

SMI-Tagung vom 13. November 2021

Kurzbeschreibung Referat

Auf dem Weg zur Schule der Digitalität

Rahel Tschopp, Primarlehrerin, Heilpädagogin, Dozentin, Vordenkerin, Gründerin denkreise.ch

Die Auswirkungen des Prozesses «digitale Transformation» prägen den Schulalltag bereits heute. Dieser Prozess wird sich fortsetzen. Welche Merkmale lassen sich heute für eine Schule der Digitalität erahnen? Welche Strategien erweisen sich im Prozess als hilfreich? Wie können SMI in ihren Schulen wirksam aktiv werden, um den Prozess nachhaltig zu unterstützen?

Rahel Tschopp gibt Einblick in ihre Arbeit in und mit Schulen und beantwortet Fragen zu sinnvollen und erfolgsversprechenden Strategien.

Zielpublikum: Lehrpersonen aller Zyklen, Schulleitungen und Interessierte

Kurzbeschreibung Workshops

Workshop 1a und 1b

Online-Communities fürs Lernen und Vernetzen

Monika Jufer und Nico Steinbach

Du suchst eine Gruppe von Leuten fürs Lernen, zum Austausch von ähnlichen Interessen wie Kunst, dem Spielen oder einfach nur einen Ort, an dem Du Dich mit Leuten online treffen kannst? Einen Ort, an den du zurückkehren kannst und der die Möglichkeit bietet, zu wachsen?

Das ist eine interessante Beschreibung für Discord – ein Werkzeug, welches vor allem während der Corona-Zeit an Bedeutung gewonnen hat im Einsatz in der Lehre und fürs Lernen. Im Workshop erfährst du, wie bestehende Netzwerke über Discord genutzt werden und wie eine eigene Community aufgebaut werden kann.

Du kannst gern im Vorfeld unserer Community auf KIBS beitreten: <https://discord.com/invite/GDCWvgQ>

Discord funktioniert direkt im Browser. Wer möchte, kann die App vorher installieren.

Zielpublikum: Alle Interessierten

Workshop 2a und 2b

G-Workspace (früher G-Suite) – technische und pädagogische Geräteverwaltung

Christian Dietz und Samuel Jäggi

Schulen, die für ihren Unterricht die Google Workspace for Education einsetzen haben via Admin-Konsole die Möglichkeit, ihre Nutzer und auch Geräte zu verwalten. In diesem Workshop vertiefen und diskutieren wir relevante Einstellungen zum Managen von Chromebooks und Windows 10 Devices. Dies immer mit Fokus auf das eigene Konzept Medien & Informatik und die Haltung der jeweiligen Schule. Basis der Arbeit bietet die Sammlung unter chromeprojekt.ch.

Zielpublikum: SMI, Google Workspace-Admins

Workshop 3a und 3b

Wir müssen reden: Pornostress in Schulen

Kurt Reber, Leiter der Schulinformatik PHBern

Die ständige Verfügbarkeit pornografischer Darstellungen, deren Konsum und Herstellung durch Kinder und Jugendliche fordern Schulen immer wieder heraus.

- Rechtliche Grundlagen zu Herstellung, Konsum und Verbreitung von Pornografie kennen
- Unterstützungsmöglichkeiten zum Umgang mit Pornografie in der Schule kennen
- Schwierige Dinge benennen lernen

Zielpublikum: Lehrpersonen aller Zyklen, Schulleitungen und Interessierte

Workshop 4a und 4b

Gamekultur in der Schule

Mike Buser, SMI und Lehrperson an der Schule Wichtrach, Fellow 2019/2020 der Schulinformatik

Games sind für Kinder und Jugendliche allgegenwärtig. Die Gamekultur ist weltweit etabliert, in Gesellschaft und Schule erlebt sie aber ein Nischendasein. Die "Game-Zone" versucht, Gamekultur in die Schule zu bringen und den Lernenden die Welt neben Fortnite, Fifa und co. aufzuzeigen und erlebbar zu machen.

Im Workshop werden das Phänomen Gaming aufgegriffen, der aktuelle Stand des Projekts gezeigt und verschiedene Unterrichtsmodule vorgestellt.

www.gamekulturinderschule.ch

Zielpublikum: Lehrpersonen Zyklus 2 und 3 sowie Interessierte

Workshop 5a und 5b

Click Stories schreiben mit Twine

Simon Junker, SMI und Lehrperson an der Schule Walkringen, Fellow 2020/2021 der Schulinformatik

Click Stories bieten den Lesenden die Möglichkeit, Entscheidungen zu treffen, die den Lauf der Geschichte beeinflussen.

TWINE ist ein tolles, webbasiertes Werkzeug, mit dem die Schülerinnen und Schüler solche nicht-linearen Geschichten selbst schreiben können. Damit lassen sich Kompetenzbereiche des M&I-Unterrichts stufengerecht in Sprachfächer und NMG integrieren.

Einfache Click Stories können schon ab der 4. Klasse geschrieben werden. Aufgrund des Programmieraspekts eignet sich TWINE aber selbst für den gymnasialen Unterricht.

storiesinderschule.ch bietet konkrete Unterstützungshilfen für Lehrpersonen und gliedert den Aufbau in fünf Stufen damit der Einstieg in TWINE gelingt.

www.storiesinderschule.ch

Zielpublikum: Lehrpersonen Zyklus 2 und 3 sowie Interessierte

Workshop 6a und 6b

Präventionsangebot im Umgang mit digitalen Medien

Fernanda Gurzeler, Evelyne Krähenbühl und ein Mitarbeiter Digitale Forensik, Kriminalprävention Kantonspolizei Bern

Die Polizei des Kantons Bern bietet ein umfangreiches Angebot an Beratungen, Schulungen und Referaten zu unterschiedlichsten Themen an. Eines dieser Angebote betrifft den Umgang von Schülerinnen und Schülern mit digitalen Medien. Darin enthalten sind Themen wie die Sicherheit im Netz, das eigene digitale Ich oder der Schutz meiner Person und meiner Daten im Internet. Im Workshop wird ein Vertreter der Kantonspolizei das Angebot vorstellen und Fragen der Teilnehmenden aufnehmen und diskutieren.

Zielpublikum: Lehrpersonen aller Zyklen, Schulleitungen und Interessierte

Workshop 7a und 7b

Lab-Space: Digitalität bewusst wahrnehmen

Adrian Regez, Mitarbeiter im Think Tank Medien und Informatik und Dozent am IPS und IWM, PHBern; Uwe Dirksen, Leiter Think Tank Medien und Informatik, PHBern

Das Lab-Space der PHBern ist ein Projekt, welches für Schülerinnen und Schüler, Lehrpersonen, für Mitarbeitende und Studierende der PHBern sowie allgemein für bildungsinteressierte Menschen einen Ort schaffen will, wo mit Digitalem experimentiert werden kann. Mit verschiedenen Lehr- und Lernmaterialien können Phänomene des Modullehrplans Medien & Informatik des Lehrplan 21 erkundet und erforscht werden, wobei sowohl digital als auch analog konstruiert, gebaut, entwickelt etc. werden kann. Das Lab-Space will eine Bewusstheit für die Chancen und Gefahren in einer digitalen Welt fördern und so einen positiven Beitrag zur omnipräsenten 'Kultur der Digitalität' leisten.

Im Workshop wird der bisherige Stand des Lab-Space präsentiert und anschliessend in der Runde diskutiert, wobei konstruktive Anregungen sowie allfällige Interessen zur Mitwirkung deponiert werden können.

Zielpublikum: Lehrpersonen aller Zyklen, Schulleitungen und Interessierte
