

11. SFIB-Fachtagung ICT und Bildung
«zocken, gamen, lernen»
Freitag, 28. August 2009, UniS Bern

Programm



11^{ème} colloque CTIE sur les TIC et la formation
«jeux vidéo, passions et apprentissages»
Vendredi, 28 août, UniS Berne

Programme

Inhaltsverzeichnis / Sommaire

Willkommen	Bienvenue	2
Informationen und Tipps	Quelques informations	3
Programmübersicht	Aperçu du programme	4
Übersicht der Keynotes	Aperçu des conférences	5
Keynotes	Conférences	5
Übersicht Workshops/Präsentationen	Aperçu des ateliers/présentations	7
Workshops und Präsentationen	Interventions et présentations	8
Referentinnen und Referenten	Intervenantes et intervenants	14
Situationsplan	Plan de situation	15

Willkommen zur SFIB-Fachtagung ICT und Bildung Bienvenue au colloque du CTIE TIC et formation

Sehr geehrte Damen und Herren

Unsere Fachtagung hat zum Ziel, den Informations- und Erfahrungsaustausch zu fördern. Hierfür setzen wir auf Sie, die Teilnehmenden, die neugierig darauf sind, was anderswo in Bezug auf die Integrationsbestrebungen der ICT in den Unterricht gemacht wird. Wir setzen aber auch und insbesondere auf Sie, liebe Referentinnen und Referenten, die sich bereit erklären, Ihre Erfahrungen und Überlegungen zu teilen.

Danke für Ihren Beitrag, Danke für Ihre Teilnahme.

Die diesjährigen Plenarvorträge informieren Sie über Aspekte von elektronischen Spielen in schulischen Zusammenhängen. Die strategischen Ausrichtungen und Arbeitsschwerpunkte auf nationaler und europäischer Ebene sollen aufzeigen, welche Überlegungen gemacht werden, um die Verwendung von elektronischen Spielen im Bildungsbereich bestmöglich zu unterstützen und zu fördern. Die Präsentationen und Workshops vermitteln Einblicke in die Praxis sowie die Arbeitsschwerpunkte und Reflexionen der verschiedenen Referentinnen und Referenten.

Die Kaffeepausen und der Stehlunch bieten Ihnen zahlreiche Möglichkeiten zum Austausch.

Wir wünschen Ihnen einen anregenden Tag in Bern und freuen uns auf Sie!

Christian Hohnbaum, Andreas Fehlmann
Fachtagung 2009

Mesdames et Messieurs,

Notre colloque a pour objectif d'encourager l'échange d'expériences et d'informations. En ce sens, nous comptons sur votre participation active - vous qui êtes curieux de savoir ce qui ce fait dans le domaine de l'intégration des TIC dans l'enseignement. Nous comptons également sur vous, chers intervenants et chères intervenantes, pour nous faire partager vos expériences et vos réflexions.

Merci pour votre contribution, merci pour votre participation.

Les conférences plénières de cette année ont pour but d'informer les participants sur les caractéristiques des jeux vidéo utilisables dans le contexte scolaire. Les orientations stratégiques ainsi que les points forts de travail adoptés tant au niveau national qu'européen, ont souligné l'importance d'effectuer un travail de réflexion afin de soutenir et d'encourager au mieux l'utilisation des jeux vidéo en contexte scolaire. Les présentations et les ateliers présenteront des expériences issues de la pratique des intervenants et des intervenantes.

Les pauses café et le repas de midi offriront des moments que nous espérons propices aux échanges informels entre participants et participantes !

Nous vous souhaitons d'ores et déjà de passer une journée enrichissante à Berne et nous nous réjouissons de vous y rencontrer !

