HEPVS | PHVS
Haute école pédagogique du Valais
Pädagogische Hochschule Wallis

Medienmitteilung

Die PH-VS lanciert zum Schuljahresbeginn *SchoolCrafter* – ein Virtual Reality Escape Game zur Schule von morgen

August 2026 – SPERRFRIST bis am 10. September 2026, 12:00 Uhr

Zum 25-jährigen Jubiläum und zum Start des Schuljahres 2026/2027 lanciert die Pädagogische Hochschule Wallis (PH-VS) *SchoolCrafter*. Das gemeinsam zu spielende, zweisprachige Escape Game in Virtual Reality entstand in Zusammenarbeit mit dem Sittener Produktionsstudio Génie Culturel | Experiences XR. Die Teilnehmenden tauchen in eine fiktive Schule ein, die sie gemeinsam neu gestalten müssen. Dabei setzen sie sich spielerisch mit zentralen Fragen und Herausforderungen der Bildung auseinander. *SchoolCrafter* verbindet Spiel und virtuelle Realität mit Fragen rund um Bildung und Gesellschaft. Damit führt die PH-VS die Diskussion über die Schule von morgen weit über das Jubiläumsjahr hinaus fort.

Ein Jubiläum mit Blick in die Zukunft

Die PH-VS widmet ihr 25-jähriges Jubiläum bewusst ins Zeichen der Schule von morgen und der Herausforderungen der kommenden Jahrzehnte. Einen ersten Höhepunkt bildete im März 2026 der Hackathon **«Gemeinsam die Schule von morgen gestalten»**. Mehr als 200 Schülerinnen und Schüler, Lehrpersonen sowie interessierte Personen aus der Öffentlichkeit entwickelten während zweier Tage ihre Ideen für die Schule von morgen. Die Ergebnisse wurden anschliessend in einem Whitepaper gebündelt und für zentrale Akteurinnen und Akteure des Bildungsbereichs aufbereitet.

Mit *SchoolCrafter* werden diese Überlegungen nun auf neue und spielerische Weise erlebbar. Das Escape Game in Virtual Reality richtet sich sowohl an Schulklassen als auch an die breite Öffentlichkeit und lädt dazu ein, sich aktiv mit der Schule von morgen auseinanderzusetzen.

> *«Zu unserem 25-jährigen Jubiläum wollten wir nicht einfach unsere Geschichte feiern. Uns war wichtig, etwas Bleibendes zu schaffen: ein sinnvolles und zugängliches Projekt, das auch lange nach unserem Jubiläum zum Nachdenken und zum Dialog anregt. Aus diesem Anspruch heraus ist SchoolCrafter entstanden.»* **Fabio Di Giacomo**, Direktor der PH-VS

Als Institution für die Ausbildung von Lehrpersonen sieht die PH-VS es als Teil ihres Auftrags, die Zukunft der Schule aktiv mitzugestalten.

Warum ein Escape Game in Virtual Reality?

Anlässlich ihres 25-jährigen Bestehens wollte die PH-VS ein immersives und spielerisches Format entwickeln, das Generationen zusammenbringt und sie zu einer gemeinsamen Frage anregt: **Welche Schule möchten wir für morgen gestalten?** Rund um diese Frage hat die PH-VS ein gemeinsames, spielerisches Erlebnis entwickelt, das Menschen verschiedener Generationen miteinander verbindet. Bei *SchoolCrafter* stehen die Teilnehmenden mitten im Geschehen: Sie beobachten, arbeiten zusammen, probieren aus und treffen Entscheidungen. Das aktive Erleben fördert den Austausch, regt zum Nachdenken an und macht die gewonnenen Erfahrungen besonders einprägsam.

Allein kommt bei *SchoolCrafter* niemand ans Ziel. Die Aufgaben lassen sich nur gemeinsam lösen und erfordern unterschiedliche Fähigkeiten. So wird unmittelbar erlebbar, dass Unterschiede eine Stärke sind. Auch Fehler gehören bewusst zum Spiel: Sie werden nicht bestraft, sondern sind Teil des Lernprozesses.

