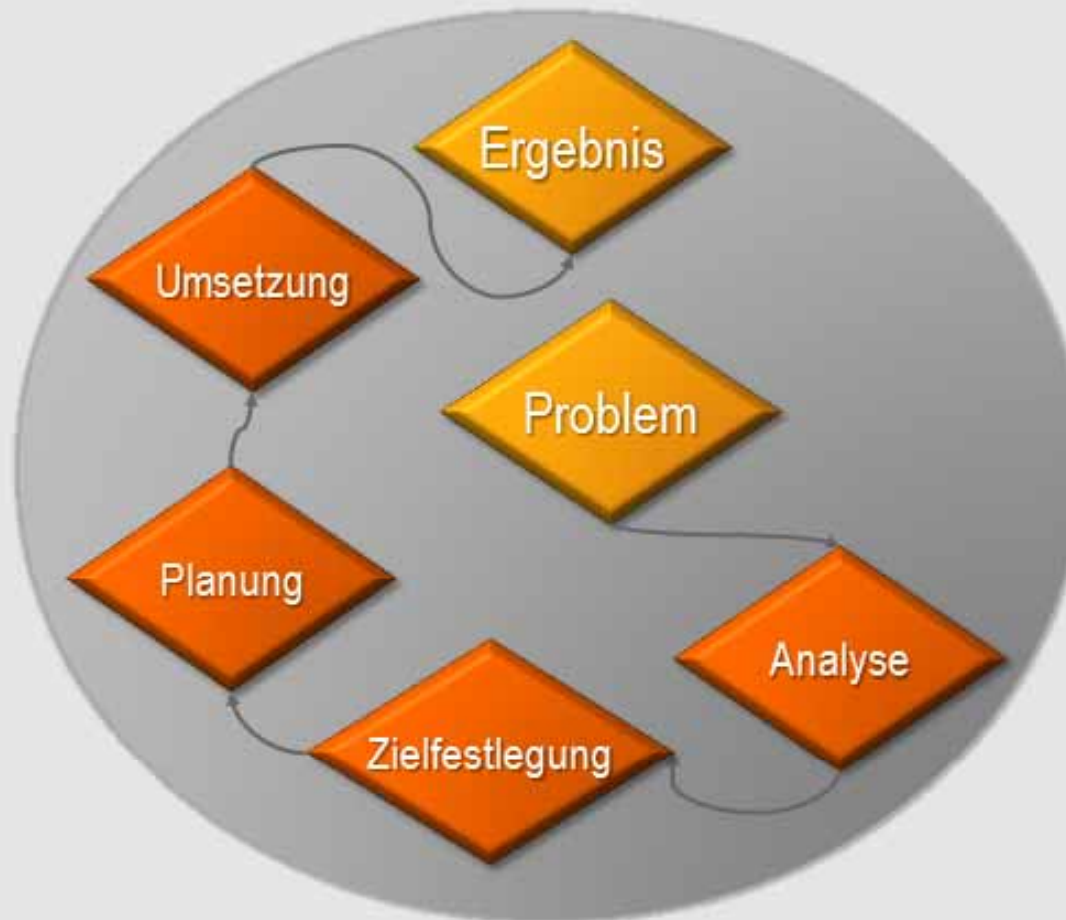




ARUS Systematik der Projektarbeit



Wir berücksichtigen Ihre

- Vision
- Strategie
- Qualitätsmanagement
- Risikomanagement
- Mitarbeiterpotenzial
- Kundenorientierung