Christian Hohnbaum, Andreas Fehlmann
Colloque 2009

Informationen und Tipps

Anfahrt	Für die Fahrt nach Bern empfehlen wir Ihnen, die öffentlichen Verkehrsmittel zu benutzen. Reservierte Parkplätze sind keine vorhanden. Die UniS ist zu Fuss ab dem Bahnhof innerhalb weniger Minuten erreichbar.
Ankunft	Wir empfangen Sie ab 9 Uhr mit Kaffee im Foyer der UniS an der Schanzeneckstrasse 1. Bei dieser Gelegenheit erhalten Sie von uns auch die Namensschilder und die Liste der Teilnehmenden.
Ort	Die Plenumsveranstaltungen am Vor- und Nachmittag finden in der Aula statt. Die Räume der Workshops und Präsentationen werden am Veranstaltungstag bekanntgegeben.
Mittagessen, Verpflegung	Das Mittagessen sowie die Pausenverpflegung am Nachmittag werden Ihnen im Foyer serviert.
Sprache	Die Präsentationen und Workshops werden in Deutsch, Französisch oder Englisch gehalten. Es gibt keine Simultanübersetzungen.
Tagungssekretariat	Freitag, 28. August 2009, am Empfangstisch der SFIB in der UniS.
Internetanschluss	Eine Wirelessverbindung steht zur Verfügung. Ihre persönlichen Zugangsdaten erhalten Sie auf Wunsch beim Tagungssekretariat.

Quelques informations

Voyage	Nous vous encourageons à utiliser les transports publics pour vous rendre à Berne. Il n'y a pas de parking réservé. L'UniS se trouve à quelques minutes de la gare.
Arrivée	Nous vous accueillerons dès 9h00 avec du café dans le foyer de l'UniS. À cette occasion, nous vous remettrons votre badge et la liste des participants.
Lieu	Les réunions en plénière se dérouleront dans l'aula de l'UniS. Les présentations auront lieu dans le même bâtiment. Les numéros de salles pour les ateliers et présentations vous seront communiqués le jour de la manifestation.
Repas, pauses	Un buffet ainsi qu'une collation dans l'après-midi seront servis dans le foyer.
Langues	Les présentations et les ateliers se feront en français, en allemand ou en anglais. Il n'y aura pas de traduction simultanée.
Secrétariat	Vendredi 28 août 2009 à la table d'accueil de la manifestation à l'UniS.
Accès à Internet	Une connexion internet sans fil est à votre disposition, vous recevrez vos données personnelles d'accès sur demande au secrétariat de la manifestation.

Programmübersicht / Aperçu du programme

09h00 Empfang / Accueil

09h45-10h00 Begrüssung / Salutations

Keynotes / Conférences:

Patricia Wastiau: « L'utilisation des jeux électroniques en classe – Un tour d'Europe »

10h00-12h00 Michael Wagner: «Eine Theorie des Game Based Learning»

Dominik Petko: «Mini-Games im Unterricht»

Thomas Merz-Abt: «Eine Portion Resilienz für die Zocker»

12h00-13h00 Stehlunch / Dîner (buffet)

Workshops und Präsentationen / Ateliers et présentations

13h00-15h10 Workshops und Präsentationen I / Ateliers et présentations I
Workshops und Präsentationen II / Ateliers et présentations II

15h10-15h45 Pause

15h45-16h00 Zusammenfassung der Workshops / Résumé des ateliers

16h00-16h30 Podiumsdiskussion / Discussion en plénière

16h30-16h40 Schlusswort / Conclusion

Übersicht der Keynotes / Aperçu des conférences

L'utilisation des jeux électroniques en classe – Un tour d'Europe

Patricia Wastiau, Principal Adviser - Studies & Development,
Conseiller principal - Etudes & Développement, European Schoolnet - EUN partnership

Eine Theorie des Game Based Learning

Michael Wagner, Universitätsprofessor für Technologieunterstütztes Lernen und
Multimedia - Department für Bildwissenschaften, Donau-Universität Krems, Österreich

Mini-Games im Unterricht

Dominik Petko, Leiter Forschung und Entwicklung, Pädagogische Hochschule
Zentralschweiz

Eine Portion Resilienz für die Zocker

Thomas Merz-Abt, Pädagogische Hochschule Zürich, Leiter Fachbereich Medienbildung

Keynotes / Conférences

L'utilisation des jeux électroniques en classe – Un tour d'Europe



Quelles pratiques ? Quels résultats ? Quels obstacles ? Quelles perspectives futures ? Quelles différences d'approche selon les systèmes éducatifs ?

