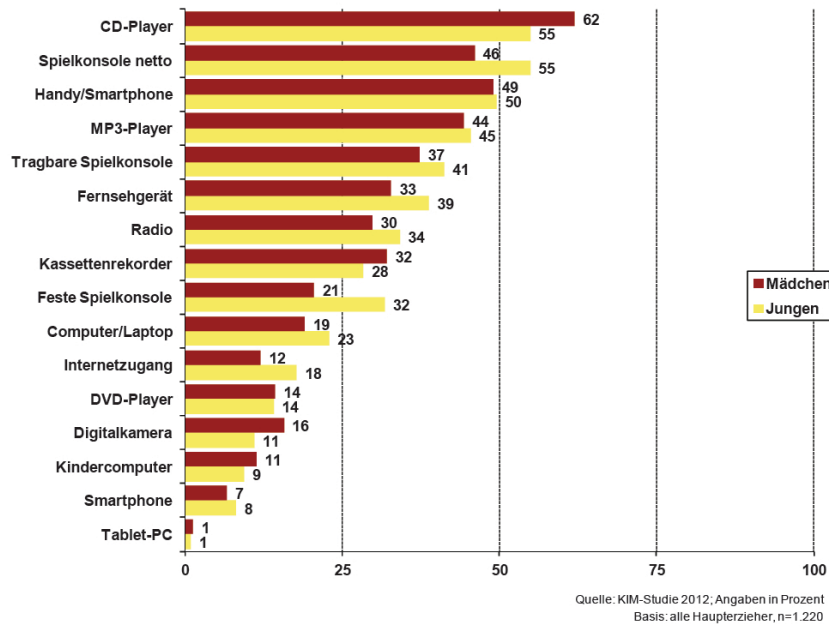
- Auswahl/Angaben der Haupterzieher -



Ausgangssituation bei Kindern und Jugendlichen

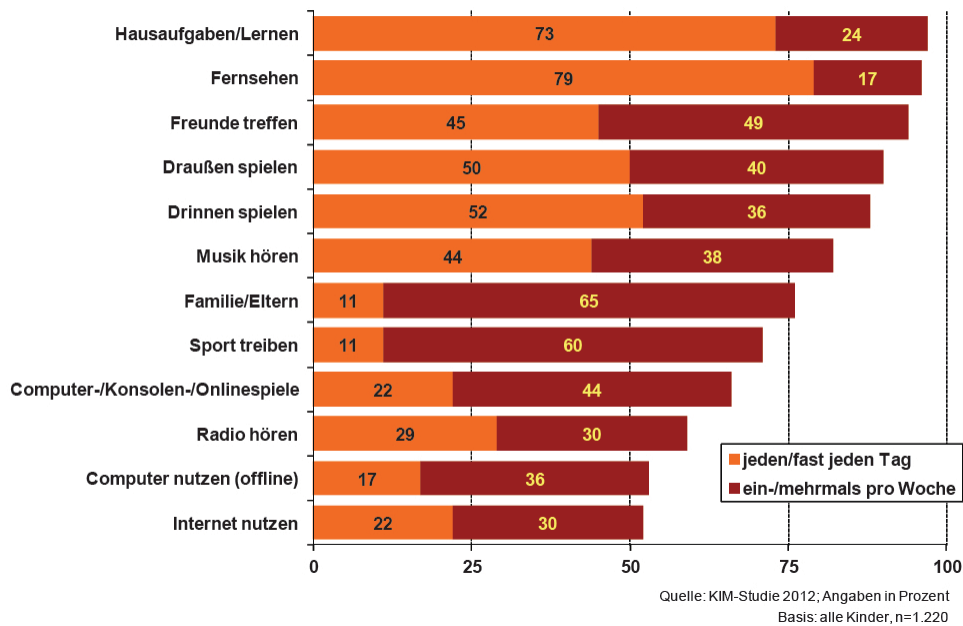
Gerätebesitz der Kinder 2012

- Angaben der Haupterzieher -



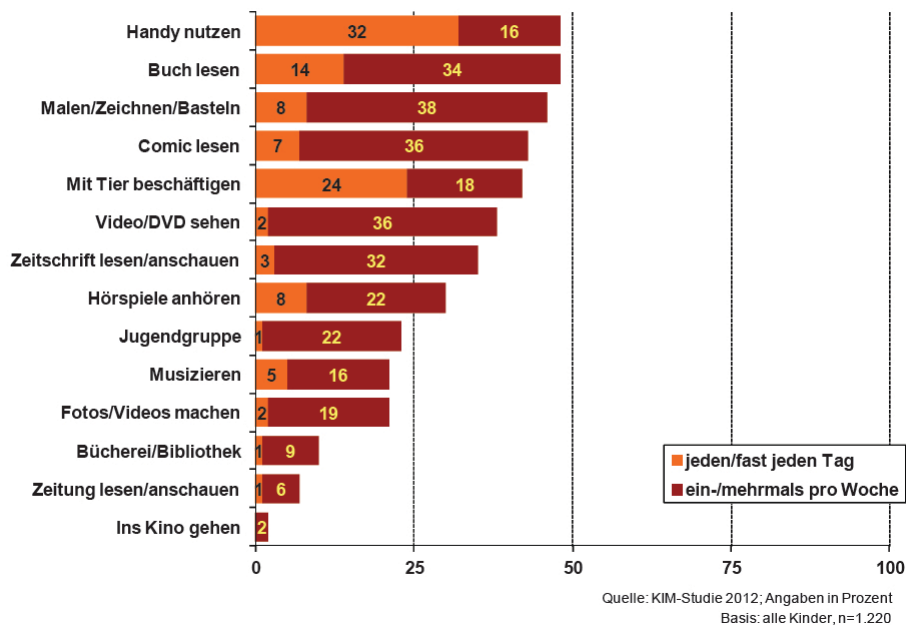
Ausgangssituation bei Kindern und Jugendlichen

Freizeitaktivitäten 2012 (Teil 1)



Ausgangssituation bei Kindern und Jugendlichen

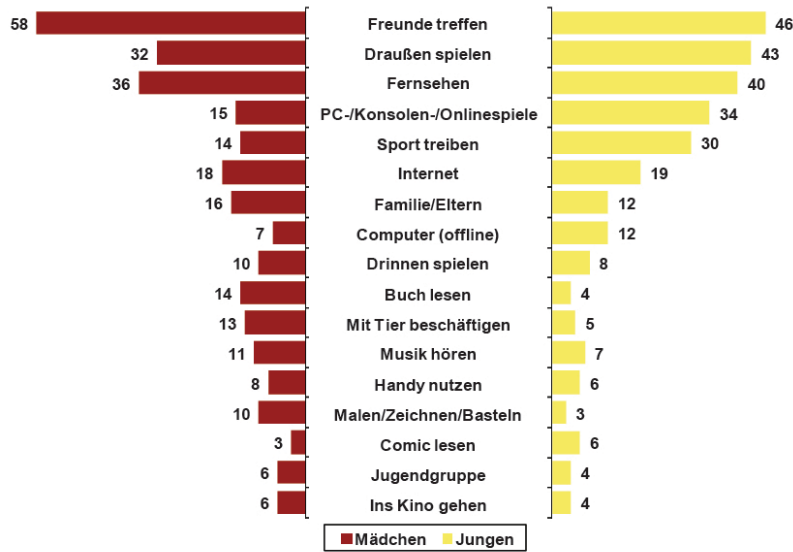
Freizeitaktivitäten 2012 (Teil 2)



