


PHBern, Institut für Weiterbildung und Medienbildung, Helvetiaplatz 2, 3005 Bern

ICT-V Tagung vom Samstag, 31. Oktober 2015

	Inputreferate	Referenten	Raum
08.15 Uhr	Eintreffen, Abgabe Tagungsunterlagen		Foyer Auditorium, 2. UG*
08.30 Uhr	Begrüssung und Einführung	Kurt Reber	Auditorium, 2. UG*
08.45 Uhr	Lernangebot Stiftung Cerebral	Peter Zurflüh	
09.00 Uhr	Mehr Sicherheit im Internet	Roger Küffer	

10.00 Uhr	Kaffeepause im 
-----------	--

Workshops (1. Serie)

	Workshop A	Workshop B	Workshop C	Workshop D	Workshop E	Workshop F	Workshop G
10.45 bis 12.00	Lehrmittel Informatik-Biber	Fit für LP21	SafeSurfing – Kinderschutz & Sicherheit im Internet (Content Screening)	Audiofiles im Unterricht	Turtlegrafik, Computer- animation und Robotik mit Python	Streambooks – erste Erfahrungs- berichte aus Huttwil	Datenschutz – Die Schule im analogen Elfenbeinturm?
	A. Geering	K. Winkel K. Reber E. Zitzler	R. Küffer	R. Schiegg	A. Plüss J. Arnold	M. Boss	Ch. Dietz O. Ott

12.15 Uhr	Mittagessen (für Angemeldete) im 
-----------	--

Workshops (2. Serie)

	Workshop H	Workshop I	Workshop K	Workshop L	Workshop M	Workshop N	Workshop O
13.30 bis 14.45	Lehrmittel Informatik- Biber	Learnify Schweiz	SafeSurfing – Kinderschutz & Sicherheit im Internet (Content Screening)	Videoanleitung selbst gemacht	Turtlegrafik, Computer- animation und Robotik mit Python	Streambooks – erste Erfahrungs- berichte aus Huttwil	Datenschutz – Die Schule im analogen Elfenbeinturm?
	A. Geering	P. Stadler	R. Küffer	P. Piller	A. Plüss J. Arnold	M. Boss	Ch. Dietz O. Ott

15.00 Uhr	Tagungsschluss mit Apéro im 
-----------	---

*Foyer Auditorium = Institut für Weiterbildung und Medienbildung, Helvetiaplatz 2, 3005 Bern



** = Alpines Museum der Schweiz, Helvetiaplatz 4, 3005 Bern

Kurzbeschreibung der Inputreferate

Lernangebot Stiftung Cerebral

Unterrichtsbausteine zum Thema Anderssein und Gleichsein

(Peter Zurflüh, Lernnetz)

Die Stiftung Cerebral, das Institut für Heilpädagogik der PHBern und die LerNetz AG haben ein Lehrmittel entwickelt, das Schülerinnen und Schülern aller Schulstufen einen sachlichen und offenen Zugang zum Thema Behinderung eröffnen soll.

Lernspiel «The Unstoppables»

Die Spielenden begleiten vier Freunde auf ihrer abenteuerlichen Suche nach dem vermissten Blindenhund «Tofu». Nur gutes Teamwork lässt sie alle Hindernisse überwinden.

Lehrmittel «Prinzip Vielfalt»

Ziel des Lehrmittels ist es, zur Auseinandersetzung mit Verschiedenheit in der eigenen Schulklasse anzuregen. Daher bietet es Ideen an, die übernommen oder an die jeweilige Klassensituation angepasst werden können.

Das Printlehrmittel ist bei der Stiftung Cerebral und beim Lehrmittelverlag St. Gallen zu beziehen. Das Lernspiel steht im Apple App Store und im Android Google Play Store als kostenloser Download zur Verfügung.

Mehr Sicherheit im Internet

(Roger Küffer, SafeSurfing.ch)

Die Weiterentwicklung des Internets schreitet mit schnellen Schritten unaufhörlich weiter und bietet leider auch unzählige Werkzeuge für Cyberkriminelle und für strafbare Handlungen.

In meinem Kurzreferat erhalten Sie Denkanstösse und Praxistipps aus meiner langjährigen beruflichen Erfahrung im Bereich "Internetkriminalität".

Wie kann ich mich sicher im Internet bewegen? Welche Handlungen sollte ich wenn möglich unterlassen? Haben wir überhaupt noch eine Chance, oder ist uns die Technik schon zu überlegen?

Zudem erfahren Sie mehr über folgende Themen:

- Gefahrenprognose, was beschäftigt uns morgen
- Wie arbeiten Hacker / Live Demonstration
- Anonymisierung, Kryptographie/Verschlüsselung

"Never judge a book by its cover" – Richtiges Handeln ist der Schlüssel, heute mehr denn je!