Des enseignants utilisent les jeux électroniques dans leur pratique pédagogique en classe. Pourquoi font-ils ce choix ? Quels types de jeux utilisent-ils ? Qu'en font-ils ? Comment les intègrent-ils dans le programme d'enseignement ? Quels objectifs pédagogiques visent-ils et quels résultats obtiennent-ils auprès de leurs élèves ? En d'autres termes, quel peut être l'intérêt de cette démarche pour un système éducatif ? Pour répondre à ces questions, European Schoolnet a réalisé un premier état des lieux au niveau européen. L'étude s'est étalée sur plusieurs mois, du printemps 2008 au printemps 2009, sans à priori en faveur ou à l'encontre de l'usage des jeux électroniques en tant qu'outils pédagogiques applicables au contexte scolaire. L'investigation s'est articulée autour de plusieurs composantes : une revue de la recherche, une enquête auprès d'enseignants, des études de cas, des interviews de responsables éducatifs et une communauté de pratique sur Internet.

Patricia Wastiau, Principal Adviser - Studies & Development,
Conseiller principal - Etudes & Développement, European Schoolnet -
EUN partnership

Eine Theorie des Game Based Learning



Wenn man sich mit dem Thema Lernen in digitalen Spielen beschäftigt stellt man schnell fest, dass die wissenschaftlichen Ergebnisse zur Effizienz und Effektivität dieses Lernansatzes alles andere als konsistent erscheinen. Nichts zeigt diese Problematik deutlicher als die nicht enden wollende Diskussion über das Gefahrenpotential von Egoshoooter Spielen. Wird in diesen Spielen nun gelernt oder nicht und wenn ja, was genau wird aus dem Spiel in die Realität transferiert? Der Hauptgrund für diese Unklarheiten liegt in den unterschiedlichen theoretischen Zugängen mit denen Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler und Pädagoginnen und Pädagogen sich dem Thema nähern. Insbesondere existiert noch keine allgemein akzeptierte Lerntheorie, die Lernprozesse in und mit digitalen Spielen ausreichend genau zu beschreiben imstande ist. Selbst mit Hilfe des lerntheoretischen Konstruktivismus können nicht alle Lerneffekte konsistent erklärt werden. Im Rahmen dieses Vortrags soll dieser Theorielosigkeit durch die Formulierung einer Theorie des Digital Game Based Learning entgegnet werden. Dabei wird insbesondere auf die praktische Anwendbarkeit der vorgestellten theoretischen Konzepte geachtet.

Univ.-Prof. Mag. Dr. Michael Wagner, MBA, Universitätsprofessor für Technologieunterstütztes Lernen und Multimedia - Department für Bildwissenschaften, Donau-Universität Krems, Österreich

Mini-Games im Unterricht



Mini-Games haben sich heute zu einem eigenen Genre von Video- und Computerspielen entwickelt. Im Gegensatz zu komplexeren digitalen Spielen haben Mini-Games eine deutlich kürzere Spielzeit, eine reduzierte Spielkomplexität und eine einfachere Grafik. Mini-Games sind häufig gratis und können mit entsprechenden Multimedia-Plugins direkt im Browser gespielt werden. Obwohl sie im Unterricht einfach zu handhaben wären, wird ihre Eignung für Lehr- und Lernzwecke jedoch oft mit Skepsis betrachtet. Können mit derart simplen Spielen komplexe Lernprozesse angeregt werden? Der Vortrag versucht, einen Überblick über mögliche Ansätze zu geben.

Prof. Dr. Dominik Petko, Leiter Forschung und Entwicklung, Pädagogische Hochschule Zentralschweiz

Eine Portion Resilienz für die Zocker



Sinnvoller Umgang mit Computerspielen braucht starke Schülerinnen und Schüler - Medienpädagogische Herausforderungen

Schülerinnen und Schüler sollen selbstbestimmt und kompetent Computerspiele auswählen und nutzen können. Das ist allerdings das Ziel und nicht die Ausgangslage. Wenn beispielsweise Medienpädagoginnen und Medienpädagogen immer wieder darauf hinweisen, dass die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele allein nicht zu Gewalthandeln führt, so bleibt die Frage nach den andern Faktoren bestehen. Thomas Merz-Abt nennt entscheidende personale und soziale Kompetenzen für die Mediengesellschaft und Konsequenzen für die Schule, damit starke Kinder auch sinnvoll mit Computerspielen umgehen können.

