



## WEITERBILDUNG

### Volksschule

# SAMT – Schulen arbeiten mit Tablets

## Eine Lernreise, auf dem Tablet serviert

Die SAMT-Weiterbildung ist ein **kostenloses** Kursangebot für Schulteams oder einzelne Lehrpersonen, welche die Arbeit mit Tablets im Unterricht kennenlernen oder intensivieren möchten. In einer fünfteiligen Weiterbildung erhalten die Kursteilnehmenden Impulse und Unterrichtsideen, die sich an den Kompetenzen des Lehrplans 21 orientieren. Zum Erproben verschiedener Szenarien des schulischen Tablet-Einsatzes stehen den Lehrpersonen Leihgeräte zur Verfügung.

Die Kursteilnehmenden erwartet eine spannende Lernreise ins Land des mobilen Lernens mit Tablets. Es gibt vieles zu entdecken!

### Weiterbildungsangebot

- Die SAMT-Weiterbildung besteht aus fünf Weiterbildungsmodulen à 3.5 Stunden. Diese Module finden alle im gleichen Semester statt.
- Jeder Kursgruppe steht in diesem Halbjahr (Januar – Juli resp. August – Dezember) ein Tablet-Koffer mit 20 Geräten (inkl. WLAN-Router) zur Verfügung.

### Teilnahmebedingungen für Schulen

Von diesem Angebot können sämtliche Deutschschweizer Schulen von der Kindergarten- bis Sek I-Stufe profitieren.

Voraussetzungen:

- Die Schule stellt eine Gruppe von mindestens 10 Lehrpersonen.
- Bei grossen Schulen kann die Anzahl Kursplätze limitiert werden.

- Die teilnehmenden Lehrpersonen haben Interesse am schulischen Arbeiten mit Tablets und sind bereit, während der Kursdauer ein kleines Unterrichtsprojekt durchzuführen und zu dokumentieren.
- Die Schule stellt eine teilnehmende Person, welche die Teammitglieder in technischen Anliegen unterstützt.

### Teilnahmemöglichkeit für Einzelpersonen

Kurse für Einzelpersonen sind auf [www.phzh.ch/medienbildung](http://www.phzh.ch/medienbildung) ausgeschrieben. Während der Kursdauer erhalten die Teilnehmenden zwei Leih-Tablets für den Einsatz im Unterricht.

### Veranstaltungsort

Die Weiterbildung findet am Campus der Pädagogischen Hochschule Zürich direkt beim Hauptbahnhof Zürich (Europaallee) statt.

### Kosten

Sowohl für Schulen als auch für Einzelpersonen ist das gesamte Angebot kostenlos. Die Platzanzahl ist limitiert.

### Information und Anmeldung

Esther Bamert, T 043 305 64 34

[medienbildung@phzh.ch](mailto:medienbildung@phzh.ch)

[phzh.ch/medienbildung](http://phzh.ch/medienbildung)

# Die Lernreise im Überblick

## Modul 1 Das Allroundgerät kennenlernen

Das A und O einer grossen Reise sind eine gute Reisevorbereitung und eine praktische Ausrüstung. Das gilt auch für Lernreisen in digitale Unterrichtswelten. Mit dem Tablet als Allroundgerät ist eine vielseitig einsetzbare Reiseausrüstung vorhanden. Im Modul 1 werden das Tablet und seine Handhabung unter die Lupe genommen, es wird ausprobiert und geübt. Nun kann die Reise starten.

## Modul 2 Neues entdecken, Wissen erwerben

Eine Reise in digitale Welten gleicht einer Expedition in den Dschungel. Orientierungsfähigkeit ist gefragt. Wie kommt man möglichst schnell zum gewünschten Wissen? Tablets bieten den Schülerinnen und Schülern attraktive Zugänge. Rechercheaufträge lassen sich mit digitalen Tools vorbereiten und auswerten, Videotutorials motivieren zum Lernen. Experimente medial dokumentieren, Video- oder Audiointerviews mit Zeitzeugen vor Ort führen oder das Wachstum einer Pflanze im Zeitraffer festhalten sind Formen forschenden Lernens jenseits des WWW. Lehrpersonen können für ihre Schülerinnen und Schüler mit Tablets und entsprechenden Apps Lerninhalte auf mobilen digitalen Lernpfaden bereitstellen. Die Dschungelexpedition kann beginnen. Die vielfältigen Zugänge zu Wissen werden im Modul 2 aktiv erprobt.

## Modul 3 Strukturieren, Visualisieren, Erklären

Die Eindrücke einer Reise wollen eingeordnet und verarbeitet werden. Dasselbe gilt für das im Unterricht erworbene Wissen. Diskutieren, strukturieren, visualisieren und präsentieren – es gibt verschiedene Wege, die Reflexion der Schülerinnen und Schüler anzuregen. Mobile Geräte tragen dazu bei. Egal ob es um das digitale gemeinsame Schreiben an einem Text oder um das Sammeln von Ideen an einer Online-Pinnwand geht. Tablets fordern dazu heraus, Wissensbestände nachhaltig zu archivieren, zu vernetzen und anderen zugänglich zu machen – ganz gleich ob als Grafik, als interaktive Onlineübung oder als selbst produziertes Erklärvideo. Im Modul 3 werden ausgewählte Szenarien für die Praxis vorgestellt und selbst ausprobiert. Damit die Reiseerinnerungen nicht verloren gehen...

## Modul 4 Anwenden und Gestalten

Ich packe meinen Koffer und nehme ein ... Tablet mit. Damit kann der «All-inclusive-Unterricht» beginnen. Tablets sind Lernwerkzeuge und kreative Gestaltungsmittel zugleich, ausserdem noch Fotoapparat, Videokamera, Audioaufnahmegerät, Schnittplatz u.v.m. Im Modul 4 wird das Potenzial des Tablets für das kreative Gestalten mit Medien in unterschiedlichen Fächern erprobt. Von der Trickfilmproduktion im Mensch-und-Umwelt-Unterricht über die Herstellung eines Buchtrailers bis hin zur Gestaltung eines multimedialen eBooks ist für alle Anspruchsniveaus etwas dabei. Das nötige Handwerkszeug wird im Rahmen von Miniprojekten praktisch erworben. Im Anschluss lassen sich nicht nur Reisereportagen herstellen, sondern alle erdenklichen Themen in ansprechender Form aufbereiten.

## Modul 5 Wahlmodul

### Wahl A - Trainieren und Üben

Fremde Sprachen, steile Felswände oder meterhohe Wellen bewältigt nur, wer seine Fähigkeiten vor der Reise trainiert. Die Schülerinnen und Schüler brauchen beim Üben von Lerninhalten Ausdauer und eine kontinuierliche Rückmeldung auf die eigenen Fortschritte. Im Kurs werden motivierende Apps zum Üben und Trainieren von Wissen vorgestellt und praktisch erprobt.

### Wahl B - Informatik

Ob beim kürzesten Weg mit dem Navi, dem Kochrezept für die landestypische Spezialität oder dem hochauflösenden Urlaubsfoto: Algorithmen, Computerprogramme und Informatik sind von Reisen genauso wie aus dem Alltag nicht mehr wegzudenken. In diesem Modul geht es darum, solche Anknüpfungspunkte zu entdecken und konkrete Methoden kennenzulernen, um einfache Prinzipien aus der Informatik zu thematisieren. Dabei steht experimentierendes Entdecken mit anschaulichen und begreifbaren Methoden im Vordergrund.

