

Module zum Thema Edutainment: Spiel- und Lernsoftware

Modul 1:

Spielerisch am Computer lernen! – Geht das überhaupt? Was Edutainment-Software bieten kann

Zielgruppe: Eltern, Lehrkräfte in Grundschulen, Erzieherinnen

Inhalte / Methoden:

Edutainment-Software verspricht spielerisches Lernen am Computer. Das Angebot ist vielfältig und wird für Produkte unterschiedlichster Art verwendet, sei es für Rechen- und Text-Programme, für Druckstudios, für Bilderbücher in Form von Living-Books, für Abenteuer- und Rätselspiele oder für Bastelangebote mit filmischen Elementen. Doch was bieten die Programme wirklich?

Die Veranstaltung wird diese und weitere Fragen beantworten, einen medialen Überblick zur Angebotspalette vermitteln und wichtige Tipps und Anregungen zur eigenen Anwendung bieten.

Ergänzend zu dieser Veranstaltung gibt es an den folgenden drei Montagen spezielle Module zur praktischen Vertiefung, in denen die Erprobung der unterschiedlichen Produkte im Vordergrund steht.

Seminarziel:

Die Veranstaltung gibt den Teilnehmern wichtige Orientierungshilfen, um sich im Softwareschungel zurechtfinden zu können. Neben vielen Anregungen und Tipps werden Bewertungskriterien und die neu gewonnenen Erfahrungen den nächsten Software-Fehlkauf mit Sicherheit verhindern.

Jürgen Slegers ist Diplom Sozialpädagoge und freiberuflich u.a. als Dozent im Bereich Kinder, Jugendliche und digitale Medien tätig. Mitarbeiter im Redaktionsteam der Broschüre: Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt.
<http://slegers.de>

Termin:

Montag, der 17.10.2005, 18.30 - 21.30 Uhr, KOMED, Im MediaPark 7, Raum 713