Prof. Dr. phil. Thomas Merz-Abt, Leiter Fachbereich Medienbildung, Pädagogische Hochschule Zürich

Übersicht Workshops / Präsentationen

Aperçu des ateliers / présentations

Pädagogische Szenarien zur Integration von Games in Lernarrangements /
Scénarios pédagogiques pour l'intégration des jeux dans l'enseignement

- **iconomix: Online Strategiespiele & Simulationen für den Wirtschaftsunterricht der Schweizerischen Nationalbank (SNB)**
Jean-Marc Huguenin, Schweizerische Nationalbank SNB, Economic Education
Andreas Hieber, Projektleiter, LerNetz AG
- **Lernumgebung Virtuelle Welt**
Hanspeter Füllemann, Dozent Didaktik ICT, Leiter Volksschulsupport ICT, PH Thurgau

Medienpädagogischen Herausforderungen für Schulen /
Défis pour la pédagogie des médias dans les écoles

- **Resilienz für die Mediengesellschaft: Konkrete Ideen und Erfahrungsaustausch**
Thomas Merz-Abt, Prof. Dr. phil., Fachbereichsleiter Medienbildung, PH Zürich
- **Les robots LEGO font bouger l'école / Bewegte Schule mit LEGOrobotern**
Wolfgang Waeber-Meuwly, Pädagogischer Mitarbeiter, Fachstelle fri-tic/Centre fri-tic
Olivier Conus, personne ressource fri-tic et enseignant primaire

Games in der Schule selbst entwickeln / Développer des jeux vidéo à l'école

- **Spiele(nd) programmieren mit Scratch**
Andreas Brodbeck, Dipl. EI-Ing. ETH, Software-Entwickler, mindclue GmbH

Didaktische Potentiale von Games / Potentiel didactique des jeux

- **Game based Learning am Beispiel „Lebensraum Schweiz“**
Stephan Bruehlhart, Prof. Medienbildung, PH FHNW, Sekundarstufe I
- **EventManager - Game-basiertes Lernen zum Thema „Umgang mit Geld“**
Matthias Vatter, Co-Geschäftsführer, LerNetz AG
- **Educlasse et le trophée de la Transjurane**
Christian Rossé, enseignant et collaborateur, Centre MITIC interjurassien CMU
- **Thélème: un MMORPG pour apprendre le français.**
Premier état des lieux des apports didactiques et des limites.
Laurence Schmoll, Université de Strasbourg – LiLPa 1339
Aurore Langenbronn, Université de Strasbourg – LiLPa 1339
- **The Climate Mystery - mixing social media, games and fiction to teach**
Christian Fonnesbech, Managing / Creative Director, CONGIN, Denmark
Claudia Balocco, Education Programs Manager, Microsoft Schweiz
- **Können Lerntools politisches Engagement fördern?**
Dominik Allenspach, Wissenschaftlicher Mitarbeiter, Zentrum Politische Bildung,
PH FHNW, Zentrum für Demokratie Aarau

Charakteristiken von Games / Caractéristiques des jeux

- **Les effets des jeux vidéo comme potentiels pour un nouveau média**
Cyril Rebetez, Chercheur Tecfa, Université de Genève

Workshops und Präsentationen / Ateliers et présentations

iconomix: Online Strategiespiele & Simulationen für den Wirtschaftsunterricht der Schweizerischen Nationalbank (SNB)



iconomix: So heisst das Ökonomie Lehrangebot der Schweizerischen Nationalbank, welches seit 2007 der Öffentlichkeit gratis zur Verfügung steht. Einer handlungsorientierten Didaktik folgend, setzt iconomix gezielt online Strategiespiele und Simulationen ein, um ökonomische Grundprinzipien im Unterricht (Sek II) zu vermitteln. Im Workshop werden exemplarisch einzelne Module vorgestellt und didaktisch reflektiert.

