

Schüler forschen am Bildschirm

Veröffentlicht von [kh](#) am 25. Januar 2011 @ 15:52 In [Bildung, Jugend, Klaus Tschira Stiftung](#) | [No Comments](#)

Pressemitteilung Klaus Tschira Stiftung

Zum 10. Mal zeichnet die Klaus Tschira Stiftung herausragende Präsentationen und Software mit dem Jugendsoftwarepreis aus

Zum zehnten Mal zeichnet die Klaus Tschira Stiftung am 29. Januar Schülerinnen und Schüler mit dem Jugendsoftwarepreis aus. Sie erhalten den Preis für herausragende Lernsoftware und multimediale Präsentationen, die lebendig und spannend Erkenntnisse und Experimente aus den [Naturwissenschaften](#) an Gleichaltrige vermitteln. Jeder Siegerbeitrag ist mit 1.000 Euro prämiert. Um den Preis bewarben sich Schülerinnen und Schüler aus Deutschland, Österreich und der Schweiz. Die Verleihung findet um 11 Uhr in der Print Media Academy in Heidelberg statt. Den Festvortrag hält der Dortmunder Experimentalphysiker Professor Metin Tolan zum Thema „Geschüttelt, nicht gerührt! James Bond im Visier der Physik“.

Eine mehrstufige Jury aus Schülern, Pädagogen, Wissenschaftlern und Medienexperten kürte die Jugendsoftwarepreis-Sieger 2010:

Johannes Frohnhofen (19) und Lena Westermann (19) vom Gymnasium Petrinum in Recklinghausen (Nordrhein-Westfalen) zeigen mit dem interaktiven Lernspiel „Operation Körper – Die Welt der Organe“, was es über die menschlichen Organe zu wissen gibt. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Forschers, der mit einem „Blutmobil“ durch die Adern des menschlichen Körpers fährt. Seine Mission: Die Reparatur der Organe. Auf dem Weg dahin sammelt er Wissen und muss Aufgaben meistern, bei denen die neuen Kenntnisse auch abgefragt werden. Wendet der Spieler das Erlernte erfolgreich an, kann er seine Mission erfüllen. Besonders gut haben der Jury die originelle Idee und das hohe Niveau der Programmierung gefallen: „Es macht jungen Menschen Spaß, mit dem Blutmobil durch den Körper zu flitzen und ganz nebenbei richtig viel zu lernen.“

Henrik Dransfeld (19) und Kevin Röhl (19) vom Theodor-Heuss-Gymnasium in Essen (Nordrhein-Westfalen) vermitteln mit ihrer interaktiven Lernsoftware „Energenius – das Geheimprojekt Stadt“ Wissen über Energie und Energieressourcen. Als Bauunternehmer und [Bürgermeister](#) einer virtuellen Stadt kann der Spieler eine Menge zum Thema Energie erfahren und das Wissen für den Aufbau einer zukunftsfähigen Stadt nutzen. Ziel ist es, ein umweltfreundliches und energiesparendes Lebensumfeld zu schaffen. Bei Energenius gehen Spaß und Wissensvermittlung Hand in Hand. Eine wichtige Rolle spielt in dem Programm ein virtuelles Smartphone, über das anschaulich und abwechslungsreich per Mail, Film, Newsletter und Bild Informationen vermittelt werden. Die Jury überzeugte vor allem das hohe Niveau der Programmierung und die Kreativität des Spieles.

Martin Lurz (19) vom Gymnasium Herzogenaurach (Bayern) wird für „Ein Lernprogramm zum Thema Immunbiologie“ ausgezeichnet. Verständliche Lerntexte und Grafiken vermitteln Wissen, das dann in Übungen abgefragt und vertieft wird. Als besonders ansprechend hat die Jury des Jugendsoftwarepreises das klare Design und den übersichtlichen Aufbau der Software bewertet: „Man steigt leicht in das Programm ein und kann sehr viel lernen.“ Schon jetzt berücksichtigt die Software die Erweiterung verschiedener Inhalte.