Ausgangssituation bei Kindern und Jugendlichen

Liebste Freizeitaktivitäten 2012

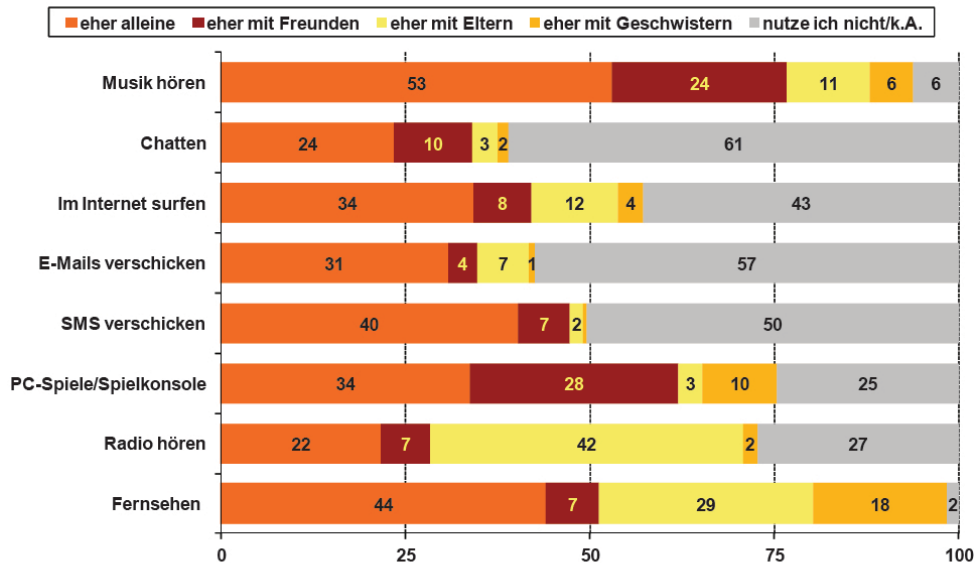
- bis zu drei Nennungen -



Quelle: KIM-Studie 2012; Angaben in Prozent; Nennungen ab 5 %
Basis: alle Kinder, n=1.220

Ausgangssituation bei Kindern und Jugendlichen

Mediennutzung 2012: mache ich ...

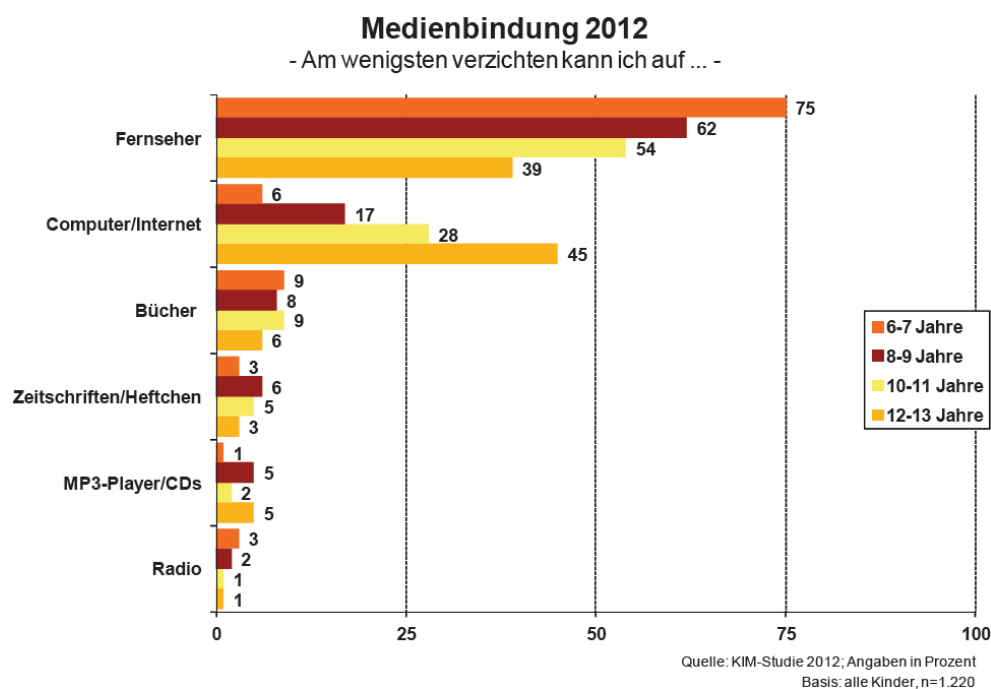


Quelle: KIM-Studie 2012; Angaben in Prozent
Basis: alle Kinder, n=1.220

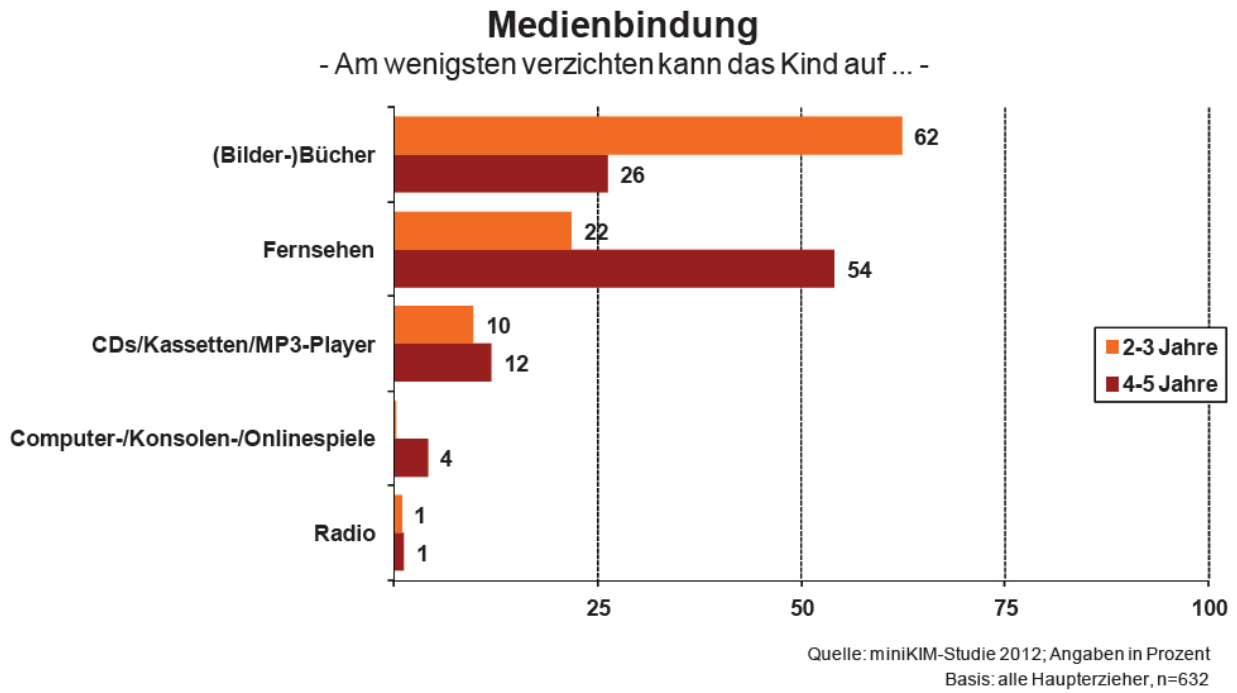
Ausgangssituation bei Kindern und Jugendlichen

Natürlich spielt das Alter eine Rolle ...