Jean-Marc Huguenin, Schweizerische Nationalbank SNB, Economic Education (Bild)
Andreas Hieber, Projektleiter, LerNetz AG

Sprache / Langue Deutsch / Allemand

Bereich / Domaine Pädagogische Szenarien zur Integration von Games in Lernarrangements

Lernumgebung Virtuelle Welt



Die Bedeutung virtueller 3D-Welten wird zunehmen, obwohl der Medienrummel um „Secondlife“ massiv nachgelassen hat. Immer mehr neue Angebote entstehen. Angesprochen werden alle Altersgruppen, wobei 5- bis 15-Jährige eine wichtige Zielgruppe darstellen. Im Workshop wird der aktuelle Stand dieser Entwicklungen aufgezeigt. Exemplarisch wird auf das didaktische Potential von 3D-Umgebungen am Beispiel von Secondlife und OpenSim eingegangen.

Hanspeter Füllemann, Dozent Didaktik ICT, Leiter Volksschulsupport ICT, Pädagogische Hochschule Thurgau

Sprache / Langue Deutsch / Allemand

Bereich / Domaine Pädagogische Szenarien zur Integration von Games in Lernarrangements

Resilienz für die Mediengesellschaft: Konkrete Ideen und Erfahrungsaustausch



Das Konzept der Resilienz orientiert sich grundsätzlich an der Frage, was uns Menschen eigentlich hilft, Belastungen und schwierige Herausforderungen zu bewältigen und dabei gesund zu bleiben. Das Konzept ermöglicht einen positiven Zugang zu den Herausforderungen der Mediengesellschaft, ohne Risiken und problematische Aspekte zu verleugnen. Der Workshop vertieft die Thematik der Keynote, liefert Vorschläge und lässt Raum zum Austausch eigener Ideen und Erfahrungen.

Thomas Merz-Abt, Prof. Dr. phil., Fachbereichsleiter Medienbildung, Pädagogische Hochschule Zürich

Sprache / Langue Deutsch / Allemand

Bereich / Domaine Medienpädagogischen Herausforderungen für Schulen

Les robots LEGO font bouger l'école / Bewegte Schule mit LEGO-Robotern



Intégration des robots Lego dans l'enseignement: entre théorie, expériences vécues et expérimentation, établir des liens avec les plans d'étude, planifier des apprentissages par situation-problème et intéresser les filles et garçons à la technologie.

Integration der Lego Roboter in den Unterricht: wir definieren die Rahmenbedingungen einer Integration, wir präsentieren Unterrichtserfahrungen und wir bieten Raum zum Experimentieren mit den Lego Robotern. Zudem stellen wir konkrete Lernplanbezüge her. Legoroboter bieten aber auch Chancen, Buben und Mädchen für Technik zu interessieren.

Wolfgang Waeber-Meuwly, Collaborateur pédagogique, centre fri-tic (image)
Olivier Conus, personne ressource fri-tic et enseignant primaire

Sprache / Langue Deutsch und Französisch / Allemand et Français

Bereich / Domaine Medienpädagogische Herausforderungen für Schulen

Spiele(nd) programmieren mit Scratch



Das am Institut MIT (Boston, USA) entwickelte Computerprogramm Scratch ermöglicht auf spielerische Art sich Programmierkenntnisse anzueignen.

Praktisch ohne Hürde erlernen die Schüler sofort in der Praxis, ihre eigenen Ideen dem Computer „beizubringen“, also ihn zu „programmieren“ und fördern somit ihr konzeptionelles Denken und ihr Verständnis für die Funktionsweise eines Computers. Wir betrachten in diesem Workshop die ausgeprägten Möglichkeiten, mit Scratch eigene Games zu programmieren.

