

Praxisbeispiel Digitalisierung

Titel:	Parcours - Ein Lernspiel für Grundschüler
Art:	Abschlussarbeit
Auftraggeber/in:	TU Clausthal
Dauer:	Beginn: 04/2010 Ende: 10/2010
Ausgangssituation / Problembeschreibung:	Grundschüler werden bereits seit einiger Zeit auch in digitaler Kompetenz geschult. Allerdings ist die PC-Arbeit sehr monoton und hindert die natürliche Entwicklung von Geschicklichkeit und Motorik.
Gesamtziel:	Die Kinder sollen mit Hilfe eines altersgerechten Geschicklichkeitsspiels, konzipiert für einen Multi-Touch-Tisch der Firma SMART, ihre Motorik und Kooperationsfähigkeiten verbessern.
Beschreibung:	Zur Verbesserung von Motorik und Kooperation unter Nutzung von Computersystemen wird auf einen Multi-touch fähigen Tisch der Firma SMART aufgebaut. Dieser erfasst bis zu 40 Fingerkontakte gleichzeitig. Das entwickelte Spiel Parcours wurde mit einer Pädagogin der Grundschule Hahndorf/Goslar entwickelt. Das Prinzip von Parcours ist es, in kooperativer Arbeit verschiedenste Spielsteine auf eine Oberfläche zu legen, um eine Spielfigur zu einem Ziel zu leiten.
Vision:	Der Einsatz interaktiver Eingabemethoden für Computer erlaubt es Kindern, diese auf eine altersgerechte Weise zu nutzen. So können für unterschiedliche Fächer, wie bspw. Mathematik und Erdkunde, konzipierte Lernspiele den Kindern nicht nur unterschiedlichste Sachverhalte näher bringen, sondern den natürlichen Bewegungsdrang von diesen in das Lernen integrieren. Dies erlaubt den Kindern auch ein konzentriertes Arbeiten bei Themen, wo stilles Sitzen erforderlich ist.
Budget und Finanzierung:	0€ + plus 1.000€ Messeauftritt (CeBit)
Weitere Informationen / Ansprechpartner/in:	https://www.youtube.com/watch?v=V72wugsOqyo Tim Warnecke, TU Clausthal, Institut für Informatik E-Mail: twar@tu-clausthal.de