

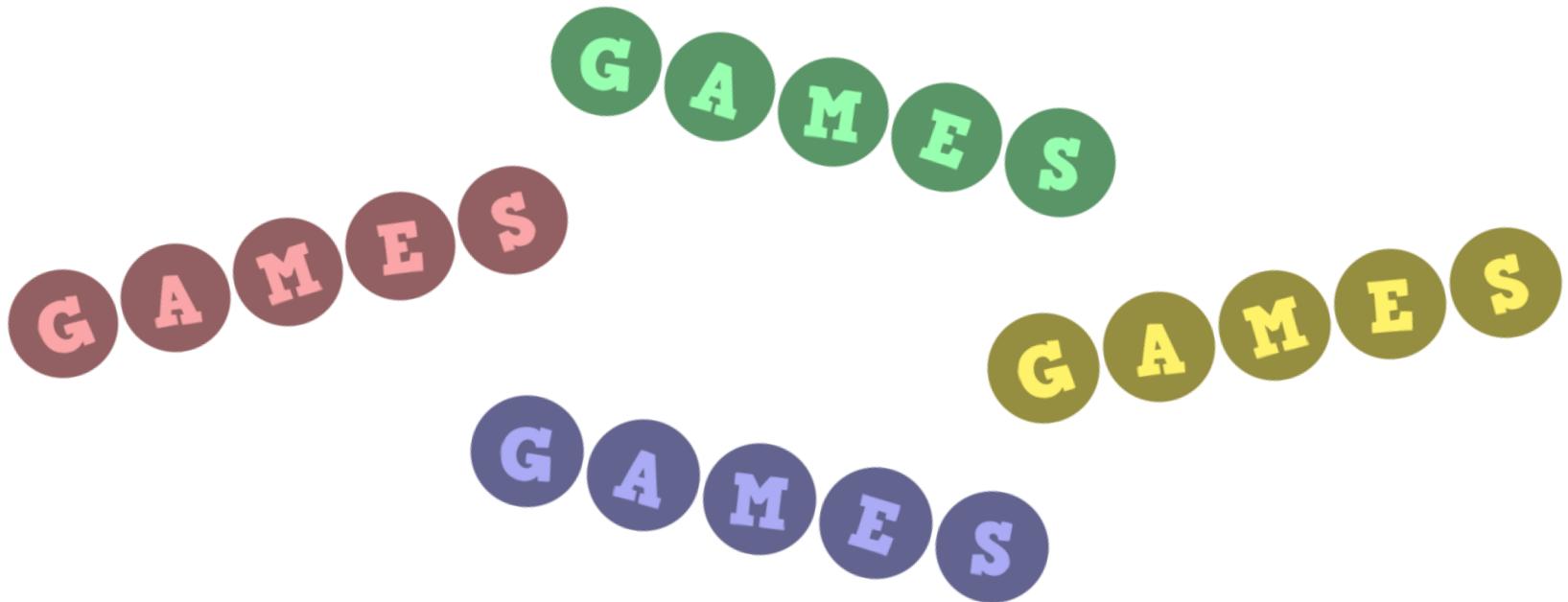
Projektentwurf

Medienpädagogik WiSe21/22



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

Mit digitalen Spielen in Bewegung kommen



textgiraffe.com

Gliederung

1. Einleitung
2. Wissenschaftlicher und curricularer Hintergrund:
 - i. Medienpädagogische Konzepte
 - ii. Sportwissenschaftlicher Hintergrund
 - iii. Anknüpfungspunkte im Kerncurriculum
3. Vorstellung des Projekts
 - i. Allgemein
 - ii. Stationen
4. Evaluationsmöglichkeiten



1. Einleitung

Grund für Idee des Projekts

- Kinder und Jugendliche verbringen täglich mehrere Stunden sitzend vor dem Bildschirm und bewegen sich dadurch viel zu wenig (vgl. Koletzko, 2018)

