

KommSchau 15

Komm, let's play

Mittwoch, 18. November 2015, Campus Brugg-Windisch

Mittwoch, 25. November 2015, Solothurn



KommSchau15: Komm, let's play

Mittwoch, 18. November 2015, Campus Brugg-Windisch, 13.30–17.30 Uhr

Mittwoch, 25. November 2015, Solothurn, 13.30–17.30 Uhr

Beratungsstelle Digitale Medien in Schule und Unterricht – imedias in Kooperation mit dem Departement Bildung, Kultur und Sport des Kantons Aargau und dem Volksschulamt des Kantons Solothurn.

Die «KommSchau15» steht dieses Jahr im Zeichen von «Gamification im Unterricht». Auf den ersten Blick haben Spielwelten wie Super Mario, Call of Duty und Angry Birds wenig mit Unterricht zu tun. Beim genaueren Hinsehen zeigt sich jedoch, dass in digitalen Spielen viele Techniken perfektioniert sind, die das Lernen erleichtern und gelingen lassen. Diese können für den Unterricht nutzbar gemacht werden; das Schlagwort dazu lautet «Gamification».

Gamification kann einen Mehrwert für den Unterricht bedeuten. Klare Bestimmung der Ziele, Anpassung des Niveaus an Vorkenntnisse und Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler, kontinuierliche und individuelle Steigerung des Anforderungsniveaus sowie Bearbeitung komplexer Problemstellungen: Alles Prinzipien, die in vielen Games zum Tragen kommen, aber auch in der Schule etabliert sind und für den schulischen Lernerfolg als überdurchschnittlich wirksam gelten.

An der KommSchau15 möchten wir Ihnen Gelegenheit geben, sich mit dem Thema auseinanderzusetzen. Das Einstiegsreferat von Matthias Sala, CEO und Gründer von Gbanga-Gameentwicklerstudio in Zürich, und die verschiedenen Workshopangebote bieten dafür Gewähr.

Neu findet die KommSchau in Windisch und in Solothurn statt. Es ist möglich, an beiden Veranstaltungen und so an maximal vier Workshops teilzunehmen.

In Zukunft möchten wir an der KommSchau Schulprojekten ein Podium geben, die sich der Förderung von Medienkompetenz widmen und sich mit sicherer und angemessener Mediennutzung auseinandersetzen. Die Präsentation dieser Präventionsplattform bildet den Schlusspunkt der KommSchau 2015.

Wir freuen uns auf Ihren Besuch!

- Claudia Fischer, Sibylle von Felten und Jörg Graf,
Beratungsstelle Digitale Medien in Schule und Unterricht – imedias
- Patric Bezzola, Departement Bildung, Kultur und Sport, BKS, Kanton Aargau
- Andreas Walter, Volksschulamt, VSA, Kanton Solothurn

Referat: «Spiele, die nicht pädagogisch sind, pädagogisch einsetzen»

Matthias Sala, CEO & Gründer von Gbanga-Gameentwicklerstudio in Zürich

Games werden in der Gesellschaft heiss diskutiert und oft für die Verherrlichung von Gewalt und für die von ihnen verursachte körperliche Passivität kritisiert. Doch sind sie ein fester Bestandteil unserer Kultur; Kinder sind täglich damit konfrontiert. Solche Spiele können konstruktiv in den Unterricht integriert werden: als Thema bei kritischen Diskussionen (Gewaltspiele), als Anschauungsobjekt im Physikunterricht («Portal») oder als Gestaltungswerkzeug im Werkunterricht («Minecraft»).

Kommerzielle Spiele sind oft anziehender und spannender gestaltet als pädagogische. Gerade deshalb sollten sie im Unterricht eingesetzt werden.

Matthias Sala ist Spielentwickler und konzipiert kommerzielle Spiele für einen globalen Markt sowie im Auftrag von Firmen für das Marketing. Am nationalen Zukunftstag lädt sein Game-Studio jeweils 20–30 Mädchen zum Game-Programmieren ein und betreut etwa jeden Monat einen Schnupperlehrling.

