



Making, Gaming, Augmented Reality

Ein pädagogischer Blick auf neue Trends

Netzwerktreffen 2019 für Schulleitungen,
ICT-Verantwortliche und weitere Interessierte

Donnerstag, 23. Mai 2019, 17.30 – 20.30 Uhr
Aula Hochschulgebäude Stella Maris, Rorschach

Kanton St.Gallen
Amt für
Volksschule



PH **SG**

Pädagogische Hochschule
St.Gallen

Netzwerktreffen 2019

Donnerstag, 23. Mai 2019, 17.30 – 20.30 Uhr
Aula Hochschulgebäude Stella Maris, Rorschach

Programm

17.30

Begrüssung in der Aula

17.45 – 18.15

Einstieg: E-Sport und Schule

18.30 – 19.20

Workshop A – H | Durchgang 1

19.30 – 20.20

Workshop A – H | Durchgang 2

20.30

Apéro St. Gall

Organisation



Bildungsdepartement St.Gallen

Beatrice Straub Haaf

Amt für Volksschule

Bereich Medien und Informatik

beatrice.straub@sg.ch



Pädagogische Hochschule St.Gallen

Martin Hofmann

Institut ICT & Medien

9400 Rorschach

martin.hofmann@phsg.ch



Pädagogische Hochschule St.Gallen

Pavel Novak

Institut Weiterbildung & Beratung

9400 Rorschach

pavel.novak@phsg.ch

Anmeldung

unter: www.umfrageonline.ch/s/Netzwerktreffen2019

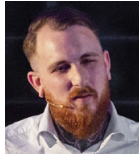
Anmeldefrist

19. Mai 2019

Einstieg

E-Sports und Schule

Daniel Fuchs, Michael Gübeli, Remo Bügler | Aula S200



Wir starten gemeinsam in der Aula und lassen uns in die Welt des E-Sports einführen. Was genau ist E-Sport? Wie lässt sich E-Sport in den Unterricht einbauen? Welche Themen sind für Schülerinnen und Schüler interessant? Die beiden Oberstufenlehrer Daniel Fuchs und Michael Gübeli berichten von ihren Erfahrungen, die sie im Rahmen der Digital-Days mit E-Sport-Lektionen gemacht haben. Anschliessend wirdmet sich Remo Bügler von der Agentur epikk den Fragen: Wie steht es um die Differenzierung zwischen E-Sport und Gaming? Wo fängt E-Sport an und wo hört Gaming auf?

Workshops

A | Technik – staunen, begreifen, verstehen | Zyklus 1

Simela Müller | Raum S106



Im Workshop werden einfache praktische Inputs zum Thema «Technik verstehen» für die Kindergarten-Stufe vermittelt. Wie bringe ich eine LED-Lampe zum Leuchten? Wie kreist der Strom? Was macht ein Roboter? Während die Teilnehmenden diesen Fragen nachgehen, können sie eigene praktische Erfahrungen machen; der Workshop will auch Aha-Erlebnisse ermöglichen.

B | Selfmade Gaming mit dem Raspberry Pi | Zyklus 2+3

Martin Albisser & Ralf Monno, Studierende PHSG | Raum S166



Wir stellen in diesem Workshop die kindgerechten Einsatzmöglichkeiten des Einplatinencomputers Raspberry Pi in der Schule vor. Die Verbindung aus der Programmiersprache Scratch und dem Grove Pi Erweiterungsset lässt unzählige Einsatzmöglichkeiten zu, die leicht und mit Schülerinnen und Schülern im Fach Medien und Informatik oder in Projektwochen zu realisieren sind. Vorkenntnisse sind für diesen Workshop nicht notwendig. Ziel des Workshops ist, eventuelle bestehende Berührungspunkte mit dem Raspberry Pi zu nehmen und die Freude an den kreativen Möglichkeiten zu vermitteln.