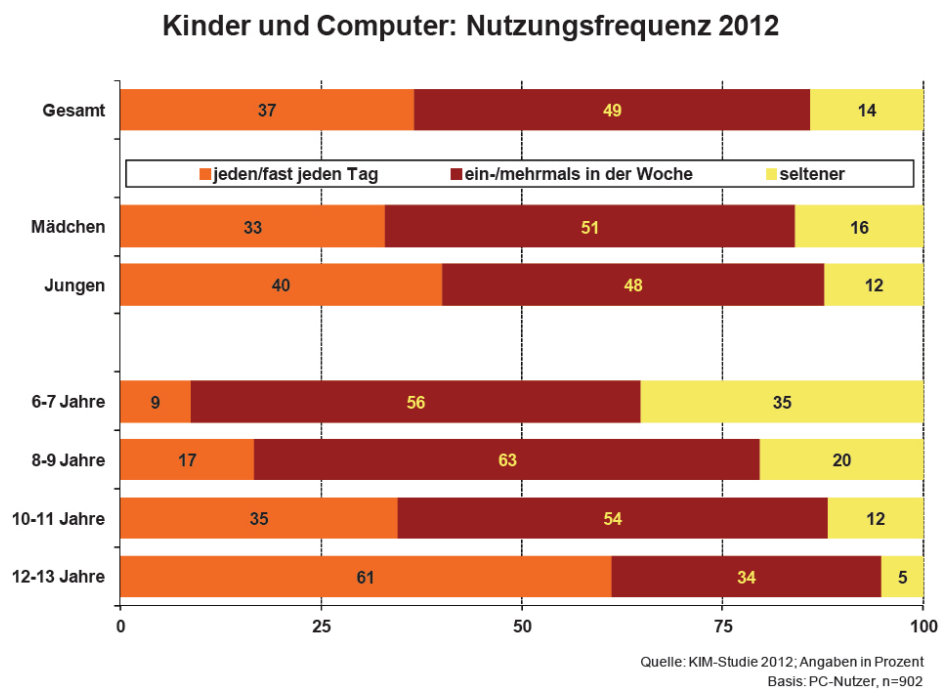
Ausgangssituation bei Kindern und Jugendlichen



Ausgangssituation bei Kindern und Jugendlichen

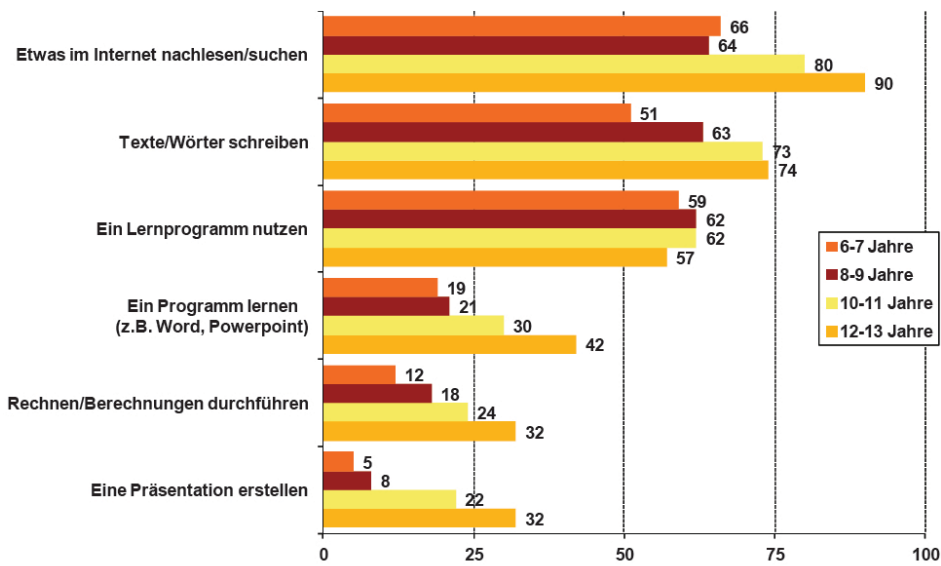


Ausgangssituation bei Kindern und Jugendlichen



Ausgangssituation bei Kindern und Jugendlichen

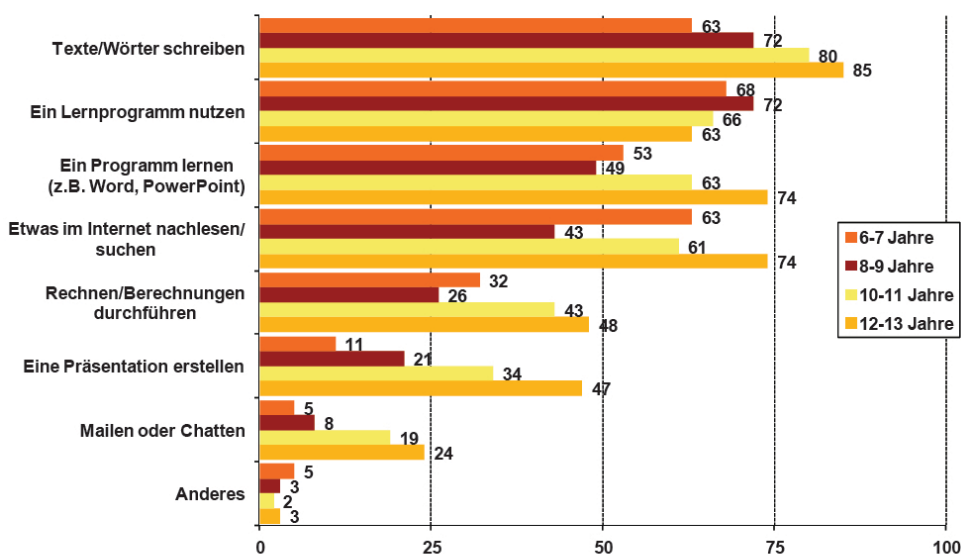
Computernutzung zu Hause für die Schule – Tätigkeiten 2012
- mind. einmal pro Woche -



Quelle: KIM-Studie 2012; Angaben in Prozent
Basis: Kinder, die zu Hause am PC etwas für die Schule machen, n=709

Ausgangssituation bei Kindern und Jugendlichen

Computernutzung in der Schule – Tätigkeiten 2012
- mind. einmal pro Woche -



Quelle: KIM-Studie 2012; Angaben in Prozent; Nennungen ab 2 %
Basis: PC-Nutzer in der Schule, n=389

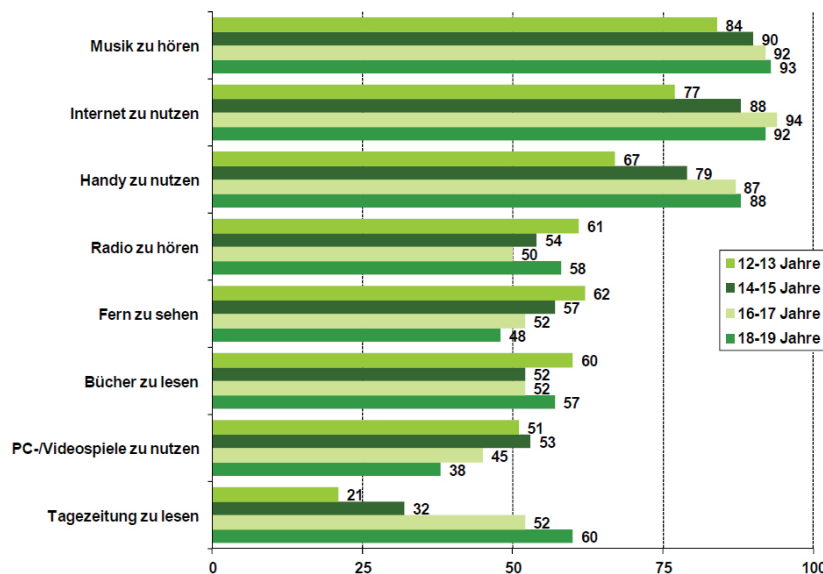
Ausgangssituation bei Kindern und Jugendlichen

Bei Jugendlichen löst das Internet das Fernsehen ab.

