

Ein virtueller Zoo

Ausgangslage

Ziel des Projektes war, die Möglichkeit des spielerischen Lernens in Kombination mit digitalen und klassischen Medien zu entdecken, auszuprobieren und in Form eines Plakates zu dokumentieren. An der Case Study nahmen fünf Klassen à ca. 25 Schülerinnen und Schüler der Otto-Wels-Grundschule aus Kreuzberg teil. Es standen fünf Laptops zur Verfügung, an denen parallel zum Malen, Basteln und Fotografieren die Spiele liefen. Die Zusammensetzung aus klassischen und neuen Medien gab den Kindern die Möglichkeit, die Vielfalt der Angebote miteinander zu kombinieren.

Mit Sitz in Berlin-Kreuzberg sieht sich die Otto-Wels-Grundschule als lebendigen Organismus, der sich in einem problematischen sozialen Umfeld befindet. Als zentrales Ziel, neben der schulischen Arbeit, verfolgen sie das tolerante Miteinander und die Wertschätzung jedes Einzelnen (Gewaltprävention). Im Rahmen des schon bestehenden Schulprogramms wird in den nächsten Jahren die Lesekompetenz und deren Förderung einen großen Stellenwert erlangen.

Das Spiel „Zoo Tycoon 2“

Das Spiel „Zoo Tycoon 2“ ist ein Aufbau-Strategie-Spiel von Microsoft. Das Ziel des Spiels besteht darin, den Zoo möglichst wirtschaftlich zu betreiben, den Lebensraum der Tiere zu gestalten und das Personal zielgerichtet einzusetzen. In unserer Projektarbeit nahm es jedoch eine andere Rolle ein. Vorrangig ging es darum, den Schülerinnen und Schülern die Tiere näher zu bringen, die sich in einem Zoo befinden. Die Arbeit mit dem Computerspiel war eingebunden in ein Szenario mit zwei weiteren Arbeitsstationen: Zum einen wurde mit klassischen Mal- und Montagetechniken eine Collage vorbereitet; zum anderen wurde mit dem Computer recherchiert und Bildmaterial ausgedruckt.

Lernziele

Mit dieser Zielsetzung unterstützt das Projekt das spielerische Lernen mit den Medien, das die Kinder als Teil ihrer Lebenswirklichkeit wahrnehmen. So wurde von vielen Kindern ausprobiert, was passiert, wenn ein Zebra und ein Löwe in ein Gehege gesteckt wurden oder wie viele Tiere in einer möglichst kleinen Einzäunung untergebracht werden können. Da sich das Spiel jedoch durch völlige Gewaltfreiheit auszeichnet, eignet es sich für spielerisches Entdecken der Bedürfnisse einzelner Tiere sowie der Zusammenhänge in einem Tierpark. Natürlich lässt sich die hohe Komplexität des

Dr. Jutta Franzen

Lernzentrum Appolonius
(Berlin)

Computergruppe:

- Einführung in das Spiel und Begriffserklärung
- Unterstützen des Vorstellungsvermögens und der Konzentration

Recherchegruppe:

- Zeichnen und malen von Zootieren mit Stiften
- Internetrecherche und Ausdrucken des Materials
 - Bilder der Digitalkamera ausdrucken
- Gemeinsame Gestaltung des Plakats durch Ausschneiden und Montage

Exkursionsgruppe:

- Suchen und Finden von Tieren, die in einer Stadt leben, sich also auch in einem Zoo befinden können
- Fotografieren der Tiere (Kellerasseln, Läuse, Schnecken etc.)

Spiels nicht in der kurzen Zeit erfassen. Vielmehr konnten nur Teilbereiche ausprobiert werden. Aber ein Gespür für die Notwendigkeiten der Tierwelt in einem künstlich angelegten Park und die Kreativität, die für die Gestaltung dessen erforderlich ist, nahmen alle Kinder mit nach Hause.

Konkrete Durchführung: „Wir bauen einen Zoo“ mit Zoo Tycoon 2

Die Umsetzung der Praxisidee erfolgte in drei Gruppen. Abweichend vom Konzept entschieden wir uns, eine Gruppe mit der Lehrerin und einer Projektmitarbeiterin mit Digitalkamera in die nähere Umgebung gehen zu lassen und Tiere zu fotografieren. Die Kinder konnten ihrem Bewegungsdrang nachkommen, wurden in ihrer Wahrnehmung gefördert und im Umgang mit einer Digitalkamera geschult.

