

© ALEXANDRA INSTITUTTET



*Vidensbrønden leveres i to forskellige versioner.
Kontakt Kaspar Rosengreen Nielsen (se bagsiden)
for et tilbud der passer til jeres behov.*

VIDENSBRØNDEN

– NY TEKNOLOGI TIL LEG, BEVÆGELSE OG LÆRING

Vidensbrønden er et interaktivt gulv der fremmer kollektiv læring gennem leg og bevægelse.

Vidensbrønden er en interaktiv skærm placeret på gulvet. Skærmen kan benyttes af flere brugere samtidig, og børnene bruger deres hænder og fødder til at løse opgaver og spille pædagogiske spil projiceret på skærmen.

Vidensbrønden har både en social og pædagogisk funktion. Den kombinerer leg, bevægelse og læring og kan bruges både i undervisningen og i frikvarterne.

Aktiviteter på Vidensbrønden er et supplement til elevernes stillesiddende arbejde foran computeren. Vidensbrønden er velegnet til læringsdifferentiering, da den gør det muligt at tage hensyn til elevernes forskellige læringsstile.

Elever og lærere kan med Vidensbrøndens software lave deres egne læringsspil, der både kan indtage lyd, tekst og billeder. Eleverne kan lave opgaver til hinanden og efterfølgende dele spillene internt på skolen eller med andre skoler.

Vidensbrønden har opnået anerkendelse på internationalt niveau. Blandt andet har den i 2007 vundet en Red Dot Design Award – "best of the best" i kategorien "Education".



red dot design award
winner 2007 – best of the best



ALEXANDRA
INSTITUTTET

BAGGRUND

Ideen bag Vidensbrønden bygger på forskning i social gulv-interaktion, foretaget inden for bibliotekssektoren. Nogle af nøgleordene er samarbejde, forhandling, videndeling samt social og kinæstetisk interaktion.

Produktet er derefter tilpasset undervisning gennem ny forskning og udvikling foretaget af Alexandra Instituttet og en række offentlige og private partnere.

TEKNOLOGI

Billedet, der projiceres på Vidensbrøndens overflade kan enten komme fra projektorer placeret i gulvet under en glasplade eller fra en projektor placeret i loftet. Systemet anvender kamera-tracking til at skabe en brugergrænseflade, hvor flere personer kan interagere samtidigt.

Den første Vidensbrønd blev installeret på Møllevangsskolen i Århus og er et 12 m² glasgulv, som belyses nedefra. Siden da har Vidensbrønden gennemgået en udviklingsproces så der nu også findes en version, der belyses ovenfra. Denne løsning er lettere og mere økonomisk at etablere.

Der er allerede udviklet en række spilkabeloner som f.eks. geometriopgaver, vendespil, quizspil, retstavning samt et forløb til specialundervisning for hørehæmmede. Med udgangspunkt i disse skabeloner har lærere og elever udviklet over 100 læringsspil til forskellige faglige niveauer fra 0. til 10. klasse.



Vidensbrønden er et fleksibelt produkt, der kan tilpasses alt efter læringsindhold og omgivelser. Du kan læse mere på www.vidensbrond.dk eller kontakte Kaspar Rosengreen Nielsen for yderligere information og oplysning om priser.



Kaspar Rosengreen Nielsen
FORSKNINGS- OG INNOVATIONSSPECIALIST
T +45 89 42 56 32
M +45 61 79 05 81
E kaspar.rosengreen@alexandra.dk

I Alexandra Instituttets Interactive Spaces Lab arbejder it-forskere, arkitekter og ingeniører sammen om at skabe nye koncepter for integration af it i fysiske omgivelser. Se mere om lab'ets aktiviteter på www.interactivespaces.net – eller kontakt Labchef Kaj Grønbæk.

Det interaktive gulv leveres og installeres i samarbejde med Solutors A/S, Skandinavien's førende leverandør af SMART Boards. Læs mere på www.solutors.com

solutors
INNOVATING COMMUNICATION

Alexandra Instituttet er en almennyttig virksomhed, der arbejder med anvendelsesorienteret it-forskning. Med fokus på pervasive computing tilbyder vi vores kunder og medlemmer rådgivning, kompetenceudvikling og forskning & innovation baseret på de nyeste resultater fra dansk og international it-forskning. Vi er et af Danmarks ni GTS-institutter. GTS-systemet har til formål at fremme udviklingen og udnyttelsen af den nyeste viden i danske virksomheder.