

Informatische Bildung in der Primarschule mit Scalable Game Design



Informatische Bildung. Scalable Game Design ist ein erprobtes Lernkonzept, wie informatische Bildung stufengerecht in der Primarschule entwickelt und umgesetzt werden kann. Schüler und Schülerinnen erfinden Spielhandlungen, kreieren ihre eigenen Computer Games in 2D oder 3D und lernen dabei, komplexe Situationen zu analysieren, zu strukturieren und so darzustellen, dass eine computerunterstützte Lösung herbeigeführt werden kann. Projektorientiertes Lernen, analytisches Denken, systematisches Handeln und kreatives Gestalten werden dabei gefördert.

Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe I bauen auf diesem breiten Vorwissen auf und sind in der Lage, komplexe Spielsituationen und Simulationen zu programmieren.

So können auf der Sekundarstufe I aktuelle Fragestellungen aus dem Bereich Mensch und Umwelt, wie zum Beispiel Lawinen, Grippeepidemie oder Ökosysteme, mithilfe der erworbenen Informatikkenntnisse differenziert bearbeitet werden.

Erfolgreich lanciert

Das Volksschulamt des Kantons Solothurn unterstützt interessierte Lehrpersonen in Zusammenarbeit mit der Pro-

fessur für Informatische Bildung der PH FHNW, Scalable Game Design im Unterricht umzusetzen.

Scalable Game Design wurde im Schuljahr 2014/15 im Kanton Solothurn für Lehrpersonen der dritten bis sechsten Klasse der Primarschule bereits mit Erfolg lanciert. Erste Erfahrungen liegen vor. Die Motivation von Lehrpersonen, Schülerinnen und Schülern ist sehr hoch. So sagte eine Schülerin: «Es hat mir sehr gut gefallen, ich habe vieles gelernt; auch wie man es programmiert.»

Für den Frühsommer und Herbst sind weitere Workshops für Lehrpersonen der Primarschule und der Sekundarstufe I geplant.

Sind Sie interessiert? Kommen Sie doch vorbei, und machen Sie sich ein Bild.

Informationsveranstaltung zu Scalable Game Design

Mittwoch, 22. April, 14.15 bis 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 auch für einen Erfahrungsaustausch zur Verfügung. Eine Anmeldung ist nicht erforderlich.

Informationen

Weitere Informationen zu Scalable Game Design finden Sie unter:

www.vsa.so.ch

http://web.fhnw.ch/plattformen/scalablegamedesign/mediawiki/index.php/Scalable_game_design_Solothurn

Volksschulamt Kanton Solothurn

Massnahmenplan 2014

Lektionentafel und Umsetzung im Unterricht ab Schuljahr 2015/16

Der Massnahmenplan 2014 steuert die Sparmassnahmen zur Sanierung des Staatshaushaltes. Mit Regierungsratsbeschluss 2014/863 vom 13. Mai 2014 wurden die Massnahmen zur Reduktion von Lektionen in der Volksschule beschlossen und das Departement für Bildung und Kultur mit der Umsetzung beauftragt.

Die Verfügung des Volksschulamtes vom 18. Februar 2015 «Massnahmenplan 2014: Lektionentafel und Umsetzung

im Unterricht ab Schuljahr 2015/16» beschreibt Ausgangslage, Auftrag und Hinweise für deren Umsetzung. Die Massnahmen betreffen die 3. Klasse der Primarschule und die Sekundarstufe I. Die Verfügung ist abrufbar unter <http://www.so.ch/verwaltung/departement-fuer-bildung-und-kultur/volksschulamt/schulbetrieb-unterricht/studentafeln>

Die Leitung des Volksschulamtes dankt den Lehrpersonen und Schulleitungen für ihr Mitdenken und Mitarbeiten.