

KommSchau16

Schule 2020 – Lernort Zukunft

Mittwoch, 16. November 2016, Solothurn

Mittwoch, 23. November 2016, Campus Brugg-Windisch



KommSchau16

Schule 2020 – Lernort Zukunft

Mittwoch, 16. November 2016, Solothurn, 13.30–17.00 Uhr

Mittwoch, 23. November 2016, Campus Brugg-Windisch, 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

Welche Veränderungen, welche Trends und Megatrends prägen unsere Gegenwart und was für Rückschlüsse lassen sich daraus für die Zukunft von Gesellschaft, Unternehmen und Kultur ziehen? Solche Fragen beschäftigen uns zunehmend.

Die KommSchau16 steht dieses Jahr im Zeichen von «Schule 2020 – Lernort Zukunft». Dabei geht es um die sich wandelnde Medienwelt in der Bildung. Der Lernort Schule unterliegt diesen Veränderungen ebenso wie die auserschulischen Lern- und Begegnungsorte von Kindern und Jugendlichen. Die Lebensstile ändern sich aufgrund von Trends und neuen Märkten, was die Schule mit beeinflussen wird.

Einen solchen Blick in die nahe Zukunft wollen wir an der KommSchau16 wagen – mit dem Einstiegsreferat von Roger Spindler, Leiter Höhere Berufsbildung und Weiterbildung, Schule für Gestaltung Bern und Biel, und freier Referent «Zukunftsinstitut, Frankfurt», und den verschiedenen Workshopangeboten.

An der diesjährigen KommSchau in Windisch wird zum ersten Mal der Präventionspreis «Smart@Media» verliehen. Zum Abschluss der KommSchau16 werden im Plenum die prämierten Projekte vorgestellt und die Preise übergeben.

Die KommSchau16 findet in Solothurn und in Windisch statt. An zwei aufeinanderfolgenden Mittwochnachmittagen können verschiedene Workshops besucht werden. Es ist möglich, an beiden Veranstaltungen und so an maximal vier Workshops teilzunehmen. Die Programme sind mit Ausnahme der Preisverleihung «Smart@Media» im Campus Brugg-Windisch identisch.

Während der KommSchau16 im Campus Brugg-Windisch stellen die Teilnehmenden des Zertifikatslehrganges «Pädagogischer ICT-Support CAS PICTS» 2015/16 ihre Zertifikatsarbeiten als Plakatpräsentationen vor. Nutzen Sie die Gelegenheit, in den Räumlichkeiten der Beratungsstelle Digitale Medien in Schule und Unterricht – imedias Einblick in die praxisnahen Arbeiten zu nehmen und beim Zvieri mit den Absolventinnen und Absolventen des Lehrganges ins Gespräch zu kommen.

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: Lernort Zukunft – Bildung im Wandel

Roger Spindler, Leiter Höhere Berufsbildung und Weiterbildung, Schule für Gestaltung Bern und Biel, freier Referent, Zukunftsinstitut Frankfurt

Dass wir mehr wissen müssten, wird jedem bewusst, der Kontakt mit dem Internet und den interaktiven Medien hat. Dass wir keine Chance haben, all das, was wir gerne wissen würden, auch zu erfassen, hinterlässt auch in den Schulen immer mehr ein Gefühl der Ohnmacht. Nie war derart klar zu spüren, dass die Vielfalt der Welt uns überfordert. Wie werden wir künftig mit dem Wachstum der Informationen zurechtkommen?

Es geht um nichts weniger als um den Abschied von theoriegetriebenem Sammlungswissen. Künftig wird es wichtig, ad hoc zu lernen und überflüssiges Wissen auch wieder zu «entlernen». Ein neues, praktisch orientiertes Handlungswissen verlangt nach Aufmerksamkeit: Neben den Weiterbildungswelten eines Bildungsbetriebs wird vor allem die informelle Bildung – das Lernen in Lebenszusammenhängen – unmittelbares, spannendes Wissen vermitteln.