Andreas Brodbeck, Dipl. EI-Ing. ETH, Software-Entwickler, mindclue GmbH

Sprache / Langue Deutsch - Allemand

Bereich / Domaine Games in der Schule selbst entwickeln

Links / Liens <http://scratch.mit.edu>

Game based Learning am Beispiel „Lebensraum Schweiz“



Wie wird eine Online Lernumgebung konzipiert und entwickelt? Welche Fragen und Probleme stellen sich auf dem Weg zur Realisierung? Welche technologischen und urheberrechtlichen Hürden hat man zu nehmen? Welche Lösungsansätze führen am ehesten zum Erfolg? Was können wir von Games für die Entwicklung von Lehrmitteln lernen?

Im Rahmen der Entwicklung des Lehrmittels „Lebensraum Schweiz“, von dem ein Teil ein „Spiel“ im Sinne des „Game (Online) based Learning“ sein wird, sollen die theoretischen und didaktischen Voraussetzungen exemplarisch erörtert werden. Das Lehrmittel soll 2010 als „Blended Learning“ Produkt, Buch - Portfolio - Onlinegame, im Aargauer Lehrmittelverlag erscheinen.

Stephan Bruehlhart, Prof. Medienbildung, Pädagogische Hochschule FHNW, Sekundarstufe 1

Sprache / Langue Deutsch / Allemand

Bereich / Domaine Didaktische Potentiale von Games

„EventManager“ - Game-basiertes Lernen zum Thema Umgang mit Geld



Nach dem, als Beitrag zu „PPP-Schule im Netz“ über sieben Jahre erfolgreich genutzten „BudgetGame“, stellt LerNetz mit Unterstützung von PostFinance ein neues, verbessertes Online-Lernspiel vor. Die Teilnehmenden können am Workshop das Game direkt ausprobieren und lernen den didaktischen Hintergrund sowie mögliche Unterrichtsformen kennen. Das Online-Lernspiel „EventManager“ wird ab Herbst 2009 lanciert. Nach dem vor einigen Jahren an einer SFIB-Fachtagung thematisierten und kritisch diskutierten „BudgetGame“ würde uns eine ebenso spannende Veranstaltung zu diesem neuen Lernspiel freuen!

Matthias Vatter, Co-Geschäftsführer, LerNetz AG

Sprache / Langue Deutsch / Allemand

Bereich / Domaine Didaktische Potentiale von Games.
Pädagogische Szenarien

Educlasse et le trophée de la Transjurane



Présentation d'un jeu interactif de culture générale, centré sur la géographie régionale, réalisé par un groupe du CMIJ:

- l'origine du jeu
- Conception
- validation "politique"
- retour des élèves et des enseignants
- enjeux pédagogiques d'une telle démarche
- autres projets ludiques à "valeur pédagogique ajoutée" sur eduglasse.ch

Christian Rossé, enseignant et collaborateur, Centre MITIC interjurassien CMU

Sprache / Langue Français / Französisch

Bereich / Domaine Potentiel didactique des jeux

Links / Liens eduglasse.ch

Thélème: un MMORPG pour apprendre le français. Premier état des lieux des apports didactiques et des limites



Thélème est un projet de plateforme d'échanges massivement multi-participants en ligne (MMORPG), dont le but est de permettre l'apprentissage du français langue étrangère (FLE), dans lequel les usagers/apprenants évoluent, communiquent, accomplissent des quêtes... et doivent le faire en français pour pouvoir avancer et réussir.

Ce projet a pour origine une réflexion sur les apports de l'immersion dans un monde virtuel à l'enseignement d'une langue vivante. Les hypothèses de départ quant à ces avantages sont entre autres la motivation par le ludique, l'acquisition par la méthode naturelle et les interactions, l'accomplissement de tâches telles que le conçoit le Cadre Européen Commun de Référence des Langues (CECRL) et l'autonomie de l'apprenant.

Nous détaillerons durant l'atelier ces différents points après avoir présenté le jeu et avant de proposer un premier état des lieux de l'accueil fait au jeu par un groupe-test.

Laurence Schmoll, Université de Strasbourg (Bild)
Aurore Langenbronn, Université de Strasbourg

Sprache / Langue Französisch / Français

Bereich / Domaine Potentiel didactique des jeux

The Climate Mystery - mixing social media, games and fiction to teach



In September 09, the Altered Reality Learning Universe "The Climate Mystery" will be launched. From then up to the UN Climate Summit in Copenhagen in December 09, this game will involve users in an epic online story that will pretend to be actually happening in real time. The Climate Mystery will hook 13-16 year old users with dramatic, fictional events, engage them in a social network and allow them to interact with online learning games. Soon, they will be involved in saving the global climate.

