

Scalable Game Design – ein Lernkonzept zur informatischen Bildung in der Primarschule und auf der Sekundarstufe I

Ein Angebot des Departements für Bildung und Kultur und der Pädagogischen Hochschule FHNW.



Game Design - Computerspiele als Lernumgebung

Was hat ein Tropfen Tinte, den man in einem Wasserglas auflöst, mit einem Fussball gemeinsam, der sich in einem Computerspiel über den Bildschirm bewegt? Gibt es einen Zusammenhang zwischen dem Formulieren eines Kochrezeptes und dem Schreiben eines Computerprogramms? Kann man die Begeisterung der Heranwachsenden für Computerspiele kanalisieren und diese Energie für mehr Motivation im Unterricht nutzen?

Entwicklung an Solothurner Schulen

„Scalable Game Design“ wird in den beiden Schuljahren 2014/2015 und 2015/2016 für Lehrpersonen der dritten bis sechsten Klasse der Primarschule sowie Interessierte der Sekundarstufe I lanciert. Erprobte pädagogische Methoden der Wissensvermittlung mit Game Design werden für die Teilnehmenden kostenlos mit vier Workshops und anschliessender fachlicher Unterstützung angeboten. Die Software wird für die Dauer der Teilnahme gratis zur Verfügung gestellt.

Informationsveranstaltung zu Scalable Game Design

Dienstag, 22. April 2015, 14.15-15.45 Uhr

Pädagogische Hochschule, PH FHNW, Obere Sternengasse, Solothurn

An der Informationsveranstaltung erhalten Sie Informationen zum Lernkonzept und zu den geplanten Workshops. Die Lehrpersonen und Schülerinnen und Schüler der ersten Staffel Scalable Game Design zeigen Ihnen in einer kleinen Werkschau Beispiele aus ihrem Unterricht und stehen für einen Erfahrungsaustausch zur Verfügung.

Weitere Informationen finden Sie unter: www.vsa.so.ch und <http://www.scalablegamedesign.ch/solothurn.php>

Kommen Sie doch vorbei und machen Sie sich ein Bild. Wir freuen uns auf Sie!

Eine Anmeldung ist nicht notwendig.