

Partner



7 Partner aus 5 verschiedenen europäischen Ländern arbeiten an diesem Projekt mit:

University of Valencia (Spanien)

Xano Channel (Spanien)

FH JOANNEUM Gesellschaft mbH (Österreich)

Hellenic Open University (Griechenland)

Pixel Associazione (Italien)

Accademia Di Belle Arti Di Brera (Italien)

Kaunas University of Technology (Litauen)

Für weitere Informationen kontaktieren Sie:

FH JOANNEUM
University of Applied Sciences

Mag. Erika Pernold
FH JOANNEUM Gesellschaft mbH
Telephone: +43 (0) 316 5453 8566
Fax: +43 (0) 315 5453 5432
email: erika.ernold@fh-joanneum.at



Andrea Peraldo
Pixel Associazione
Firenze (Italy)
e-mail: andrea@pixel-online.net
<https://v4t.pixel-online.org>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Project Number: 2017-1-ES01-KA203-038370

Die Europäische Kommission unterstützt zwar die Produktion dieser Publikation, übernimmt aber keinerlei Verantwortung für die hier publizierten Inhalte, da diese rein die Ansichten der AutorInnen widerspiegeln und kann daher dafür nicht zur Rechenschaft gezogen werden.



KONTEXT

In der Mitteilung „Die Bildung öffnen“ (Opening up Education) der Europäischen Kommission wird betont, dass zwischen 50 % und 80 % der Lernenden in der EU niemals digitale Lehrbücher, Übungsprogramme, Simulationen oder Lernspiele verwenden.

Die meisten Lehrenden erachten sich selbst als nicht „digital versiert“ bzw. sehen sich nicht imstande das Potential digitaler Hilfsmittel in der Lehre voll auszuschöpfen, wiewohl ein hoher Anteil von ihnen an der Verwendung innovativer digitaler Ansätze durchaus interessiert wäre.

Hier entsteht die größte Lücke im Bezug auf Videospiele und Apps zwischen existentem und potentiell didaktischem Mehrwert sowie der Kapazität von Lehrenden daraus Nutzen zu ziehen.

ZIELE

Projektziele sind

- den aktuellen Stand pädagogischer Videospiele hinsichtlich des didaktischen Potentials zu untersuchen und Lehrende mit Fähigkeiten auszustatten um eigene Lehrmethoden und Inhalte anzupassen um so das Potential, das sie bieten, voll auszuschöpfen.
- zukünftigen Lehrenden eine umfassende Betrachtung von innovativen, didaktischen Methoden, die sich durch die Verwendung von Videogames und spielerischen Apps ergeben, zur Verfügung zu stellen.
- zukünftigen Lehrenden Basiskenntnisse in Programmiersprachen näher zu bringen, damit sie selbständig einfache pädagogische Videospiele und Apps entwickeln können.

ZIELGRUPPE

Zukünftige Lehrende sollen in der Lage sein

- den aktuellen Stand bezüglich pädagogischer Videospiele zu erfassen,
- sich Fähigkeiten anzueignen, um die Entwicklung von pädagogischen Videospiele und Apps zu verfolgen und ihre eigenen Lehrmethoden und –inhalte rasch anpassen zu können um das volle Potential auszuschöpfen,
- sich Fähigkeiten hinsichtlich der Bewertung methodischer, pädagogischer und umsetzungsrelevanter Aspekte anzueignen

ERWARTETE RESULTATE

Die Projektergebnisse beinhalten:

- Erstellung einer Online-Datenbank mit pädagogischen Videospiele und mobilen Apps, aber auch mit kommerziellen Videospiele und Apps, die eindeutiges pädagogisches Potential haben,
- Bereitstellung eines Leitfadens für zukünftige Lehrende über die Verwendung von Video-Spielen und Apps für die Lehre (auch in traditionellen Unterrichtssettings),
- Ein auf E-Learning basierendes Ausbildungspaket, das den zukünftigen Lehrenden Basiskenntnisse in Programmiersprachen und Entwicklungswerkzeugen bietet, damit sie selbständig pädagogische Videospiele und Apps für mobiles Lernen entwickeln können