You will also learn about the materials that allow you as a teacher to utilize this interest to teach about global climate challenges. The Climate Mystery is supported by the European Schoolnet, Microsoft and other partners and is a pan-european project.

Christian Fannesbech, Managing / Creative Director, CONGIN, Denmark (Bild)
Claudia Balocco, Education Programs Manager, Microsoft Schweiz

Sprache / Langue Englisch / Anglais

Bereich / Domaine Didaktische Potentiale von Games/Potentiel didactique des jeux

Links / Liens www.congin.com, www.theclimatemystery.com

Können Lerntools politisches Engagement fördern?



Der Workshop beginnt mit einer kurzen Vorstellung des Lerntools Politikzyklus (www.politikzyklus.ch). Das Lerntool zeigt auf eine lebensnahe Art, wie der politische Prozess funktioniert. Danach wird auf die didaktischen Potentiale des Lerntools eingegangen: Eine Evaluation durch 46 Lernende zeigt, dass die Bearbeitung des Lerntools das Wissen und die Problemwahrnehmung gegenüber politischen Themen steigern kann, nicht aber die Handlungsbereitschaft. Das politische Engagement ist jedoch für eine Demokratie wichtig, weshalb im Workshop den teilnehmenden Personen anhand konkreter Beispiele gezeigt wird, wie partizipative Strukturen bei Lerntools und in der Schule etabliert werden können. Anschliessend können die teilnehmenden Personen diese Beispiele sowie eigene Vorschläge diskutieren.

Dominik Allenspach, Wissenschaftlicher Mitarbeiter, Zentrum Politische Bildung, Pädagogische Hochschule FHNW, Zentrum für Demokratie Aarau

Sprache / Langue Deutsch / Allemand

Bereich / Domaine Didaktische Potentiale von Games

Links / Liens www.politikzyklus.ch
www.nccrdemocracy.uzh.ch/nccr/knowledge_transfer/ip15

Les effets des jeux vidéo comme potentiels pour un nouveau média



L'intérêt grandissant pour les jeux vidéo touche de nombreux domaines de recherche. Nombre d'études nous permettent de mieux décrire et comprendre non seulement les effets des jeux vidéo mais surtout leurs potentiels réels. Cette présentation se focalisera sur une revue d'études s'intéressant à l'impact qu'ont les jeux vidéo sur les capacités cognitives, la motivation, les émotions, ou l'apprentissage. Des pistes quant à l'utilisation des jeux dans une perspective d'enseignement ainsi que comme nouveaux moyen de démonstration et de communication seront discutées. En particulier nous verrons comment certains jeux peuvent servir à développer des capacités particulières, à stimuler l'apprentissage ou à enseigner du contenu.

