

## Rien ne va plus

### Spielen, forschen und entdecken mit KIT

**Im ursprünglichen Sinn ist das Spiel ein Mittel, um sich Lebensumständen anzupassen oder sie zu meistern. Das Spiel kann aber als Freizeitaktivität auch nur der Erholung und dem Vergnügen dienen.**

Die auf dem Bildungsserver blick des Pädagogischen Instituts eingerichtete Lernumgebung „rien ne va plus“ zielt darauf ab, den Spieltrieb, der in uns allen steckt, zu wecken und konstruktiv zu nutzen.

### Die Zielsetzung der Lernumgebung

Die Lernumgebung „rien ne va plus“ ermöglicht Schülerinnen und Schülern, Spiele kennenzulernen, Spielregeln zu ändern und zu erweitern, neue Lösungsstrategien zu erforschen oder neue Spiele zu erfinden. Ganz Eifrige können die mathematischen und physikalischen Hintergründe vertiefen oder einfach nur die beschriebenen Experimente nachvollziehen und bestaunen. Während die Schülerinnen und Schüler Ergebnisse, Erfolge und auch Misserfolge zum Lesen oder Präsentieren aufbereiten, sind die Unterrichtenden freigestellt und können sich auf die Rolle der Beobachtung und Beratung beschränken.

„Rien ne va plus“ eignet sich bestens, um KIT-Kompetenzen (Kommunikations- und Informationstechnologien) nach den geltenden Landesrichtlinien zu fördern. Die Schülerinnen und Schüler nutzen digitale Medien in verschiedenen Situationen selbstständig, kreativ- konstruktiv und zur Unterstützung des eigenen Lernens. Sie finden mit Suchstrategien gezielt Informationen verschiedenster Art, üben adressatengerechtes Präsentieren, bewerten mit Hilfe verschiedener Kriterien die Ergebnisse anderer Gruppen. Weiters gehen sie verantwortungsvoll mit unterschiedlichen Kommunikations- und Kooperationswerkzeugen, wie beispielsweise dem Forum um und lernen, die Auswirkungen des technologischen Wandels auf das eigene Umfeld und die Gesellschaft einzuschätzen.

Die Lernumgebung richtet sich an Schülerinnen und Schüler aller Schulstufen. Möglich ist die große Spannweite deswegen, weil die Formulierung der Themenbeispiele sehr offen gehalten ist und die Kinder und Jugendlichen sich Fragen und Aufträge selbst suchen. Als Beispiel hierzu sei das Spiel „Paar-Unpaar“ angeführt: In der 1. oder 2. Klasse einer Oberschule können dazu die Gewinnwahrscheinlichkeiten untersucht werden, während in der Grundschule beispielsweise die von Ort zu Ort unterschiedlichen zugehörigen Spruchfolgen gesammelt oder erarbeitet werden können.

### Das Angebot

Die Internetseite zur Lernumgebung befindet sich auf dem Südtiroler Bildungsserver blick ([www.blick.it](http://www.blick.it)) unter dem Link „rien ne va plus“. Sie bietet Spiele aus folgenden vier Bereichen an: Fortuna, Taktik, Dimensionen und Splash.

Inhaltlich handelt es sich dabei um Glücks- und Würfelspiele, Strategiespiele, Spiele aus dem Bereich Geometrie und einfache physikalische Experimente. Zu jeder Kategorie finden Schülerinnen und Schüler Beschreibungen und Anleitungen zur Durchführung der Spiele oder Experimente. Nach dem Ausprobieren des Spieles werden die Studierenden aufgefordert, sich Gedanken über mathematische und physikalische Hintergründe zu machen: Ist Gewinnen wirklich reine Glücksache oder gibt es unterschiedliche Gewinnchancen?



Ist das Spiel fair? Gibt es eine Gewinnstrategie? Wer gewinnen will, muss sich anstrengen! Wie lässt sich das Beobachtete physikalisch erklären? Lassen sich einfache Modelle dazu finden?

Durch Fragen und Tipps wird jeder und jede Einzelne angeregt, selbst kreativ tätig zu werden: Spielregeln verändern und erweitern, die Anzahl der Mitspielenden erhöhen, physikalische Rahmenbedingungen ändern, geschichtliche Hintergründe nachforschen und anderes mehr.

Das Forum bietet dann die Möglichkeit der Präsentation von Arbeitsergebnissen. Es ermöglicht und fördert Kommunikation und Kooperation und dient dazu, Überlegungen, mögliche Lösungen und physikalische Deutungen zu veröffentlichen und Meinungen mit anderen auszutauschen. Auch ein Small Talk ist erwünscht – das schadet der Kreativität sicher nicht, sondern fördert sichtlich die Motivation.

### Das Umfeld

In Ausübung ihrer Erziehungs- und Bildungsverantwortung gibt es zu diesem Projekt auch kritische Stimmen vonseiten von Eltern und Unterrichtenden. „Computer spielen“ oder „Namen von Minderjährigen im Internet“ sind häufige Reizworte in diesem Zusammenhang.



Gerade deswegen verzichtet diese Arbeitsumgebung völlig auf typische Computerspiele, und verwendet Spiele, die eher als Brettversion gespielt werden und welche die Schülerinnen und Schüler selbst herstellen können. Die Vielfalt der Angebote stellt sicher, dass für alle etwas Interessantes dabei ist, und die sorgfältige Auswahl der Angebote ermöglicht die Zugänglichkeit für die Jugendlichen, sodass die Voraussetzungen für entdeckendes Lernen gegeben sind.

Im Weiteren muss die Planung des Projekts garantieren, dass alle Schülerinnen und Schüler eine entsprechende Einführung über „Recht und Gesetz im Internet“ erhalten – je nach Eigenständigkeit im Schreiben von Texten und im Verwenden von Bildern am Computer.

### Die Teilnahme an einer Projektzeit

Das Projektteam – bestehend aus Johann Baldauf, Isabella Griessmair, Wolfgang Jud und Anton Steger – hat die Aufgaben, die zugehörige Internet-Site zu betreuen und weiterzuentwickeln und insbesondere die jährlichen Projektzeiten zu koordinieren. Seit März 2004 findet jährlich eine Projektzeit statt. Technische Voraussetzung für die Teilnahme an einer Projektzeit ist natürlich der Zugang zum Internet, wobei Medienecken oder auch PC-Räume sehr günstig sind.

Zur Durchführung dieses Projektes ist es notwendig, den passenden Zeitrahmen zu finden, damit auch schulübergreifende Kommunikation möglich ist. Bisher haben vorwiegend Klassen aus dem Biennium der Oberschule teilgenommen; leider waren bisher kaum Klassen aus Mittelschulen oder auch Grundschulen dabei.

In diesem Zusammenhang möchte ich auf eine stufenübergreifende Fortbildungsveranstaltung des Pädagogischen Instituts hinweisen, in deren Rahmen diese Lernumgebung näher vorgestellt wird: Das Seminar Nr. 31.08 „Projektbörse Mathematik“ findet am Donnerstag, 28. und Freitag, 29. August 2008 in Bruneck statt und soll gewährleisten, Projektpartner zu finden, bewährte eigene Initiativen auszubauen, Ideen auszutauschen, Vorschläge zu konkretisieren und zu realisieren, blickt als Hilfsmittel kennenzulernen und Projektplanung durchzuführen. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer werden nach dem Seminar mit (fast) fertiger Projektplanung in den Unterricht gehen können.

### Wolfgang Jud

*Lehrer am Pädagogischen Gymnasium Bruneck und Mitglied der Arbeitsgruppe*