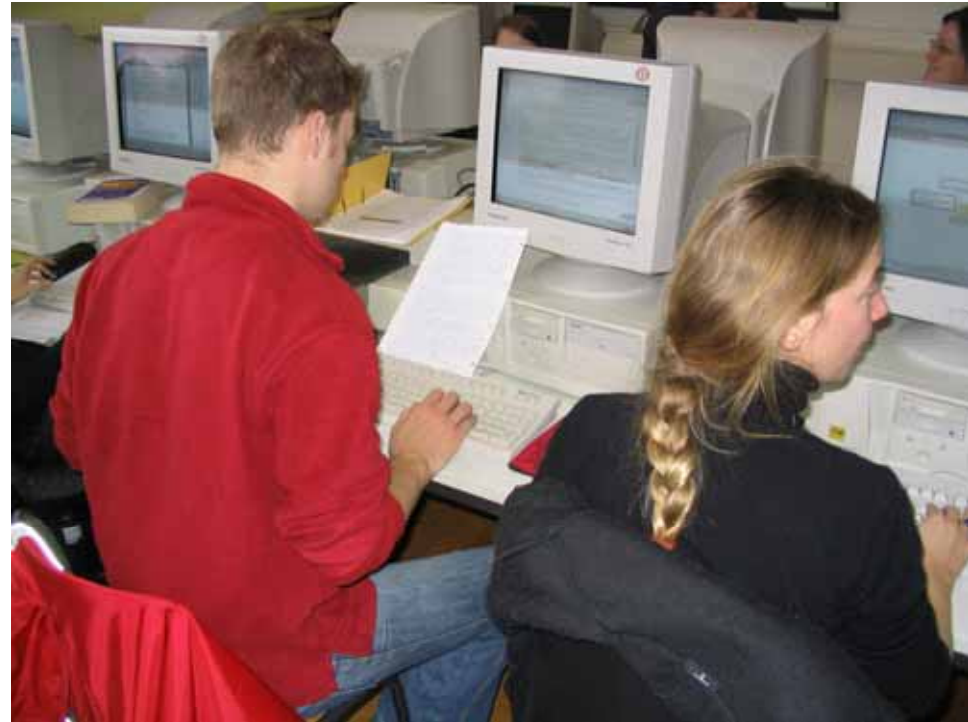
durch

- Budgetierung
- Ressourcenplanung
- Organisation

mit

- Meilensteinen
- Gesprächen
- „hands on“ Arbeit





Projektidee

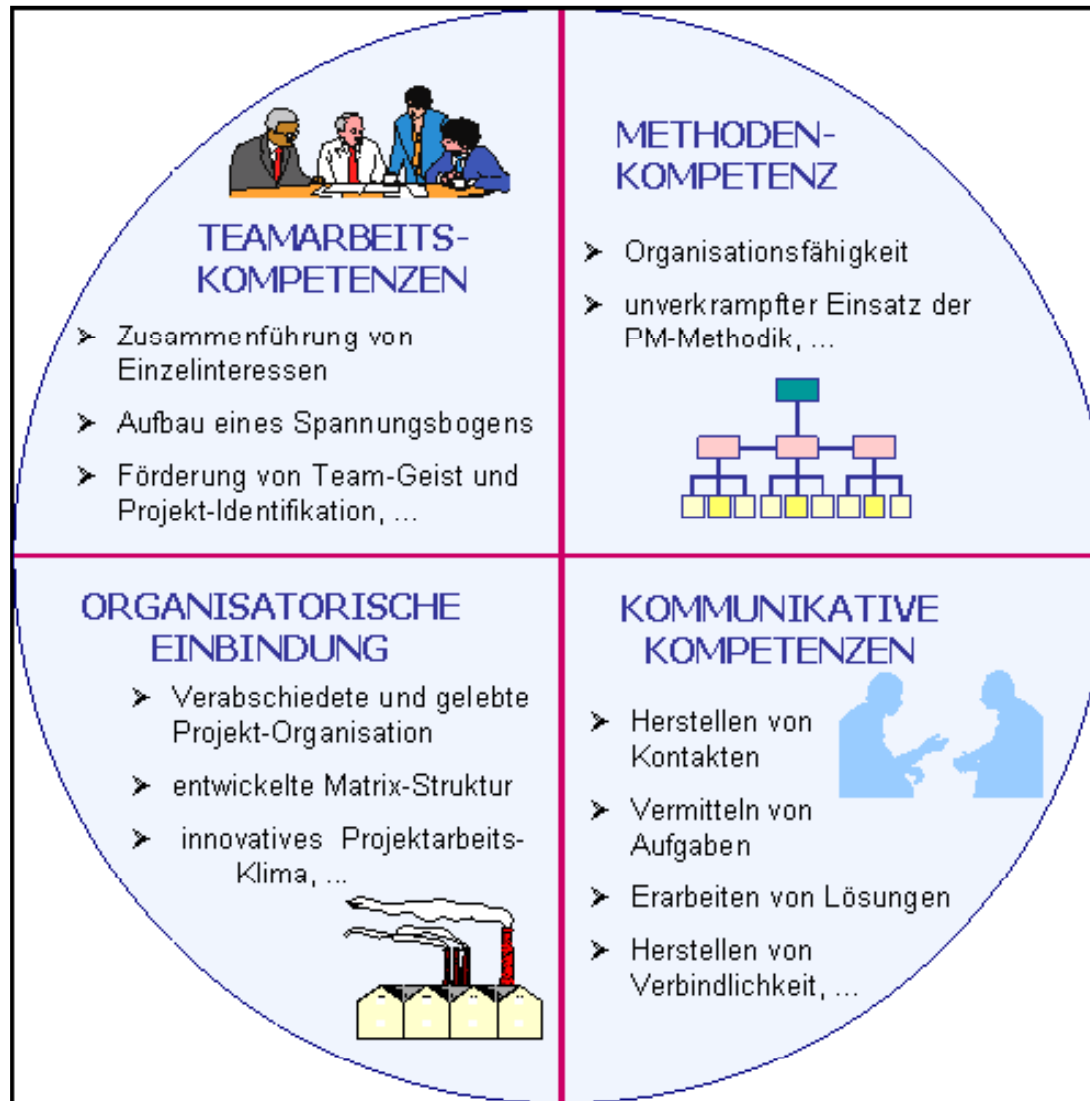
Projektplanung

Projektinitialisierung

Projektarbeit (Realisierung)

Projektdokumentation

Projektbericht



- ❖ Teamkompetenz
- ❖ Methodenkompetenz
- ❖ Kommunikative
- ❖ Kompetenz
- ❖ Organisatorische
- ❖ Einbindung