Ziel des Projekts

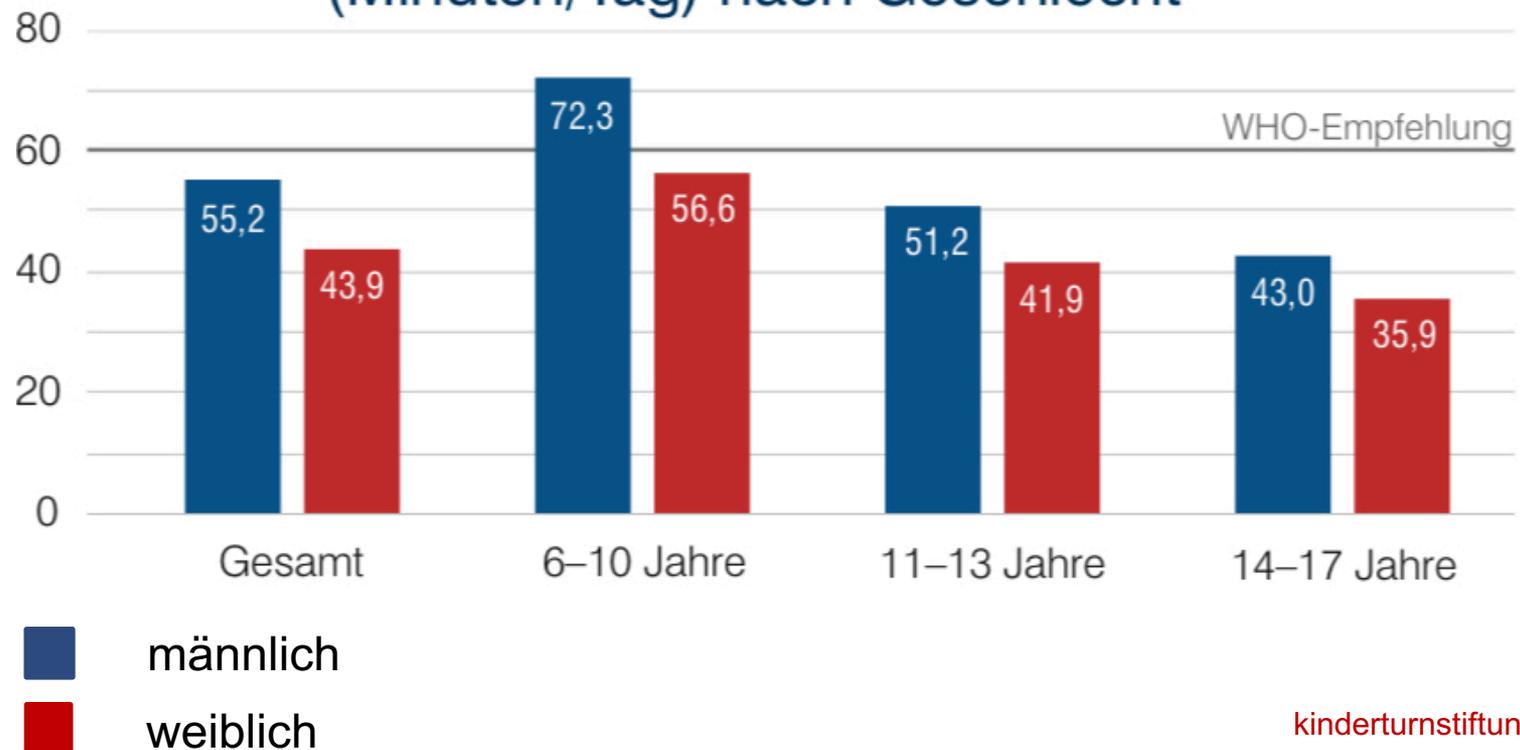
- Kinder spielerisch zu mehr Bewegung zu motivieren



pixabay.com

1. Einleitung

Moderate bis anstrengende Aktivität (Minuten/Tag) nach Geschlecht



2. i. Wissenschaftlicher und curricularer Hintergrund: Medienpädagogische Konzepte

Gamification ist die **Übertragung** von spieltypischen Elementen und Vorgängen in spielfremde Zusammenhänge mit dem Ziel der Verhaltensänderung und Motivationssteigerung bei Anwender*innen.

(Stampfl, 2012)

(Digital) **Game-based Learning** (DGBL) bezeichnet den **Einsatz digitaler Spiele im Bildungskontext** mit „ernsten Absichten“.

Dabei werden Motivationale Aspekte digitaler Spiele genutzt um Wissensvermittlung sowohl im institutionellen Bildungssektor, als auch z.B. im Gesundheitssektor zu erzeugen. (Le, Weber & Ebner, 2013)



istockphoto.com

2. ii. Wissenschaftlicher und curricularer Hintergrund: Sportwiss. Hintergrund

*„Kinder und junge Erwachsene sollten zusammengekommen mindestens **60 Minuten** körperliche Bewegung wenigstens **moderater Intensität pro Tag** ausüben. Mindestens zweimal pro Woche sollte sich das auf Aktivitäten erstrecken, die der Knochengesundheit (d. h. hohe physische Belastung der Knochen), der Muskelkraft und der Beweglichkeit förderlich sind.“ (WHO, 2010, S. 16)*

Wieso Bewegung?

Bewegung für u.a. ...

- Prävention von Adipositas und ADHS,
- Eine gesunde Entwicklung
- Bessere kognitive und schulische Leistungen
- Gesteigertes Bewegungsverhalten im Erwachsenenalter
- Geringeres Risiko f. psych. Erkrankungen

(RKI, 2018, S. 24)

Bewegungsmangel verursacht u.a. ...