Daten

- Campus Brugg-Windisch, Bahnhofstrasse 6, 5210 Windisch
Mi, 18. Nov. 2015, 13.30–17.30 Uhr (das Tagungsbüro ist ab 13.00 Uhr geöffnet.)
- Solothurn, Obere Sternengasse 7, 4502 Solothurn
Mi, 25. Nov. 2015, 13.30–17.30 Uhr (das Tagungsbüro ist ab 13.00 Uhr geöffnet.)

Anmeldung

ab 7. September 2015 unter www.fhnw.ch/ph/tagungen/kommschau15

Anmeldeschluss: 9. November 2015

Kosten

CHF 90.–

für Lehr- und Schulleitungspersonen aus den Kantonen Aargau und Solothurn mit Anstellung an der Volksschule: Die Kosten werden von den Kantonen getragen (AG und SO: Finanzierungs-kategorie A).

Programm

13.30 Uhr	Begrüssung Referat von Matthias Sala, CEO und Gründer von Gbanga-Gameentwicklerstudio in Zürich
14.30 Uhr	Workshop Phase A
15.30 Uhr	Pause
16.00 Uhr	Workshop Phase B
17.00 Uhr	Award «Smart@Media»
17.30 Uhr	Ende der Veranstaltung

eProjekte

Imedias engagiert sich in vielfältiger Weise in verschiedenen Projekten. Mit den Entwicklungsprojekten (eProjekte) will imedias die Brücke in den Unterrichtsalltag schlagen. Interessierte Lehr- und Schulleitungspersonen haben die Gelegenheit, an Weiterbildungsveranstaltungen Know-how von Expertinnen und Experten zu erhalten. Gemeinsam mit den Projektleitenden und Mitarbeitenden von imedias werden projektrelevante Inhalte in verschiedenen Settings ausprobiert. Imedias stellt dabei den Lehrpersonen Infrastrukturen kostenlos zur Verfügung. Im Gegenzug verpflichten sich die Lehrpersonen, ihre aus dem Transfer in den Unterricht gemachten Erkenntnisse und Erfahrungen in Form von Unterrichtsideen bereit zu stellen, die mit Hilfe des digitalen Orientierungsrahmens allen Lehrpersonen zur Verfügung stehen werden. Weiter profitieren auch ICT-Verantwortliche und Schulleitende in Form von Empfehlungen aus den gewonnenen Erfahrungen.

Unsere aktuellen eProjekte:

3D-Drucken

Kontakt: Sibylle von Felten, sibylle.vonfelten@fhnw.ch

Games

Kontakt: Judith Mathez; judith.mathez@fhnw.ch

Informatische Bildung

Kontakt: Ronny Standtke; ronny.standtke@fhnw.ch

Mobiles Lernen mit Tablets

Kontakt: Jörg Graf, joerg.graf@fhnw.ch

Online Schreiben (myMoment und youType)

Kontakt: Roger Mäder; roger.maeder@fhnw.ch

Orientierungsrahmen digitale Medien

Kontakt: Monika Schraner; monika.schraner@fhnw.ch

Prävention

Kontakt: Nicolas Fahrni; nicolas.fahrni@fhnw.ch

Mehr Informationen unter www.imedias.ch/projekte

OpenLab

Damit Sie aktuell und zeitnah Unterstützung für den Einsatz von digitalen Medien in Ihrem Unterricht abholen können, bietet imedias jeweils am letzten Mittwoch im Monat einen **«OpenLab-Workshop»** an, für den Sie sich kurzfristig (bis am Vortag) anmelden können (imedias.iwb.ph@fhnw.ch).

Informationen zu den jeweiligen Themen finden Sie auf www.imedias.ch/openlab und im Newsletter von imedias (www.imedias.ch/newsletter).

