

**Computerspiele in Bildungsprozessen**

Fachforum | 21. Juni 2007

Case Study: Otto-Wels-Grundschule

Lernen und Verstehen

Zoo Tycoon 2

Oscar der Ballonfahrer – Tiere in der Stadt

Motorik schulen

Wii-Olympiade mit der Spielkonsole

Kooperationsprojekt zwischen der Otto-Wels-Grundschule und dem Förderverein für Jugend und Sozialarbeit e. V. (fjs) mit seinen Projekten BITS 21 und Appolonius Lernzentrum

Juni 2007

**Computerspiele in Bildungsprozessen**

Fachforum | 21. Juni 2007

Case Study: Otto-Wels-Grundschule

Partner Otto-Wels-Grundschule**Profil:**

- Sprach- und Leseförderung
- Soziales Training und Gewaltprävention: Integration, Toleranz, Verantwortung
- ca. 550 Schüler/-innen
- Projektpartner: Fünf 1. Klassen, jeweils ca. 25 Schüler/-innen

Alexandriestraße 12
10969 Berlin-Kreuzberg
www.ottowels.cidsnet.de**Computerspiele in Bildungsprozessen**

Fachforum | 21. Juni 2007

Case Study: Otto- Wels- Grundschule

Projektziele Lernen und Verstehen

- Spielerisches Lernen und erweitertes Verständnis von Unterrichtsinhalten
- Unterstützen von Bewegung, Feinmotorik und Hand-/Augekoordination
- Erwerb von Basiskompetenz im Umgang mit PC, Digitalkamera und Drucker
- Fördern der sozialen Kompetenz durch Spiel im Team und Erstellen gemeinsamer Collage

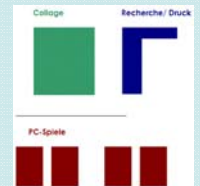
**Computerspiele in Bildungsprozessen**

Fachforum | 21. Juni 2007

Case Study: Otto- Wels- Grundschule

Projektszenario Lernen und Verstehen

- PC- Station mit 4 Laptops und Computerspielen
- Recherche- Station mit 1 Laptop und Drucker
- Collage – Station zum Malen, Schneiden, Kleben
- Begleitende Exkursion mit Digitalkamera



**Computerspiele in Bildungsprozessen**

Fachforum | 21. Juni 2007

Case Study: Otto- Wels- Grundschule

Zoo Tycoon 2 Lernen und Verstehen**Lernziele:**

- Tiere Afrikas kennen lernen
- Verständnis für Lebensraum der Tiere
- Aufbau und Organisation eines Zoos

**Computerspiele in Bildungsprozessen**

Fachforum | 21. Juni 2007

Case Study: Otto- Wels- Grundschule

Zoo Tycoon 2 Lernen und Verstehen**Ablauf:****• Spiel am PC: Aufbau eines Zoos**

- Recherche am PC und Ausdruck: Informationen und Tierbilder
- Collage: Malen, Schneiden, Kleben
Aufstellen von Tierfiguren
- Exkursion: Tierfotos

**Computerspiele in Bildungsprozessen**

Fachforum | 21. Juni 2007

Case Study: Otto- Wels- Grundschule

Zoo Tycoon 2 Lernen und Verstehen**Ablauf:**

- Spiel am PC: Aufbau eines Zoos
- **Recherche am PC und Ausdruck:
Informationen und Tierbilder**
- Collage: Malen, Schneiden, Kleben
Aufstellen von Tierfiguren
- Exkursion: Tierfotos

**Computerspiele in Bildungsprozessen**

Fachforum | 21. Juni 2007

Case Study: Otto- Wels- Grundschule

Zoo Tycoon 2 Lernen und Verstehen**Ablauf:****• Spiel am PC: Aufbau eines Zoos**

- Recherche am PC und Ausdruck:
Informationen und Tierbilder
- **Collage: Malen, Schneiden, Kleben
Aufstellen von Tierfiguren**
- Exkursion: Tierfotos



**Computerspiele in Bildungsprozessen**

Fachforum | 21. Juni 2007

Case Study: Otto- Wels- Grundschule

Zoo Tycoon 2 Lernen und Verstehen**Ablauf:**

- Spiel am PC: Aufbau eines Zoos
- Recherche am PC und Ausdruck: Informationen und Tierbilder
- Collage: Malen, Schneiden, Kleben
Aufstellen von Tierfiguren
- Exkursion: Tierfotos

