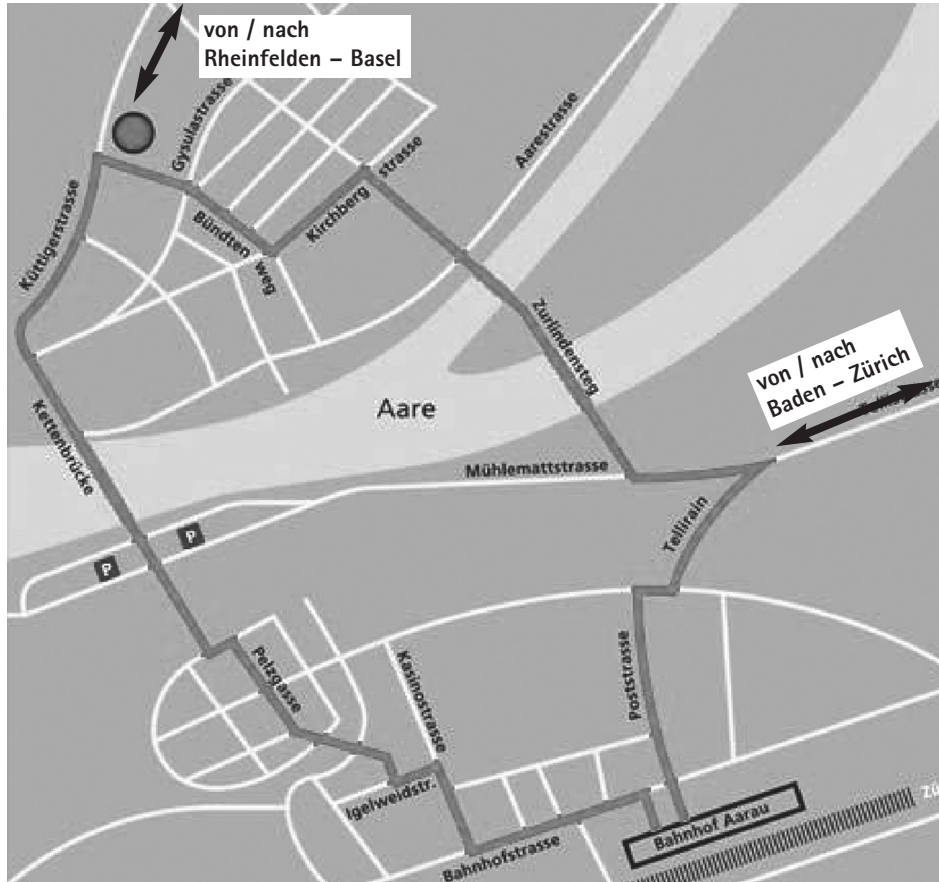


## Lageplan

Institut Weiterbildung und Beratung  
Küttigerstrasse 42  
5000 Aarau



- Busverbindung ab Bahnhof SBB Linie: 1, 2 oder 4 bis Haltestelle Aarepark, nach der Kettenbrücke.
- Fussweg ca. 15' – 20' ab Bahnhof SBB durch die Altstadt, Kettenbrücke oder über die Aareinsel, Zurlindensteg.
- An der Küttigerstrasse 42 gibt es keine Parkmöglichkeit. Bitte benützen Sie die gebührenpflichtigen Parkplätze südlich der Aare (Flösserplatz) oder öffentliche Verkehrsmittel.
- Bahnverbindung ab Solothurn Richtung Aarau 08.02h ab Olten 08.20h

# Einladung zur 13. Fachtagung Virtuelles Sein - Reales Leben

Dienstag, 30. Oktober 2007

Pädagogische Hochschule FHNW, Institut für Weiterbildung und Beratung



**n|w** Fachhochschule Nordwestschweiz  
Pädagogische Hochschule

**avenirsocial**

**Sektion Solothurn**

unterstützt von der Sektion Aargau

«Meine Eltern sagen immer, ich soll mich doch mit Freunden treffen. Aber sie verstehen einfach nicht, dass ich meine Freunde beim Computerspielen im Teamspeak treffe.»

Über das Internet wird gechattet, gemailt, geskyppt – von (virtueller) Einsamkeit keine Spur. Doch, wie funktioniert das? Welche Wirkungen sind schon heute sichtbar oder noch zu erwarten?

Wonach schmeckt die virtuelle Pizza? Die Grenzen zwischen Realität, virtueller Wirklichkeit, zwischen Fiktion und Wahrheit verwischen. Ein Leben in einer fiktiven Welt ist für viele reizvoll und auf eine eigene Art traumhaft. Die Reize der Fiktion überlagern den Blick auf die Realität und beginnen letztlich die Optik für die Realität zu verstellen.

## Referenten

Tagungsleiter:

Andy Schär, Dozent, Leiter der Beratungsstelle Informatik und Medien

Daniel Feusi, Dozent, Medien und Informatik

Fred Greule, Dozent, Medien und Informatik

Fix Gloor, Kursleiter für digitale Medien

Markus Hofer, Kursleiter für digitale Medien

## Organisation

Fachtagungskommission: Cornelia Müller, Rosanna Meschi, Hansjörg Fischer



## Zum Tag

«Virtuelles Sein – Reales Leben». Aus Erfahrungen in der Arbeit mit Jugendlichen, mit Lehrpersonen und Eltern können die Bedeutung und die Wirkungen des Abtauchens in virtuelle Welten abgeleitet werden. Das Impulsreferat bietet zudem Einblicke in den aktuellen Forschungsstand in der Medienpädagogik.

Es wird auch konkret. Workshopangebote stehen für alle bereit. YouTube, second life, Blogs oder wie das Bild aus dem Handy ins Internet kommt, werden 1:1 ausprobiert. Über konkrete Anwendungen in Verbindung mit wissenschaftlichen Erkenntnissen wird das Gespräch zur virtuellen Realität und deren Folgen für Ihre Arbeit angeregt.

Ein Podiumsgespräch mit anschließender Fragerunde beendet die Tagung.

08.30	Kaffee und Gipfeli			
09.00	Begrüssung Impulsreferat, „gamen, googeln, bloggen – Medien als Lebensinhalt“, Andy Schär			
09.40	Einführung in Workshops			
09.50	Pause			
10.15	Workshopphase 1			
	<b>A) Bild-Handy- Publikation</b>	<b>B) Web-Chat- Skype und Messenger</b>	<b>C) Social Software &amp; Second Life</b>	<b>D) Games und ihre Genres</b>
11.50	Mittagspause			
13.30	Workshopphase 2			
	<b>A) Bild-Handy- Publikation</b>	<b>B) Web-Chat- Skype und Messenger</b>	<b>C) Social Software &amp; Second Life</b>	<b>D) Games und ihre Genres</b>
15.30	Podiumsgespräch mit anschließender Fragerunde			
16.45	Schluss der Tagung			