- „12,3% der Todesfälle durch koronare Herzkrankheit,
- 7,6% durch Schlaganfall,
- 3,1% durch Diabetes mellitus,
- 3,4% durch Darmkrebs und
- 1,8% durch Brustkrebs“ (ebd., S. 24)
- und begünstigt Adipositas und
- Chronische Erkrankungen des Bewegungsapparates (WHO, 2010, S. 19)

2. iii. Wissenschaftlicher und curricularer Hintergrund: Anknüpfungspunkte im KC

„Das Erreichen der Bewegungsempfehlung der Weltgesundheitsorganisation (WHO) wurde bei Kindern und Jugendlichen in Deutschland [...] ermittelt. Lediglich **22,4% der Mädchen** und **29,4% der Jungen** im Alter von 3 bis 17 Jahren [...] erreichen [...] die Bewegungsempfehlung der Weltgesundheitsorganisation. Die Prävalenz für das Erreichen der Bewegungsempfehlung nimmt bei Mädchen und Jungen mit steigendem Lebensalter kontinuierlich ab.“ (RKI, 2018, S. 24)

→ Bewegungsförderung!

- v.a. für Kinder und Jugendliche fortgeschrittenen Alters
- ‚Gesundheit‘ als Leitidee („verbindliche inhaltliche Grundlage und Ausrichtung“) des Sportunterrichts (KC Sport, o. A., S. 14)
- Ziele: Gesundheitsbewusstsein und Übernahme der Verantwortung für eigene Gesundheit (ebd., S. 15)
- Digitale Spiele als lebensweltnaher Anknüpfungspunkt? (Peng et. al., 2012, S. 171; Street et. al., 2017, S. 136)

3. i. Vorstellung des Projekts

- Projekttag „**Sport und Gesundheit**“
 - 100 – 120 S*S im Jahrgang
 - Gruppenarbeit → 5 – 6 S*S pro Gruppe
 - 4 Sport-Spiel-Stationen
 - 20 – 30 Minuten pro Station
- **Reflexion & Protokollierung** des Gelernten
 - über Portfoliofragen in Einzelarbeit



sport-und-gesundheit.blogspot.com

3. ii. Stationen: Digitale Sportspiele

- Was?

- Spiel: Just Dance (Nintendo Switch)
- Kurze Einweisung in die Funktionsweise des Spiels
- Gruppe kann 3-4 Lieder spielen

- Wie?

- 3-4 Stationen (an jeder Station bis zu 6 S*S gleichzeitig)
- Vorzubereiten: Konsolen, Spiel, Controller, Materialsammlung mit Infos über das Gerät etc.

- Wofür?

- Lernen über Medien: Durch Fragenkatalog fördern (z.B. Funktionsweise der Konsole etc.)
- Lernen mit Medien: Motivation durch Konsole, die in Freizeit mit Freunden verwendet wird/werden kann und weitere Spiele



[wikipedia.org](https://www.wikipedia.org)

3. ii. Station: Actionbound

- **Was?**
 - Digitale Schnitzeljagd um das Schulgelände (in Gruppen)
 - 5 ‚Schnitzelstationen‘, an denen Quizfragen beantwortet werden sollen, um Punkte zu erspielen
- **Wie?**
 - 1 Station (kann von mehreren Gruppen besucht werden)
 - Vorzubereiten: Actionbound erstellen, vorheriger Download durch S*S
- **Wofür?**
 - Lernen über Medien: S*S lernen Actionbound kennen, erstellen vielleicht eigene Actionbounds oder nehmen an welchen teil; Reflexion über Verknüpfung von digitalen Medien mit Bewegung und Lernen
 - Lernen mit Medien: Mehrwert ergibt sich durch Quizfragen (z.B. zu gesundheitsförderlichem Verhalten)



3. ii. Station: Mario Kart

- **Was?**
 - Übertragung des digitalen Mario Kart Spiels auf das Schulgelände
 - Kurze Einweisung in die Funktionsweise des Spiels
- **Wie?**
 - 3-4 Stationen (an jeder Station bis zu 6 S*S gleichzeitig)
 - Vorzubereiten: Hindernisrennen auf Schulgelände
 - Material: Bobby Cars (4 Stück), Hüttchen, Glocke, Stoppuhr (Info über Ablauf des Rennens), Kostüme (z.B.: Mario-& Luigi Kappe,...)
- **Wofür?**
 - Motivation: Ehrgeiz zusammen im Team eine gute Zeit zu erreichen
 - Lernen ohne Medien / übertragen der digitalen Welt in wirkliche Welt: Leistung unter Druck erbringen, Taktik, konditionelle Faktoren

