



DIGITALE SPIELE IN DER KINDHEIT NUTZUNG, FASZINATION, STELLENWERT

Christiane Schwinge (Dipl.-Päd.)
29. Oktober 2019
Praxistag „Medienerziehung in
Hamburger Kitas“

ÜBERSICHT



Spielenutzung

Umfang
Faszination
Stellenwert



Spielen(d) lernen? –
Pädagogische Rahmung



Parcours „Spielen –
Mitmachen – Reflektieren“

WORÜBER REDEN WIR?

Konsolespiele

PC-Spiele (offline und online)

Handygames/Apps

Tabletgames/Apps

Tragbare Spielkonsolen



SPIELENUTZUNG

Umfang
Faszination
Stellenwert

WER NUTZT EIGENTLICH GAMES?

34,3 Mio. Menschen
in Deutschland spielen

42,03% der
Gesamtbevölkerung

Quelle: game – Verband der deutschen Games-Branche e. V. (2019): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2019. Online unter: https://www.game.de/wp-content/uploads/2018/08/game-Jahresreport-2019_web.pdf [Zugriff am: 27.10.2019]

WER NUTZT EIGENTLICH GAMES?

52% männlich

48% weiblich

Quelle: game – Verband der deutschen Games-Branche e. V. (2019): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2019. Online unter: https://www.game.de/wp-content/uploads/2018/08/game-Jahresreport-2019_web.pdf [Zugriff am: 27.10.2019]

WER NUTZT EIGENTLICH GAMES?

2,9 Mio. der
bis 9-Jährigen

= 9% der Spieler*innen in Deutschland
= 37,7% der Bevölkerungsgruppe

Quelle: game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. (2019): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2018. Online unter: <https://www.game.de/publikationen/jahresreport-der-deutschen-games-branche-2018/> [Zugriff am: 14.04.2019]

NUTZUNG DIGITALER SPIELE BEI KINDERN ZWISCHEN 4 UND 5 JAHREN

4% spielen mindestens
einmal pro Woche

81% der 4- bis 5-
Jährigen nutzen nie
digitale Spiele

WELCHE GERÄTE NUTZEN 4- UND 5-JÄHRIGE FÜR DIGITALE SPIELE?

Tragbare Spielkonsole

4,7% nutzen dieses Endgerät
regelmäßig

Konsole

3,7 % nutzen dieses Endgerät
zumindest einmal pro Woche

Tablet, Smartphone, Computer, Laptop

4,2% nutzen dieses Endgerät
zumindest einmal pro Woche

NUTZUNG DIGITALER SPIELE BEI KINDERN ZWISCHEN 6 UND 11 JAHREN

55% spielen täglich oder
mehrmals pro Woche

- 52% der Mädchen
- 68% der Jungen
- 42% der 6- bis 7-Jährigen
- 69% der 10- bis 11-Jährigen

33% der 6- bis 11-
Jährigen spielt nie

WOMIT WIRD AM HÄUFIGSTEN GESPIELT?

