

Thementagung PHTG & AV vom 11. Januar 2017: Entdecken, Entwickeln, Entscheiden

Perspektiven für einen schulischen Medien- und Informatikunterricht

Abstractband zu den Workshops

A1 Die Medien und ich: Selbstkompetenzen mit Medienprojekten entwickeln

Peter Holzwarth, Pädagogische Hochschule Zürich

Über das aktive Produzieren von Medien können verschiedene Kompetenzen entwickelt werden. Medienprojekte können helfen, die eigenen Stärken zu entdecken oder besser wahrzunehmen. In diesem Sinn können Medien auch der Persönlichkeitsentwicklung und der Steigerung von Selbstwertgefühl dienen.

Zielstufe
alle Stufen

Zielsetzungen

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer ...

- > lernen zentrale Begriffe kennen
- > bekommen einen Überblick zu verschiedenen Projektkonzepten
- > erproben exemplarisch einzelne Medienprojekte
- > erfahren das Bewusstmachen von persönlichen Ressourcen am eigenen Körper
- > lernen verschiedene Ebenen der Selbstwertsteigerung mit Medien kennen

Zielgruppe
LP

Überfachliche Bezüge

Gestaltung/Kunst, NMG, Sprache, Lese- und Schreibförderung

A2 LearningApps.org -> Let's play! Interaktive und multimediale Lernübungen für Tablets und Computer selbst erstellen

Evelyne Fankhauser, Pädagogische Hochschule Thurgau

Mit LearningApps können Sie oder Ihre Schülerinnen und Schüler eigene interaktive Lernübungen erstellen. Dazu werden eine Reihe von Vorlagen (z.B. Variante von Zuordnungs- und Ordnungsaufgaben, Videos mit Einblendungen) angeboten, die mit eigenen Inhalten gefüllt werden können. Die erstellten Lernbausteine können auf unterschiedliche Weise für die Schülerinnen und Schüler online zur Verfügung gestellt werden.

Zielstufe
PS, Sek I

Zielsetzungen

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer...

- > lernen die Funktionalitäten und Möglichkeiten von LearningApps (im Unterricht) kennen
- > erstellen ein eigenes App für Ihre Zielgruppe
- > lernen, wie man einen Klassenaccount erstellt und verwaltet
- > lernen, wie die Apps online z.B. auf einem Blog oder einer Webseite bereitgestellt werden können
- > lernen weitere Tools mit ähnlichen Funktionen kennen

Zielgruppe
LP

Überfachliche Bezüge

zu allen weiteren Fächern



A3 Digitales Fingerzeichnen: Kreativer Einsatz von Tablets im Zeichenunterricht

Susanne Kiebler, Pädagogische Hochschule Thurgau

Der Workshop vermittelt die einfache Technik des Fingerzeichnens auf Touchscreens von Tablets oder Smartphones und gibt einen Einblick in aktuelle Forschungs- und Schulprojekte. Es werden verschiedene Darstellungsoptionen erprobt, von der feinen Strichzeichnung bis zur experimentellen Fotoüberarbeitung. Ziel ist es, die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten für den eigenen Unterricht nutzbar machen zu können.

Zielstufe
PS, Sek I

Zielsetzungen

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer...

- > lernen das digitale Fingerzeichnen auf Tablets kennen und anwenden
- > erkennen Möglichkeiten des Einsatzes auf der Zielstufe
- > können ihre erworbenen Kompetenzen für den eigenen Unterricht nutzbar machen
- > gewinnen Einblick in Forschungsprojekte und schulische Umsetzungen

Zielgruppe
LP

Überfachliche Bezüge

Gestalten/Kunst

A4 Bilder bilden: Die Kraft der Bilder und wie wir sie nutzen können

Markus Oertly, Pädagogische Hochschule Thurgau

Bilder sind Informationsträger wie Texte auch. Oft lässt sich durch ein bewusst und geschickt inszeniertes Bild mehr aussagen, als durch lange Texte. Was macht den Wert eines Bildes aus? Wie wirken Bilder in der Abfolge? Wie werden Bilder eingesetzt, wie wird mit Bildern erzählt, ev. auch gelogen und wie kann ich diese Thematik konkret in meinem Unterricht einsetzen und dabei einiges über Bildbearbeitung, Videoarbeit und Trickfilm lernen. Nach einem Input zur Verortung der Thematik legen die Teilnehmenden selbst Hand an und erstellen kurze Videosequenzen, arbeiten mit der Greenscreen, erstellen einen Trickfilm, oder... In der anschließenden Diskussion werden die Ergebnisse und der dabei durchlaufene Prozess reflektiert und in Bezug gestellt zum Modullehrplan Medien und Informatik des Lehrplans Volksschule Thurgau (LP21).

