

KommSchau11: «update – real life»

imedias in Kooperation mit dem Departement Bildung, Kultur und Sport



Die «KommSchau11 für Computer und digitale Medien im Unterricht» richtet sich an alle Lehrpersonen der Volksschule, Informatikverantwortliche, Schulleitungen und Schulbehörden. Verschiedene Workshopangebote, die Umsetzungsideen der ICT-Treffpunkte aufzeigen und aktuelle Themen zu ICT und Medien beleuchten, stehen zur Auswahl.

Marc Bodmer, Jurist, Cyberkultur-Publizist und vormals Leiter des Entwicklungsprojekts «Medienkompetenzförderung» an der ZHAW, eröffnet die KommSchau11 mit dem Referat «Keine Angst vor Videospiele». Videospiele zählen zur Freizeitbeschäftigung einer stetig wachsenden Zahl von Schweizer Jugendlichen. Wenn in Mainstream-Medien die Rede von Computerspielen ist, stehen meist negative Aspekte wie Gewaltdarstellungen und Suchtgefahr im Vordergrund. Wie begründet sind aus Sicht der Wissenschaft solche Befürchtungen? Warum faszinieren Games? Warum tun sich Erwachsene oft schwer damit? Was bedeutet das für die Schule?

Zum Abschluss der KommSchau11 wird das Stück «Sara Tannen meets Real Life» gespielt, die Geschichte einer Actionheldin aus einem Computergame von Bettina Wegenast mit Sasha Mazzotti. Danach besteht die Möglichkeit, mit der Autorin und der Schauspielerin ins Gespräch zu kommen.

Daten

Ort: Küttigerstrasse 42, 5000 Aarau

Zeit: Mittwoch, 23. November 2011, 13.30–17.30 Uhr

Anmeldung: ab 17. September 2011 unter www.fhnw.ch/ph/tagungen/kommschau

Anmeldeschluss: 11. November 2011

Kosten: Die Teilnahme ist kostenlos

Programm

13.30 Uhr Begrüssung, «Keine Angst vor Videospiele», Referat von Marc Bodmer, Jurist, Cyberkultur-Publizist, Zürich

14.45 Uhr Workshop Phase A

15.30 Uhr Pause

16.00 Uhr Workshop Phase B

17.00 Uhr «Sara Tannen meets Real Life» von Bettina Wegenast mit Sasha Mazzotti

17.30 Uhr Schluss

Workshops Phase A

A1: my-Pad.ch – iPad im Unterricht

- Kursleitung aus dem myPad-Projekt
- Kindergarten/Unterstufe

Der Workshop zeigt Unterrichtsideen aus dem Projekt «my-Pad – mobiles, kooperatives Lernen im Unterricht». Die Umsetzung geschieht im Workshop 1:1; es wird mit Tablets gearbeitet und Erfahrungen aus den Projektklassen werden diskutiert.

A2: my-Pad.ch – iPad im Unterricht

- Reto Kaser
- Primarstufe, Mittelstufe

Der Workshop zeigt Unterrichtsideen aus dem Projekt «my-Pad – mobiles, kooperatives Lernen im Unterricht». Die Umsetzung geschieht im Workshop 1:1. Anhand verschiedener Apps wird aufgezeigt, welche Möglichkeiten der Einsatz von Tablets im Unterricht eröffnen.

A3: Musikproduktion im Unterricht

- Fabio Rudolf
- Sekundarstufe I

Die Kursteilnehmenden können mit Hilfe des Programms «Garage Band» ein mehrspuriges Lied-Arrangement vokal oder instrumental einspielen und elektronisch nachbearbeiten. Keyboards, Laptops und iPads werden zur Verfügung gestellt. Der Workshop wird durch Unterrichtsbeispiele ergänzt.

A4: Cyberbullying – Mobbing mit Medien

- Eve Hipeli
- alle Stufen

Cyberbullying ist Mobbing mit Hilfe moderner Kommunikationsmittel. Die Opfer werden über das Internet oder via Handy mittels Beschimpfungen drangsaliert oder es werden Fotos zu ihrer Verunglimpfung versandt, auch heimlich aufgenommene und technisch veränderte. Der Workshop beschreibt das Phänomen, stellt präventive Massnahmen und Bewältigungs-Strategien vor.