Konzept Rubicom

Traditionelles Lernen

Systematische Wissensvermittlung

Unreflektiertes und rezeptives

Lernen

An ein vorgegebenes Schema

„angepasstes“ Lernen

Theoretisch-systematisches Lernen

Informationskonsum

Anonyme Großgruppen

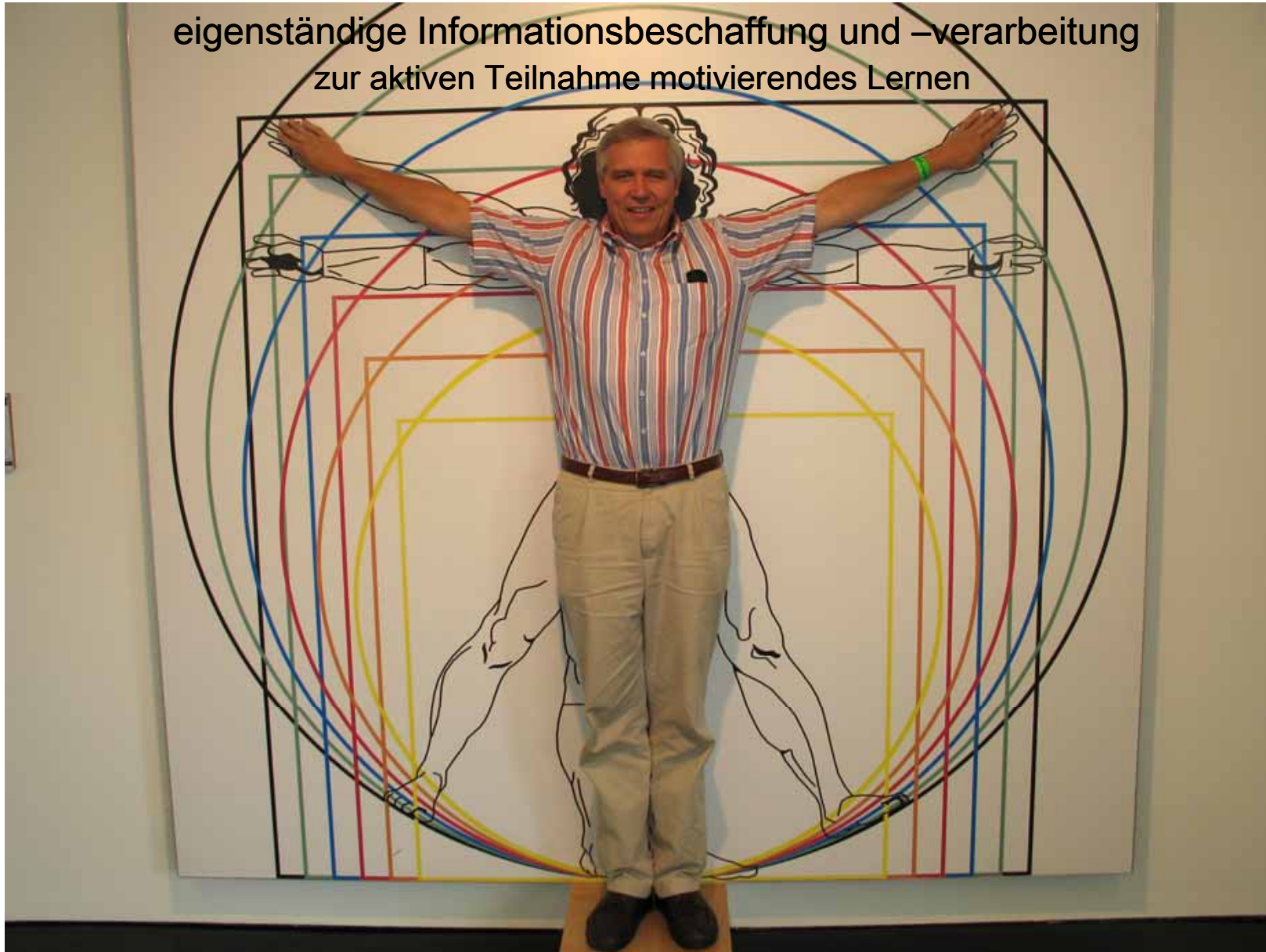
Vorlesungsstil



nachvollziehendes Lernen
reflektierendes Handeln



eigenständige Informationsbeschaffung und -verarbeitung
zur aktiven Teilnahme motivierendes Lernen



individuelles Lernen

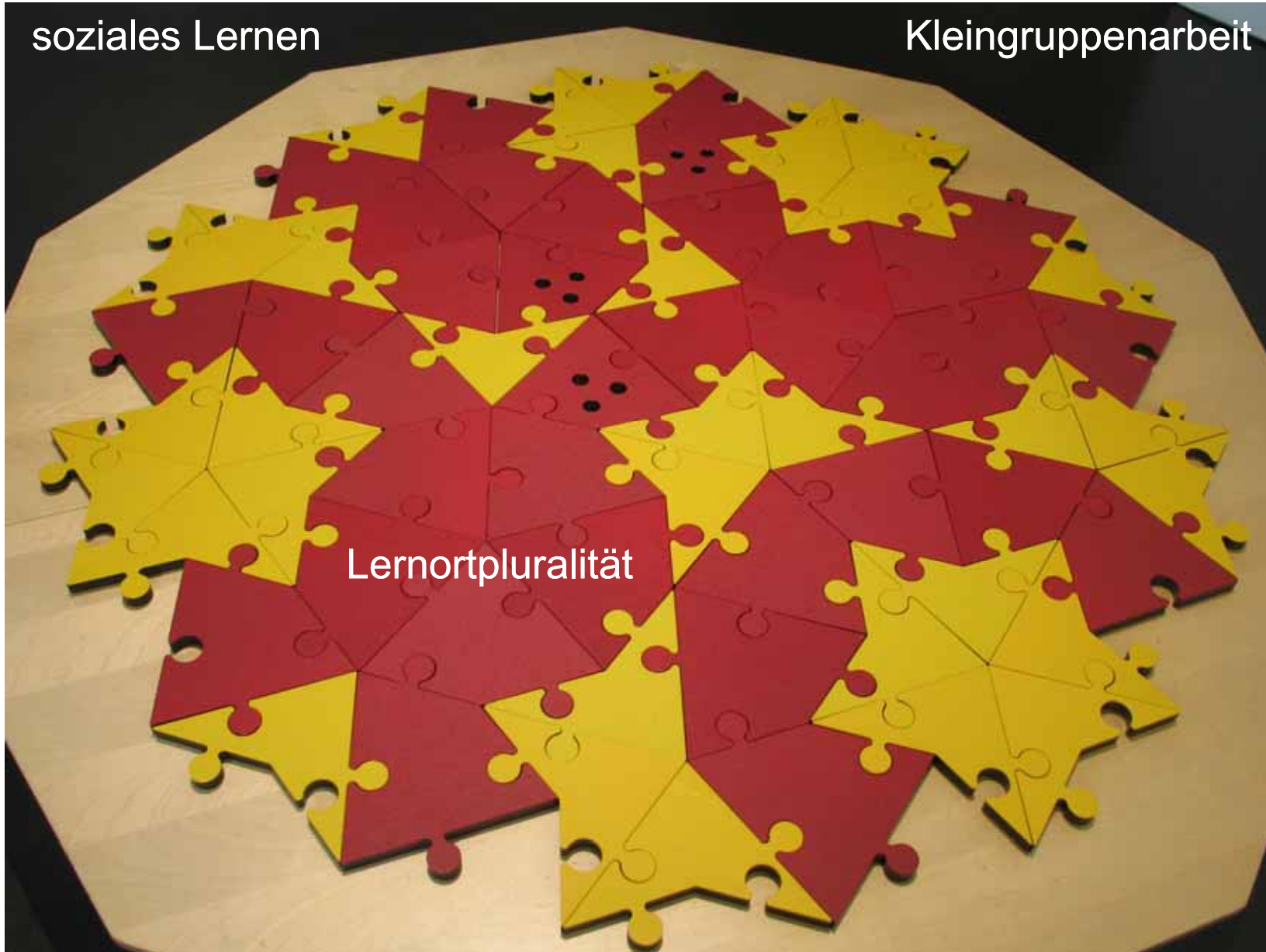
„lustbezogenes“ Lernen
(Flowfahrt)