Zielstufe
alle Stufen

Zielsetzungen

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer...

- > stellen Überlegungen zu Bild- und Schnittwirkung an und erstellen in Gruppen ein konkretes mediales Beispiel
- > erhalten eine Auswahl an Einsatzmöglichkeiten von Bild- und Videoarbeit im Unterricht und lernen konkrete Werkzeuge (Programme, Apps) kennen
- > stellen einen Bezug her zwischen den erarbeiteten Beispielen und dem Modullehrplan Medien und Informatik des Lehrplans Volksschule Thurgau

Zielgruppe
LP

Überfachliche Bezüge

A5 Medienunterricht konkret: Ausbildung der PHTG und Einblicke in die Umsetzung mit Schülerinnen und Schülern

Rolf Deubelbeiss, Prof. Dr. Matthias Fuchs, Pädagogische Hochschule Thurgau mit zwei Lehrpersonen

Bereits seit einigen Jahren ist die Medienausbildung an der PHTG auf den Modul-Lehrplan Medien und Informatik ausgerichtet. Das Kennenlernen dieser Ausbildung sowie die Umsetzung in der Praxis bilden die Zielsetzung dieses Workshops. Zum einen ermöglichen die verantwortlichen Dozierenden für die Fachdidaktik Medien und ICT Einblicke in das moderne Ausbildungskonzept. Zum andern zeigen zwei Junglehrerinnen, wie sie das erworbene Wissen im Unterricht mit ihren Schülerinnen und Schülern konkret umsetzen. So darf ein spannender Mix zwischen Ausbildungs- und Unterrichtsrealität erwartet werden.

Zielstufe
VS/PS, Sek I

Zielsetzungen

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer ...

- > erhalten Einblick in die Fachdidaktik Medien und ICT der PHTG
- > erfahren, über welche Kompetenzen Junglehrpersonen heute verfügen
- > erhalten Einblicke in reale Unterrichtsszenarien
- > nehmen Umsetzungsideen für die eigene Schule mit

Zielgruppe
LP, Schulbehörden,
SL

Überfachliche Bezüge

A6 E-Books einfach gemacht: Mit dem App Book Creator auf einem iPad ein E-Book erstellen

Barbara Rossbacher, Pädagogische Hochschule Thurgau

Anhand von vorgegebenen Materialien wird mit einem iPad ein iBooks kreiert. Schwerpunkt liegt auf Nutzung im Unterricht. Ideal für Bilderbücher, Handbücher, Lehrbücher, Fotobücher, Kunstbücher, Kochbücher, usw.

Zielstufe
PS, Sek I

Zielsetzungen

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer...

- > lernen den e-Book Creator kennen
- > wenden diesen anhand einer einfachen Vorlage an
- > stellen einen Praxisbezug her
- > erproben die Inhalte

Zielgruppe
LP, Bibliothek,
iScouts, SL

Überfachliche Bezüge

Gestaltung/Kunst, NMG, Sprache

A7 Record, Talk, Play: Film- und Theaterarbeit als Zugang zum (Fremd-) Sprachenlernen

Dr. Björn Maurer, Pädagogische Hochschule Thurgau

Am Beispiel eines interkulturellen Theater-Filmprojekts wird aufgezeigt, wie die Verbindung von Filmarbeit und Theaterpädagogik attraktive und kreative Sprechansätze in der Fremdsprache schaffen kann. Der Fokus liegt auf niederschweligen Methoden der film- und theaterpädagogischen Sprachförderung, die nicht nur für interkulturelle Begegnungsprojekte, sondern auch für den Fremdsprachen- bzw. DaZ-Unterricht eignen.

Zielstufe
PS, Sek I

Zielsetzungen

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer...