Daten

- Solothurn, Obere Sternengasse 7, 4502 Solothurn
Mittwoch, 16. Nov. 2016, 13.30–17.00 Uhr (Das Tagungsbüro ist ab 13.00 Uhr geöffnet!)
- Campus Brugg-Windisch, Bahnhofstrasse 6, 5210 Windisch
Mittwoch, 23. Nov. 2016, 13.30–17.30 Uhr (Das Tagungsbüro ist ab 13.00 Uhr geöffnet!)

Anmeldung

ab 26. August 2016 unter www.imedias.ch/kommschau16
Anmeldeschluss: 7. November 2016

Kosten

CHF 90.–

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

Programm

Mittwoch, 16. November 2016, PH Solothurn

- 13.30 Begrüssung
Referat von Roger Spindler, Leiter HBB und WB, Schule für Gestaltung Bern und Biel
- 14.30 Workshop Phase A
- 15.30 Pause
- 16.00 Workshop Phase B
- 17.00 Ende der Veranstaltung

Mittwoch, 23. November 2016, Campus Brugg-Windisch

- 13.30 Begrüssung
Referat von Roger Spindler, Leiter HBB und WB, Schule für Gestaltung Bern und Biel
 - 14.30 Workshop Phase A
 - 15.30 Pause
 - 16.00 Workshop Phase B
 - 17.00 Preisverleihung «Smart@Media»
 - 17.30 Ende der Veranstaltung
-

Workshops Phase A

A1: Wir machen das Programm!

Elfriede Stalder Mayer
Kindergarten, Unterstufe

Produktiv statt rezeptiv – spielerisch sammeln Kindergartenkinder erste Erfahrungen mit Strukturen der Programmierung. Sie handeln und denken darüber nach. Im Workshop sehen Sie Beispiele aus der Praxis. Sie haben auch Gelegenheit, selber Programmiererfahrungen zu machen.

A2: Cure Runners – spielend den Umgang mit Geld lernen

Samantha Müller, Fabienne Senn,
Schülerinnen und Schüler aus Ueken AG
Mittelstufe, Sekundarstufe I

In diesem Workshop wird den Teilnehmenden eine Möglichkeit aus der Schulpraxis präsentiert, wie Finanzkompetenz ab der Mittelstufe spielerisch erworben werden kann. Das Zusammenspiel von Lehrmitteln mit dem Game «Cure Runners» hat die Kinder im Umgang mit Geld fit gemacht. Die Unterrichtserfahrungen werden im Workshop präsentiert und die Teilnehmenden können das Game selber ausprobieren.

A3: sCHoolmaps.ch: von Karten und Drohnen

Nicolas Fahrni
Mittelstufe, Sekundarstufe I

Im Schuljahr 2015/16 entwickelten ein Dutzend Lehrpersonen zusammen mit Fachpersonen und Geographen verschiedenste Unterrichtsideen für den Kartenviewer des Bundes (map.geo.admin.ch). Im Workshop erhalten die Teilnehmenden eine kurze Einführung in den Kartenviewer und erfahren, welche Themen sich auf welcher Stufe mit den Lernenden erarbeiten lassen. Mit einem eigenen Laptop oder Tablet besteht die Möglichkeit, das Gezeigte gleich selber auszuprobieren.

A4: Smart@Media – Bericht aus den Projekten

Judith Mathez, Klassen aus dem
Smart@Media-Wettbewerb
alle Stufen

Smart@Media ist eine Auszeichnung für eine sichere, mündige und kompetente Medienutzung in der Schule. Schülerinnen, Schüler und ihre Lehrpersonen geben Einblick in ihre Wettbewerbsprojekte und berichten über ihre Erfahrungen. Die Inputs werden abgelöst von Arbeitsphasen, in denen sich die Teilnehmenden mit den Wettbewerbs teilnehmenden unterhalten können. Materialien, die dazu einladen, die Thematik im eigenen Unterricht anzugehen, ergänzen den Workshop.

A5: Präsentieren und Faszinieren

Roger Spindler
alle Stufen

Sie stehen vor Ihrem Publikum. Alle Blicke sind auf Sie gerichtet. Die Präsentation beginnt. Ihnen bleiben jetzt genau zwei Minuten, dann hat sich das Publikum ein Urteil über Sie gebildet. Zwei Minuten, in denen Sie mit Ihrer Präsentation überzeugen oder enttäuschen werden. Zwei Minuten – und plötzlich stellen Sie fest, dass Ihnen das Publikum mit offenem Mund gebannt zuhört.