OpenLab-Daten 2015/16 jeweils Mittwochs von 14.00–17.00 Uhr

Campus Brugg-Windisch, Raum 6.2B14

26. August 2015	«Orientierungsrahmen digitale Medien» im Unterricht
23. September 2015	Musik und Audio digital
21. Oktober 2015	3D-Printing: Drucke deinen Mini-Me
27. Januar 2016	Prävention unerwünschter Mediennutzung: Präventions-Award
24. Februar 2016	Informatische Bildung einfach und praxisnah
30. März 2016	Games: Neuerscheinungen und Unterrichtsideen
27. April 2016	Tablets im Unterricht nutzen
25. Mai 2016	GoPro-Kamera in Action

Solothurn

2. September 2015	Informatische Bildung – Regelstandards für die Volksschule
2. Dezember 2015	3D-Printing: Guetzliförmli selbst gedruckt
13. Januar 2016	Prävention unerwünschter Mediennutzung: Präventions-Award
9. März 2016	Informatische Bildung einfach und praxisnah
4. Mai 2016	Tablets im Unterricht nutzen
8. Juni 2016	GoPro-Kamera in Action

Workshops Phase A

A1 «Neue Medien im Kindergarten und auf der Unterstufe»

Barbara Weiss
Kindergarten, Unterstufe

Die Kursteilnehmenden lernen Wege kennen, wie das Tablet oder der Computer bereits im Kindergarten und/oder auf der Unterstufe eingesetzt werden kann. Verschiedene Apps und Internetlinks können direkt im Workshop ausprobiert werden.

A2 «Open Classroom»

Rita Häusermann, Schülerinnen und Schüler mit deren Lehrperson aus dem my-Pad-Projekt
Mittelstufe, ICT-Verantwortliche, Schulleitungen

Schülerinnen und Schüler und deren Lehrpersonen zeigen, wie mit Tablets im Unterricht gearbeitet wird. Kurze Inputs werden abgelöst von Arbeitsphasen, in denen Sie sich mit Schülerinnen, Schülern und Lehrperson unterhalten können.

A3 «Tablets im Unterricht – Android, iOS, MDM, BYD und Co.» – Praxisbericht

Bradley Pfau
alle Stufen, ICT-Verantwortliche, Schulleitungen

Wir zeigen auf, wie Schulen Tablets im Unterricht einführen können und berichten von den technischen Aspekten unseres MyPad-Projektes. Wir stellen verschiedene Optionen vor, z.B. Bring Your Own Device (BYOD), iOS, Android, und wie mobile Geräte gemanagt werden können.

A4 «Games: Aktuelle Trends und Ideen für den Unterricht»

Judith Mathez
Mittelstufe, Sekundarstufe I, ICT-Verantwortliche, Schulleitungen

Neue Minecraft-Tricks, Gameapps und Kriegsspiele sind längst auch Pausenplatzgespräch – zumindest unter den Schülerinnen und Schülern. Welches sind die aktuellen Trends im Gamedesign und die neuen Technologien? Was muss ich als Lehrperson über Games wissen? Wie kann das Thema sinnvoll im Unterricht aufgegriffen werden?

A5 «GPS und Mixed-Reality-Spiele für den Unterricht»

Matthias Sala
alle Stufen, ICT-Verantwortliche, Schulleitungen

Bei Mixed-Reality-Spielen laufen die Teilnehmer mit einer GPS-App herum, entdecken die Umgebung und lösen Rätsel. Die Spieler sind äusserst engagiert, auch wenn es nichts zu gewinnen gibt. Die Kursteilnehmenden lernen verschiedene Games aus dem Handel kennen, die sie für den Unterricht mit wenig Vorbereitung einfach einsetzen können.

A6 «Informatische Bildung – spielerisch für alle Stufen»

Ronny Standtke
alle Stufen, ICT-Verantwortliche, Schulleitungen

Auf den jeweiligen Schulstufen ist das Verständnis für die Grundlagen der Informatik verschieden weit entwickelt. Dennoch gibt es für jede Altersklasse spannende und aufeinander aufbauende Möglichkeiten für eine stufenadäquate Informatische Bildung. Die Teilnehmenden lernen mehrere Umgebungen kennen, mit denen lustvoll und spielerisch Informatische Bildung auf allen Stufen durchgeführt werden kann.

