



Informatische Bildung mit Scalable Game Design

Informationsveranstaltung vom Mittwoch, 22. April 2015, 14.15-15.45 Uhr
PH FHNW 4500 Solothurn, Obere Sternengasse 7, Raum A218

Zielsetzungen

Die Anwesenden

- kennen die Rahmenbedingungen des Angebots Scalable Game Design,
- können sich ein Bild machen für die allfällige Teilnahme der eignen Schule.

Ablauf

| Zeit | Thema | Personen |
|-------|--|--|
| 14.15 | Eröffnung und Begrüssung Absicht und Ziele von Scalable Game Design | VSA |
| 14.25 | Informatische Bildung mit Scalable Game Design - Scalable Game Design, Primarschule und Sekundarstufe I vom Computer Game zur Simulation - Computational Thinking: Analytisches Denken – strukturiertes Handeln, projektartiges Lernen – kreatives Gestalten Scalable Game Design im Kanton Solothurn - Projekt 1. Staffel: Erfahrungen Film: Primarschule March, Romy Diehl - Projekt 2. Staffel: - Workshops für Lehrpersonen - Technische Informationen | Prof. Dr. A. Repenning und Team, PH FHNW |
| 15:00 | Vorgehen und Formelles - Teilnahme und Rahmen - Anmeldeverfahren | Franziska Buchwalder-Nadler VSA |
| 15.10 | Verständnisfragen | Elisabeth Ambühl-Christen VSA |
| 15.15 | Eröffnung Werkschau „unterrichten und lernen mit Scalable Game Design“ | Lehrpersonen und Schülerinnen und Schüler der 1. Staffel |
| 15.45 | Abschluss | |