Ausgangssituation bei Kindern und Jugendlichen

Wichtigkeit der Medien* 2012

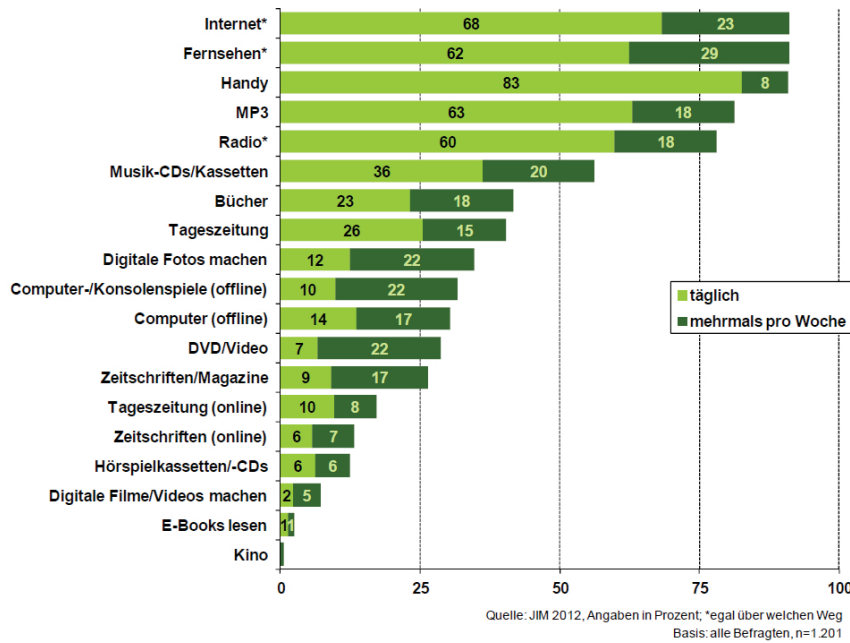
- sehr wichtig/wichtig -



Quelle: JIM 2012, Angaben in Prozent; *egal über welchen Weg genutzt
Basis: alle Befragten, n=1.201

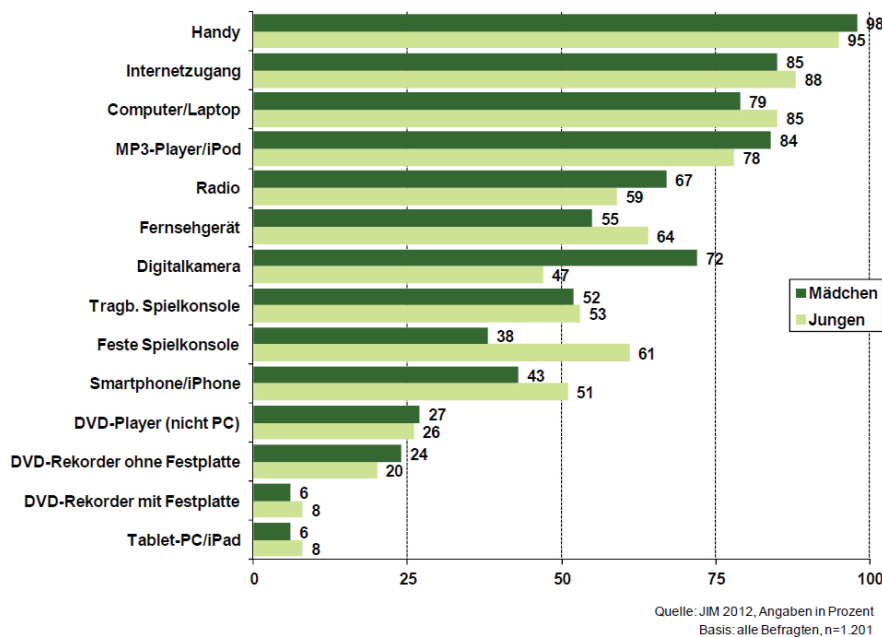
Ausgangssituation bei Kindern und Jugendlichen

Medienbeschäftigung in der Freizeit 2012



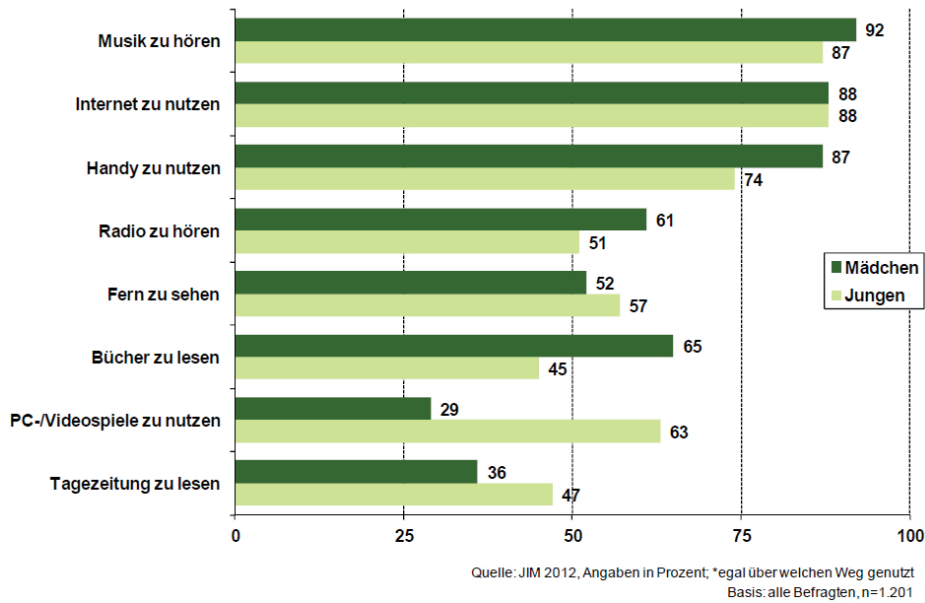
Ausgangssituation bei Kindern und Jugendlichen