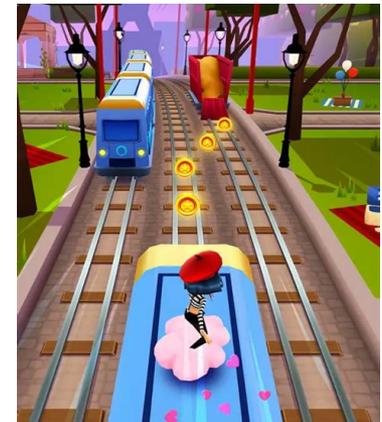
MARIO KART



raskrasil.com

3. ii. Stationen: Digitale Spiele ‚analog‘

- **Was?**
 - Verknüpfen eines digitalen Spiels mit ähnlicher tatsächliche Umsetzung
 - X S*S spielen auf Tablet → Temple-Run/ Subway Surfer – bestimmt Laufzeit
 - Y S*S währenddessen → *Jump and Run Parcours* in der Sporthalle – sammelt Münzen
 - 2 Spielrunden
- **Wie?**
 - 3 Stationen
 - Aufbau in einem Hallendrittel
 - Material: Sportgeräte aus der Halle & Schultablets
- **Wofür?**
 - Lernen mit Medien: Leistung unter Druck erbringen, Taktik, konditionelle Faktoren
 - Lernen über Medien: Funktionsweisen & Ziele solcher Apps, Datenschutz



mouthshut.com

4. Evaluationsmöglichkeiten

Entweder über Tool <https://de.surveymonkey.com/> oder <https://dc.2ask.com/>

Umfrage

- Wie fandet ihr den heutigen Tag?
- Was habt ihr über die Medien gelernt?
- Welche Station fandet ihr am besten?
- Wie war eure Motivation bei der Ausübung der Stationen?
- Was hat euch gut/ nicht so gut gefallen?
- Wo gab es Schwierigkeiten?
- Welche Verbesserungsvorschläge habt ihr?
- Was nehmt ihr von dem heutigem Tag mit?



pixabay.com

Literaturverzeichnis

- Finger, J. D., Varnaccia, G., Borrmann, A. et. al. (2018). Körperliche Aktivität von Kindern und Jugendlichen in Deutschland – Querschnittergebnisse aus KiGGS Welle 2 und Trends. *Journal of Health Monitoring*, 3(1), S. 24-31. Berlin: RKI.
- Hessisches Kultusministerium. (o. A.). *Bildungsstandards und Inhaltsfelder. Das neue Kerncurriculum für Hessen Sekundarstufe I – Gymnasium. SPORT*. Wiesbaden.
- Le, S., Weber, P., Ebner, M. (2013). Game-Based Learning. Spielend Lernen?. In M. Ebner & S. Schön (Hrsg.) *L3T. Lehrbuch für Lernen und Lehren mit Technologien*. 2. Auflage.
- Peng, W., Crouse, J. C., Lin, J.-H. (2012). Using Active Video Games for Physical Activity Promotion: A Systematic Review of the Current State of Research. *Health Education & Behavior*, 40(2), S. 171-192. Society for Public Health Education.
- Stampfl, N. (2012). *Die verspielte Gesellschaft: Gamification oder Leben im Zeitalter des Computerspiels*. Heidelberg: Heise Verlag.
- Street, T. D., Lacey, S. J., Langdon, R. R. (2017). Gaming Your Way to Health: A Systematic Review of Exergaming Programs to Increase Health and Exercise Behaviors in Adults. *GAMES FOR HEALTH JOURNAL: Research, Development, and Clinical Applications*, 6(3), S. 136-146.
- WHO. (2010). *Bewegung und Gesundheit in Europa: Erkenntnisse für das Handeln*.

Abbildungsverzeichnis

Folie 1: <http://www.textgiraffe.com/logos/games/>. Zugriff am 09.02.2022.

Folie 2: <https://www.computerbild.de/artikel/cbs-Tests-Wii-Mario-Sonic-bei-den-Olympischen-Spielen-1823831.html>. Zugriff am 09.02.2022.

Folie 7: <https://www.istockphoto.com/de/search/2/image?mediatype=illustration&page=7&phrase=playing%20video%20games>. Zugriff am 09.02.2022.

Folie 9: https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fapps.apple.com%2Fau%2Fapp%2Factionbound%2Fid582660833%3FI%3Dde&psig=AOvVaw2Dkvv_5VrZIZCYGhyplJfU&ust=1643283649284000&source=images&cd=vfe&ved=0CAgQjRxqFwoTCOjNp-Oqz_UCFQAAAAAdAAAAABAE.
Zugriff am 26.01.2022.

Folie 10: <https://sport-und-gesundheit.blogspot.com/>. Zugriff am 09.02.2022.

Folie 11: https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Nintendo_Switch_logo_square.png. Zugriff am 09.02.2022

Folie 14: <https://www.mouthshut.com/review/Subway-Surfers-review-oormnprpn>. Zugriff am 09.02.2022.