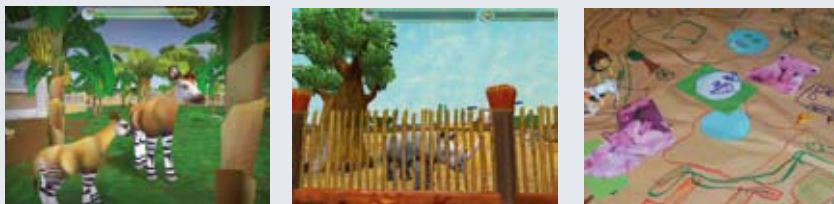
Umsetzung

Nach einer Begrüßungsrunde wurde mit der Einführung in das Thema Zootiere begonnen. Das Thema „Zoo“ war durch den Besuch von Zoo und Tierpark in Berlin vorbereitet worden, so dass die Kinder jeweils von eigenen Erfahrungen und Erlebnissen ausgehen und erzählen konnten.



Um in das Spiel „Zoo Tycoon 2“ einzusteigen, arbeiteten die Kinder innerhalb ihrer Gruppe in Kleingruppen von höchstens drei Personen. Die meisten Kinder zeigten großes Interesse am Spiel. Manchmal gab es einige Probleme beim Abwechseln der Spieler, die aber relativ schnell gelöst werden konnten. Mädchen wie Jungen hatten an dem Spiel gleichermaßen Interesse. Um den Umgang mit der Digitalkamera zu fördern und das Auge zu schulen, bekamen die Kinder eine kurze Einführung in die Bedienung der Digitalkamera und Anweisungen, wie sie mit den gefundenen Tieren umgehen sollten. Es wurde aufmerksam und hochkonzentriert nach Tieren gesucht.

Jedes Kind konnte ein Bild des Tieres machen, das es gefunden hat, um es im nächsten Schritt auszudrucken und in die Collage einzubauen. An der Station der Collage bestand die Aufgabe darin, auf einer großen Papierfläche am Boden mit Hilfe von Plastikfiguren (Zootieren) und durch Zeichnungen den Plan eines Zoos aufzubauen und dort die Tiere einzuordnen. Die Tiere konnten mit Filz- und Buntstiften direkt oder auf Papierbögen aufgezeichnet werden, die dann ausgeschnitten und aufgeklebt wurden. Das Endprodukt war eine Collage mit Zeichnungen, ausgedrucktem Bildmaterial und Plastikfiguren. Bei der Strukturierung und Gestaltung der Collage konnte das im Computerspiel erworbene Wissen und Verständnis um die Tiere und ihre Lebensweise aufgegriffen werden.



Ergebnisse

Der Einsatz spielerischer Szenarien in Kombination mit klassischen Lern-techniken und dem Einsatz von Computerspielen gab den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, ihr Wissen aus Unterrichtsinhalten zu festigen und in der Gesamtheit zu verstehen.

Die Basiskompetenz im Umgang mit PC, Drucker, Digitalkamera und Software wurde durch die Anwendung der für die Schüler teilweise neuen und unbekannteren Computerspiele erfolgreich vertieft. Eine Verknüpfung von virtueller und realer Welt gab den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, ihre Augen zu schulen und ihrem Bewegungsdrang nachzukommen. Die Hand/Auge-Koordination, Feinmotorik sowie die Grobmotorik wurde durch die unterschiedlichen Anwendungen förderlich unterstützt. Das gemeinsame Handeln, sowohl bei der Arbeit am PC als auch beim Erstellen der Collage, stärkte neben der Medienkompetenz auch die Sozialkompetenz.

Das Schaffen ihrer eigenen Öffentlichkeit durch die Präsentation der Arbeitsergebnisse lässt die Schülerinnen und Schüler außerdem eine Steigerung ihres Selbstwertgefühls erfahren. Die Kombination der Computerspiele mit den klassischen Medien hat sich als geeignet erwiesen und kann auch für ähnliche Lernszenarien empfohlen werden.

Die Planung für den Zoo kann beginnen. Auf dem Papier skizziert, können die Gehege und die dazugehörigen Tiere am PC angelegt werden.