Computer/Laptop

37% nutzen dieses Endgerät
regelmäßig

Konsole

43% nutzen dieses Endgerät
regelmäßig

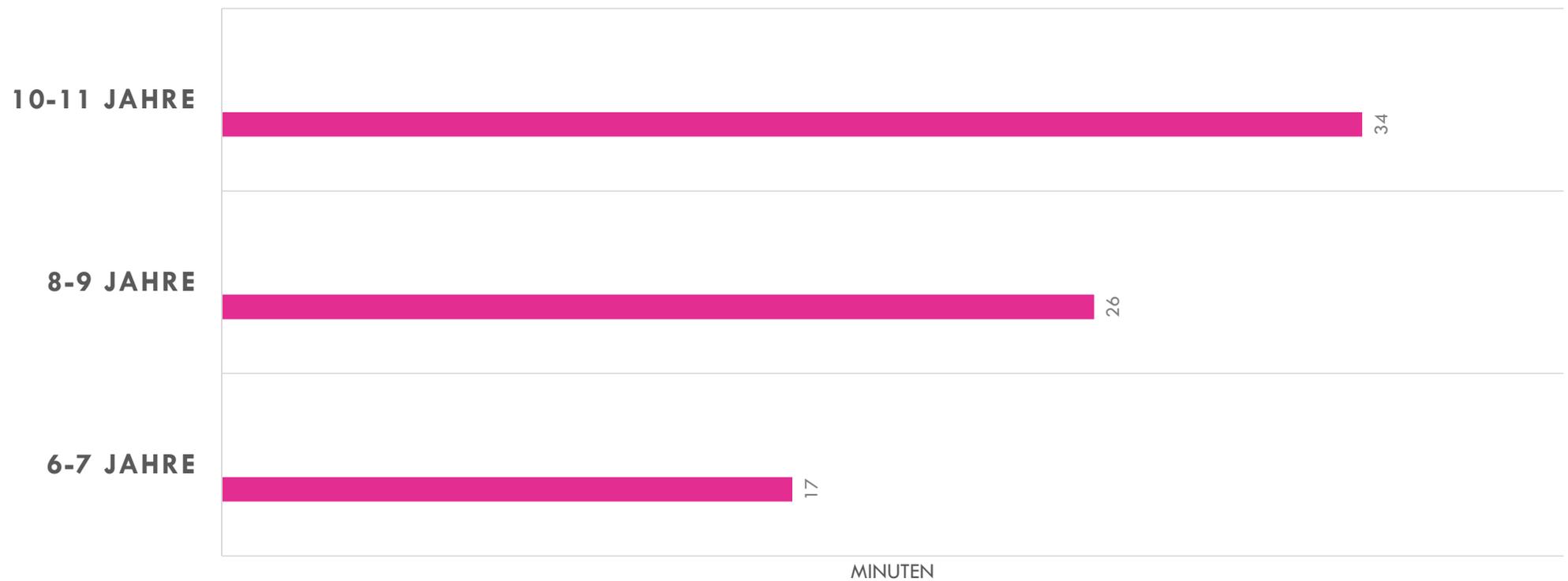
Tablet

17% nutzen dieses
Endgerät regelmäßig

Smartphone

38% nutzen dieses Endgerät
am häufigsten

WIE LANGE WIRD TÄGLICH GESPIELT?



Quelle: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2019): KIM 2018. Kindheit, Internet, Medien. Online unter: <https://www.mpfs.de/de/studien/kim-studie/2018/>

WAS WIRD AM LIEBSTEN GESPIELT?

FIFA (13%)

Minecraft (9%)

Super Mario (6%)

Die Sims (9%)

Pokémon (6%)

FASZINATION

Spaß

Ablenkung und
Zeitvertreib

Flow erleben

Wettbewerb

Anerkennung

Macht und
Einfluss

Selbstwirksamkeit

Begegnungs- und
Sozialraum

LIEBSTE FREIZEITAKTIVITÄTEN 1998 UND 2018

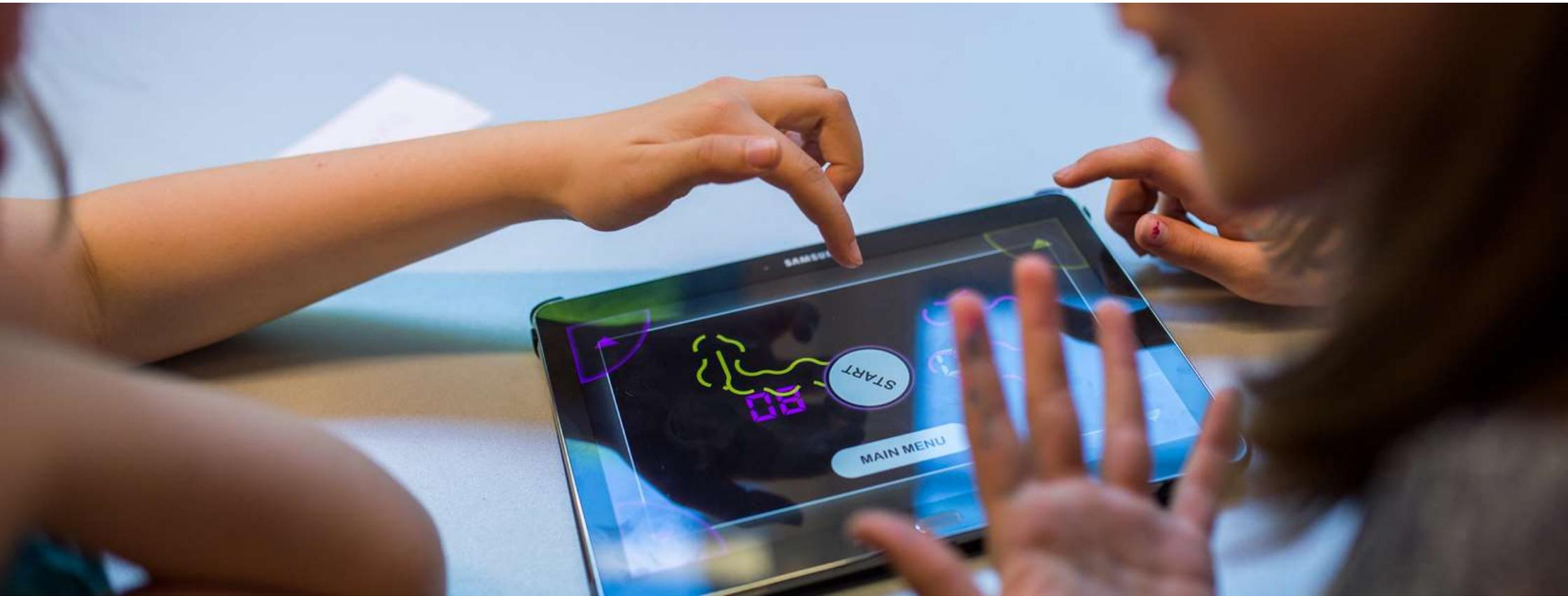
1998

1. Freund*innen treffen (42%)
2. Fernsehen (37%)
3. Spielen (35%)
4. Sport (18%)
5. Beschäftigung mit Tieren (15%)

2018

1. Freund*innen treffen (56%)
2. Draußen spielen (44%)
3. Fernsehen | Sport (27%)
4. **Digitale Spiele (21%)**
5. Unternehmungen mit der Familie (15%)

