

StreamIT!

StreamIT!: Streaming als pädagogisches Tool zur Interessensvermittlung & zum Kompetenzerwerb

Programm / Ausschreibung	Talente, Talente regional, Talente regional 2019	Status	abgeschlossen
Projektstart	01.09.2020	Projektende	31.08.2022
Zeitraum	2020 - 2022	Projektdauerzeit	24 Monate
Keywords			

Projektbeschreibung

Spielen - ob analog oder digital - ist längst zur kulturellen Praxis und ein bedeutender Teil unserer Gesellschaft geworden. In Österreich spielt jede/r zweite fast täglich ein Computerspiel (ÖVUS, 2017). In der heutigen Jugendkultur spielt jedoch nicht nur der reine Konsum von Computerspielen eine Rolle - Kinder und Jugendliche sehen und teilen "Let's Play" Videos, verfolgen E-Sport Turniere, tauschen Neuigkeiten über Spieletrends aus, oder beteiligen sich selbst an der Erstellung von medialen Inhalten rund um das Thema Gaming. Auf YouTube gehören "Let's Play" Videos zu den beliebtesten Formaten (JIM-Studie 2018 bzw. KIM-Studie 2018). Im Bereich Streaming, also der Live-Übertragung von Computerspielen, ist die Plattform Twitch führend. In Österreich nutzen 15 % der Jugendlichen im Alter von 11 bis 17 Jahren die Plattform, Tendenz steigend (Jugend-Internet-Monitor 2019). Das didaktische Potential von Streaming in Hinblick auf die Förderung technischer Kompetenzen ist bisher jedoch kaum erforscht, wobei erste Pilotstudien (vgl. Burwell & Miller, 2016) grundsätzlich positive Effekte in Bezug auf Soft Skills wie Kommunikation und Reflexion sowie Hard Skills wie (Medien-)produktion und Adaptierung zeigen.

„StreamIT“ hat das Ziel, ein partizipatives Unterrichtskonzept zu entwickeln, um nachhaltig & fächerübergreifend Inhalte und Kompetenzen in Bezug auf Forschung, Technik und Innovation (FTI) durch die aktive Erstellung von Gameplay-Videos (Live-Streams und "Let's Play" Videos) vermitteln zu können. Bei „StreamIT“ ist die Methode (Aufzeichnung von Spielinhalten) auch gleichzeitig Inhalt: Im Rahmen des Projekts werden Streaming und Game-Recording Tools für die Entwicklung von technischen Kompetenzen bei Schüler*innen eingesetzt. Als theoretische Fundierung dient der konstruktivistische Ansatz, welcher im Gegensatz zum Frontalunterricht auf selbst gesteuertes und situiertes Lernen setzt. Damit eröffnet „StreamIT“ zwei Dimensionen für den Unterricht: Learning by Creating & Learning by Consuming. Die "StreamIT" Unterrichtsmethoden fördern die Schüler*innen bei der Entwicklung von wichtigen Fähigkeiten zur selbständigen, projektbezogenen Arbeit und der Übernahme aktiver Verantwortung im Prozess der Wissens- und Kompetenzvermittlung.

Das "StreamIT" Unterrichtskonzept wird Rahmen einer Hands-On Phase erprobt. Die Durchführung des Projekts in den Schulen erfolgt im Sommer- und Wintersemester 2021 auf einer Ost-West Achse in Schulen aus Wien, Niederösterreich sowie Tirol. Durch das umfassende Netzwerk des Partners Otelo kann das Projekt potentiell an Schulstandorten in allen 9 Bundesländern disseminiert werden. Eine begleitende prozessorientierte Evaluation stellt eine zielgruppennahe Umsetzung

der Forschungsidee basierend auf einem iterativen Ansatz sicher. Das finale Unterrichtskonzept wird in modularer Form unter Berücksichtigung verschiedener Alterszielgruppen (von der Volksschule bis hin zur Oberstufe) auf einer Projektwebseite veröffentlicht.

Projektkoordinator

- Universität für Weiterbildung Krems Zentrum für Angewandte Spieleforschung

Projektpartner

- Conrad Electronic GmbH & Co KG
- Otelo eGen
- Universität Wien Fakultät für Informatik