

Können Online-Spiele ansteckend wirken?

Thursday 21 October 2010 15:00 (20 minutes)

Inwieweit können Computerspiele bei Kindern und Jugendlichen die Freude am Lernen fördern? Welche Voraussetzungen sind nötig, welches Umfeld ist günstig? Selbstreguliert, emotional, kreativ –so stellen wir uns phantasievolle Lernprozesse vor. Am Beispiel des virtuellen Science Centers „Scienox“ (www.scienox.de, Wissenschaft im Dialog) und des Onlinespiels „powerado“ (www.powerado.de) diskutiert der Vortrag Möglichkeiten und Grenzen des interaktiven Lernens.

Presenter: Mr SCHMIDT, Manfred (iserundschmidt)

Session Classification: Kaffeepause und Posterpräsentationen