A6: Internet der Dinge: Rapid Prototyping

Jürg Luthiger
Mittelstufe, Sekundarstufe I

In diesem Workshop erhalten die Teilnehmenden einen Einblick in die faszinierende Welt des Internet of Things (IoT) und lernen dabei Werkzeuge kennen, um einfache IoT-Applikationen selber erstellen zu können, ohne vertiefte Programmierkenntnisse besitzen zu müssen.

Workshops Phase B

A7: Office 365 im Unterricht

Rita Häusermann

alle Stufen

Die Teilnehmenden erhalten einen Überblick über das Konstrukt von Office 365. Sie haben Gelegenheit, die Apps von Office 365 auszuprobieren und diese mit ihren Ideen im Unterricht zu verknüpfen.

Im Workshop wird auf Vorteile und zu tätige administrative und pädagogische Aufwände aufmerksam gemacht.

A8: Digitale Medien im Unterricht – ein kleiner Reiseführer durch den IT-Dschungel

Stanley Schwab

alle Stufen

Die Palette an digitalen Medien und IT-Lösungen, die Schulen heute zur Auswahl steht, ist riesig. Der Workshop zeigt aktuelle Trends in der Bildungslandschaft auf und gibt konkrete Empfehlungen aus der Praxis (1:1-Computing, heterogene Systeme u.a.). Es werden Unterlagen vorgestellt, die Schulen im Prozess der Entscheidungsfindung und bei der Konzeptarbeit unterstützen.

A9: Mit digitalen Medien unterrichten

Monika Schraner

alle Stufen

Mit digitalen Medien arbeiten, über digitale Medien nachdenken – der Workshop zeigt auf, wie die Plattformen mi4u.ch (AG) und ict-regelstandards.ch (SO) als Wegweiser für Schulen und als Schatzkiste mit einer Fülle von Unterrichtsideen und Materialien für Lehrpersonen dienen können.

B1: Mit Primarschulkindern online kommunizieren

Fabienne Senn

Kindergarten, Unterstufe, Mittelstufe

Primarschulkinder kommunizieren ausserhalb der Schule über digitale Medien. In der Schule können weitere Möglichkeiten angeboten werden: online Minibooks erstellen; myMoment: die Schreib- und Leseplattform für Primarschulkinder; Edupad: Tool zum kollaborativen Schreiben.

So können die eigenen Erfahrungen, aber auch neue gemeinsam gesammelt, diskutiert und reflektiert werden.

B2: Hologramm

Stefan Diethelm

Mittelstufe, Sekundarstufe I

Die Teilnehmenden basteln – und das ist wirklich das richtige Wort – einen kleinen Hologramm-Projektor für ihr Handy. Anschliessend werden themenspezifische Filme angeschaut und es wird über weiterführende Arbeitsmöglichkeiten diskutiert, z.B. das Erstellen von eigenen Hologramm-Filmen mit der entsprechenden App. Bringen Sie Ihr eigenes Handy mit.

B3: 3D-Druck in der Schule

Roman Albrecht

Mittelstufe, Sekundarstufe I

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.

B4: Video just in time

Nicolas Fahrni

Mittelstufe, Sekundarstufe I

Für den Unterricht bieten Videoaufnahmen auch ohne Schnitt, Nachvertonung und Beleuchtung ein enormes Potenzial. Dank Smartphones oder Tablets können Filmaufnahmen vielseitig und mit minimalem Aufwand im Unterricht realisiert und in den Unterricht eingebaut werden. Die Teilnehmenden erfahren, wie diese Unterrichtsform vorbereitet und ausgewertet wird. Praxisbeispiele ermöglichen Erfahrungen am eigenen Gerät.

B5: Raus mit dem Tablet

Jürg Eichenberger

Mittelstufe, Sekundarstufe I

Mit Tablets selbstständig die Artenvielfalt in der Schulumgebung erforschen: Im Workshop erproben die Teilnehmenden anhand verschiedener Beispiele, wie Lernende mit Tablets selbstständig kleine Exkursionen zur Untersuchung der Biodiversität vorbereiten, durchführen und auswerten können.