Gerätebesitz Jugendlicher 2012



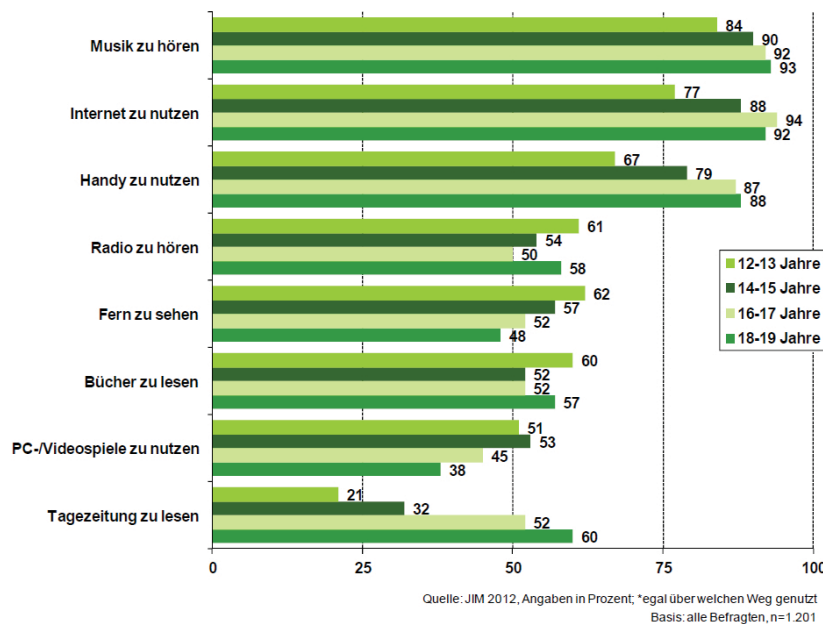
Ausgangssituation bei Kindern und Jugendlichen

Wichtigkeit der Medien* 2012
- sehr wichtig/wichtig -



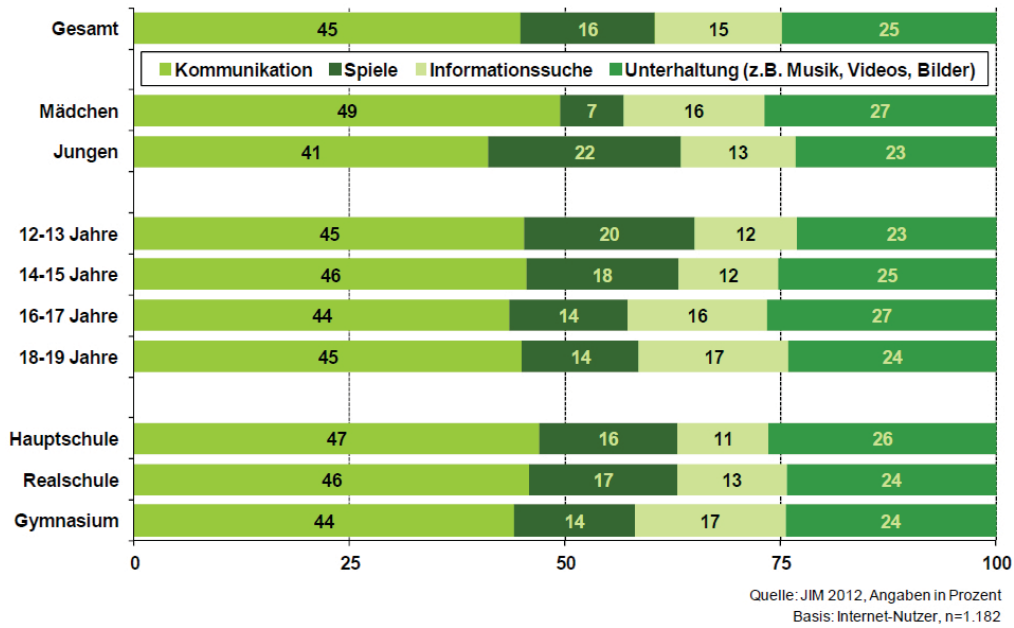
Ausgangssituation bei Kindern und Jugendlichen

Wichtigkeit der Medien* 2012
- sehr wichtig/wichtig -



Ausgangssituation bei Kindern und Jugendlichen

Inhaltliche Verteilung der Internetnutzung

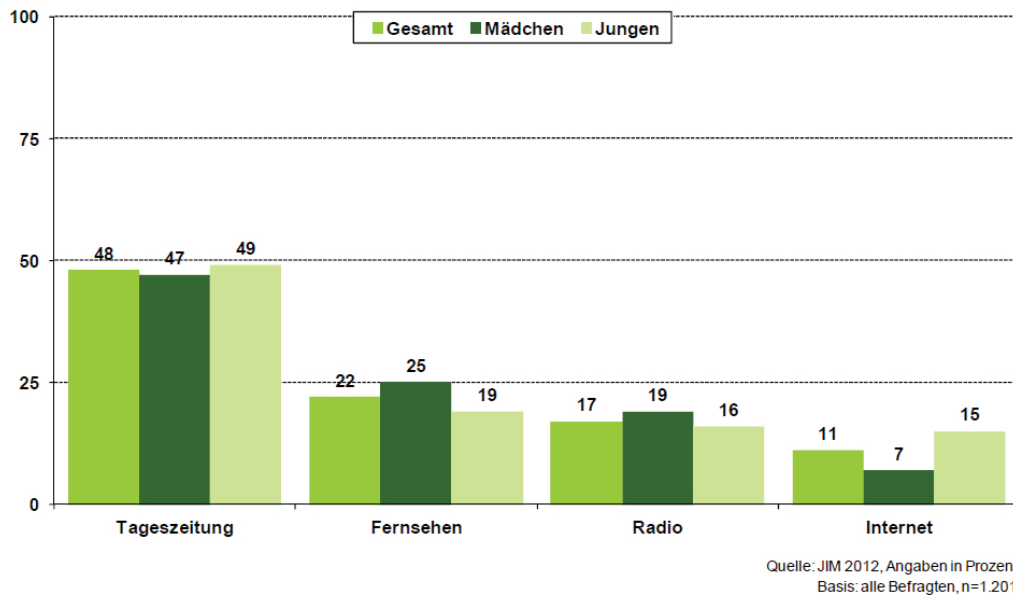


Ausgangssituation bei Kindern und Jugendlichen

Jugendliche sehen digitale Medien durchaus kritisch.

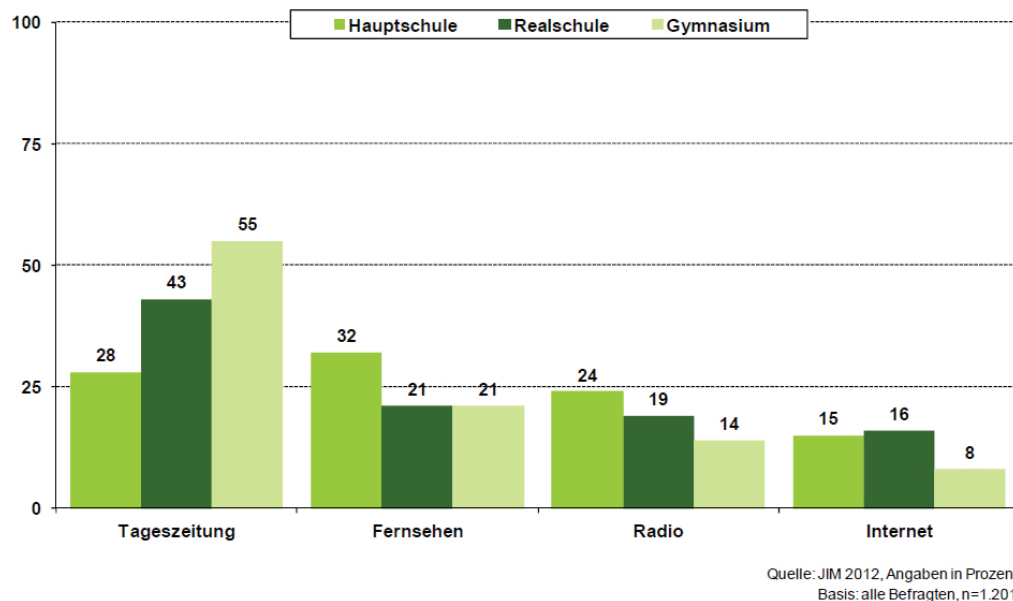
Ausgangssituation bei Kindern und Jugendlichen

Würde bei widersprüchlicher Berichterstattung am ehesten vertrauen auf ...