entdeckendes Lernen

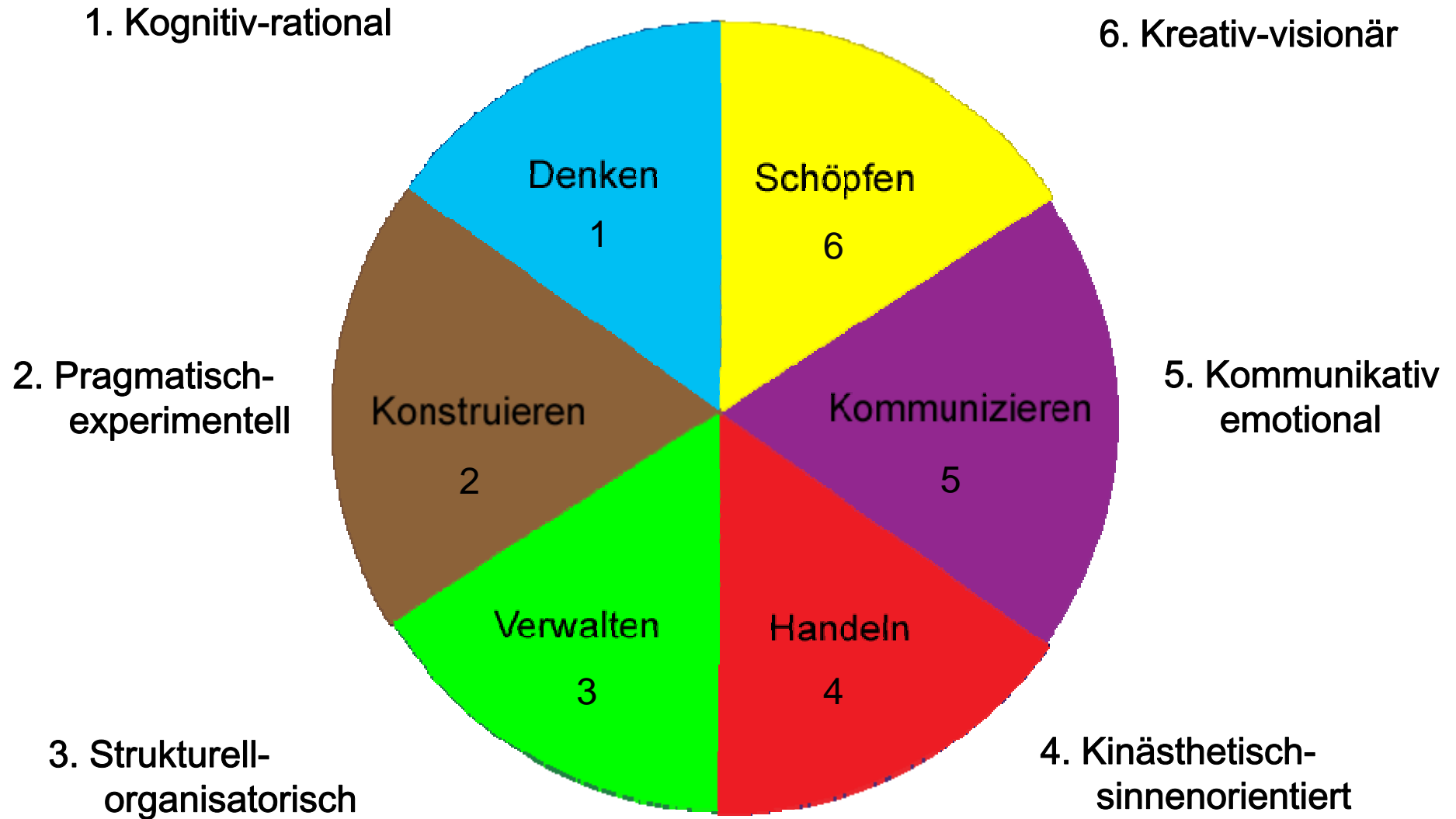


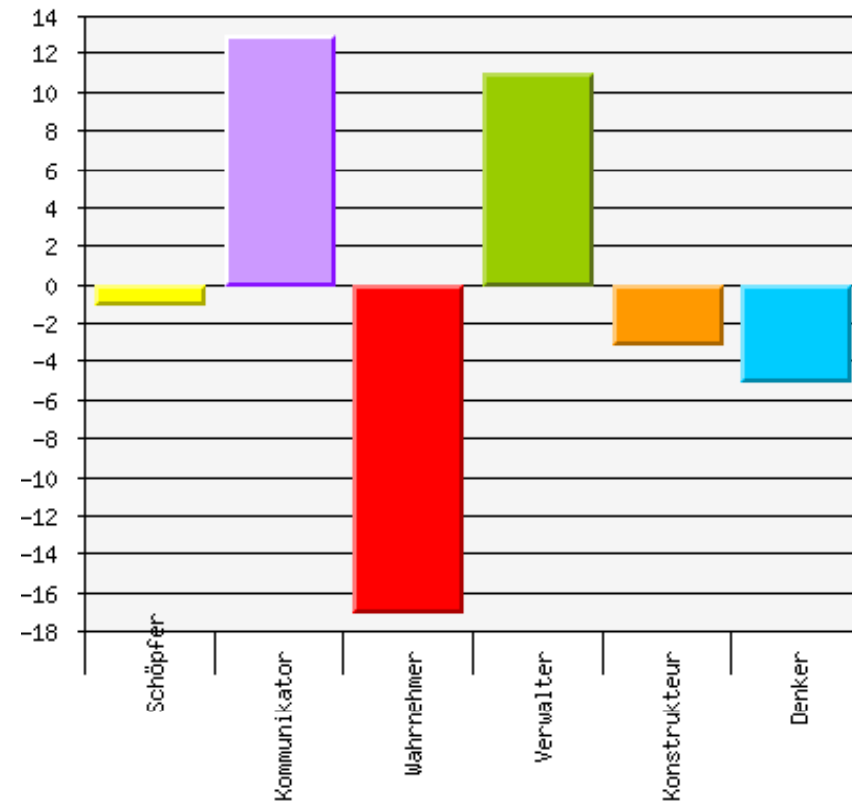
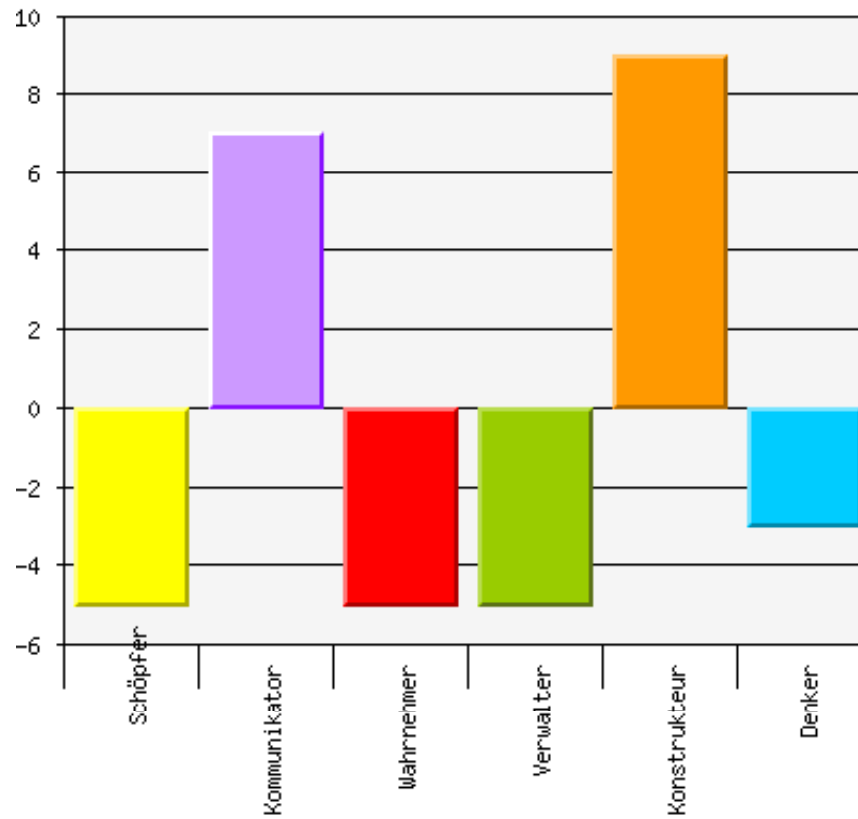
soziales Lernen

Kleingruppenarbeit



Lernortpluralität





Was ist die „Projektmethode“?

- Die Projektmethode ist *situationsbezogen*, d.h. sie bezieht sich auf eine tatsächliche, für die Lernenden erfahrbare und aktuelle Situation
- Projektlernen ist *Problemlösungslernen*
- Projektlernen ist *interdisziplinär* (Prinzip der Ganzheitlichkeit)
- Das Projekt wird *kollektiv realisiert*
- Projektlernen ist *produktorientiert*
- Projektlernen fördert eine ganze Reihe von *Soft Skills*

Was ist die „Projektmethode“?

- Die Projektmethode ist eine ***handlungsorientierte*** Methode (John Dewey [1859-1952] –> „learning by doing“)
- Das Lernen muss seiner Meinung nach ganz und gar auf Erfahrung aufgebaut sein.





Das zu Lernende wird mit situativen Bedingungen verknüpft.

Das situierte Lernen basiert auf authentischen Problemsituationen.

Das Lernen ist in materielle und soziale Kontexte (Lebenswelt) eingebunden.



Information und Wissen entsteht aus den Interaktionen der Menschen mit ihrer Umgebung (Kontext). Daher muss Raum zur Verfügung stehen, um sich lernend in Interaktionen mit anderen und dem Lebensumfeld zu erfahren.

Kontextualisierung durch Interaktion

Beim Lernen darf das Bedürfnis nach sozialer Eingebundenheit und sozialer Zugehörigkeit nicht reden.



