



Workshop 6

Jugend und Technik – Jugend agiert

Sparkling Science-Tagung am 14. Oktober 2011

Univ. Prof. Dr. Manfred Tscheligi

Projekte

- SKY: Training zur Selbstsicherheit/Soziale Kompetenzen offline/online
 - Vergleich Offline/Online Interventionen
 - Schülerbeteiligung bei Trainingserstellung
 - Rollenspiele als Comics
 - Online verbessert bestimmte Effekte
- Applications on the Move: Location Based Gaming
 - Mobile/Geo Plattformen
 - Datenschutz Sensitivität
 - Interesse altersabhängig, Datenschutz oft nicht als Problem gesehen

Projekte

- **Nanomaterialien: Kritische Auseinandersetzung**
 - Individueller Umgang, Genderaspekte, mehrere Schulen beteiligt
 - Grundlagenvermittlung
 - Peer-to-Peer Befragung, Medienanalyse, Unterrichtsmaterialien
 - Wahrnehmung gering, kritisches Denken durch das Projekt
- **Games4School: Nutzerzentriertes Design**
 - Entwicklung von Minispielen
 - Prozess/Methoden in den Unterricht integriert
 - Prototypen entstanden

Erfahrungen

- Zeit zur Zusammenarbeit/Abstimmung/Puffer planen
- Was ist dann / Was passiert weiter mit den Ergebnissen
- Gestaltung der Integration in der Schule (man braucht Zeit)
- Welche Menge an Vorwissen ist notwendig
- Intensität vs. Übersättigung vs. Überforderung
- Vorteil von Kleingruppen
- Sprache der SchülerInnen
- Mit Demotivation umgehen, Motivation designen