B6: Digital Storytelling im Sprachunterricht

Roger Mäder

Mittelstufe, Sekundarstufe I

Das digitale Erzählen von Geschichten bietet viel kreatives Potential für alle Altersstufen und ermöglicht die Förderung sprachlich relevanter Inhalte sowie die Entwicklung der Medienkompetenz: Durch die Kombination erzählender Elemente mit verschiedenen digitalen Mitteln können mit dem Einsatz von Tablets sowie benutzerfreundlichen Apps/Webtools eigene Geschichten erzählt und über das Internet veröffentlicht werden.

B7: Informatische Bildung und «Physical Computing» für Mittel- und Sekundarstufe

Ronny Standtke

Mittelstufe, Sekundarstufe I

Damit Kinder und Jugendliche die Welt der Informatik tatsächlich «begreifen» können, gibt es Programmierumgebungen für das Physical Computing, bei denen die Interaktionen zwischen Sensoren und Aktoren einfach zum Leben erweckt werden können. Die Teilnehmenden lernen mehrere solcher Programmierumgebungen kennen, mit denen lustvoll und spielerisch Informatische Bildung durchgeführt werden kann.

B8: Konzeptentwicklung in der Schule – Beratung, Coaching, Prozessbegleitung

Marianne Bättig

alle Stufen

Sie fragen sich, wie Sie ein hilfreiches ICT-Konzept entwickeln bzw. weiterentwickeln können? Ihre Schule will digitale Medien gezielt und pädagogisch sinnvoll fürs Lernen im Unterricht nutzen? Imedias unterstützt Sie und Ihre Schule bei diesen Fragen. Wir gestalten unsere Beratungsangebote angepasst an Ihre Situation, Fragen und Ziele. Im Workshop werden Möglichkeiten skizziert, wie eine solche Begleitung aussehen könnte.

Auskunft

Solothurn:

Sibylle von Felten, T +41 32 628 66 20,
sibylle.vonfelten@fhnw.ch

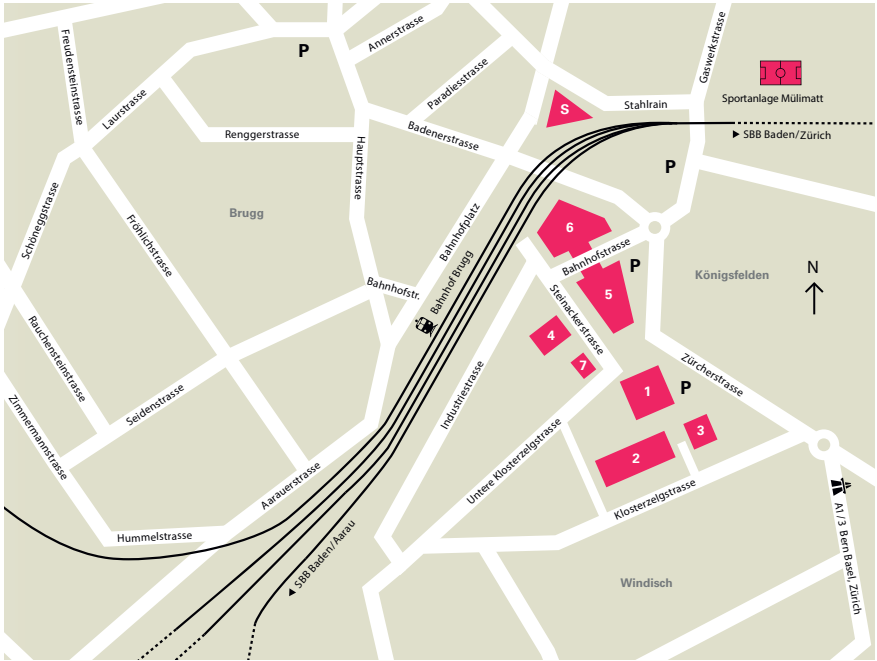
Campus Brugg-Windisch:

Jörg Graf, T +41 56 202 72 20,
joerg.graf@fhnw.ch

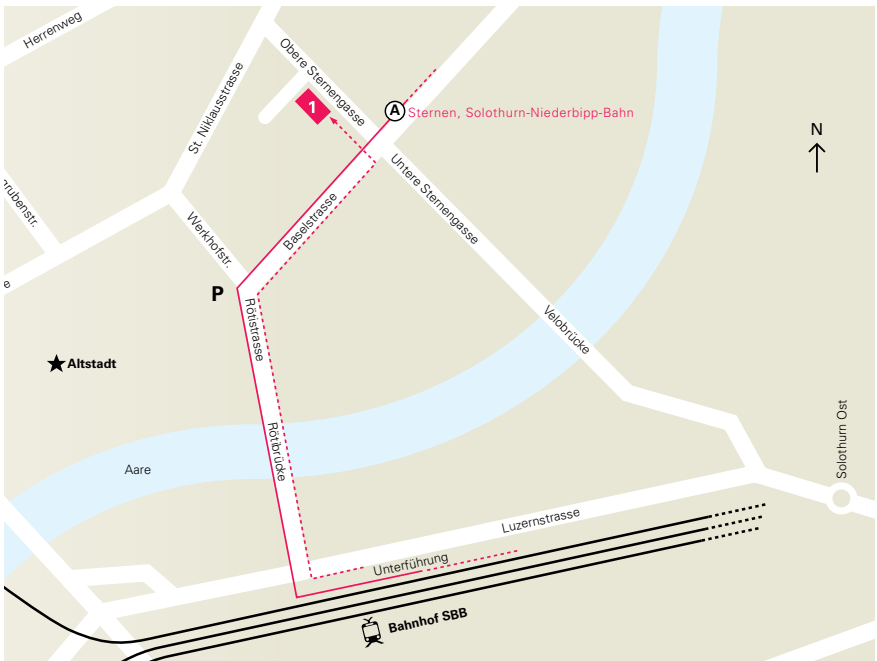
Administration

Pascale Krebs, T +41 32 628 67 69,
pascale.krebs@fhnw.ch

Lageplan Campus Brugg-Windisch



Lageplan Solothurn



eProjekte

Imedias engagiert sich in vielfältiger Weise in verschiedenen Projekten.

Mit den Entwicklungsprojekten (eProjekte) will imedias die Brücke in den Unterrichtsalltag schlagen. Interessierte Lehrpersonen haben 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 im Unterricht gewonnenen Erkenntnisse und Erfahrungen in Form von Unterrichtsideen bereitzustellen, die mit Hilfe des digitalen Orientierungsrahmens allen Lehrpersonen zur Verfügung gestellt werden. Davon profitieren auch ICT-Verantwortliche und Schulleitende.

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

Prävention

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

Mehr Informationen unter www.imedias.ch/eprojekte

OpenLab

Damit Sie aktuell und zeitnah Unterstützung für den Einsatz von digitalen Medien in Ihrem Unterricht abholen können, bietet imedias jeweils an einem 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 2016/17 jeweils von 14.00–17.00 Uhr

Campus Brugg-Windisch, Raum 6.2B14

28. September 2016	Kinder- und Jugendliteratur: analog – digital
26. Oktober 2016	3D Printing: Guetzliförmli selbst gedruckt
9. November 2016	Robotik: BlueBots und Thymios im Unterricht
25. Januar 2017	Lesen und Schreiben im Netz: myMoment und youType
22. Februar 2017	Office 365
29. März 2017	Games: Neuerscheinungen und Unterrichtsideen
26. April 2017	Tablets im Unterricht nutzen
31. Mai 2017	Mit Drohnen und Karten

Solothurn

7. September 2016	Erfahrungen aus technischen Beratungen
2. November 2016	Robotik: BlueBots und Thymios im Unterricht
13. Januar 2016	Office 365
1. März 2017	Tablets im Unterricht nutzen
3. Mai 2017	Mit Drohnen und Karten
7. Juni 2017	GoPro-Kamera in Action



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
ivb.ph@fhnw.ch
www.fhnw.ch/ph/weiterbildung