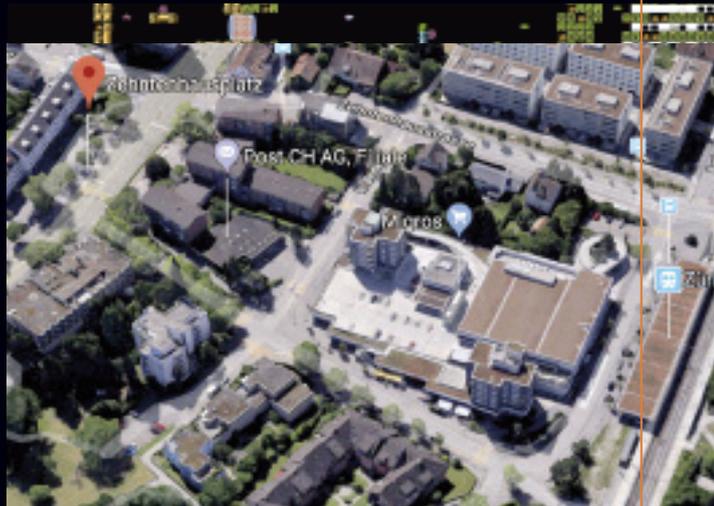


Play4PP

Mit Play4PP erreichen wir die unter Zwanzigjährigen für partizipative Prozesse mit Gamification.



Einblick

Bauträger beziehen die Öffentlichkeit zunehmend in die Planung von Bau- und Gestaltungsprojekten ein – mit partizipativen Prozessen. Ein sperriger Begriff, für die unter Zwanzigjährigen so sexy, wie der Zwingli-Saal im Kirchgemeindehaus, wo sich ältere Erwachsene manierlich diskutierend über Pro und Contra des neuen und alten Quartierplatzes treffen. Entsprechend einseitig ist dann das Feld der Teilnehmenden.

Doch es ist die junge Generation, die bei einem Realisierungshorizont von 20 Jahren den Löffel in der Hand hat, wenn die Suppe gekocht ist.

Also müssen wir die Jungen dort abholen, wo sie sind: Games, in der Generation der U20 allgegenwärtig, finden heute unter dem Begriff der Gamification auch Eingang in Schule und Arbeit. Wollen wir diese Generation abholen, dann mit Games – und in der Schule!

Durchblick

Unser Konzept: Play for Participation. Das ideale Game dafür: «Minecraft», ein digitales Lego, in das die reale Umwelt importiert und dann an diesem 3D-Abbild um-, rück-

und neu gebaut wird. Der Planungs- und Spiel-Prozess wird fundiert eingeführt, begleitet und konsequent dokumentiert. Die damit und mit den Endprodukten gewonnenen Erkenntnisse fließen in den parallel laufenden traditionellen Prozess ein. Ein KMU, Marktführer bei der Moderation partizipativer Prozesse, ist Partner und wird das Produkt einsetzen.

Ausblick

Die Schulen sind interessiert. Play4PP ist direkt anschlussfähig an die Kompetenzorientierung in den Fächern Medien und Informatik und Natur, Mensch und Gesellschaft. Wir entwickeln Konzepte und Unterrichtsmaterial für Themenwochen – einsetzbar auch ohne partizipative Prozesse. Und planen dazu passende Kurse für die Lehrpersonen der Mittel- und Oberstufe.

Play4PP hat Zukunft

Mit Gamification erreichen wir die U20 für partizipative Prozesse. Und mehr:



goo.gl/WwvYLn

