



Europäische Union
Europäischer Sozialfonds



SAAR LERN NETZ

Gut zu wissen!



„Neugier auf Wissen“ – Die neue Lust am Lernen
www.neugier-auf-wissen.de



„Neugier auf Wissen“ bedeutet...

- spielerisch zu lernen
- Freude und Spaß beim Lernen zu erleben
- Interesse an Lernthemen zu entwickeln
- Lerneffekte positiv messbar zu machen



Also:

... neue spielerische Wege beim Lernen zu beschreiten!





Partner – wer steckt hinter „Neugier auf Wissen“?



DFKI GmbH (Deutsches Forschungszentrum für Künstliche Intelligenz):

(Letztzuwendungsempfänger)

66123 Saarbrücken

E-Mail: neugieraufwissen@saarlernnetz.de



**GeBIT Ausbildung und Schulung GmbH:
e-edutainment**

66115 Saarbrücken

E-Mail: info@ge-bit.de



**bfw Berufsbildungswerk des DGB's :
Spielstationen und Lernscout-Schulungskonzept**

66117 Saarbrücken

E-Mail: europa@bfw-sb.de



**CEB Fortbildungswerk gGmbH:
Motivation und Didaktik**

66663 Merzig-Hilbringen

E-Mail: carmen.herrmann@ceb-merzig.de



**NAS (Neue Arbeit Saar gGmbH):
Technisches Know-How, Spielprogrammierung und Multimedia-
Elemente**

66123 Saarbrücken

E-Mail: meq@neue-arbeit-saar.de

Methodisch-Didaktische Zielsetzung



Zielgruppe:

- Lernferne – Hauptschüler, die überwiegend negative Lernerfahrungen gemacht haben

Zielsetzungen:

- Motivation zum (Wieder-)Lernen, spielerischen Spaß am Lernen vermitteln
- Steigerung der Selbsteinschätzungsfähigkeit
- ‚Lernen Lernen‘ – hier: Analytisches Denken, Textverständnis, durch Abwägen von Motiven und Alibis
- Interesse an einzelnen Lernthemen entwickeln

Methodisch-Didaktisches Konzept (Elemente)



Methodisch-didaktisches Konzept:

- Berücksichtigung medialer Vorlieben der Zielgruppe (Interessen-Matrix) zur Auswahl der Spielstory und einzelner Spielelemente
- Lebensweltnahe Aufgabenstellungen in Kombination mit typischen Lernthemen
- Identifikation durch regionale Saarlandkarte und Sprache (Spiel-Witz)
- Virtueller Lernhelfer ‚Gotschi‘ zur Schulung sozialer Kompetenzen
- Lerntagebuch mit Selbst-/Fremdeinschätzungsvergleich
- ein Trainingscenter zum vorbereitenden Üben und Wiederholen
- Highscore für den Leistungswettbewerb
- Einzel-/Gruppenspielmöglichkeit

Anwendungserfahrungen

Einzel-Lernspielmodulnutzung (Hauptschule Trier):

- im computergestützten Unterricht zur Auflockerung



Regionaler Wissenskrimi-Wettbewerb:

- Freie regionale Teilnahme mit Gewinner-Preis mit Radio-Berichterstattung zum Stand der Ermittlungen

Wissenskrimi-Einsatz bei V.A.U.S. e.V.:

- Zur Motivation und meth. Abwechslung im Grundausbildungslehrgang

Web-Site + Wissenskrimi an der Hochschule für Technik und Wirtschaft:

- Online-Kompetenz mit 12jährigen Gymnasiasten

Stärken: regionaler Bezug, Grafik: Figuren, Witzige Texte,
Im Gruppenmodus sozial aktivierend,
Selbsteinschätzungstraining, Analytisches Denken

Produkte

1. Banner-Plätze auf der Homepage und im Spiel (Sponsoring)
2. Neue Lern-Spiel-Module im Spiel (Produkt-Sponsoring)
3. Lern-Spiel-Module für andere Bildungsanbieter (B2B)
4. Nutzung des Wissenskrimis (B2B + Sponsoring)

Perspektiven

Produktweiterentwicklungen:

- ‚Wissenskrimi‘ mit neuen Einzel-Lernspielmodulen durch Sponsorenbeiträge
- ‚Trainings-Center‘ als Lehrer-/Dozententool zur Unterstützung des Präsenz-Unterrichts (bis Projektende)

Weitere denkbare Entwicklungsperspektiven:

- Zusätzliche Lernerdatenauswertungen (Datenbank-Entwicklung)
- ‚Mobiler Krimi‘, wie Stadtrally's

„Neugierig geworden?“



Vielen Dank für die Aufmerksamkeit !

Fragen & Anregungen sind erwünscht

Kontakt:

Andre Günther

Tel.: 0681/302-648-12

neugieraufwissen@saarlernnetz.de