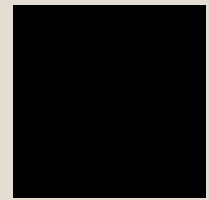


EDUTAINMENT DIGITAL STORYTELLING

Linda Ranegger
Lesezentrum
Steiermark



Begriff: Edutainment



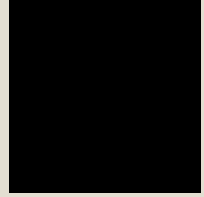
Education – Bildung



Entertainment – Unterhaltung



Unterhaltsames Lernen/ unterhaltsame Bildung



Ziel

Durch Verknüpfung von Unterhaltung und Bildung wird die

Lernmotivation gesteigert und das **Lernen wird effizienter gestaltet.**



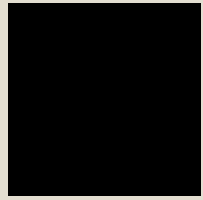
Lernprogramme/Software

Multimediale Anwendungen, die Text, Grafik, Animationen, Audio und Video kombinierend miteinbeziehen.



Vorteile

- Individueller Zugang zu Informationen
- Lernprozess ist selbstorganisierbar
- Lernenden bestimmen selbst Geschwindigkeit und das Vorankommen des Lernprozesses
- Steigerung der Medienkompetenz



Beispiele

Lehrreiche Entertainment-Software (Computerspiele)

- Zoo Tycoon
- Achterbahn – Designer



Zoos in Schwierigkeiten
Leicht Tierpark in Cambridgeshire



Ziele

- Die Westafrikanische Giraffe ist einsam. Warum suchst du ihr keinen Gefährten?
- Deine Gäste wollen unbedingt Löwen im Zoo sehen. Adoptiere mindestens einen Asiatischen Löwen.
- Erfülle die Bedürfnisse deiner Tiere und deiner Gäste und bereite den Zoo auf eine Inspektion vor.
- Erhöhe die Zoo-Bekanntheitsstufe deines Zoos.
- Entlasse keine Tiere und setze keine zur Adoption frei.

Belohnungen

- Goldene Tier-Totemstatue
- Szenario "Denkt an die Tiere!"

Beschreibung

Der Tierpark in Cambridgeshire ist ein ganz neuer Zoo, errichtet mit den besten Absichten. Leider haben die Zooplaner weder die Bedürfnisse der Tiere noch der Gäste bedacht. Du hast 50.000 £

Navigieren

Scrollen

Zurück

Auswählen



₪ 49.392 ▾ 4 600 ▲

Zoo-Limit



Möchtest du dieses Tier adoptieren?



Alma
Stufe 7 ♀

★ 270 🐾 37

Die Westafrikanische Giraffe (*Giraffa camelopardalis peralta*) ist eine in Westafrika heimische Giraffenunterart.
Mindestgruppengröße: 3
Gefährdungsstatus: Stark gefährdet

- ★★ Grasland
- ★★ Savanne
- ★ Gemäßigte Waldzone, Tundra

₪ 5.400

B Zurück

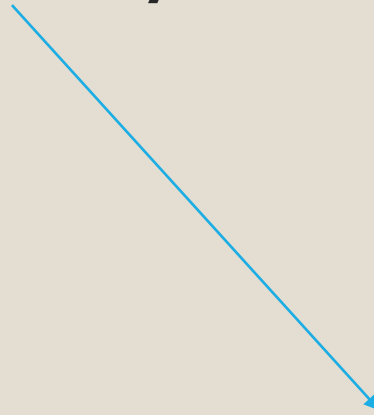
A Adoptieren



Begriff: Digital Storytelling



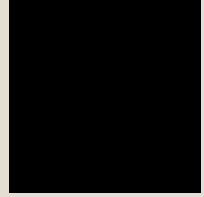
Multimediale Technologien



älteste Kunstform: das Erzählen von Geschichten



Text in Kombination mit medialen Komponenten wie Bilder, Töne, Video
USW.




Ziel


Mit Digital Stories werden komplexe Informationen in Geschichten verpackt, um Wissen zu vermitteln.



Anwendung/Digital Storytelling



Eigene Produktion einer
Digital Story



Form von interaktiven
Spielgeschichten,
adaptiven Geschichten,
Computergames

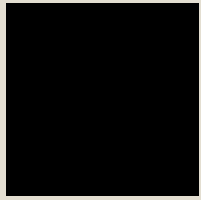
Produktion

- Idee entwickeln
- Storyboard schreiben
- Medienelemente sammeln, ordnen, aufbereiten
- Medienelemente zusammenführen



Software

- Windows Movie Maker
- Adobe Spark Video
- Book Creator
- iMovie
- Toontatic
- StopMotion
- Draw and Tell (Grundschulbereich)



Beispiele

- Beispiel aus dem Religionsunterricht:

<https://www.youtube.com/watch?v=K7BU93qChpE&feature=youtu.be>

- Beispiel Helsinki Summer School

Literatur

- Brown, J. S. (2004). *Storytelling in organizations: why storytelling is transforming 21st century organizations and management*. Burlington, Mass. [u.a.]: Elsevier Butterworth-Heinemann.
- Lankshear, C. & Knobel, M. (2015). Digital Literacy and Digital Literacies: - Policy, Pedagogy and Research. Considerations for Education. *Nordic Journal of Digital Literacy*.
- Vivitsou, M. (2018). Values & purposes in digital pedagogies: a meta-analysis on Finnish & Greek teachers' metaphorical thinking. In R. Sharma (Ed.): *Innovative Applications of Online Pedagogy & Course Design*. S. 25-40.
- Vivitsou, M. (in press-a). Digital storytelling in teaching & research. In: A. Tatnall & J. Multisilta (Eds.), *Encyclopedia of Education & Information Technologies*, Springer (forthcoming).

- Kolar G., Villgrattner A. (2008) Digital Storytelling. Universität Innsbruck. Online: https://www.uibk.ac.at/psychologie/mitarbeiter/leidlmair/dst_final_echt.pdf
[08.08.2019]

LINKS

- www.digitalsstory.at
- <https://www.basicthinking.de/blog/2018/01/03/digital-storytelling-im-fussball/>
- <https://storyatelier.org/storytelling-projekte/>
- https://learninglab.uni-due.de/system/files/pruefungsarbeiten/Masterarbeit_Noetzli.pdf

Im Zentrum von Multimedia stehen Menschen und ihre Wege, mit anderen Menschen und ihrer Umwelt zu kommunizieren. (Peter A. Henning, 2007)