

Play!

Spielend Baukultur erkunden
Découvrir la culture du bâti par le jeu

Freitag, 29. November 2024
Vendredi 29 novembre 2024

HEK – Haus der Elektronischen Künste,
Freilager-Platz 9, 4142 Münchenstein / Basel



Ohne Spiele keine Kultur und keine Gesellschaft – der Mensch ist ein «homo ludens». Diese These des Kulturhistorikers Johan Huizinga aus dem Jahr 1938 hat nicht an Aktualität verloren, auch wenn Spielen bis heute oft als Nebensächlichlichkeit abgetan wird. Denn Spielen ist einer der grossen menschlichen Entwicklungsmotoren: spielend lernen Kinder und Jugendliche kognitive, soziale, kreative und emotionale Kompetenzen. Mit spielerischen Zugängen lassen sich aber auch ganz unabhängig vom Alter eines Menschen komplexe Aufgaben leichter verwirklichen. Gamification ist eine Methode, die erfolgreich baukulturelle Themen und Inhalte vermitteln kann.

Das diesjährige Thema der Archijeunes-Netzwerktagung geht der Bedeutung von Spielen für die baukulturelle Bildung nach. Video- und Computergames kommen dabei genauso zur Sprache wie die Vielseitigkeit «analoger» Spiele: Wie lassen sich Gestaltungsaufgaben und Lernprozesse spielerisch angehen? Wie spielen junge Menschen heute überhaupt und was bedeutet das für die Vermittlung? Wie können Spiele für Raumentwicklungsprojekte und die Vermittlung städtebaulicher Prozesse genutzt werden? Neben theoretischen Inputs wird es auch die Möglichkeit geben, zu spielen und Einblick in die Spielentwicklung zu gewinnen. Ausserdem kann die Umgebung des HEK Basel, das auf dem sich dynamisch verändernden Dreispitz-Areal inmitten einiger der spannendsten baukulturellen Errungenschaften der letzten Jahre steht, spielerisch erkundet werden.

Sans jeux, pas de culture ni de société – l'être humain est un «homo ludens». Cette thèse de l'historien de la culture Johan Huizinga, qui date de 1938, n'a rien perdu de son actualité, même si le jeu est encore aujourd'hui souvent considéré comme purement accessoire. Car le jeu est l'un des grands moteurs du développement humain: c'est en jouant que les enfants et les adolescents acquièrent des compétences cognitives, sociales, créatives et émotionnelles. Mais les approches ludiques permettent également de réaliser plus facilement des tâches complexes, quel que soit l'âge de la personne. La gamification est une méthode qui permet de transmettre avec succès des sujets et des contenus liés à la culture du bâti.

Le thème de la Rencontre du réseau d'Archijeunes de cette année explore l'importance des jeux pour la formation à la culture du bâti. Les jeux vidéo et en ligne seront abordés, tout comme la polyvalence des jeux «analogiques»: comment aborder les tâches de conception et les processus d'apprentissage de manière ludique? Comment les jeunes jouent-ils aujourd'hui et qu'est-ce que cela signifie pour la médiation? Et comment les jeux peuvent-ils être utilisés dans le cadre de projets de développement territorial et de la médiation des processus urbanistiques? Outre les apports théoriques, il sera également possible de jouer et de se faire une idée du développement de jeux. De plus, il sera possible d'explorer de manière ludique les alentours du HEK Bâle, qui se trouve sur le site de Dreispitz en pleine transformation, au milieu de quelques-unes des réalisations les plus passionnantes de la culture du bâti de ces dernières années.

Programm / Programme

ab 09.30 Uhr	Ankommen / Arrivée
10.00–10.10 Uhr	Begrüssung / Accueil Eveline Althaus, Archijeunes
10.10–10.35 Uhr	Lasst uns mehr spielen! / Jouons davantage! Andri Gerber, Archijeunes
10.35–11.10 Uhr	Approches ludiques et nouvelles technologies dans la didactique de la création Spielerische Zugänge und neue Technologien in der Didaktik des Gestaltens John Didier, HEP Haute école pédagogique Vaud
11.10–11.25 Uhr	Pause
11.25–11.50 Uhr	Die Bedeutung von Spielen in der baukulturellen Bildung L'importance des jeux dans la formation à la culture du bâti Marta Brković Dodig, Laboratory of Landscape Development EPFL
11.50–12.15 Uhr	Jeunes et jeux – comment les jeux sont-ils pratiqués par les jeunes ? Jugend und Spiele – wie spielen Jugendliche? Fabián Ruz, Medialab Uni Genève
12.15–13.30 Uhr	Mittagessen / repas de midi Möglichkeit zur individuellen Erkundung auf dem Dreispitzareal Possibilité de découvrir le site de Dreispitz lors de circuits individuels
13.30 – 14.00 Uhr	Wie macht man ein Spiel? Impulse zur Spielentwicklung Comment créer un jeu? Impulsions pour le développement de jeux Andreas Frei, Spielentwickler/ développeur de jeux, Gebrüder Frei
14.00–15.30 Uhr	Spielen vor Ort – Workshops / Jouer sur place – Ateliers <ul style="list-style-type: none"> • Architektur im Spiel / L'architecture dans le jeu, Nevena Torboski, drumrum Raumschule • Mit 3D-Wesen in Augmented Reality den Raum in und um das HEK erkunden / Explorer l'espace dans et autour du HEK avec des créatures 3D en réalité augmentée, Patricia Huijnen, Vermittlung / Education HEK / Médiation / Éducation HEK • Spiel «Conflicity» / Jeu «Conflicity», Lars Kaiser, Urban Equipe • Re-Use Game, ZHAW Architektur, Gestaltung und Bauingenieurwesen
15.30–15.45 Uhr	Pause
15.45–17.00 Uhr	Podiumsgespräch: Spiele als Methode für partizipative oder koproductive Raumentwicklungsprozesse – Erkenntnisse aus Projekten mit Kindern und jungen Menschen Table ronde: les jeux comme méthode pour des processus de développement territorial participatifs ou coproductifs – enseignements tirés de projets avec des enfants et des jeunes <ul style="list-style-type: none"> • Olivia Jenni, S AM Schweizerisches Architekturmuseum / Musée Suisse d'Architecture S AM • Lars Kaiser, Urban Equipe • Anne-Chantal Rufer, Ville en tête • Mathias Schreier, Metron AG & «Netzwerk Bildung & Architektur»
17.00–17.10 Uhr	Synthese – Die wichtigen Erkenntnisse des Tages Synthèse – Les principales conclusions de la journée Caspar Schärer, BSA – FAS
ab 17.10 Uhr	Apéro / Apéritif

Moderation der Tagung: Karin Salm, Kulturjournalistin
Animation de la rencontre : Karin Salm, journaliste culturelle

Anmeldung unter: www.archijeunes.ch
Inscription sur: www.archijeunes.ch/fr

Fotografie: ZHAW Architektur, Gestaltung und Bauingenieurwesen / Videogame «Where am I?», Foto Hannes Heinzer (oben) Architektur Spiel Raum Kärnten, Brettspiel «Kein schöner Land», Foto Tizian Schneebacher