Ausgangssituation bei Kindern und Jugendlichen

Würde bei widersprüchlicher Berichterstattung am ehesten vertrauen auf ...



- Ausgangssituation bei Kindern und Jugendlichen
- Das Erleben digitaler Medienwelten
 - Erleben virtueller Welten
 - Erleben digitaler Spiele
- Game-Based Learning
 - Game-Based Learning heute
 - Game-Based Learning morgen
 - Game-Based Learning übermorgen
- Zusammenfassung

Erleben virtueller Welten

Was Menschen in einer virtuellen Welt erleben, hängt hochgradig von ihrer Persönlichkeit ab, von Erfahrungen, Einstellungen, Vorkenntnissen, ... Stimmungen.

Erleben virtueller Welten



The Mission, Roland Joffé, 1986

© Fraunhofer IDMT 2014

 **Fraunhofer**
IDMT



Erleben virtueller Welten

Richard Bartle:

At the persona level of immersion, the virtual world is just another place you might visit, like Sydney or Rome. Your Avatar is simply the clothing you wear when you go there. There is no more vehicle, no separate character, it's just you, in the world.

nach: Mark Wallace,
In Celebration of the Inner Rouge.
the escapist no. 30, 2006, pp. 2-4

© Fraunhofer IDMT 2014

 **Fraunhofer**
IDMT



Erleben virtueller Welten

In digitalen Welten kann immer gelernt werden,
die Frage ist nur, was ...

Gibt man in Google den Suchbegriff “game segeln lernen” ein,
führen einen die ersten 4 Links (Stand: 10.02.2014) auf die Seite
<http://www.tacticalsailing.de/>,
wo unter anderem steht: “ein Spiel zum Spaß und Segeln lernen”.

- Man kann mit digitalen Spielen nicht segeln lernen,
- ... auch nicht schwimmen,
- ... auch nicht radfahren,
- ...

Erleben virtueller Welten

In digitalen Welten kann immer gelernt werden,
die Frage ist nur, was ...

Gibt man in Google den Suchbegriff “game segeln lernen” ein,
führen einen die ersten 4 Links (Stand: 10.02.2014) auf die Seite
<http://www.tacticalsailing.de/>,
wo unter anderem steht: ~~“ein Spiel zum Spaß und Segeln lernen”~~.

- Man kann mit digitalen Spielen nicht segeln lernen,
- ... auch nicht schwimmen,
- ... auch nicht radfahren,
- aber zum Beispiel **Taktik des Segelns**.

Erleben virtueller Welten

In digitalen Welten kann **immer gelernt** werden,
die Frage ist nur, **was ...**

Klaus P. Jantke & Denise Lengyel

Die Realität in virtuellen Welten

zeitschrift für e-learning, 1/2012, S. 7–22

In digitalen Welten kann man lernen,

- sparsam mit Ressourcen umzugehen,
- Teams zu führen,
- mit anderen zu kooperieren,
- zu rechnen,
- mit Vorhalt zu zielen,
- Englisch zu sprechen, zu lesen und zu schreiben,

usw. usf.

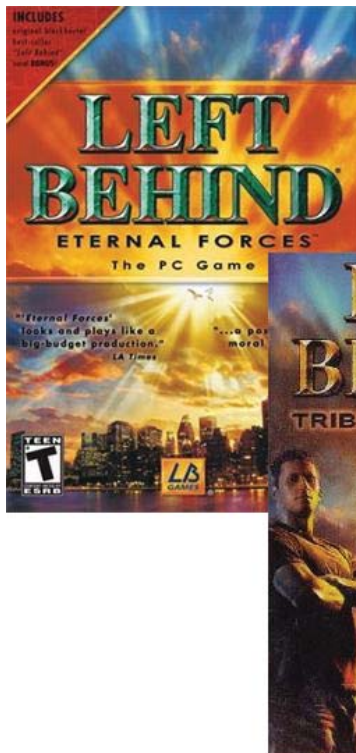
Erleben virtueller Welten

Die Schlüsselfrage ist,

was Menschen in digitalen Welten, insbes. im Internet, tun.

Die virtuelle Welt ist sozusagen die Verpackung des realen Inhalts.

Erleben virtueller Welten



... und was man nicht so alles erleben kann.

© Fraunhofer IDMT 2014

 **Fraunhofer**
IDMT



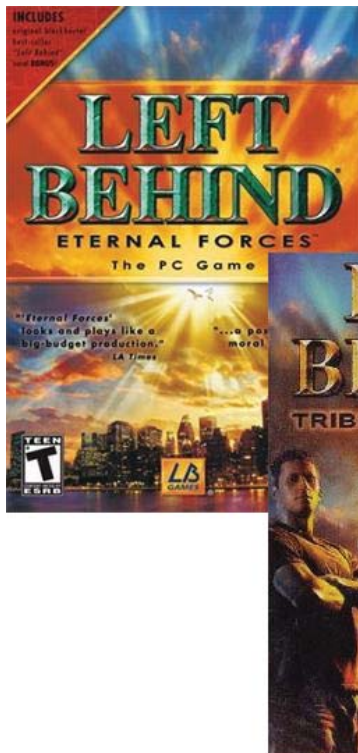
- Ausgangssituation bei Kindern und Jugendlichen
- Das Erleben digitaler Medienwelten
 - Erleben virtueller Welten
 - Erleben digitaler Spiele
- Game-Based Learning
 - Game-Based Learning heute
 - Game-Based Learning morgen
 - Game-Based Learning übermorgen
- Zusammenfassung

© Fraunhofer IDMT 2014

 **Fraunhofer**
IDMT



Erleben digitaler Spiele



... und was man nicht so alles erleben kann.

© Fraunhofer IDMT 2014

 **Fraunhofer**
IDMT



Erleben digitaler Spiele



Dead Rising, Capcom, 2006

© Fraunhofer IDMT 2014

 **Fraunhofer**
IDMT



Erleben digitaler Spiele

Was würden Sie erleben, sollten Sie jemals Dead Rising spielen?



Jedes digitale Spiel ist

- Unterhaltungsmedium,
- Computerprogramm,
- hochgradig interaktiv.

Erleben digitaler Spiele in digitalen Welten

Wichtige Potenziale:

- Kommunikation ... mit Menschen
- Kollaboration ... mit Menschen
- Austausch ... von Daten
- Austausch ... von Information ...?
- Austausch ... von Wissen ...?

Erleben digitaler Spiele

Wichtige Potenziale:

- Kommunikation ... mit Menschen
- Kollaboration ... mit Menschen
- Austausch ... von Daten
- Austausch ... von Information ... ?
- Austausch ... von Wissen ... ?
- Selbstwirksamkeit (Die Wirkung im Virtuellen ist real.)
- risikofreies Erkunden und Experimentieren
- Spaß, Spannung, Immersion
- ...