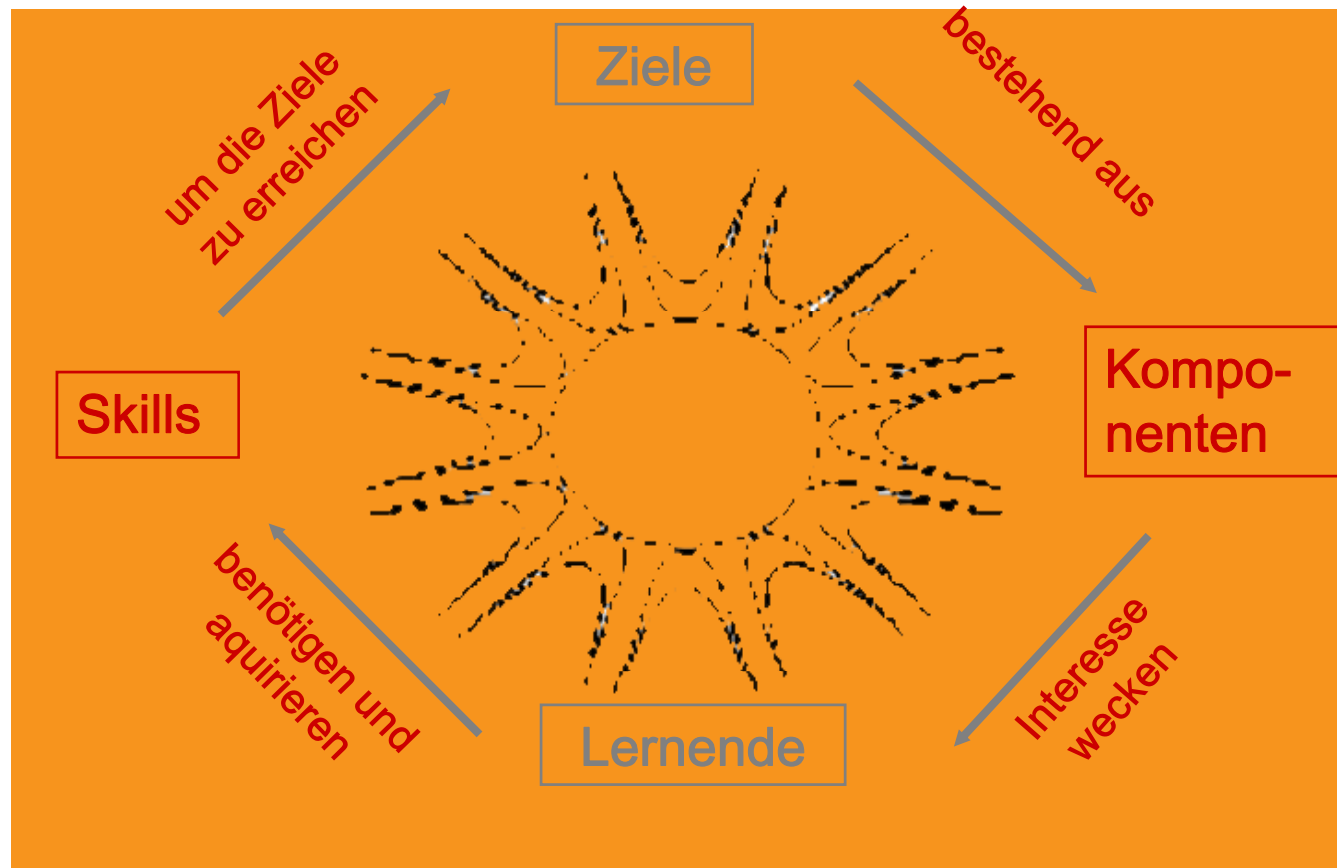
Emotionen sind wesentliche Impulsgeber bei den Lernprozessen

Die Zielaufgabe wird in einen situativen Kontext gestellt,
die sowohl den Erwerb von Wissen als auch konkrete
Fertigkeiten verlangt.

Verlangt wird das Praktizieren einer Aufgabe innerhalb
eines authentischen Kontextes.

Zur Bewältigung der Aufgaben werden umfangreiche
Materialien zur Verfügung gestellt.

Goal-Based-Scenario



Multimediale Lernarrangements

Lernende Texte

Alle Beteiligten können Texte erstellen oder verändern,
Links setzen oder
Mediendateien integrieren.

