|  |
| --- |
| [Firmenname] |
| [Dokumenttitel] |
| [Untertitel des Dokuments] |

|  |
| --- |
| Janna Ti  [Datum] |

Gliederung

[Einleitung 2](#_Toc513629732)

[Definitionen & Forschungsstand 2](#_Toc513629733)

[Definitionen 2](#_Toc513629734)

[Medienkompetenz 2](#_Toc513629735)

[„Interaktion“ 2](#_Toc513629736)

[Wissenschaftlicher Stand 2](#_Toc513629737)

[Kriterienkatalog 2](#_Toc513629738)

[Interaktion/Interaktivität (eher GameStudy-Begriff als Sozialwissenschaftlicher) 2](#_Toc513629739)

[Pädagogischer Lernwert? Art der Spieleraktion? (Abgrenzen – wir sind keine Pädagogen!) 2](#_Toc513629740)

[Gender-Debatte? (🡪 Lillifee) Marketing-mässig, adressiert an wen, aber wieder – Abgrenzen! 2](#_Toc513629741)

[AR-Qualität (wie ist es umgesetzt) 3](#_Toc513629742)

[X 3](#_Toc513629743)

[Welche Apps gehen in eine ähnliche Richtung? 3](#_Toc513629744)

[Abgrenzung und Konkretisierung unseres Konzepts 3](#_Toc513629745)

[Konzeption & Evaluation 3](#_Toc513629746)

[Erstellung erster Ansätze 3](#_Toc513629747)

[Diskussion von Anforderungen/Zielgruppe 3](#_Toc513629748)

[Evaluation: Wer ist unsere Zielgruppe / Anforderungen an die App 3](#_Toc513629749)

[Konzepterstellung auf Basis der Ergebnisse 3](#_Toc513629750)

[Technische Aspekte 3](#_Toc513629751)

[Charaktere/Geschichte 3](#_Toc513629752)

[Grafische Aspekte 3](#_Toc513629753)

[Umsetzung 3](#_Toc513629754)

[Prototyp 3](#_Toc513629755)

[Design 3](#_Toc513629756)

[Funktionen 3](#_Toc513629757)

[Texte 4](#_Toc513629758)

[Bilder 4](#_Toc513629759)

[erneute Evaluation mit Prototyp 4](#_Toc513629760)

[Fazit 4](#_Toc513629761)

# Einleitung

# 

# Definitionen & Forschungsstand

Um eine möglichst sinnvolle Konzeption zu ermöglichen und auch eine passende Abgrenzung von WaldemAR zu anderen Apps aufstellen zu können, ist es unerlässlich sich aktuelle Projekte anzusehen, die Kinderbücher mit AR verknüpfen. Um diese besser vergleichen zu können, werden wir ein Kategoriensystem erstellen, in das wir andere Arbeiten einzuordnen versuchen. Um diese Kategorien klar und für sich sprechend zu benennen, bietet es sich an, einige Definitionen voran zu stellen, die für die weitere Betrachtung eine elementare Rolle einnehmen sollen.

Definitionen

### Medienkompetenz

Dieter Baacke reicht im Grunde hier aus: unterscheidet zwischen Medienkritik, -kunde, -nutzung und -gestaltung, kurz erklären, jaye, fertig.

Hier auch wichtig: Aggressiv drauf hauen, dass seit den 70ern jeder predigt, wie wichtig es ist, auf die Digitalisierung einzugehen, weil diese kommt, egal, wie wir das finden. Überleitung zur Umfrage, wo sich trotzdem noch alle wehren und neue Medien extrem klein reden

„Interaktion“ (um als Kriterium verwenden zu können)

Interaktion ist ein Begriff, der von verschiedenen Fachrichtungen durchaus unterschiedlich verstanden wird. Zum Zweck unserer Arbeit soll die hier dargestellte Definition angenommen werden, nach der Interaktion immer dann vorliegt, wenn eine Anwendung „eine Beteiligung von Benutzern zulässt“ (NEITZEL 2012: S. 80), wie es Britta Neitzel beschreibt. Wie genau diese Beteiligung aussieht, ist dabei offen. Wichtig ist aber, dass der Interagierende „bestimmte Tasten drücken, Analogregler schieben und drehen oder Bewegungssensoren aktivieren“ muss (VENUS 2012: 117), wie Jochen Venus es beschreibt. Dabei mag das Eingabemedium ein anderes sein als er es beschreibt, es muss aber eine Eingabe des Spielers erfolgen und von der Anwendung erkannt werden, sodass auf die Aktion des Spielers eingegangen werden kann. Auf diese Weise bekommt der Interagierende die Möglichkeit, „in einer spezifischen Situation ein Handelnder zu sein“ (VENUS 2012: 106) und sich optimalerweise als der Teil der dargestellten Welt der Anwendung zu sehen (vgl. RYAN 2001: 5).

