

Pressemitteilung

Gerhard-Mercator-Universität Duisburg (bis 31.12.2002)

Beate Kostka M. A.

27.05.1999

<http://idw-online.de/de/news11491>

Forschungsprojekte, Studium und Lehre
Informationstechnik, Medien- und Kommunikationswissenschaften, Pädagogik / Bildung
überregional

Interaktives Modellklassenzimmer im Test

In der kommenden Woche wird bundesweit erstmals eine 1. Grundschulklasse im interaktiven Klassenraum der Zukunft unterrichtet werden. Er gehört zum Praxisteil des europäischen NIMIS-Projekts, das von mehreren internationalen Wissenschaftlern und einer deutschen Herstellerfirma computerbasierter Präsentationsmedien getragen wird. NIMIS hat eine Laufzeit von zwei Jahren und umfaßt ein Finanzvolumen von 1,6 Mio DM. Die Leitung des Projektkonsortiums liegt bei der Mercator-Universität Duisburg.

Am 2. Juni wird bundesweit erstmals eine 1. Grundschulklasse im elektronischen Klassenraum der Zukunft unterrichtet werden. In der Gemeinschaftsgrundschule Kirchstraße in Duisburg-Homberg werden zur Zeit die letzten Vorbereitungen getroffen. Am kommenden Mittwoch findet der erste Unterricht im umgestalteten Klassenraum statt.

Die künftige Computerunterstützung wird kaum sichtbar sein: Berührungsbildschirme, digitale Tafeln und spezielle Schnittstellen zwischen Mensch und Maschine ermöglichen Vier- bis Achtjährigen einen umfassenden Zugang zu modernster Informationstechnologie.

Projektpartner in England und Portugal

NIMIS bedeutet übersetzt: Vernetzte interaktive Medien in der Schule. Unter der Federführung von Prof. Dr. H. Ulrich Hoppe, Informatik, sind folgende europäische Partner an dem EU-Projekt beteiligt: Universität Leeds/Großbritannien, Forschungsinstitut INESC Lissabon/Portugal und die Firma Media World aus Bad Lippspringe. Umgesetzt werden die NIMIS-Klassenräume in den drei assoziierten Schulen (Altersbereich vier bis acht Jahre) in Leeds, Portugal und Duisburg.

Prof. Hoppe zu den europaweiten Projektzielen: "Wir glauben, daß das Lernen junger Schüler mit einem neuen Klassenraumkonzept gefördert werden kann. Interaktive, durch neue Informationstechnologien angereicherte Lernumgebungen fördern die kreativen Möglichkeiten und entsprechen in besonderer Weise den individuellen Bedürfnisse in der Lerngemeinschaft Grundschule."

Klassische Lern-Instrumente sinnvoll ergänzen

In erster Linie komme es dabei nicht darauf an, mehr Computer in die Klassenräume zu stellen und sie an das Internet anzuschließen. Überhaupt steht der Computer in einem NIMIS-Klassenraum nicht im Vordergrund: Er vermittelt zwischen den verschiedensten Informationen und ist in ein integriertes Gesamtkonzept zur Gestaltung des Klassenraums eingebettet.

Dieses Gesamtkonzept, bestehend aus Hard- und Software, Möbeln und dem räumlichen wie zeitlichen Zusammenspiel dieser Komponenten soll stattdessen die gemeinsame Lernarbeit im Hintergrund unterstützen.

Prof. Hoppe zu den Plänen: "Der Augen- und Sichtkontakt darf beispielsweise nicht gestört werden. Es wird flache Monitore und Computerstifte geben, die an intelligenter Lernsoftware gekoppelt sind, die das klassische Lern-Instrumentarium sinnvoll ergänzen."

Künstliche Kreaturen

Eine Möglichkeit, um die Aufmerksamkeit zu erhöhen und individuelle Hilfen anzubieten, ist beispielsweise der Einsatz animierter Agenten in der Form künstlicher Kreaturen, die mit dem Nutzer sprechen. Die von den Schülern selbst erstellten Agenten können sich mithilfe künstlicher Intelligenz auf das individuelle Lerntempo des jeweiligen Schülers einstellen und bei der Stoffvermittlung dessen Wissensstand berücksichtigen.

Ansprechpartner:
Frank Tewissen
Universität Duisburg, Informatik
Tel: 0203/379-1400
eMail:tewissen@informatik.uni-duisburg.de