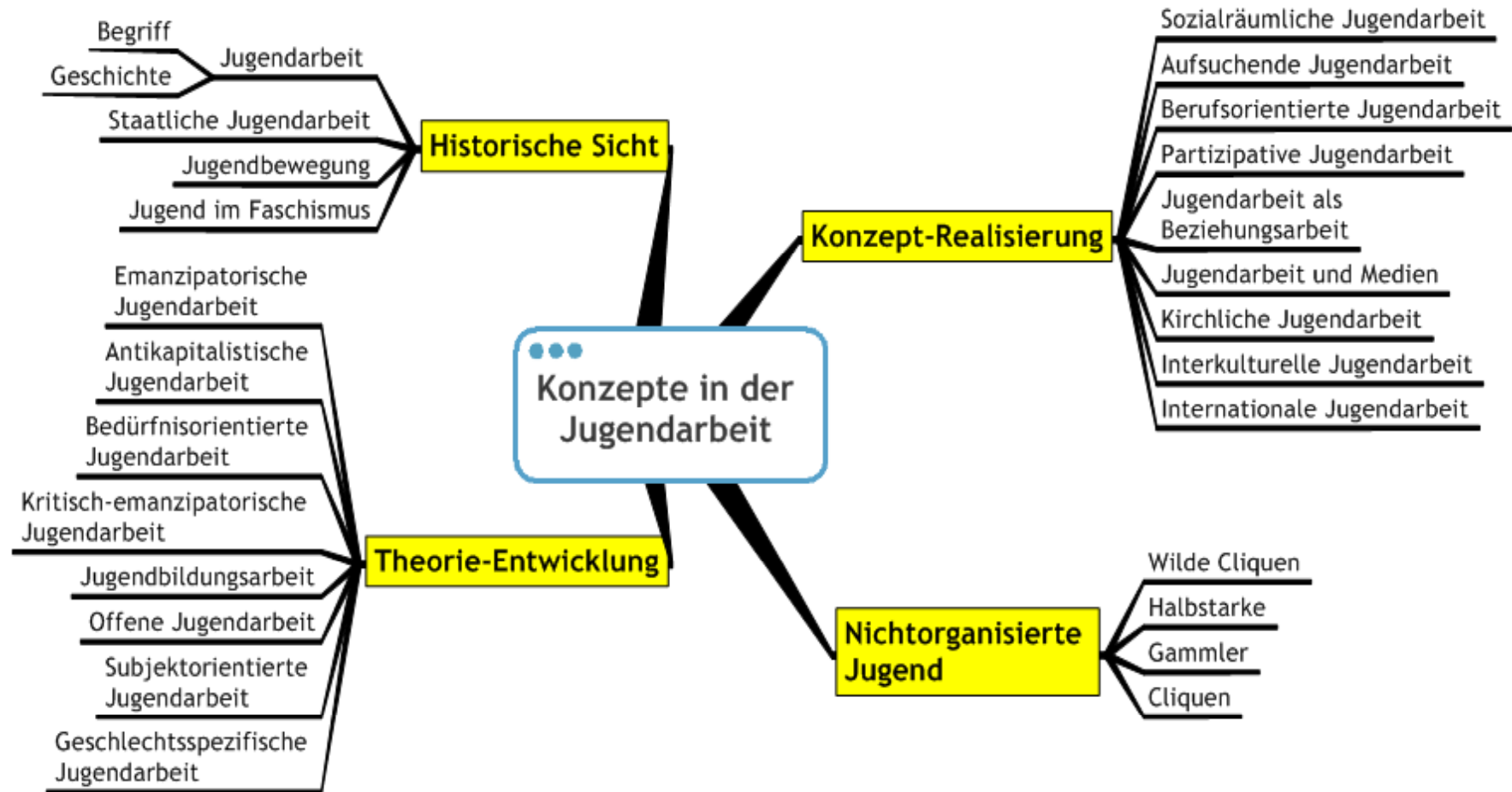
Alle Texte spiegeln nur den aktuellen Stand, da sie einem stetigen Bearbeitungsprozess ausgesetzt sind.
So entstehen „lernende Texte“.



Nutzungsmöglichkeiten von Wikis

Kollaboratives Schreiben
Whiteboardfunktion
Dokumentation
Kommunikationsplattform
Online-Schulmappe
Projektmanagement





artikel
diskussion
bearbeiten
versionen

h_da

navigation

- [Hauptseite](#)
- [Wikipedia-Portal](#)
- [Aktuelle Ereignisse](#)
- [Letzte Änderungen](#)
- [Zufälliger Artikel](#)
- [Hilfe](#)

suche

Los
Suche

werkzeuge

- [Was zeigt hierhin](#)
- [Verlinkte Seiten](#)
- [Spezialseiten](#)

Hauptseite

Willkommen beim Wiki-Web-System des FB S

Historische Sicht	Theorieentwicklung	Konzept-Konkretisierungen
Geschichte der Jugendarbeit Staatliche Jugendarbeit Bürgerliche Jugendbewegung Proletarische Jugendbewegung Jugend im Faschismus Jugend in der DDR Jugend in der BRD	Emanzipatorische Jugendarbeit Antikapitalistische Jugendarbeit Bedürfnisorientierte Jugendarbeit Kritisch-emanzipative Jugendarbeit Jugendbildungsarbeit Offene Jugendarbeit Subjektorientierte Jugendarbeit Geschlechtsspezifische Jugendarbeit Partizipative Jugendarbeit	Aufsuchende Jugendarbeit Berufsorientierte Jugendarbeit Beziehungsarbeit Erlebnispädagogik Gruppenpädagogik Interkulturelle Jugendarbeit Internationale Jugendarbeit Jugendarbeit und Medien Jugendverbände Kirchliche Jugendarbeit Sozialräumliche Jugendarbeit Schulsozialarbeit
<p>Nichtorganisierte Jugend</p> Wilde Cliques, Cliques Halbstarke, Gammler Straßenkinder	<p>Jugendkulturen</p>	

artikel **diskussion** bearbeiten versionen

h_da

Gender Mainstreaming

Inhaltsverzeichnis [Verbergen]

- 1 Definition Gender Mainstreaming
- 2 Rechtliche Grundlagen
 - 2.1 Internationale Vorgaben
 - 2.2 Nationale Vorgaben
 - 2.2.1 Grundgesetz
 - 2.2.2 Bundesgesetze
- 3 Was ist neu am Gender Mainstreaming Konzept?

[bearbeiten]

Definition Gender Mainstreaming

Gender Mainstreaming bedeutet, bei allen gesellschaftlichen Vorhaben die unterschiedlichen Lebenssituationen und Interessen von Frauen und Männern von vornherein und regelmäßig zu berücksichtigen, da es keine geschlechtsneutrale Wirklichkeit gibt.


Gender kommt aus dem Englischen und bezeichnet die gesellschaftlich, sozial und kulturell geprägten Geschlechtsrollen von Frauen und Männern. Diese sind - anders als das biologische Geschlecht - erlernt und damit auch veränderbar.

Mainstreaming (englisch für "Hauptstrom") bedeutet, dass eine bestimmte inhaltliche Vorgabe, die bisher nicht das Handeln bestimmt hat, nun zum zentralen Bestandteil bei allen Entscheidungen und Prozessen gemacht wird.