- Ausgangssituation bei Kindern und Jugendlichen
- Das Erleben digitaler Medienwelten
 - Erleben virtueller Welten
 - Erleben digitaler Spiele
- Game-Based Learning
 - Game-Based Learning heute
 - Game-Based Learning morgen
 - Game-Based Learning übermorgen
- Zusammenfassung

Game-Based Learning heute

Findet man treffende Bewertungen von Spielen
~~findet man~~ im Internet ... ?

Game-Based Learning heute

ein Beispiel von einer renommierten Web-Seite:

“Die **Mischung** aus Spiel und Bildung überzeugt. Bis auf ein Manko: Der **Wechsel von Spiel zur Wissensebene** ist ein wenig umständlich gelöst. Möchten Kinder schon **beim Spielen schnell mal wissen**, . . . , dann müssen sie dazu leider **erst ins Menü zurück**.”

Was soll das denn bedeuten ... ?!

Game-Based Learning heute

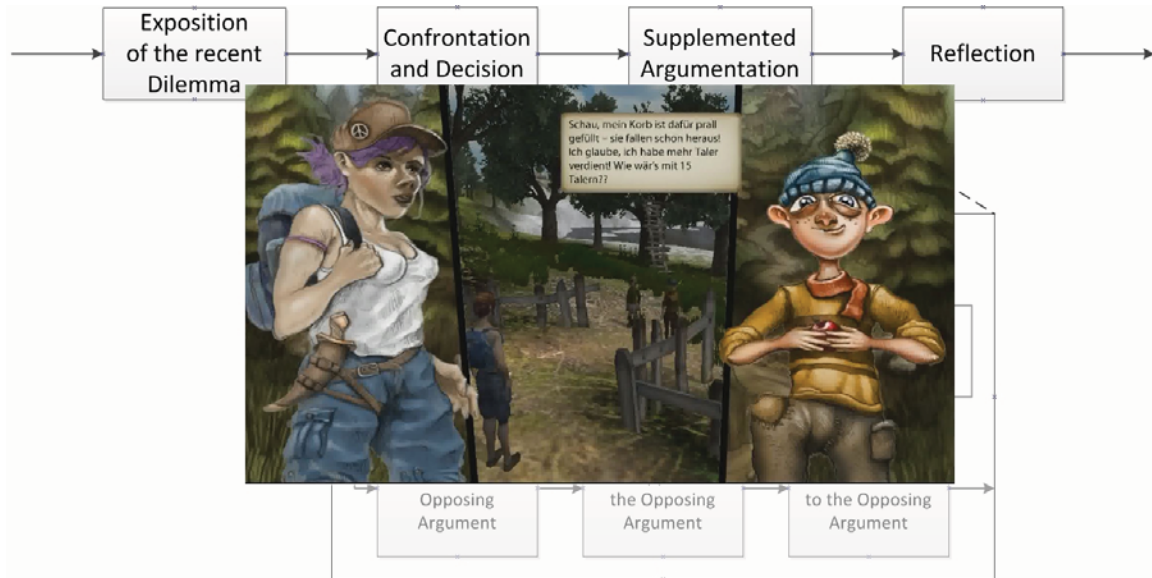
Edutainment started as a serious attempt to create computer games that taught children different subjects. Arguably, it ended up as a **caricature of computer games** and a **reactionary use of learning theory**.

Simon Egenfeldt-Nielsen,
Educational Potential of Computer Games,
Continuum Press, 2007, p. 42

- Ausgangssituation bei Kindern und Jugendlichen
- Das Erleben digitaler Medienwelten
 - Erleben virtueller Welten
 - Erleben digitaler Spiele
- **Game-Based Learning**
 - Game-Based Learning heute
 - **Game-Based Learning morgen**
 - Game-Based Learning übermorgen
- Zusammenfassung

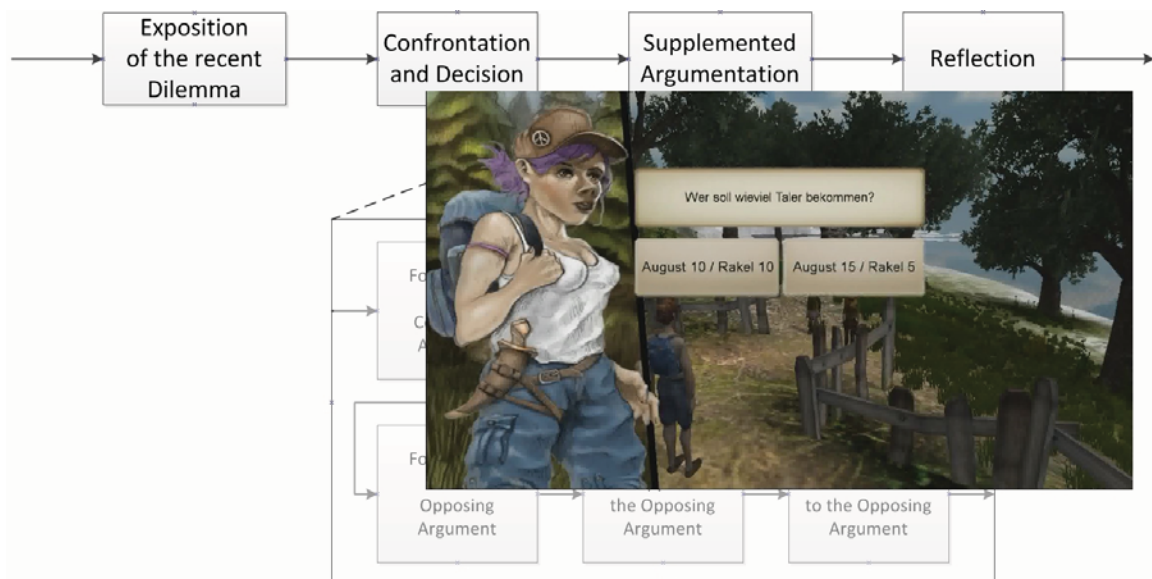
Game-Based Learning morgen

ein Beispiel aus der Werkstatt des Fraunhofer IDMT: [Catch 22](#)



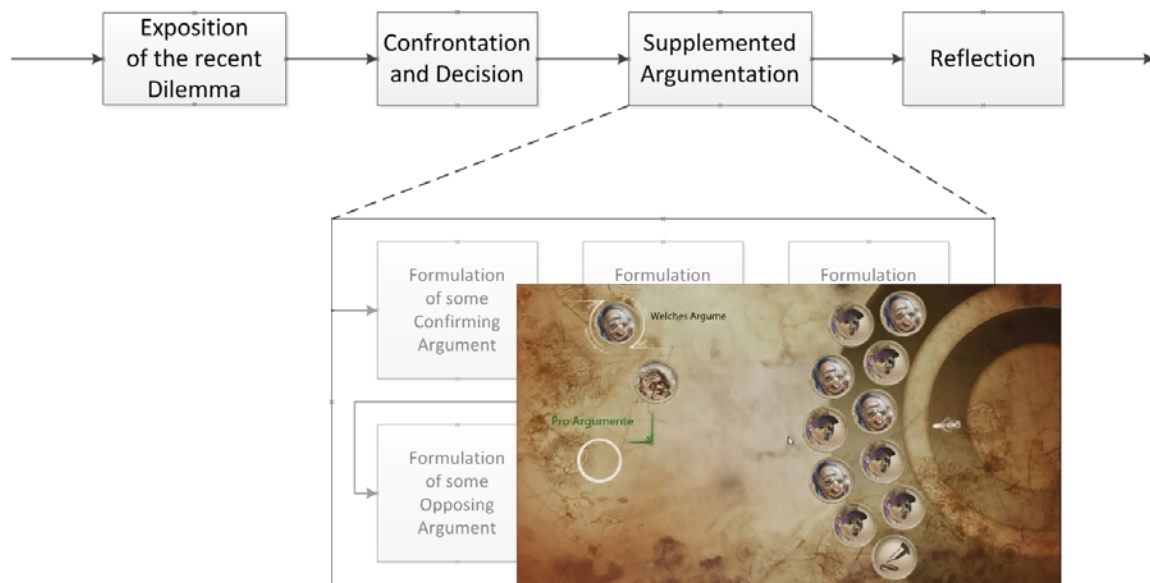
Game-Based Learning morgen

ein Beispiel aus der Werkstatt des Fraunhofer IDMT: [Catch 22](#)