## Wissenschaftlicher Stand

### Augmented Reality-Apps

„Technologien der Virtual und Augmented Realtiy (VR/AR) konnten sich in zahlreichen industriellen Anwendungsfeldern etablieren und unterschiedlichste Anwendungsgebiete finden. Diese Entwicklung wird vor allen Dingen durch aktuelle Entwicklungen von Smartphone- und Tabletsystemen voran getrieben, die komplexe 3D-Anwendungen in mobilen Anwendungsszenarien unterstützen und die es ermöglichen, unsere reale Umgebung durch multimodale Sensorik zu erkennen, um das reale Umfeld mit der 3D-Datenwelt zu korrelieren”

„Als Schlüsseltechnologie ist in diesem Zusammenhang vor allem das Smartphone zu sehen, welches die nötigen Voraussetzungen für einen ubiquitären Einsatz von Augmented-Reality-Applikationen schafft. Gerade durch diese Entwicklung kann von einer mittel- bis langfristigen Adoption der Technologie ausgegangen werden.“

„Der Grundgedanke von AR beschreibt das zusätzliche Einblenden von Informationen oder anderen Elementen bspw. direkt in das Sichtfeld des Benutzers, während dieser, im Unterschied zur VR, weiterhin die echte Realität wahrnehmen kann. Für den Anwender sind so z.B. bei dem Blick durch eine AR-Datenbrille die virtuellen Objekte koexistent mit der realen Welt.“

AR ist „Interactively generated synthesis of 1st and 2nd order multimodal sensory perceptions, which are taken as 1st order perceptions by humans”

Kompletter Rundumschlag: AR ist im Einsatz in der Industrie, Design und Entwicklung, Gesundheit und Militär, Business, Marketing, für Storytelling, Einzelhandel, Mode und Tourismus -> total angekommen im echten Leben oder zumindest auf dem Weg dorthin

### Medienpädagogik im Vorschulalter

## Kriterienkatalog

### Interaktion/Interaktivität (eher GameStudy-Begriff als Sozialwissenschaftlicher)

### Pädagogischer Lernwert? Art der Spieleraktion? (Abgrenzen – wir sind keine Pädagogen!)

### Gender-Debatte? (🡪 Lillifee) Marketing-mässig, adressiert an wen, aber wieder – Abgrenzen!

### AR-Qualität (wie ist es umgesetzt)

### Zielgruppe

Denn: Wir wollen Kinder früher abholen als andere, ein Beginn der Mediennutzung mit 10 wäre einfach zu spät. Smartphones sind überall, also sollten sie nicht zu lange aus dem Leben von Kindern rausgehalten werden

„Kinder müssen nicht vor den Medien geschützt werden. Die Medien bieten genauso wie viele andere Merkmale der Umwelt Chancen und Risiken. Sie sind so selbstverständlich wie Straßen oder Elektrizität. Beide können gefährlich sein, aber in der Regel werden sie zum gesellschaftlichen und persönlichen Nutzen verwendet. Medien sind allerdings in ihren Nutzungsformen so vielfältig, daß (sic!) Kinder für ihre Nutzung eine Basiskompetenz benötigen. Dies bedeutet weniger technisches oder inhaltliches Wissen, es geht vor allem um die Einordnung der Medienerfahrungen in das eigene Leben und den kritischen Umgang mit Information und digitaler Kommunikation.“ (Groebel 1998, S.556)

## Welche Apps gehen in eine ähnliche Richtung?

## Abgrenzung und Konkretisierung unseres Konzepts

## 

# Konzeption & Evaluation

## Erstellung erster Ansätze

### Diskussion von Anforderungen/Zielgruppe

## Evaluation:

### Wer ist unsere Zielgruppe

* Auswertung in erster Linie über gewünschtes und reales Alter. Wir sehen: Alle wollen digitale Medien möglichst lange von den Kindern fernhalten, haben sie aber andererseits eh nie im Griff und die Kinder stolpern extrem früh drüber. Daraus folgt: Besser sie bewusst heranführen, statt das Smartphone zum heiligen Gral zu machen

### Anforderungen an die App

* Was wünschen sich die Eltern? Welche Fähigkeiten finden sie wichtig im Kontext einer App? Als Sidenote sicher auch, dass sie Kenntnisse von digitalen Medien (v.a. in Relation zu alten Medien) für unwichtig halten und der technische Aspekt relativ uninteressant bewertet wird… schade für alle Medienpädagogen und tolle Überleitung zum nächsten Punkt

### Welche Ängste haben die Eltern?

(Arbeitstitel, hier soll es um die Schwierigkeiten gehen, die Eltern ja offenbar haben)

* Unterschiede Eltern / Nicht-Eltern? In jedem Fall aber die durchaus vorhandene Technik-Skepsis ansprechen, Alterstrends checken und überlegen, wo man die auch abholen kann (Stichwort „Smartphone-Zombies“, was unsere App ja spezifisch durch die Bindung ans Buch und sehr eingeschränkte Funktionalität nicht ermöglicht)

## Konzepterstellung auf Basis der Ergebnisse

### Technische Aspekte

* Keine Bindung ans Smartphone außerhalb der App-Nutzung
* App-Nutzung nicht ohne das Buch dabei
* App nur so funktional machen wie nötig, keinen Schnickschnack, mit dem man sich über die eigentliche Spielidee hinaus beschäftigen kann

### Charaktere/Geschichte

Geschichten für Kinder übernehmen nach Neuß folgende Aufgaben:

* Spiegeln (das Kind erkennt sich in der Geschichte wieder)
* Vergewissern („Es geht auch anderen so wie mir“)
* Mut machen (Charaktere als Helden, die Situationen meistern müssen, in denen sie sich klein fühlen)
* Grunderfahrungen (zentrale menschliche Grunderfahrungen, moralische Orientierungen)

(Vgl. Neuß in Lauffer/Röllecke 22)

### Grafische Aspekte

### 

# Umsetzung

## Prototyp

### Design

### Funktionen

### Texte

### Bilder

## erneute Evaluation mit Prototyp

# Fazit