**Computerspiele in Bildungsprozessen**

Fachforum | 21. Juni 2007

Case Study: Otto- Wels- Grundschule

Tiere in der Stadt Lernen und Verstehen**Lernziele:**

- Verhalten der Tiere in der Stadt
- Verständnis durch Beobachtung
- Eigene Erlebnisse mit Tieren

**Computerspiele in Bildungsprozessen**

Fachforum | 21. Juni 2007

Case Study: Otto- Wels- Grundschule

Tiere in der Stadt Lernen und Verstehen**Ablauf:**

- Spiel am PC: Besuch der Tiere, Zuhören, Dialog
- Recherche am PC und Ausdruck: Informationen und Tierbilder
- Collage: Malen, Schneiden, Kleben
Ergänzen der Stadtplanskizze
- Exkursion: Tierfotos

**Computerspiele in Bildungsprozessen**

Fachforum | 21. Juni 2007

Case Study: Otto- Wels- Grundschule

Tiere in der Stadt Lernen und Verstehen**Ablauf:**

- Spiel am PC: Besuch der Tiere, Zuhören, Dialog
- Recherche am PC und Ausdruck: Informationen und Tierbilder
- Collage: Malen, Schneiden, Kleben
Ergänzen der Stadtplanskizze
- Exkursion: Tierfotos





Computerspiele in Bildungsprozessen

Fachforum | 21. Juni 2007

Case Study: Otto- Wels- Grundschule

Tiere in der Stadt Lernen und Verstehen

Ablauf:

- Spiel am PC: Besuch der Tiere, Zuhören, Dialog
- Recherche am PC und Ausdruck: Informationen und Tierbilder
- Collage: Malen, Schneiden, Kleben Ergänzen der Stadtplanskizze
- Exkursion: Tierfotos



Computerspiele in Bildungsprozessen

Fachforum | 21. Juni 2007

Case Study: Otto- Wels- Grundschule

Tiere in der Stadt Lernen und Verstehen

Ablauf:

- Spiel am PC: Besuch der Tiere, Zuhören, Dialog
- Recherche am PC und Ausdruck: Informationen und Tierbilder
- Collage: Malen, Schneiden, Kleben Ergänzen der Stadtplanskizze
- Exkursion: Tierfotos



Computerspiele in Bildungsprozessen

Fachforum | 21. Juni 2007

Case Study: Otto- Wels- Grundschule

Projektziele Motorik schulen

- Unterstützen von Bewegung, Motorik und Hand-/Augekoordination
- Fördern der sozialen Kompetenz durch spielerischen Wettkampf im Team
- Spielerisches Kennenlernen von Sportarten
- Erwerb von Basiskompetenz im Umgang mit einer Spielkonsole



Computerspiele in Bildungsprozessen

Fachforum | 21. Juni 2007

Case Study: Otto- Wels- Grundschule

Wii Olympiade Motorik schulen

Lernziele:

- Fördern der Fein- und Grobmotorik
- Erwerben von Basiskompetenz im Umgang mit Spielkonsolen
- Fördern des Teamgeistes durch Mannschaftszusammenstellung



**Computerspiele in Bildungsprozessen**

Fachforum | 21. Juni 2007

Case Study: Otto- Wels- Grundschule

Wii Olympiade Motorik schulen**Ablauf:**

- Wii- Spiel: Bowling
Einführung und Teamwettkampf
- Recherche am PC und Ausdruck:
Beantwortung von Quizfragen
- Siegerehrung

**Computerspiele in Bildungsprozessen**

Fachforum | 21. Juni 2007

Case Study: Otto- Wels- Grundschule

Wii Olympiade Motorik schulen**Ablauf:**

- Wii- Spiel: Bowling
Einführung und Teamwettkampf
- Recherche am PC und Ausdruck:
Beantwortung von Quizfragen
- Siegerehrung

**Computerspiele in Bildungsprozessen**

Fachforum | 21. Juni 2007

Case Study: Otto- Wels- Grundschule

Wii Olympiade Motorik schulen**Ablauf:**

- Wii- Spiel: Bowling
Einführung und Teamwettkampf
- Recherche am PC und Ausdruck:
Beantwortung von Quizfragen
- Siegerehrung

**Computerspiele in Bildungsprozessen**

Fachforum | 21. Juni 2007

Case Study: Otto-Wels-Grundschule

Ergebnisse

- Vertieftes Wissen und Verstehen von
Unterrichtsthemen durch spielerisches Lernszenario
- Bewährte Kombination von klassischen
Lerntechniken und Einsatz der Computerspiele
- Erwerb von Medienkompetenz
- Stärkung der sozialen Kompetenz

