

Spielend Lernen

NEUE HORIZONTE FÜR DIE BILDUNGSTECHNOLOGIE



80DAYS

Around an Inspiring Virtual Learning World in Eighty Days

Programm: 7. EU-Rahmenprogramm für Forschung, technologische Entwicklung und Demonstration

Förderlinie: Information and Communication Technology (ICT)

Projekttyp: STREP

Projektkosten: 4,3 Mio. Euro, davon 3,3 Mio. EU-Förderung

Laufzeit: 1. 4. 2008 - 30. 9. 2010

Projektkoordinator: Universität Graz, Institut für Psychologie, Cognitive Science Section

Projektwebsite: www.eightydays.eu

Die Idee, das Potential und die Eigenschaften von Computerspielen für das Lernen zu nutzen, ist überaus attraktiv. Das EU-Projekt 80Days hat es sich zum Ziel gemacht, die psycho-didaktischen als auch technischen Grundlagen zu schaffen, um Spielen und Lernen tatsächlich miteinander zu verschmelzen.

Computerspiele sind zu einem unglaublich erfolgreichen Teil der Unterhaltungslandschaft geworden. Mit zunehmender Zeit, die Kinder und Jugendliche für diese Spiele aufwenden, wächst auch die Idee, die Faszination an solchen Spielen und ihr Potential für das Lernen zu nutzen. Nicht nur dass Computerspiele ein ungeheures motivationales Potential haben, sie ermöglichen es auf ganz natürliche Weise, elementare pädagogische Prinzipien zu realisieren. So bieten Computerspiele einen emotional und inhaltlich bedeutungsvollen Kontext für Lerninhalte, sie bieten ungeahnte Visualisierungsmöglichkeiten oder auch die Möglichkeit zum selbst-gesteuerten, aktiven Wissenserwerb. Kurz, Computerspiele haben das Potential Wissen attraktiv und wichtig zu machen.

Die Realisierung dieser Vision steckt aus heutiger Sicht aber noch in ihren Kinderschuhen und ernst zu nehmende Produkte haben noch nicht den Markt erreicht. Das EU-Projekt 80Days ist inspiriert von Jules Vernes Roman „In 80 Tagen um die Welt“ und hat das Ziel, die Entwicklung der notwendigen Grundlagen aus psychologisch-didaktischer, sowie technologischer Sicht einen entscheidenden Schritt voran zu bringen. Das beinhaltet vor allem eine Verschmelzung von lehrplannahen Lernzielen und dem Spaß und der Spannung eines attraktiven Computerspiels. Der Schlüsselaspekt in diesem Zusammenhang ist die intrinsische Motivation zu spielen – und daher zu lernen.

Die Grundlage dafür ist, eine intelligente Technologie zu entwickeln, die eine Anpassung an den Spieler, sein Vorwissen, seine Fähigkeiten, seine Vorlieben und seine Lernziele erlaubt; mehr noch, die dynamisch eine so wichtige aber fragile Balance zwischen Anforderung und Fähigkeit ermöglicht. Denn nur wenn ein Spieler im Rahmen seiner Interessen geforderter wird, nicht jedoch über- oder unterfordert, lässt sich die Motivation in einem optimalen Bereich halten. Diese notwendige Individualisierung soll einerseits über adäquate psycho-pädagogische Interventionen geschehen, etwa dem gezielten Einsatz von Hinweisen, aber auch durch die Anpassung des gesamten Spielkontexts, etwa der Schwierigkeitsstufe, der Stimmung, bis hin zum gesamten Handlungsverlauf.

SERVICE

Ihr Wegweiser durch die Europäischen und Internationalen Programme: Information, Beratung, Coaching von der Projektidee bis zum Projektabschluss bieten Ihnen die ExpertInnen der FFG.

Profitieren Sie vom umfassenden Service und optimieren Sie damit Ihre Erfolgchancen im „Match“ um europäische Forschungsgelder.



FFG



**Projektkoordinator
Michael Kickmeier-Rust**



Fotos: Alasia Vivai (Italien), beigestellt



PROJEKTPARTNER

Organisation	Land
Universität Graz, Institut für Psychologie (Koordinator)	Österreich
Eidgenössische Technische Hochschule Zürich	Schweiz
Takomat GmbH	Deutschland
Trinity College Dublin	Irland
Testaluna s.r.l.	Italien
Universität Leicester	Großbritannien
Zentrum für Graphische Datenverarbeitung	Deutschland