Weitere Informationen unter www.safesurfing.ch

Kurzbeschreibung der Workshops

Workshop A und H

Lehrmittel Informatik-Biber

(Alain Geering, Geering Medien & Bildung)

Der Informatik-Biber ist ein internationaler Informatik-Wettbewerb für Kinder und Jugendliche vom 3. – 13. Schuljahr und wird jährlich durchgeführt. Er weckt das Interesse an der Informatik durch Aufgaben, die keine Vorkenntnisse erfordern.

Für die Oberstufe bestehen 6 Module, welche sich mit je einem Informatik-Thema befassen und Kinder und Jugendliche auf den Wettbewerb vorbereiten.

Im Workshop wird das Lehrmittel mit seinen 6 Modulen vorgestellt. Exemplarisch wird an einem Modul gezeigt, wie mit einer Klasse mit dem Informatik-Biber gearbeitet werden kann.

Hinweis: Bitte eigenes Tablet oder Notebook (zur Not auch Smartphone) und Kopfhörer mitbringen.

Zielpublikum: evtl. Mittelstufe, Sek I und Sek II

Workshop B

Fit für LP21

(Karin Winkel, Kurt Reber und Prof. Dr. Eckart Zitzler, PHBern)

Der LP21 steht vor der Tür. Ihr als ICT-Verantwortliche in den Schulen seid gefordert, Euch auf die Herausforderungen vorzubereiten. Vielleicht muss die Infrastruktur angepasst werden, vielleicht braucht es ein (neues) Weiterbildungskonzept usw.? Du bist gut beraten, wenn Du Dir bereits ein paar Strategien zurechtgelegt hast, wenn die Schulleitung anklopft...

Themen des Workshops:

- Modulehrplan Informatik und Medien: Worum geht's, was ist neu?
- Was heisst das für den Unterricht und Eure Schule, insbesondere die Infrastruktur-Ausstattung?
- Welche Unterstützung bietet die PHBern (Hilfsmittel, Beratungen, Kurse etc.)?

Zielpublikum: Alle Stufen

Workshop C und K

SafeSurfing – Kinderschutz & Sicherheit im Internet (Content Screening)

(Roger Küffer, SafeSurfing.ch)

SafeSurfing wurde dazu entwickelt, Kinder und Jugendliche vor ungeeigneten Internetinhalten zu schützen. Die Integration des Schutzes ins bestehende Schulnetzwerk dauert nur ein paar Minuten. Die innovative Schutzlösung ist sofort aktiv und erfordert keine Modifikationen der Endgeräte.

Bei SafeSurfing zählt die Leistung!

Ihre Vorteile mit SafeSurfing

- Volle Geschwindigkeit --> Die Internetverbindung (Bandbreite) wird nicht gebremst
- BYOD ready --> unlimitierte Anzahl Geräte - Keine Installation
- Automatische Aktualisierung --> Kein Administrationsaufwand
- Hohe Qualität --> Intelligentes Spidering - Self Learning Features
- Kinderleichte Integration --> In bestehende Netzwerke.

Von der Idee bis zur Umsetzung... Lernen Sie in diesem Workshop die Funktionsweise von SafeSurfing kennen und erfahren Sie direkt vom Entwickler die Gründe für die Entstehung von SafeSurfing. SafeSurfing wurde speziell auf die Bedürfnisse von Bildungseinrichtungen konzipiert und erfüllt die gesetzlichen Vorgaben.

Überzeugen Sie sich bei einem 1:1 Test von SafeSurfing. Gerne auch als Demoversion in Ihrer Schule.

Hinweis: Bitte eigenes Gerät mitbringen (Laptop, Tablet, Smartphone etc.)

Zielpublikum: Alle Stufen

Workshop D

Audacity im Unterricht

(Reto Schiegg, Primarschule Länggasse)

In diesem Workshop sehen wir Beispiele aus dem Unterricht. Die TN können anhand konkreter Aufträge das Programm erkunden.

Das Audioprogramm „Audacity“ eignet sich, um den Unterricht mit ICT in den Bereichen Schreiben, Sprechen, Lesen und Hören mit ICT zu unterstützen.

Mit Hilfe der Kurzanleitung können Sie das Programm auch nach dem Workshop weiter testen.

Mit Audacity können Sie

- Liveaufnahmen erstellen
- Audiodateien in zahlreichen Formaten (MP3, WAV oder AIFF) bearbeiten oder konvertieren
- Sounds schneiden, kopieren und mischen
- Effekte verwenden, etwa um Tonhöhe oder Geschwindigkeit zu ändern

Hinweis: Bitte eigenes Gerät mitbringen und vorgängig Audacity und LAME encoder installieren.

