

Zielsetzungen

Block Magic führt eine neue Lehrmethode und -technologie ein, die für Kinder im Alter von 2,5 bis 7 Jahren, in Kitas, Vorschulen und Grundschulen einsetzbar ist.

Meilensteine des Projekts:

1. **Einführung und Entwicklung** einer Block Magic Soft- und Hardware, die flexibel einen großen Bereich an Lernaktivitäten ermöglicht und günstig genug ist, um einen breiten Einsatz in der Lehre zu gewährleisten.

2. **Enge Zusammenarbeit mit Lehrern**, um Block Magic zu testen und weiter zu entwickeln. Dabei sollen neue Lernaktivitäten zur Förderung von logischen, mathematischen, sprachlichen, kreativen und sozialen Fertigkeiten entstehen.

3. **Herstellung von ausreichenden Block Magic Kits**, um Block Magic in Italien, Deutschland, Griechenland und Spanien zu testen.

4. **Umfassende Evaluation der Effektivität von Block Magic** in einem präzisen experimentellen Design.

5. **Durchführung einer innovativen Verbreitungsstrategie** von Informationen zu Block Magic zur Erreichung einer breiten Masse an Lehrern und Bildungsinstitutionen.

6. **Vorbereitung der kommerziellen Produktion** von Block Magic basierten Produkten.

Partnerschaft

- Istituto di Scienze e Tecnologie della Cognizione (Italien)
- Universitat de Barcelona (Spanien)
- Technische Universität Dresden (Deutschland)
- Lega del Filo D'Oro Onlus (Italien)
- Ellinogermaniki Agogi (Griechenland)



www.blockmagic.eu



Koordinator: Andrea Di Ferdinando
(andrea@synapthink.com)

CNR: Istituto di Scienze e Tecnologie della Cognizione - Italien

Ein neuartiges System zur Förderung der Kompetenzen von Kleinkindern und Grundschulern

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert.



Was ist Block Magic?

Ergebnisse

Block Magic basiert auf dem Konzept magischer Spielsteine – einer intelligenten Version der bereits geläufigen „geometrische Formen“ oder „logischen Spielsteine“.



Block Magic besteht aus **Manipulationsspielzeug – logischen Spielsteinen** – welche durch digitale Technologie (RFIP-Chips) aufgewertet wurden. Die Block Magic Software erzeugt Lern-Aufgaben, die der Förderung und Entwicklung von logischen, mathematischen, sprachlichen, strategischen, kreativen und sozialen Fertigkeiten dienen. Während die Kinder eine Aufgabe lösen, erzeugt Block Magic auf dem Computer ein direktes akustisches und visuelles Feedback und begleitet sie durch die Aufgabe. Durch eine Anpassung der Schwierigkeitsgrade an den spezifischen Entwicklungsstand des Kindes, ermöglicht die intelligente Software ein individuelles Training für jedes Kind. Diese Besonderheit macht das System zu einer endlosen Quelle für Überraschungen; Neugier wird geweckt und Lernen gefördert.

Das Herzstück des Block Magic Projekts ist das Block Magic Kit – **ein kleiner Koffer, der alle vom Lehrer benötigten Materialien enthält**, um das Block Magic Konzept mit den Kindern umzusetzen.

Das Block Magic Kit besteht aus einem Set von „magischen Spielsteinen“, einem Scanner zur Manipulation und Auswahl der Spielsteine, die Block Magic Software, die eine große Anzahl an Aufgaben enthält, sowie eine Anleitung für den Lehrer, welche die einzelnen Lernaktivitäten genau beschreibt.



Block Magic beabsichtigt:



1. **Lernen innerhalb eines breiten Spektrums von Fertigkeiten anbieten** und zwar: logische, mathematische, sprachliche, strategische, kreative und soziale Fertigkeiten.
2. **Es Kindern zu ermöglichen mit Vergnügen zu lernen**, indem eine hohe Aufmerksamkeit, Motivation und Zufriedenheit aufrechterhalten wird.
3. **Einen „geführten Lehrpfad“ zu produzieren**, anpassbar an die Charakteristiken der individuellen Lernenden.
4. **Die gezielte Anpassung der Aufgabenauswahl** hinsichtlich intendierter Fertigkeiten sowie Schwierigkeitsgrade zu ermöglichen, basierend auf der erzielten Leistung in der vorangegangenen Sitzung.
5. Durch eine **„sanfte“ Art und Weise der Bewertung** das Potential und den Erwerb von spezifischen Fertigkeiten und ohne formale Bewertungen zu fördern.
6. **Hoch flexible und anpassbare Lehrpläne zu Verfügung zu stellen.**
7. **Sehr einfach in der Anwendung zu sein**, unabhängig vom Beisein der Lehrer.
8. **Mit den Lehrern zu interagieren** um Bildungsziele zu definieren, z.B. stellt der Lehrer spezifische Lernziele ein und kann am pädagogischen Spiel als Moderator, Unterstützer oder Beobachter teilnehmen.