Quelle: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2019): KIM 2018. Kindheit, Internet, Medien. Online unter: <https://www.mpfs.de/de/studien/kim-studie/2018/>



SPIELEN(D) LERNEN?

Pädagogische Rahmung

ALTERSKENNZEICHNUNGEN

- USK vergibt Alterskennzeichnungen

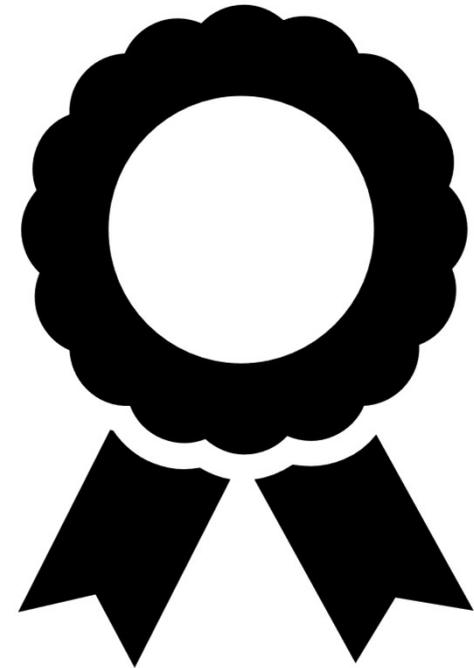


- in dieser Altersstufe ist ein Spiel unbedenklich hinsichtlich der Entwicklung des Kindes
- nicht zu verwechseln mit pädagogischen Empfehlungen!

PÄDAGOGISCHE EMPFEHLUNGEN

Bewertungen, die geistige und motorische Fähigkeiten berücksichtigen und auch den Faktor Zeit in den Blick nehmen

- TOMMI – Deutscher Kinder Softwarepreis
- Spieleratgeber NRW
- Spielbar von der Bundeszentrale für politische Bildung
- Datenbank „Apps für Kinder“ des Deutschen Jugendinstituts



SPIELEN LERNEN: MÖGLICHKEITEN DER MEDIENKOMPETENZFÖRDERUNG

- Einzelelemente aus Spielen aufgreifen
 - Figuren: Medienhelden
 - Geschichte: Kennenlernen non-linearer Erzählformen
 - Programmierung: Grundlagen des Game Design auf technischer Ebene

SPIELEN LERNEN: MÖGLICHKEITEN DER MEDIENKOMPETENZFÖRDERUNG

- Anschlusskommunikation → gemeinsame Reflexion über Medienumgang
- Erweiterung des Medienrepertoires
 - Wimmelspiele → Heranführung an Tablets
 - Lernspiele → thematische Vertiefung

SPIELEN LERNEN: MÖGLICHKEITEN DER MEDIENKOMPETENZFÖRDERUNG

- Nicht die Technik fokussieren, sondern die pädagogische Zielsetzung
- Enge Begleitung zu Beginn als Grundstein für eine spätere, selbst verantwortliche Mediennutzung



SPIELEN — MITMACHEN — REFLEKTIEREN
4 STATIONEN RUND UM DIGITALE SPIELE

Parcours
15:00-16:00 Uhr



STATION 1: SPIELEN AUF DEN UNTERSCHIEDLICHEN PLATTFORMEN

Laptop
PlayStation 4
Switch
Tablet
Nintendo DS



STATION 2: SELBST SPIELEN UND ZUGUCKEN BEI DEN PROFIS

Minecraft mit den Profis
Fortnite
Die Sims 4



STATION 3: SELBERMACHEN — SPIELEPROGRAMMIERUNG

Mit Scratch ein Mini-Game
selbst entwickeln



STATION 4: REFLEKTIEREN

Methoden und
Materialien zum
Reflektieren des
Spieleumgangs

VIELEN DANK

Kontakt

E-Mail:

christiane-schwinge@creative-gaming.de

Twitter:

[c_banane](https://twitter.com/c_banane)

Projekte

Initiative Creative Gaming:

www.creative-gaming.eu

PLAY – Creative Gaming Festival:

www.playfestival.de

Medienkompetent mit Games:

www.medienkompetent-mit-games.de

ComputerSpielSchule Hamburg:

www.computerspielschule-hamburg.de