- > lernen den Ansatz der film- und theaterpädagogischen Sprachförderung kennen
- > erhalten plastische Einblicke in ein interkulturelles Sprachförderfilmprojekt
- > erproben ausgewählte niederschwellige Methoden der film- und theaterpädagogischen Sprachförderung
- > erhalten den Zugang auf die Onlineplattform <http://www.sprachfoerderung.eu>, auf der weiterführende Übungen dokumentiert sind

Zielgruppe
LP, iScouts

Überfachliche Bezüge

Gestaltung und Kunst, Sprache/Lese/Schreibförderung

A8 Apps für die literale Förderung: Geschichten entwickeln mit Apps

Kathrin Amrein, BiSchuteria, Winterthur; Claudia Hefti Christ, Pädagogische Hochschule Thurgau

Im Workshop werden Sie mit verschiedenen, erprobten Apps multimediale eBooks gestalten. Sie lernen dabei Texte, Bilder und Audiodateien einzusetzen und erfahren, wie die erstellten Produkte online rezipiert, exportiert oder als Film angeschaut werden können.

Im Zentrum stehen das eigene Tun und die Reflexion über den Mehrwert dieser Apps. Zudem diskutieren wir den sinnvollen Einsatz im Unterricht.

Zielstufe
alle Stufen

Zielsetzungen

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer...

- > kennen verschiedene Apps, die sich zum Entwickeln von Geschichten eignen
- > probieren die Apps aus
- > diskutieren, wie sie diese sinnvoll im Unterricht einsetzen können

Zielgruppe
LP, Bibliothek,
iScouts, SL

Überfachliche Bezüge

Gestalten/Kunst und Sprache- Lese- und Schreibförderung

A9 Wahrnehmung und Wirklichkeiten: Ausgangspunkt für die Medienbildung

Kurt Schöbi, Urs Utzinger, Pädagogische Hochschule Luzern

Egal ob Bild, Spielfilm, Online-Medien, Werbung, Fotografie, Darstellung von Gewalt, reale oder virtuelle Welten – die Betrachtung von und Beschäftigung mit Medien führt immer zur Auseinandersetzung mit der persönlichen Wahrnehmung und den verschiedenen Wirklichkeiten. Beim Team Medienbildung der PH Luzern steht dieser Zusammenhang bei der Entwicklung von Modulanlässen, Planung von Studienlehrgängen und Weiterbildungsangeboten stets im Zentrum. Gerne erläutern wir unsere Gedanken, zeigen wir Konzepte und daraus konkret entstandene Ideen für die Lehre.

Zielstufe

VS/PS

Zielsetzungen

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer ...

- > werden mit dem Luzerner Modell der Medienbildung konfrontiert
- > erproben den Stellenwert von Wahrnehmung und Wirklichkeit

Zielgruppe

LP, Schulbehörden,
SL

Überfachliche Bezüge

Gestaltung/Kunst/Sprache, Schreib- und Leseförderung

A10 Frühe Medienbildung – gar nicht mal so kompliziert: Über die Wichtigkeit von Medienbildung im Vorschul- und Kindergartenalter

Dr. Eve Hipeli, Pädagogische Hochschule Zürich

Medienbildung ist Teil des Lehrplans. Dennoch taucht immer wieder unter Pädagogen aber auch Eltern die Frage auf, ob Kinder in der Eingangsstufe denn „auch schon“ in Medienbildung unterrichtet werden müssten. Oft steckt eine falsche Vorstellung dahinter, was Medienbildung ist. Dieser Workshop zeigt im Hinblick auf Lehrplan 21 auf, was Medienbildung in der Eingangsstufe bedeutet, nämlich mehr als Kinder vor Tablets im Freispiel und Computer in der Spielecke.

Zielstufe

VS

Zielsetzungen

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer...

- > erfahren, was Kindergartenkinder bzw. SuS der Eingangsstufe punkto Medienbildung lernen sollen
- > denken über Möglichkeiten der Vermittlung nach
- > lernen ein Lehrmittel und Materialien hierfür kennen
- > diskutieren über die Herausforderungen früher Medienbildung

Zielgruppe

LP, Bibliothek, SL

Überfachliche Bezüge

NMG

A11 Filmbildung aus der Westentasche: Mobile Geräte als Werkzeuge einer vielschichtigen Analyse filmischer Inhalte

Daniel Labhart, Pädagogische Hochschule Thurgau; Dr. Jan Sahli, Universität Zürich

Filmische Inhalte sind heute allgegenwärtig. Im Workshop werden Hinweise gegeben, wie technische, soziale aber auch ästhetische und inhaltskritische Aspekte für deren Lektüre auf einfache Art im Medienunterricht thematisiert werden können.