Game-Based Learning morgen

ein Beispiel aus der Werkstatt des Fraunhofer IDMT: [Catch 22](#)



Game-Based Learning morgen

ein Beispiel aus der Werkstatt des Fraunhofer IDMT: [1961](#)



- Ausgangssituation bei Kindern und Jugendlichen
- Das Erleben digitaler Medienwelten
 - Erleben virtueller Welten
 - Erleben digitaler Spiele
- Game-Based Learning
 - Game-Based Learning heute
 - Game-Based Learning morgen
 - Game-Based Learning übermorgen
- Zusammenfassung

Game-Based Learning übermorgen

Game-Based Learning wird alltäglich sein.
Das verlangt nicht viel, nur Routine.

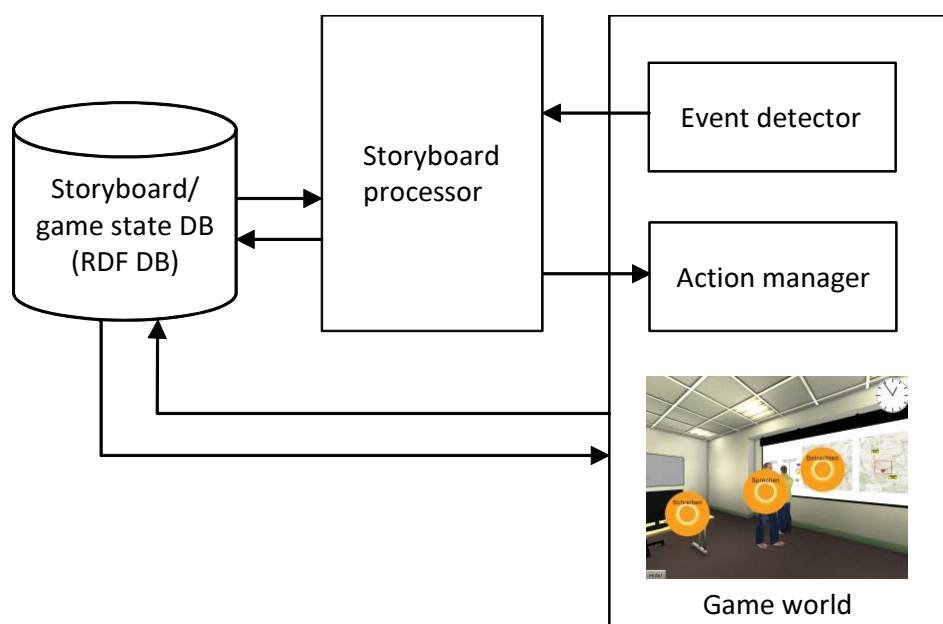
Game-Based Learning übermorgen

Fokus auf zwei Themen:

- Storyboarding inkl. der zugehörigen Technologie
- Adaptivität inkl. der zugehörigen Technologie

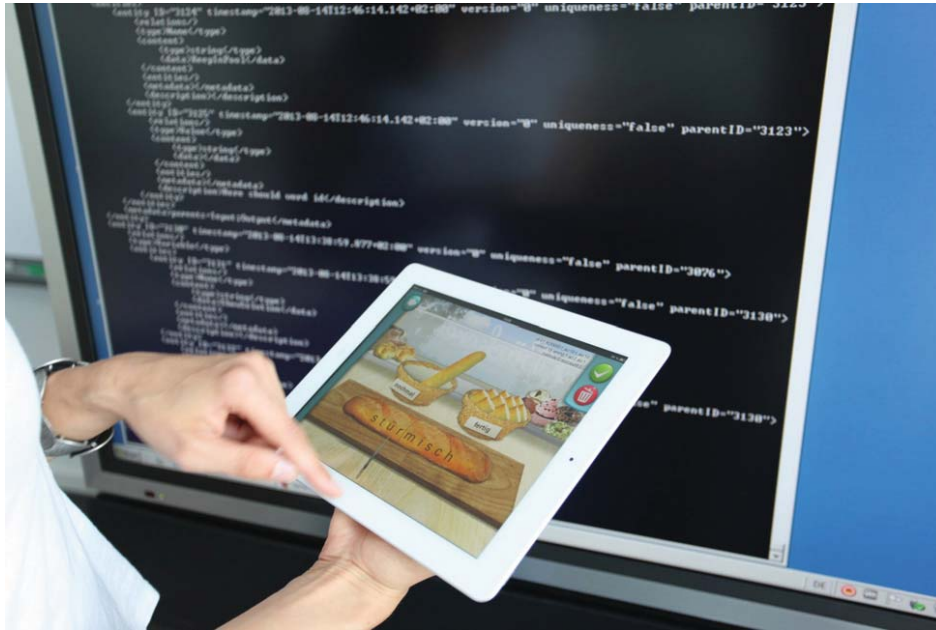
Game-Based Learning übermorgen

ein Beispiel aus der Werkstatt des Fraunhofer IDMT: **TraSt**



Game-Based Learning übermorgen

ein Beispiel aus der Werkstatt des Fraunhofer IDMT: **GERA**



© Fraunhofer IDMT 2014

 **Fraunhofer**
IDMT



- Ausgangssituation bei Kindern und Jugendlichen
- Das Erleben digitaler Medienwelten
 - Erleben virtueller Welten
 - Erleben digitaler Spiele
- Game-Based Learning
 - Game-Based Learning heute
 - Game-Based Learning morgen
 - Game-Based Learning übermorgen
- Zusammenfassung

© Fraunhofer IDMT 2014

 **Fraunhofer**
IDMT



Zusammenfassung

Die Potenziale und Perspektiven von digitalen Medienwelten liegen in den Medienerlebnissen, die möglich werden.

Zusammenfassung

Die Potenziale und Perspektiven von digitalen Medienwelten liegen in den Medienerlebnissen, die **wirklich** werden.

Zur Medienkompetenz gehört, Medienerlebnisse zu ermöglichen.

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit ... !

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit ... !

Simon Egenfeldt-Nielsen
Educational Potential of Computer Games.
Continuum Press, 2007

Klaus P. Jantke
Serious Games – eine kritische Analyse.
11. Workshop Multimedia in Bildung und Wirtschaft, 2007

Klaus P. Jantke & Denise Lengyel
Die Realität in virtuellen Welten.
Zeitschrift für e-Learning, (1):7–22, 2012

JIM-Studie 2012. Jugend, Information, (Multi-)Media.
Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
Stuttgart, 2012

KIM-Studie 2012. Kinder + Medien, Computer + Internet.
Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
Stuttgart, 2012