SPERRFRIST

Eine ungewöhnliche Schule als Ausgangspunkt

SchoolCrafter führt die Teilnehmenden in eine fiktive Schule, in der bestimmte problematische Entwicklungen unseres Bildungssystems bewusst überspitzt dargestellt werden. Diese ungewöhnliche Welt wirft Fragen auf: Was möchten wir bewahren? Was wollen wir verändern? Im Laufe des Spiels erkunden die Teilnehmenden drei unterschiedliche Welten. Jede greift eine Herausforderung der heutigen Bildung auf. Nur gemeinsam können sie Lösungen finden und die Schule Schritt für Schritt offener, kreativer und inklusiver gestalten.

Dabei gibt *SchoolCrafter* keine fertigen Antworten vor. Das Spiel schafft vielmehr Raum für eigene Ideen und lädt jede und jeden dazu ein, eine eigene Vorstellung von der Schule von morgen zu entwickeln.

Hinweis: Weitere Informationen zu den drei Welten finden Sie im beiliegenden Dokument «Hinter den Kulissen von *SchoolCrafter*».

Ein pädagogisches Angebot für Schulklassen – ein Erlebnis für alle

Mit dem Absetzen der VR-Brille ist *SchoolCrafter* nicht zu Ende. Für Schulen stehen Unterrichtsmaterialien auf Deutsch und Französisch zur Verfügung. Sie orientieren sich am Lehrplan 21 und am Plan d'études romand (PER) und richten sich an Klassen des Zyklus 2 sowie der Sekundarstufen I und II. Damit können Lehrpersonen die Themen des Spiels im Unterricht weiterführen und vertiefen. Gleichzeitig regen sie junge Menschen dazu an, sich Gedanken darüber zu machen, wie sie sich die Schule der Zukunft vorstellen und wie sie diese selbst mitgestalten können.

Ab dem 26. September 2026 gehört *SchoolCrafter* zum ständigen Angebot des Virtual Reality Centers Sitten und steht allen Interessierten ab 10 Jahren offen. Damit richtet sich das Spiel nicht nur an Schulklassen, sondern auch an eine breite Öffentlichkeit.

Zweisprachigkeit als Teil des Erlebnisses

SchoolCrafter ist vollständig auf Deutsch und Französisch spielbar und spiegelt damit die zweisprachige Identität der PH-VS wider. Bis zu 16 Personen können gleichzeitig spielen, verteilt auf zwei Räume. Das eröffnet insbesondere für Schulklassen aus dem Ober- und Unterwallis neue Möglichkeiten: Schülerinnen und Schüler begegnen einander, tauschen sich aus und setzen sich gemeinsam mit der Schule von morgen auseinander. In Zusammenarbeit mit dem Büro für Sprach-Austausch des Kantons Wallis ist *SchoolCrafter* deshalb auch Teil des Programms der Nationalen Austauschwoche.

Mit *SchoolCrafter* schafft die PH-VS nicht nur ein neues Virtual Reality Erlebnis. Das Projekt soll auch langfristig zum Austausch über die Schule von morgen anregen. *SchoolCrafter* **wird am Donnerstag, 10. September 2026, um 18.00 Uhr in der Kaserne in Sitten offiziell eröffnet**. **Die PH-VS dankt allen Partnerinnen und Partnern herzlich für ihre finanzielle Unterstützung und ihr Engagement für das Projekt**.

Öffnung für die Öffentlichkeit. Ab 26. September 2026 im Virtual Reality Center Sitten

Kontaktperson : Für Kontaktanfragen senden Sie bitte eine E-Mail an communication@hepvs.ch.

Bildmaterial : Bilder zu *SchoolCrafter* und die Logos stehen über Switch-Drive-Link zur Verfügung (Passwort: SchoolCrafter_HEP-VS_2026, Link bis zum 20.09.2026 verfügbar).

SPERRFRIST