Zielstufe
PS, Sek I

Zielsetzungen

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer...

- > Erhalten Anregungen, wie mit Hilfe von mobilen Endgeräten das Medium Film im Unterricht thematisiert werden kann
- > Erhalten eine Einführung in die Bedeutung und Funktion filmsprachlicher Gestaltungsmittel
- > Erproben, wie mit mobilen Endgeräten niederschwellig analytische Zugänge zum Medium Film geschaffen werden können
- > Erhalten Hinweise auf konkrete Unterrichtsszenarien und weiterführende Materialien

Zielgruppe
LP

Überfachliche Bezüge

A12 Be-greifbare Informatik: Informatische Bildung auf der Primarstufe auch ohne Computer

Lars Nessensohn, Pädagogische Hochschule Thurgau

Informatik gilt als abstraktes Thema. Für eine erfolgreiche Vermittlung der Informatikkonzepte und deren Anwendungsmöglichkeiten gilt es deshalb, in der Volksschule Beispiele mit Bezug zur Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler auszuwählen und diese anschaulich und begreifbar im Unterricht zu bearbeiten.

Zielstufe
VS/PS

Zielsetzungen

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer...

- > lernen den Kompetenzbereich Informatik auf eine spielerische und handlungsorientierte Art kennen
- > arbeiten mit praxisnahen Übungen, die im Bezug zur Informatik stehen (mit und ohne Computer)
- > ordnen Datenstrukturen
- > erproben Lösungswege und wenden Algorithmen an, sind neugierig

Zielgruppe
LP, iScouts

Überfachliche Bezüge

Gestaltung/Kunst

A13 Visuelle oder textbasierte Programmierung? Praktische Vergleiche von pädagogischen Entwicklungsumgebungen und Programmiersprachen

Michel Hauswirth, Pädagogische Hochschule Luzern

Die Kompetenz MI.2.2. setzt die analoge und digitale Auseinandersetzung mit dem Begriff Algorithmus ins Zentrum. Um die grundlegenden Konzepte der Informatischen Bildung zu erarbeiten, stellt sich die Frage nach den passenden pädagogischen Entwicklungsumgebungen und Programmiersprachen.

Anhand konkreter Aufgabenbeispiele erlernen die Teilnehmenden, wie Informatische Grundkonzepte mit den beiden Programmiersprachen Scratch und LOGO kompetenzorientiert im Unterricht umgesetzt werden können.

Nach der praktischen Auseinandersetzung werden aktuell erprobte Entwicklungsumgebungen und Programmiersprachen für den Unterricht im Zyklus 2 und 3 auf Vor- und Nachteile hin aufgezeigt und diskutiert.

Zielstufe
alle Stufen

Zielsetzungen

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer...

- > erhalten einen Überblick aktuell erprobten Entwicklungsumgebungen für den Unterricht
- > programmieren mit einer textbasierten (LOGO) oder visuellen (Scratch) Programmiersprache
- > vergleichen und erproben kompetenzorientierte Aufgaben in verschiedenen
- > vrogrammiersprachen und Entwicklungsumgebungen

Zielgruppe
LP, iScouts, SL

Überfachliche Bezüge

NMG

A14 MINTunterwegs: Die Inhalte der MINT-Box Robotik für den Zyklus 2 entdecken

Andrea Maria Schmid, Pädagogische Hochschule Luzern; Doris Reck, ITB Stadtschulen Luzern

«MINT unterwegs» ist ein Projekt des Kantons Luzern, Dienststelle Volksschulbildung. Während vier Jahren können Primarschulen ab dem Schuljahr 16/17 wochenweise eine MINT-Projektwoche mit Exponaten sowie Werkstätten in einem Zelt kostenlos vor Ort [buchen](#).

Der zweite Hauptbestandteil der MINT-Werkstatt besteht aus sechs MINT-Boxen. Jede dieser Boxen besteht aus Experimentiermaterial, welches eine vertiefte Auseinandersetzung mit dem jeweiligen Kompetenzbereich im Rahmen von Workshops in den Klassen erlaubt. Ergänzend dazu beinhalten die Boxen eine detaillierte Beschreibung der Experimente (Anleitung und Hintergrund) sowie didaktisch aufbereitete Hinweise für die Lehrpersonen. Der Schwierigkeitsgrad der Aufgaben orientiert sich an den Orientierungspunkten des zweiten Zyklus des Lehrplans 21.