Bildquelle: <http://www.gem.or.at/de/>



Fertin



[Login](#) [Hilfe](#) [FAQ](#) [Glossar](#) [Mindmap](#)

- Lehrszenerarien
- Medientechnik
- Didaktisches Design**
- Konzeption**
- Recherche
- Kommunikation
- Mediengestaltung
- Qualitätssicherung
- Theoretischer Hintergrund
- Projektmanagement
- Referenzbeispiele
- Materialien
- News & Trends
- Mein e-teaching

e-teaching.org » Didaktisches Design » Konzeption » Methoden » Lernspiele » Game Based Learning

Game Based Learning & Edutainment

Game Based Learning beschreibt die Anwendung von Spielen mit dem Zweck des Lernens mittels digitaler Medien. Ein verwandter Bereich ist das Edutainment, das insbesondere Kinder und Jugendliche an wissenschaftliche Themen heranführen soll.

Edutainment

Der Begriff ergibt sich aus der Kombination der Begriffe "Education" und "Entertainment" und beschreibt dementsprechend Formen der Wissensvermittlung, die bewusst auf unterhaltende Elemente setzen. Beispiele für Edutainment sind interaktive Sprachkurse bei denen Sprachspezifika durch kleine Spiele trainiert werden, die (vorläufig besonders in Japan verbreitete) Beschäftigung mit einem Roboterhaustier mit angenommenen entsprechenden Lerneffekten, zahlreiche Wissenschaftssendungen im Fernsehen, die (Lern)Inhalte auf populäre, unterhaltsame Weise vermitteln und nicht zuletzt die "Sesamstraße". In den letzten 20 Jahren hat Edutainment die Beziehung zwischen Lernen und Spiel stark verändert. In vielen Fällen sind Edutainment-Formate für ein breiteres Publikum konzipiert und für den Einsatz im Hochschulbereich nur bedingt sinnvoll.

Konzeption

- Zielgruppe
- Inhalte
- Lehr- & Lernziele
- Methoden**
- Gruppenlernen
- Projektarbeit
- Lernspiele**
- Game Based Learning**
- Barrierefreiheit
- Gender
- Mainstreaming
- Rahmenbedingungen

CMS HOME SEARCH




INTRODUCTION

BIG IDEA

SUBJECT

GAMEPLAY

LEARNING

SETTING

TECHNOLOGY

DOCUMENTS

Environmental Detectives

At 12:35, the last students in MIT Course: 1.725J (Chemicals in the Environment: Fate and Transport) enter the classroom. They're each handed a PDA running *Environmental Detectives*, as well as GPS and BlueTooth software. Students have been divided into 5 groups:

- a) EPA workers
- b) environmental agent at a hospital
- c) workers for a manufacturing facility
- d) workers at a high tech firm
- e) environmental activists.

When groups launch their PDAs, they are presented a unique cover story, custom-tailored to their role. Environmentalists learn that a local watershed has become polluted with mercury after a class of students reports some bizarre readings during a routine examination of a local watershed. Later, the EPA learns of increased levels of mercuric chloride through routine inspection of a major river in the area. As the fish begin washing ashore, a hostile press learns of this catastrophe, and immediately implicates a textile facility further down the river. As concerned parents start checking kids into a local hospital, the stakes are raised further. Scientists hired by



Ein Forscherteam untersucht die Quelle einer gesundheitlichen Bedrohung für eine Stadt

<http://education.mit.edu/ar/ed.html>

<http://www.educationarcade.org/gtt/Handheld/Intro.htm>

 /Onderwijs

 *Frequentie 1550*

/ Onderzoek F1550 x 10 / De pilot / F1550 anno 2007

Onderzoek Frequentie 1550 x 10

Van 29 mei t/m 15 juni doen Waag Society, ILO (UvA) en IVLOS (UU) in samenwerking met Open Scholengemeenschap Bijlmer, Montessori College Oost en Montessori Lyceum Amsterdam een onderzoek naar leer- en motivatie-effecten van een mobile game als vorm van onderwijs.

Ondanks de hoge verwachtingen is feitelijk nog weinig bekend over de effecten van dit soort werkvormen op het leren - de projectpartners hopen bij te dragen aan de kennis over dit vraagstuk.

Daartoe leren tien klassen via 'regulier' onderwijs en tien klassen via speelsessies 'Frequentie 1550' over middeleeuws Amsterdam. In 2005 voerde Waag Society een pilotgame uit getiteld "Frequentie 1550". Het concept, de software, en delen van de content van deze pilot en met name de evaluatie ervan zijn de basis voor een verbeterde en gestabiliseerde versie waarmee nu tien keer gespeeld gaat worden. De tien sessies worden gespeeld door leerlingen van VMBO- tot HAVO/VWO-niveau.



Schüler schlüpfen in die Rolle von Pilgern, die nach der verschwundenen Hostie suchen. Zugleich sollen sie ein Kloster bauen. Sie müssen Amsterdamer Bürger werden, um eine Baugenehmigung zu erhalten. Spielaufgaben sind zu erfüllen, um dieses Ziel zu erreichen.

6 Teams mit 4 Teilnehmern (2 verbleiben im Hauptquartier, 2 recherchieren)

Jedes Team hatte zwei Handys auf dem der Stadtplan aus dem 16. Jahrhundert zu sehen war. Auf dem zweiten Handy konnten über UMTS Handlungsanleitungen sowie Videostreams zur Aufgabenstellung empfangen werden.

Die Schüler im Hauptquartier konnten den Weg der beiden „Pilger“ auf einem aktuellen Stadtplan verfolgen.



Aktueller Stadtplan



Stadtplan von 1550