Manuel Belke (17) vom Rivius-Gymnasium in Attendorn (Nordrhein-Westfalen) vermittelt mit „Reise in unser Sonnensystem“ durch animierte Schaubilder und Lerntexte ein solides Basiswissen über unser Sonnensystem. Pluspunkte der Jury gab es für das ansprechende Design der Software. Das Modell des Sonnensystems ist beweglich, Darstellungen und Perspektiven lassen sich leicht variieren.

In diesem Jahr werden außerdem zwei Beiträge mit einem Sonderpreis für außergewöhnliche Projektarbeit ausgezeichnet:

Einen Sonderpreis bekommt die Kolumbus-Youth der [Universität](#) Bielefeld (Nordrhein-Westfalen) für „Neobiota in Deutschland“. In dieser Projektarbeit ist eine zwölköpfige Gruppe 17jähriger Schüler aus Ostwestfalen ihrem naturwissenschaftlichen Interesse

nachgegangen. Mit der Webseite „www.kolumbus-youth.biologie.uni-bielefeld.de“ hat die Kolumbus-Youth eine interessante und lehrreiche Plattform über fremde Arten erstellt, die bei uns heimisch geworden sind. Lehrvideos und Texte verdeutlichen Vorkommen und Ausbreitung der Tiere und Pflanzen. Beeindruckend fand die Jury des Jugendsoftwarepreises den Teamgeist der Gruppe, der Voraussetzung für die erfolgreiche Umsetzung des Gemeinschaftsprojektes war.

20 Mädchen und Jungen der Volksschule Oberlaa in Wien (Österreich) werden für ihren Blog „Klimakids“ ausgezeichnet: <http://coolkids2b.blogspot.com> . Die mit acht bzw. neun Jahren jüngsten Teilnehmer haben sich mit dem Thema Klima auseinandergesetzt. Sie erklären auf ihrer Website mit selbstgemachten Texten, Bildern, Videos und Animationen, was sie zum Thema Klimawandel und Umwelt gelernt haben und was sie bewegt. „Ein Grundschulprojekt mit Vorbildcharakter“ befand die Jury.

Nach zehn Jahren endet mit der Preisverleihung am 29. Januar das erfolgreiche Projekt Jugendsoftwarepreis der Klaus Tschira Stiftung. Die Siegerprogramme und -präsentationen machen deutlich, wie Kinder und Jugendliche sich die Vermittlung von naturwissenschaftlichen Themen wünschen. Herausragende Schülerinnen und Schüler haben beeindruckende multimediale Produkte geschaffen. Einige Arbeiten wurden sogar im Verlag Spektrum der [Wissenschaft](#) und bei Lehrer-online veröffentlicht.

Die Entwicklung entsprechender Softwarearbeiten erfordert einen hohen zeitlichen Aufwand, der im Rahmen der Verkürzung der gymnasialen Schulzeit von den Schülern kaum noch zu leisten ist. Zudem hat sich gezeigt, dass Heranwachsende stärker als bisher die Chance erhalten müssen, im Schulunterricht die Erarbeitung von Präsentationstechniken zu erlernen und zu trainieren. Die Klaus Tschira Stiftung wird ab 2011 mit einem neuen Projekt starten und Wege eröffnen, um die Kompetenzen der Schüler bei der Präsentation von Wissen zu stärken.

Die Klaus Tschira Stiftung fördert die Naturwissenschaften, Mathematik und Informatik sowie die Wertschätzung der Öffentlichkeit für diese Fächer. Andere Jugendförderprojekte sind die naturwissenschaftlichen Erlebnistage [Explore Science](#) (www.explore-science.info) und die frühe Förderung in Kindergarten und Grundschule (www.forscherstation.info). Nähere Informationen zur Klaus Tschira Stiftung: www.klaus-tschira-stiftung.de .

[+](#) Share / Save [f](#) [t](#) [g+](#) [d](#)

Produkt des Jahres 2010 zum Toppreis -
Krupps Nescafé Dolce Gusto

[Hier kaufen](#) [▶](#)

präsentiert von
billiger.de



Keine ähnlichen Artikel.

Artikel aus Die Stadtreaktion: <http://www.die-stadtreaktion.de>

URL zum Artikel: <http://www.die-stadtreaktion.de/2011/01/gesellschaft/bildung/schuler-forschen-am-bildschirm/>