

edut@in 2002

Kongress und Ausstellung für Lernsoftware und Edutainment in Schule und Freizeit

Dr. Peter Jaklin, Stellvertretender Direktor des LMZ



Als die edut@in 1999 zum ersten Mal ihre Pforten öffnete, stand schon die Nutzung neuer Medien in Schule und Ausbildung im Mittelpunkt dieser Messe. Bereits bei der ersten edut@in wurde über die Schule hinaus auch die Nutzung des Computers als Lerngerät in Unternehmen und im Freizeitbereich beleuchtet. Vom 11. bis 13. November 2002 findet die edut@in nun zum vierten Mal statt und dauert erstmals drei Tage. Sie wird sich auf das Thema „Lernen mit neuen Medien in der Schule“ konzentrieren. Dabei wird im Bereich des berufsbildenden Schulwesens ein besonderer Akzent gesetzt. Unter dem Stichwort Lernortkooperationen gibt es intensive Beziehungen zwischen Schulen und Unternehmen, die im Vortragsstrang „Berufsbildendes Schulwesen“ vorgestellt werden. Weiterhin wird das Forum „IT-Planung in Schulen“ angeboten. Dieser Aspekt ist in keinem anderen Kongress so zielgenau abgedeckt. Mit diesem Forum werden Netzbetreuer in Schulen, Vertreter der Kommunen und IT-Infrastrukturanbieter angesprochen. Darüber hinaus wird die Nutzung der neuen Medien in der Freizeit von Jugendlichen beleuchtet.

Die edut@in fokussiert auf elektronische Medien beim Lernen und Spielen. Bei den großen schulorientierten Veranstaltungen spielt dies kaum eine Rolle. Im Gegensatz zu Spezialveranstaltungen, die sich mit elektronischen Spielen beschäftigen, steht hier ganz klar der pädagogisch-didaktische Ansatz im Mittelpunkt.

Vor allem sollen Lehrkräfte angesprochen werden, aber auch Erzieherinnen und Erzieher, Eltern und Sozialpädagogen. In den bei der edut@in angebotenen medienpädagogischen Foren wird rund um die neuen Medien intensiv diskutiert. Mit der Neuausrichtung in das berufsbildende Schulwesen hinein sollen darüber hinaus Ausbilderinnen und Ausbilder, Personalverantwortliche, aber auch strategisch verantwortliche Personen in den Unternehmen in die edut@in eingebunden werden. Insofern geht die edut@in über den engeren Schulrahmen hinaus und wendet sich auch an diejenigen, die Kooperationen mit Schulen gestalten.

Fast schon traditionell finden unter der Federführung des Landesmedienzentrums Baden-Württemberg zwei vielbeachtete Veranstaltungen ihre Fortführung: Der „Markt der Möglichkeiten“ und die Online-Zeitung. Beim „Markt der Möglichkeiten“ präsentieren Schülerinnen und Schüler aus ausgewählten Schulen aller Schularten ihre Projekte, Erfahrungen und Ergebnisse mit dem Computer im Unterricht und stehen zum ausführlichen Austausch bereit. Die Online-Zeitung wird direkt vor Ort von Schülerinnen und Schülern mehrerer Schulen gestaltet. Die jungen Redakteure führen Interviews mit Firmenvertretern, Besuchern oder Prominenten und verarbeiten diese anschließend auf der Basis eines Redaktionstools zu einer Online-Publikation mit Foto-, Text- und Audio-Files.

Drei Preise für Innovationen

Im Rahmen der edut@in 2002 werden drei Preise vergeben. Sie sollen zusätzlich zu Ausstellung und Kongress eine besondere Plattform bilden, um den Forscherdrang bei Schülern anzuregen, den Nutzern eine Orientierung über den Markt zu geben und vorhandene Projekte im schulischen sowie außerschulischen Kontext zu bewerten.

Auf der diesjährigen edut@in verleiht erstmals die Stiftung MedienKompetenz Forum Südwest den **Medienpädagogischen Forschungspreis 2002**. Die Stiftung, die Partner der edut@in ist, wird von der Landesanstalt für private Rundfunkanbieter in Ludwigshafen und der Landesanstalt für Kommunikation sowie dem Südwestrundfunk getragen. Mit dem Preis sollen Projekte und Arbeiten ausgezeichnet werden, die in einem besonderem Maße die Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen fördern. Dafür können neben computergestützten Produkten auch interessante Videos sowie Radio- oder Fernsehbeiträge eingesendet werden.

Auch in diesem Sektor engagiert sich das LMZ und wirkt federführend in der Ausschreibung und Jurierung an zwei Preisen mit.

Speziell an Schülerinnen und Schüler richtet sich der **Klaus Tschira-Preis 2002 „Bits and Bites for Science“**. Mit dem Konzept des von der Klaus Tschira-Stiftung ausgelobten und finanzierten Preises werden diese angesprochen, naturwissenschaftlich-mathematische Lernsoftware zu entwickeln. Die gemeinnützige Klaus Tschira-Stiftung gGmbH in Heidelberg zeichnet zum zweiten Mal die beste von Schülerinnen und Schülern selbst entwickelte und pädagogisch ausgerichtete Software aus dem mathematisch-naturwissenschaftlichen Bereich aus. Der Wettbewerb wird unterstützt von der Fujitsu Siemens AG. Die Preisverleihung erfolgt im Rahmen der edut@in am 11.11.2002.

Eine Sonnenfinsternis, der genetische Code, Fermats letzter Satz – Physik, Chemie, Biologie, Mathematik und Informatik sind spannend. Und Lernen mit dem Computer macht Spaß. Tolle Preise winken den Schülern, die es schaffen, in einem Lernprogramm beides zu verbinden und dadurch den Mitschülern die Faszination der genannten Disziplinen näherzubringen und das Lernen zu erleichtern. Mit dem Klaus Tschira-Preis für Jugend-Software 2002 werden einfallsreiche, multimediale On- oder Offline-Programme auf den Gebieten Lernen, Edutainment und Infotainment ausgezeichnet. Der Preis wird in zwei Kategorien verliehen: Interaktive Multimedia-Programme, die Wissen besonders anschaulich und unterhaltsam vermitteln und Experimentiersoftware mit Simulationen von naturwissenschaftlichen Phänomenen und Experimenten. Teilnahmeberechtigt sind Einzelne oder Gruppen von Schülerinnen und Schülern aus Deutschland, Österreich und der Schweiz, gleich welcher Staatsangehörigkeit.

Die eingereichten Softwareprodukte werden durch eine Jury von Expertinnen und Experten aus Wirtschaft, Wissenschaft und öffentlichem Leben sowie von Schülerinnen und Schülern unterschiedlicher Schulen bewertet. Als Preise lobt die Klaus Tschira-Stiftung Laptops, interessante Klassenausflüge sowie ein Stipendium zum Studium der Informatik an der International University in Germany in Bruchsal aus. Die Preisträger haben die Möglichkeit, ihre Produkte auf der edut@in 2002 zu präsentieren und sie unmittelbar Schülern, Lehrkräften sowie Ausbildern vorzustellen.

Der **edut@in-Preis 2002**, gefördert von der MFG Medienentwicklung Baden-Württemberg, wird für die beste professionell produzierte Lernsoftware verliehen. Durch die Auszeichnung qualitativ hochwertiger Produkte soll Eltern und Lehrkräften eine Orientierungshilfe gegeben werden. Der Preis richtet sich an Entwickler von Lern- und Edutainmentsoftware für Schule und Freizeit.