Zielpublikum: Alle Stufen

Workshop E und M

Turtlegrafik, Computeranimation und Robotik mit Python

(Jarka Arnold, PHBern und Dr. Aegidius Plüss, Uni Bern)

Im Zusammenhang mit dem Lehrplan 21 soll das Programmieren im Unterricht einen grösseren Stellenwert erhalten. Die Programmiersprache Python zusammen mit der schülergerechten Entwicklungsumgebung TigerJython, sowie dem dazugehörenden Lehrmittel können im Unterricht unmittelbar eingesetzt werden. Das Lehrmittel vermittelt die wichtigsten Programmierkonzepte, erklärt Begriffe an exemplarisch ausgewählten Programmbeispielen und enthält zahlreiche Aufgaben. Es kann online im Browser, als PDF oder in gedruckter Form verwendet werden.

Im Workshop erleben Sie mit Ihrem eigenen Notebook, wie einfach und motivierend das Programmieren mit Python ist. Dabei erstellen Sie selbst kleine Anwendungen aus der Turtlegrafik und Computeranimation und erhalten einen kurzen Einblick in die Robotik.

Hinweis: Bitte eigenes Gerät mitbringen (Windows, Mac OSX oder Linux).

Zielpublikum: Mittelstufe, Sek I

Workshops F und N

Streambooks – erste Erfahrungsberichte aus Huttwil

(Matthias Boss, ICT-Verantwortlicher und Lehrperson Sek I, Huttwil)

Streambooks, handliche, einfache Notebooks von HP sind ideal für den Unterricht an einer Schule. Windows, Office, Passetartout und verschiedene zusätzliche Programme wie paint.net, Audacity, Movie Maker etc. wurden auf dem Gerät installiert. Daten werden auf einer 8GB-SD-Karte gespeichert und auf dem Server gesichert. Für die Zusammenarbeit wird über WLAN auf educanet2 zugegriffen. Zusätzliche ICT-Räume sind nicht mehr nötig.

Die Oberstufe Hofmatt Huttwil hat alle 7. Klässler im Sommer 2015 so ausgerüstet und kann erste Erfahrungsberichte präsentieren.

Workshop-Themen:

- Konzept
- Infrastruktur
- Pädagogisches Konzept
- Streambook im Einsatz

Es stehen ca. 8 Streambooks zum Test zur Verfügung.

Zielpublikum: Alle Stufen

Workshop G und O

Datenschutz - Die Schule im analogen Elfenbeinturm?

(Christian Dietz und Oliver Ott, PHBern)

Durch die zunehmende Verbreitung von Cloud-Diensten und der immer einfacheren Möglichkeiten, im Web Inhalte zu veröffentlichen, drängt sich die Frage nach dem Datenschutz und Urheberrecht auf. Aus rechtlichen Bedenken werden in vielen Schulen Dienste wie z.B. Dropbox oder Google Drive nicht genutzt oder sogar gesperrt. Wie kann die Schule mit dem Internet und den alltäglichen Diensten pragmatisch umgehen, ohne dass sie sich ins Abseits begibt?

Zielpublikum: Alle Stufen

Workshop I

Learnify Schweiz

(Pirmin Stadler, Learnify Schweiz)

Learnify Schweiz entwickelt zusammen mit Learnify Schweden und schweizerischen Schulen Werkzeuge, welche die Nutzung von digitalen Lernressourcen vereinfachen. Wir versuchen, die Barriere zur Nutzung von ICT in der Schule zu senken. Schweizer Lehrerinnen und Lehrer können hier ihre besten Unterrichtsmaterialien untereinander austauschen.

Learnify wurde zusammen mit Schwedischen Schulen über einen Zeitraum von 10 Jahren kontinuierlich weiterentwickelt. Zur Zeit arbeiten in Schulen rund um Stockholm über 100'000 SchülerInnen und Lehrpersonen mit dieser Plattform. Learnify ermöglicht als digitaler Hub den Unterricht mit den Vorteilen des Internets und dem Computer zu kombinieren. Die Grundfunktionen von Wikipedia, Facebook, WordPress und die Metastruktur der Khan Academy wurden gebündelt und für den Schulbereich adaptiert.

Hinweis: Bitte eigenes Gerät mitbringen.

Zielpublikum: Alle Stufen

Workshop L

Videoanleitung selbstgemacht

(Pascal Piller, PHBern)

Über Youtube und co. sind Lernvideos zu den unterschiedlichsten Themenbereichen verfügbar - von Strickanleitungen bis zu Mathematik-Tutorials. Dank nutzerfreundlichen Autorentools und multimedialfähigen Geräten können Lernvideos heute mit relativ geringem Aufwand und wenig Fachwissen selbst erstellt werden. Anhand der webbasierten Software Moovly wird exemplarisch eine kurze Videoanleitung selbst realisiert.

Ziel des Workshops ist es eine Vorstellung davon zu erhalten, wie ein Lernvideo erstellt werden kann.

- Einführung in die Thematik
- Eigene Videoanleitung mit Moovly erstellen
- Diskussion über Einsatzmöglichkeiten

Hinweis: Für die Arbeit mit Moovly ist ein eigener Laptop mitzubringen. Idealerweise wurde bei moovly.com bereits ein Nutzerkonto eingerichtet.

Zielpublikum: Alle Stufen