"KinderMedienWelten: Spielerische Reise in die Vergangenheit

"KinderMedienWelten": Spielerische Reise in die Vergangenheit
Das Spiel richtet sich an verschiedene Altersstufen: Vorschüler und Leseanfänger, Grundschüler und Schüler. Die Inhalte für die jüngste Zielgruppe wurde stark visualisiert, die für die älteren Kinder sind komplexer aufbereitet. Bei "Mexii" können sie viel Unbekanntes entdecken, das bei älteren Generationen Erinnerungen wach werden lässt: Die Kinderzimmer im Spiel sind in Epochen von 1920 bis 2000 unterteilt und beherbergen unter anderem Grammophon und Schelllackplatte, Laterna Magica und Schreibmaschine, View-Master und Comicheft und oder Kofferplattenspieler.
Die Medien werden vorgestellt und ihre Funktionsweise erläutert. Einige, wie das Grammophon können interaktiv ausprobiert werden. Ein Multiple-Choice-Quiz hilft, Erlerntes abzufragen. Der Roboter Mexii ist der pädagogische Begleiter. Auf der Webseite zum Spiel steht außerdem ein Glossar bereit, das Begriffe wie Pop-Up-Buch oder Dia-Projektor erläutert. Weitere Informationen bietet auch der der digitale Sammlungskatalog der "KinderMedienWelten". Als Zusatzangebot steht außerdem eine Linksammlung mit Bastelanleitungen und Ausmalvorlagen bereit.
Das Spiel "Mexii und die verlorene Zukunft" war als Teil der "KinderMedienWelten" eines von vier Onlineangeboten, die 2012 vom Bundesbeauftragten für Kultur und Medien und dem Bundesfamilienministerium im Rahmen der gemeinsamen Initiative "Ein Netz für Kinder" gefördert wurden. Durch die gemeinsame Initiative von Politik, Wirtschaft und Institutionen des Jugendmedienschutzes sollen qualitativ hochwertige und zielgruppengerechte Angebote und deren Auffindbarkeit im Netz unterstützt und erhöht werden.
Hinter "Mexii" stecken zwei Jahre Entwicklungsarbeit. "Die Geschichte der Kindermedien ist bislang noch nicht geschrieben. Unsere umfangreiche Sammlung liefert eine ausgezeichnete Basis dafür, dies in Angriff zu nehmen", erläutert Prof. Dr. Richard Stang, Leiter des Instituts für angewandte Kindermedienforschung der HdM. Durch die Förderung konnte ein Teil der Geschichte medienadäquat für Kinder aufbereitet werden. "Wir wollten Kindern zeigen und sie erfahren lassen, mit welchen Medien frühere Generationen zu tun hatten. Wir versprechen uns durch das Spiel aber auch Anregungen für das Gespräch zwischen Eltern und Kindern, denn die kritische Diskussion über kindliche Mediennutzung hat alle Generationen begleitet. Durch das Spiel können wir dazu beitragen, einen entspannten Umgang mit der Thematik zu fördern", erklärt Stang.
Die Entwickler des Spiels haben für die Aufbereitung auf die Kindermediensammlung des Ifaks mit über 4.000 Kindermedien zurückgegriffen. Sie wurde vom ehemaligen HdM-Professor Dr. Manfred Nagl aufgebaut, der das Team beriet. Das Webhosting und die Entwicklung der technischen Plattform hat das Bibliotheksservice-Zentrum Baden-Württemberg übernommen. Die Stuttgarter Agentur Kastanie Eins hat das Spiel gestaltet und technisch realisiert. Sie ist auf die Entwicklung von Serious Games und Lernanwendungen spezialisiert und bindet die Zielgruppe als Co-Designer ein. Ideen von fünf- bis zwölfjährigen Kindern, wie etwa virtuelle Kinderzimmer mit Kindermedien aus dem Alltag der verschiedenen Epochen, flossen ins Spiel ein.

Ansprechpartner
Prof. Dr. Richard Stang
Hochschule der Medien Stuttgart
Fakultät Information und Kommunikation
Wolframstraße 32
70191 Stuttgart
Tel.: 0711/8923-3174
E-Mail: stang@hdm-stuttgart.de

Pressekontakt

Hochschule der Medien Stuttgart

70569 Stuttgart

stang@hdm-stuttgart.de

Firmenkontakt

Hochschule der Medien Stuttgart

70569 Stuttgart

stang@hdm-stuttgart.de

Ausbildung rund um Medien in 16 Studiengängen, Full-Service-Hochschule für Medienbranchen, europaweit einzigartiges Spektrum