A5: Genres – nicht in jedem Videospiel wird geschossen

- Marc Bodmer
- alle Stufen

Was ist ein «Massively Multi-Player Online Role Playing Game», kurz MMORPG? Welche Elemente machen ein Adventure-Spiel aus? Ist ein Actionspiel ein Shooter? Im Workshop wird auf die verschiedenen Videospiel-Genres und ihre Charakteristika vertieft eingegangen.

A6: LehrerOffice – ein erster Einblick

- Rita Häusermann
- alle Stufen, Behörden, Schulleitungen

Was macht LehrerOffice zu einem unverzichtbaren Freund und Helfer? Der Workshop richtet sich an alle, die mit dem Gedanken spielen, diese Software für die Unterrichtsvor- und -nachbereitung einzusetzen, und einen Überblick über die Möglichkeiten von LehrerOffice erhalten möchten.

A7: Spielhalle

- Schülerinnen und Schüler
- alle Stufen

In der Spielhalle können digitale Spiele am eigenen Leib erfahren werden. Kinder und Jugendliche betreuen Stationen mit ihrem Lieblingsspiel; mobile und körpergesteuerte Spiele können ausprobiert werden. Der Workshop richtet sich sowohl an Game-Greenhorns wie an Spielcracks und alle dazwischen.

Workshops Phase B

B1: Adventsideen mit ICT

- Elfriede Stalder Mayer
- Kindergarten / Unterstufe

Lern- und Spielort Computer: Im Dezember dreht sich alles um Weihnachten! Vielfältige Aufgabenstellungen rund um den Advent dienen als Ideenbörse für den Einsatz des Computers im Kindergarten.

B2: Mathematiktraining im Netz

- Markus Hunziker
- Primarstufe

In diesem Workshop wird eine für Schulen kostenlose Internetplattform vorgestellt, mit welcher die Schülerinnen und Schüler an ihren individuellen mathematischen Aufgabenstellungen arbeiten können, ohne dass die Lehrkraft die Übersicht verliert.

B3: Mit dem Lernstick in der Schule und daheim

- Matthias Jeker, Ronny Standtke
- Primarstufe

Nach einer kurzen Vorstellung des Lernsticks wird am Beispiel einer Primarklasse gezeigt, wie der Lernstick in der Schule und daheim eingesetzt wird. Die Teilnehmenden erfahren, wie mit dem Lernstick gelehrt, gelernt und gearbeitet wird.

B4: Treffpunkt erreicht?

- Gabi Meyer, Monika Schraner Küttel
- alle Stufen, Behörden, Schulleitungen

Treffpunkte zu definieren ist die eine Sache, ihre Erreichung zu überprüfen eine andere. Lernen Sie verschiedene Lösungen kennen, wie Schulen die ICT-Kenntnisse von Schülerinnen und Schülern festhalten und sichtbar machen.

B5: Green IT

- Andy Schär
- alle Stufen

Einerseits geht es um Überlegungen zu Green IT, die sich mit ökologischen Fragen befassen, wie sie sich in einer Schule im Umgang mit IT stellen. Dabei sind pragmatische, einfache Handlungsansätze im Fokus. Andererseits geht es um den Unterricht selber: Welche Lehrmittel und Unterrichtshilfen gibt es, die IT, Energie und Recycling thematisieren?

B6: Gamedesign

- Geri Oester
- alle Stufen

Spiele selber erfinden und Welten gestalten ist für viele Jugendliche ein Traum. Im Workshop wird der Beruf des Gamedesigners kurz vorgestellt und gezeigt, mit welchen Mitteln sich mit Jugendlichen in der Schule ein Game erstellen lässt.

B7: Spielhalle

- Schülerinnen und Schüler
- alle Stufen

In der Spielhalle können digitale Spiele am eigenen Leib erfahren werden. Kinder und Jugendliche betreuen Stationen mit ihrem Lieblingsspiel; mobile und körpergesteuerte Spiele können ausprobiert werden. Der Workshop richtet sich sowohl an Game-Greenhorns wie an Spielcracks und alle dazwischen.