A7 «Orientierungsrahmen digitale Medien» im Unterricht/Informatische Bildung – Regelstandards für die Volksschule

Monika Schraner
alle Stufen, ICT-Verantwortliche, Schulleitungen

«Was lange währt, wird endlich gut»: Der Orientierungsrahmen Medien und Informatik, der die ICT-Treffpunkte ablöst, ist nun online. Lernen Sie das neue Angebot mi4u.ch als Ideenquelle für den Unterricht und als Steuerungsinstrument für die Entwicklung von Medienkompetenz an Ihrer Schule kennen.

Workshops Phase B

A8 «Lernen durch Video Game Programmierung»

Alexander Reppenning

Mittelstufe, ICT-Verantwortliche, Schulleitungen

Kann man die Begeisterung der Heranwachsenden für Computerspiele kanalisieren und diese Energie für mehr Motivation im Unterricht nutzen? In diesem Workshop bekommen Sie einen Einblick in die didaktischen Möglichkeiten mit Game Design. Es geht beim Game Design nicht ums Computerspielen, sondern um das kreative Gestalten, das Verständnis für Programmiersprachen, Fehleranalyse und das Lösen von Problemstellungen.

A9 «Cure Runners – spielend sparen lernen»

Andy Schär, Claudia Fischer

Alle Stufen, ICT-Verantwortliche, Schulleitungen

Der Zusammenhang zwischen dem Game «Cure Runners» und Finanzbildung erschliesst sich nicht unmittelbar. Ein Gelingensfaktor ist das Zusammenspiel von Game und einem ausgefeiltem didaktischen Konzept. Wie funktioniert das? Dies testen wir in einem Pilotprojekt mit Klassen auf der Mittelstufe.

A10 «Minecraft – Computergame im Schulunterricht

Beat Cantieni

Mittelstufe, Sekundarstufe I, Schulleitungen

Weshalb soll die Schule die Faszination von Computergames nicht für das schulische Lernen nutzen? Minecraft fördert und fordert Kreativität, räumliche Vorstellungskraft, Phantasie und Technik. Die Beschäftigung mit dem Computergame öffnet für Schüler und Schülerinnen Türen zu einem neuen Lernerlebnis und ermöglicht durch gemeinsames Spielen die Schulung sozialer Kompetenzen.

Dieser Workshop ermöglicht einen Einblick in ein laufendes Minecraft-Projekt mit Schülerinnen und Schülern und soll zu eigenen Umsetzungsideen anregen.

B1 «eBooks – Praxisbericht eBooks Naturama, Kunsthaus»

Elfriede Stalder-Meyer

Kindergarten, Unterstufe

Kinder entwickeln durch eigenes Tun Medienkompetenz. Das Tablet ist vielseitig einsetzbar und ermöglicht schon jungen Kindern auf einfache Art Geschichten zu gestalten und kurzweilige Vorträge zu präsentieren. Im Workshop wird mit iPads gearbeitet: Es sollen eigene Geschichten entstehen.

B2 «Open Classroom»

Rita Häusermann, Schülerinnen und Schüler mit deren Lehrpersonen aus dem my-Pad-Projekt

Mittelstufe, ICT-Verantwortliche, Schulleitungen

Schülerinnen und Schüler und deren Lehrpersonen zeigen, wie mit Tablets im Unterricht gearbeitet wird. Kurze Inputs werden abgelöst von Arbeitsphasen, in denen Sie sich mit Schülerinnen, Schülern und Lehrperson unterhalten können.

B3 «Gamification von Unterricht – den Unterricht zum Spiel machen mit QuesTanja.org»

Nando Stöcklin

alle Stufen, ICT-Verantwortliche, Schulleitungen

Die Teilnehmenden probieren den kostenlosen Online-Dienst QuesTanja.org aus, mit dem Unterrichtseinheiten auf beliebigen Schulstufen zu einem spielähnlichen Erlebnis verwandelt werden können. Erste Erprobungen in verschiedenen Klassen weisen auf ein hohes motivationales Potenzial dieses Gamification-Dienstes hin.

B4 «3D-Druck in der Schule»

Bradley Pfau, Roman Albrecht

Mittelstufe, Sekundarstufe I, ICT-Verantwortliche, Schulleitungen

Die Teilnehmenden lernen die Grundlagen des 3D-Drucks kennen, und wie sie einfache 3D-Druck-Projekte im Unterricht integrieren können. Lehrpersonen stellen ihre laufenden Projekte vor und berichten von ihren Erfahrungen mit dem 3D-Druck.