An diesem Workshop zeigen wir die MINT-Box Robotik mit einer Einführung in die informatische Problemlösung mit Hilfe der Robotik (Bluebot, Thymio II Wireless). Das kompetenzorientierte Aufgabenset basiert auf den didaktischen Ansätzen von Computer Science Unplugged und Computational Thinking.

Zielstufe
VS/PS

Zielsetzungen

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer...

- > erhalten einen Einblick in kompetenzorientierte Aufgabensets
- > erfahren, wie die Kompetenz MI.2.2 Algorithmus durch verschiedene Repräsentationsformen analog und digital vermittelt werden kann
- > können mit den Materialien vor Ort selber experimentieren
- > lernen den Aufbau und die grundlegende Funktionsweise der Roboter Blue-Bot und Thymio II Wireless kennen
- > lernen die grundlegende Funktionsweise der Entwicklungsumgebung VPL von Aseba Studio kennen und wenden diese an.

Zielgruppe
LP, iScouts

Überfachliche Bezüge

NMG

A15 Programmieren, das kann ich auch: Grundlegende Erfahrungen an praktischen Beispielen erarbeiten

Hanspeter Füllemann, Pädagogische Hochschule Thurgau

Nach einer kurzen Einführung erleben die Teilnehmerinnen und Teilnehmer einfache Grundkonzepte des Programmierens an selbst gewählten Stationen. Es besteht die Möglichkeit, ohne Vorkenntnisse an mehreren Posten mit unterschiedlichen Möglichkeiten zu experimentieren. Für alle Zyklen sind Beispiele vorhanden. Programmieren Sie interaktive Geschichten, einfache Bodenroboter, Minidrohnen und vieles mehr! Keine Vorkenntnisse nötig.

Zielstufe
PS, Sek I

Zielsetzungen

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer...

- > erproben einfache Konzepte der Programmierung
- > kennen unterschiedliche stufengerechte Möglichkeiten der Umsetzung in den verschiedenen Zyklen

Zielgruppe
LP, iScouts, SL

Überfachliche Bezüge

A16 Algorithmen und Datenstrukturen im Deutschunterricht: Anregungen zu «informatischem Denken und Handeln»

Dr. Bettina Waldvogel-Messmer, Pädagogische Hochschule Schaffhausen

Sprachen spielen eine zentrale Rolle in der Informatik. Ein rudimentäres Verständnis, wie Computer Sprache verarbeiten, gibt eine interessante Perspektive auch auf die Unterrichtssprache. Was ist ein Baum? Für die Menschen ist ein Baum eine Pflanze mit verholztem Stamm; für die Computer hingegen eine Zeichenkette mit 4 Buchstaben. Hier beginnt eine spannende Entdeckungsreise zum Kern der Sprache.

Zielstufe
PS, Sek I

Zielsetzungen

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer...

- > lernen die grundlegenden Konzepte der Sprachen in der Informatik kennen (formale Sprachen und Verarbeitung natürlicher Sprache)
- > entdecken neue Aspekte der Sprache
- > stellen Bezüge zu ihrem eigenen Sprachunterricht her
- > sammeln und teilen Ideen zur Umsetzung im Unterricht

Zielgruppe
LP

Überfachliche Bezüge

Sprache/Deutsch

A17 Mobile Geräte im Unterricht: Konzeptionierung und Umsetzung

Jürg Widmer, Amt für Volksschule Kanton Thurgau; Markus Mügler, Vorstand VTGS; Peter Meier, Schulleiter Sekundarschule Aadorf

Der Workshop richtet sich primär an Behörden und Schulleitungen, die planen, die ICT-Infrastruktur ihrer Schule mit mobilen Geräten zu ergänzen respektive zu erneuern. Im Fokus stehen - aus fachlicher Sicht wie auch aus Sicht der Praxis - Themen der Konzeptionierung und der Umsetzung. Grundlage für den Workshop bildet der Bericht „Mobile Geräte - eine Orientierungshilfe“ (auf av.tg.ch > Stichwörter A-Z > Medien und Informatik).