Cyril Rebetez, Chercheur Tecfa, Université de Genève

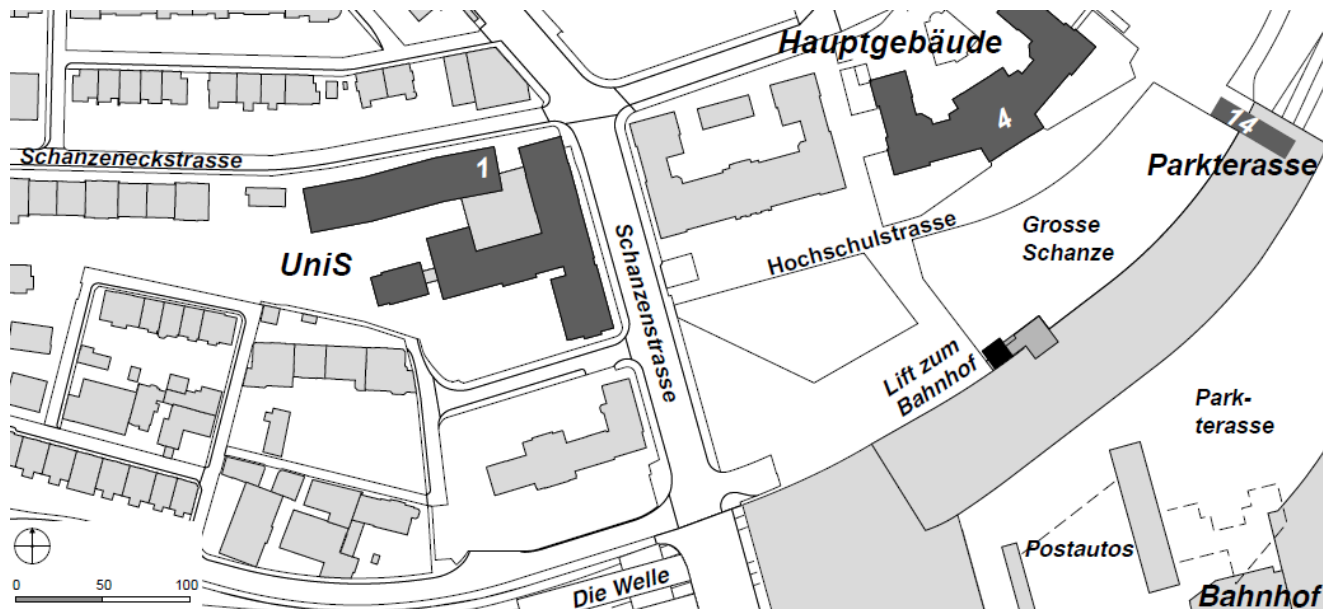
Sprache / Langue Français / Français

Bereich / Domaine Caractéristiques des jeux

Referentinnen und Referenten Intervenantes et intervenants

Allenspach	Dominik	Pädagogische Hochschule FHNW	dominik.allenspach@fhnw.ch
Balocco	Claudia	Microsoft Schweiz	cbalocco@microsoft.com
Brodbeck	Andreas	mindclue GmbH	andreas.brodbeck@mindclue.ch
Bruehart	Stephan	Pädagogische Hochschule FHNW, Sekundarstufe I	stephan.bruehart@fhnw.ch
Conus	Olivier	Centre fri-tic	
Fonnesbech	Christian	CONGIN	christian@congin.com
Füllemann	Hanspeter	Pädagogische Hochschule Thurgau	hanspeter.fuellemann@phtg.ch
Hieber	Andreas	LerNetz AG	andreas.hieber@lernetz.ch
Huguenin	Jean-Marc	Schweizerische Nationalbank SNB	jean-marc.huguenin@snb.ch
Langenbronn	Aurore	Université de Strasbourg	alangenbronn@umb.u-strasbg.fr
Merz-Abt	Thomas	Pädagogische Hochschule Zürich, Fachbereich Medienbildung	thomas.merz@phzh.ch
Petko	Dominik	Pädagogische Hochschule Zentralschweiz, Forschung und Entwicklung	dominik.petko@phz.ch
Rebetez	Cyril	Université de Genève, Tecfa	cyril.rebetez@unige.ch
Rossé	Christian	Centre MITIC interjurassien CMU	christian.rosse@be.educanet2.ch
Schmoll	Laurence	Université de Strasbourg	lschmoll@umb.u-strasbg.fr
Vatter	Matthias	LerNetz AG	matthias.vatter@lernetz.ch
Waeber-Meuwly	Wolfgang	Centre fri-tic	waeberw@eduf.fr
Wagner	Michael	Donau-Universität Krems, Department für Bildwissenschaften, Österreich	michael.wagner@donau-uni.ac.at
Wastiau	Patricia	European Schoolnet - EUN partnership	patricia.wastiau@eun.org

Situationsplan / Plan de situation



Adresse

UniS, Schanzeneckstrasse 1, 3001 Bern

Anreise mit der Bahn

Vom Bahnhof über die Welle Richtung Länggasse, Fussweg von zwei Minuten

Arrivée en train

De la gare, sortie « Welle » direction Länggasse, deux minutes à pied