B5 «Prävention ungeeigneter Mediennutzung»

Nicolas Fahrni

Mittelstufe, Sekundarstufe I, ICT-Verantwortliche, Schulleitungen

Computerspielsucht, Cybermobbing und jugendschutzrelevante Inhalte sind in der digitalen Welt ebenso Realität wie tolle Lern- und Übungsumgebungen. Was kann eine Schule oder eine Lehrperson tun, um die Lernenden vor den Nachteilen und Gefahren zu bewahren, ohne sie zur totalen Abstinenz anzuhalten? Denn die Lernenden sollen ja kompetent mit digitalen Medien umgehen können. Lässt sich dieses Dilemma überhaupt auflösen?

B6 «Publizieren im Web – auf spielerische Art und Weise»

Roger Mäder, Susanne Bailo

Mittelstufe, Sekundarstufe I

Mit den beiden Online-Schreibplattformen mymoment.ch (Mittelstufe) und youtype.ch (Sek. I) bietet sich die Möglichkeit, mit Jugendlichen auf spielerische Weise das Publizieren im Web zu üben. Sie erfahren, wie Schreibblogs Ihren Unterricht bereichern können, und erhalten schreibdidaktische Impulse für Ihre Praxis. Zudem lernen Sie den Umgang mit persönlichen Daten im Web.

B7 «Lernen sichtbar machen mit Concept-Maps»

Stanley Schwab

Mittelstufe, Sekundarstufe I, ICT-Verantwortliche, Schulleitungen

Concept-Maps erfordern von den Lernenden die Fähigkeit, Informationen in Wissensnetzen zu repräsentieren und miteinander in Beziehung zu setzen. Lernende setzen sich so aktiv mit einem Lerninhalt auseinander. Concept-Maps können in Kombination mit Informationen aus dem Internet, aber auch mit Büchern genutzt werden und sind ein effizientes didaktisches Mittel gegen «Copy&Paste»-Strategien.

B8 «Der Lernstick – die mobile Lern- und Prüfungsumgebung»

Ronny Standtke

Sekundarstufe I, ICT-Verantwortliche, Schulleitungen

Der Lernstick ist sowohl eine mobile Lernumgebung als auch eine sichere Umgebung für Prüfungen nach dem Bring-Your-Own-Device-Prinzip, das an immer mehr Bildungseinrichtungen praktiziert wird.

Neben der Gelegenheit, den Lernstick auszuprobieren, stellen wir im Workshop viele Neuerungen vor. Das Lernstick-System wird an die Teilnehmenden des Workshops gratis abgegeben.

B9 «Komm, let's talk together – Treffpunkt Schulleitende»