Zielstufe
alle Stufen

Zielsetzungen

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer...

- > erhalten Informationen und Hinweise zur Konzeptionierung und zur Umsetzung des Einsatzes mobiler Geräte im Unterricht
- > haben die Möglichkeit, Fragen und Erfahrungen einzubringen und mit den Anwesenden zu diskutieren.

Zielgruppe
Schulbehörden, SL

Überfachliche Bezüge

A18 ICT-Infrastruktur als Hindernis?! Überfachlicher Medien- und Informatikunterricht mit begrenzter Infrastruktur

Helen Stadelmann, Sekundarschule Luthern, Kanton Luzern

Dieser Workshop vermittelt Unterrichtsideen zum fächerübergreifenden Medien- und Informatik-Unterricht, welche auch mit einer begrenzten ICT-Infrastruktur von wenigen Computern, Smartphones oder Tablets und optional WLAN umgesetzt werden können. Nach einem Input zum Thema „Bring your own Device“ und der Präsentation einiger in der Praxis durchgeführten Unterrichtsbeispielen, sind die Teilnehmenden dazu eingeladen, die Ideen selber zu erproben und weiterzuentwickeln.

Zielstufe
Sek I

Zielsetzungen

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer...

- > erkennen minimale Bedingungen und Vorgaben für den Unterricht mit ICT
- > prüfen Hindernisse und Nutzen vom Einsatz von Smartphones und Tablets im Unterricht
- > erweitern durch das Erproben von Unterrichtsbeispielen und dem Austausch mit den Teilnehmenden ihr Methodenrepertoire für den fächerübergreifenden Medien- und Informatik-Unterricht auf der Sekundarstufe I

Zielgruppe
LP Sek I

Überfachliche Bezüge

NMG, Sprache, Lese-Schreibförd

A19 Die Welt fotografiert sich selbst: Wundersames aus dem Strom weltweit verbreiteter WebCamBilder

Kurt Caviezel, Fotokünstler Zürich

Neben den zahllosen Bildern, die von Knipsern, Amateuren und Profis bewusst hergestellt und verbreitet werden, fristen Unmengen von WebCam-Fotos ein vergängliches und oft verstecktes Dasein im Bilder-All des Internets. Es sind Bilder von Strassenkreuzungen, Stadtansichten, Dorfplätzen, Gebäuden, privaten Räumen mit oder ohne Menschen, je nachdem, was sich zum Zeitpunkt des automatischen getätigten Auslösers gerade vor der Linse bewegt. Aus diesem Strom von mehr oder weniger zufällig generierten Bildern fischen wir ein paar Exemplare, die eine neue Sicht auf die Welt zeigen und denken darüber nach, was es bedeutet, wenn die Welt sich selbst – und vielleicht auch uns – im Sucher hat. Gibt es hinter all den Cams einen grossen Bruder, der uns beobachtet?

Zielstufe
alle Stufen

Zielsetzungen

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer...

- > erfahren, wie WebCams funktionieren und wie man sie über das Internet suchen und finden kann
- > lernen formale und inhaltliche Kriterien kennen, die eine WebCam-Aufnahme zu einem spannenden Bild machen können
- > erleben, was ein künstlerischer Umgang mit visuellem Zu- und Abfall an neuen Sichtweisen hervorbringen kann

Zielgruppe
LP

Überfachliche Bezüge

Gestaltung/Kunst

A20 @thurgauduheimat #handeln: Arbeiten mit dem neuen Lehrmittel

Daniel Emmenegger, René Moser, eduteam GmbH

Thurgau du Heimat ist ein Lernmedium mit 28 Lerneinheiten zum Fachbereich NMG (Thurgau spezifisch) sowie dem Modul Medien und Informatik. Das Lernmedium ist noch in Umsetzung. Am Workshop kann jedoch mit einer Betaversion der Plattform und ausgewählten Lerneinheiten gearbeitet werden.

Zielstufe
alle Stufen

Zielsetzungen

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer...

- > werden über den Stand des Projektes Thurgau du Heimat informiert
- > können erste Lerneinheiten einsehen
- > handeln mit ausgewählten digitalen Tools
- > können die Resultate ausstellen

Zielgruppe
LP, iScouts

Überfachliche Bezüge

Gestaltung und Kunst, NMG