C | Making macht Schule – mit Kindern kreative Lösungen für ihre Welt entwickeln
Zyklus 2+3

Manuel Garzi, Marcel Jent, PHSG | Raum S100



Kinder sollen in der durch Digitalisierung zusehends vernetzten Welt befähigt werden, Probleme und Herausforderungen in ihrer Lebenswelt zu erkennen, selbständig anzugehen und kreative Lösungswege zu suchen. Making-Aktivitäten schaffen einen idealen Nährboden und eine spannende Lernumgebung zum Aufbau der notwendigen Kompetenzen. Solche Lernumgebungen in der Schule zu etablieren ist ein komplexes Unterfangen. Mit dem Framework «Making macht Schule» der PHSG wird anhand von verschiedenen Dimensionen ein Weg aufgezeigt, wie Making im Unterricht etabliert und entsprechende Lernprozesse bei den Lernenden evoziert werden können.



D | Physical Computing – Verbindung der physischen mit der virtuellen Welt
Zyklus 3+2

Dorit Assaf, PHSG | Raum S204



Wir benutzen tagtäglich bewusst und unbewusst eine Vielzahl von Computern wie Fitnessarmbänder, Zahlungssysteme, Gamekonsolen, die durch Sensoren und Aktoren mit der Umwelt interagieren. In diesem Workshop können Sie programmierbare Minicomputer wie micro:bit, EDU Board und Calliope ausprobieren, die für den Unterricht entwickelt wurden. Dabei experimentieren Sie mit Sensoren und Aktoren und erkunden die Möglichkeiten, wie man mit leitfähiger Knete, Faden und Farben die physische mit der virtuellen Welt verbinden kann. Die interaktiven Projekte in Physical Computing sind vielfältig und befinden sich an den Schnittstellen zu anderen Disziplinen, wie textiles und technisches Gestalten, Kunst und MINT.

E | Learning by gaming, Computerspiele kommen in der Schule an | Zyklus 3+2

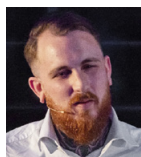
Christian Schlegel, PHSG | Raum S235



Games kommen immer mehr in der Mitte der Gesellschaft an. Auch der Schulunterricht kann von Computerspielen profitieren. Engagierte Lehrpersonen arbeiten seit Jahren damit und sind begeistert von den Möglichkeiten. Wir starten eine Entdeckungstour durch das alte Ägypten in atemberaubender Grafik und lernen Minecraft Education kennen.

F | **Werkzeug E-Sport kennenlernen** | Zyklus 3

Remo Bügler, epikk | Raum S272



E-Sport ist viel mehr als nur ein paar Tastaturanschläge oder Maus-klicks. Mithilfe von E-Sport können kognitive Fähigkeiten gestärkt und Sozialkompetenzen gefördert werden. Im Workshop werden die positiven Seiten der virtuellen Spiele aufgezeigt und wie diese erfolgreich als Werkzeug eingesetzt werden.

G | **Augmented Reality – Mitten drin und voll dabei** | Zyklus 1+2

Silvie Spiess, PHSG | Raum S360



Was genau ist Augmented Reality (AR)? Wo finden sich bereits jetzt Einsatzgebiete von Augmented Reality in Beruf und Gesellschaft? Welches Potential birgt diese innovative Technik für die Bildung? Wie kann Augmented Reality das Lehren und Lernen positiv beeinflussen? Wie wird der Unterricht auf der Primarstufe mit Augmented Reality sinnvoll und erfolgreich ergänzt? Diesen und weiteren Fragen gehen wir auf die Spur; u.a. mit einem Blick auf das neue Lehrmittel «zikzak».

H | **Mobiles Lernen mit Augmented Reality** | Zyklus 3+2+1

Josef Buchner, PHSG | Raum S001 (Medienwerkstatt)



Augmented Reality ist eine relativ neue Technologie, mit der Lehr- und Lernmaterialien um multimediale Inhalte erweitert werden können. Alles was man heute dazu braucht, ist ein Smartphone mit Kamerafunktion sowie eine entsprechende AR-App. Das Potential von AR ist es, aktivierende und lernendenzentrierte Unterrichtsszenarien zu gestalten. Wie Sie selber solche AR-Lernumgebungen realisieren können, erlernen Sie in diesem Workshop.

Pädagogische Hochschule St.Gallen

Institut ICT & Medien und Institut Weiterbildung & Beratung

Müller-Friedberg-Strasse 34, CH-9400 Rorschach

Telefon +41 71 858 71 20

www.phsg.ch, www.iim.phsg.ch