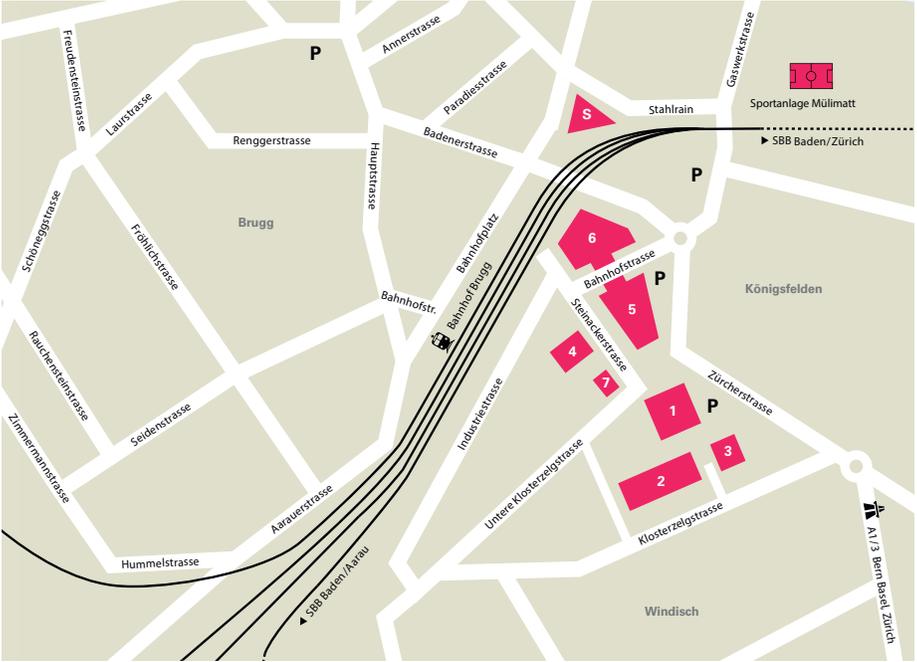
Marianne Bättig

ICT-Verantwortliche, Schulleitungen

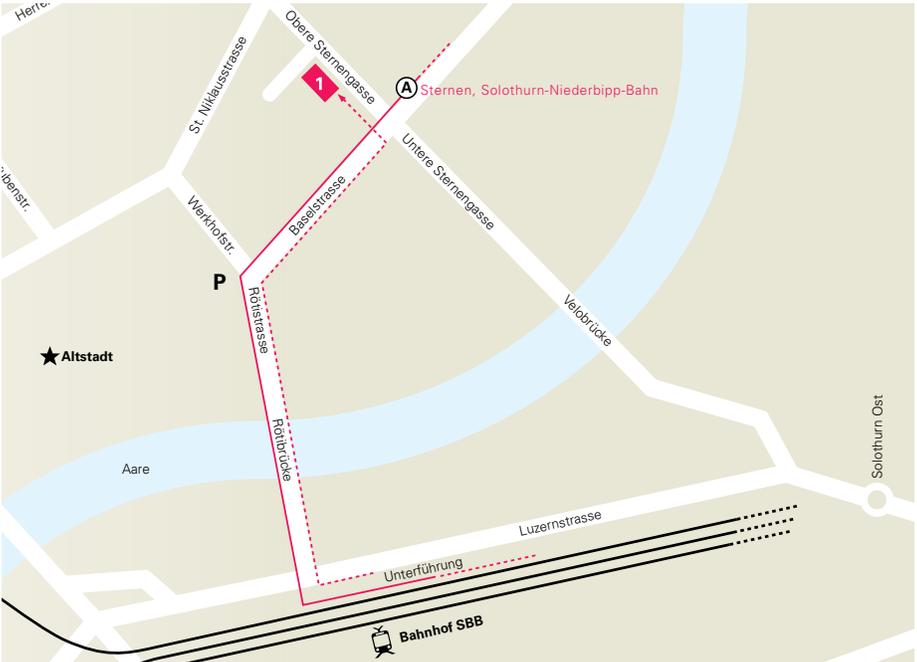
Welche Erfolgsfaktoren und Stolpersteine beobachten Sie an Ihrer Schule bei der Integration von digitalen Medien? Welche organisatorischen und strukturellen Überlegungen sind für Wirkung und Nutzen der ICT-Investition gefragt? Mit welchen Beratungsangeboten unterstützt Sie imedias bei Ihren Fragen zur Medienbildung an Ihrer Schule?

Schulleitenden und ICT-Verantwortlichen bietet diese Austauschrunde die Möglichkeit, der Frage nachzugehen, wie ICT in der Schule für Lernprozesse gewinnbringend eingesetzt werden kann.

Lageplan Campus Brugg-Windisch



Lageplan Solothurn





Folgende Hochschulen der Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW bieten Weiterbildungen an:

Hochschule für Angewandte Psychologie
Hochschule für Architektur, Bau und Geomatik
Hochschule für Gestaltung und Kunst
Hochschule für Life Sciences
Musikhochschulen

Pädagogische Hochschule

Hochschule für Soziale Arbeit
Hochschule für Technik
Hochschule für Wirtschaft

Fachhochschule Nordwestschweiz
Pädagogische Hochschule
Institut Weiterbildung und Beratung
Bahnhofstrasse 6
5210 Windisch

T +41 56 202 90 00
iwb.ph@fhnw.ch
www.fhnw.ch/ph/weiterbildung