

# 8\_Medien und Informatik

# 8 Medien und Informatik

Beachten Sie auch folgende Kurse:

- 1009\_Denkreisetag – welche Schule brauchen und wollen wir?
- 1316\_Sprach-Apps
- 2005\_Schlaumäuse, Sprache und Medien
- 2105\_Digitale Medien im DaZ-Unterricht
- 2110\_Hörspiel oder Podcast mit «Audacity» gestalten
- 2111\_Tools und Ideen für die kollaborative Zusammenarbeit im Bereich Sprachen
- 3016\_App-gestützter Mathematikunterricht
- 4214\_Grundlagen Elektronik und Programmierung
- 4304\_WAH alles digital? Ja, nein, vielleicht
- 4413\_Virtual Reality (VR) im Geografieunterricht
- 5117\_Zeichnen mit dem iPad
- 5203\_Umgang mit dem Schneideplotter und «Silhouette Studio»
- 5204\_Jetzt wird geplottet!
- 5238\_Textiles Gestalten 2.0
- 6023\_Digitalisierung im Musikunterricht
- 6032\_Digitale Tools im Musikunterricht
- 6036\_Videoclip-Projekt im Musikunterricht

## Beachten Sie auch die Angebote der PHSG und der RDZ:

CAS ICT-Support & IT-Management, Grundlagenmodul: Medienmentor/Medienmentorin, Intensivmodule: IT-Management – Konzeption und Betrieb, Medienprävention – Chancen und Gefahren, Vertiefungsmodul Schule 2.0 – Digitalisierung mitgestalten.

## ITBO, Teilprojekt «digitale Kompetenz»

Informationen zum Projekt im Kapitel «Gut zu Wissen 2024», Seite 6, und unter [www.aprendo.ch](http://www.aprendo.ch) und [www.phsg.ch](http://www.phsg.ch) > Über uns > die PHSG > Zentrum Digitalisierung und Bildung

## **NEU** 8001\_Digital visualisieren mit «Procreate» auf dem iPad

Ziele	Die Teilnehmenden <ul style="list-style-type: none"><li>– können das Wissen vom Handlettering (oder Sketchnoting) digital anwenden.</li><li>– kennen die Basisfunktionen der App «Procreate» und deren Einsatzmöglichkeiten.</li><li>– erstellen eine Geburtstagskarte, Symbole und ein einfaches animiertes Bild.</li><li>– erhalten Ideen, wie das Gelernte im Unterrichtsalltag eingesetzt werden kann.</li></ul>
Inhalt	Sie möchten sich eine neue Welt erschliessen und auf dem iPad digital letern oder Verschiedenes visuell darstellen? Dieser Kurs ist der perfekte Weg, um sich schnell mit der App «Procreate» vertraut zu machen. Die Teilnehmenden erstellen eigene Procreate-Werke vom Entwurf bis zum Projekt. Dank selbst erstellten Symbolen und animierten GIFs werden eigene Arbeitsblätter und Präsentationen aufgelockert.
Leitung	Gabi Schwiter, Co-Geschäftsführerin
Orte	St. Gallen, Wattwil
Dauer	½ Tag
Daten	8001.1: Sa, 10. Februar (St. Gallen, 9.00 – 12.00 Uhr) 8001.2: Mi, 24. April (Wattwil, 14.00 – 17.00 Uhr)
Hinweis	Die iPad-App «Procreate» muss vor dem Kurs für Fr. 13.– im AppStore gekauft, heruntergeladen und installiert werden.

## ▶▶▶▶ Bestätigungen und Einladungen

Sind Sie in einem Kurs aufgenommen und findet der Kurs statt, erhalten Sie nach dem Stichtag ein Bestätigungsmail. Die Stichtage sind: 15. Dezember (Kurse Januar und Februar), 15. Januar (Kurse März und April), 28. Februar (Kurse Mai und Juni), 30. April (Kurse Juli und August), 30. Juni (Kurse September und Oktober), 31. August (Kurse November und Dezember).  
Auch Kursabsagen werden nach den Stichtagen getätigt.

## 8002\_ Einsteigerkurs iPad

Bereich Anwendung

Ziele	Die Teilnehmenden lernen Grundfunktionen ihres iPads, einzelne Apps für den Unterricht und deren Anwendungsmöglichkeiten kennen.
Inhalt	... und plötzlich hält man ein iPad in den Händen. Und jetzt? Dieser Kurs ist speziell für Einsteigerinnen und Einsteiger konzipiert. Ziel ist es, die Angst zu nehmen und die wichtigsten, für die Schule relevanten Grundfunktionen kennenzulernen. Bleibt noch Zeit, so erweitern wir unser Wissensspektrum mit Apps und Unterrichtsideen.
Leitung	Sandra Rohner
Ort	Gossau
Dauer	½ Tag
Datum	Mi, 14. Februar (14.00 – 17.00 Uhr)
Hinweis	Bitte iPad und Kopfhörer mitbringen.

## NEU 8003\_ Mail- und Zeitmanagement mit Outlook

Effizientes Planen und entspanntes Arbeiten für eine ausgewogene Work-Life-Balance

Ziele	Die Teilnehmenden – lernen Methoden zum effizienten Postfach-Management kennen. – nutzen eine individuelle Ablagestruktur für E-Mails, inkl. Automatisierungsmöglichkeiten. – optimieren ihren Kalender und arbeiten mit einfachen ToDo-Apps.
Inhalt	In diesem Kurs lernen die Teilnehmenden effektive Strategien für eine ausgewogene Work-Life-Balance kennen. Sie erhalten wertvolle Tipps und Best-Practice-Beispiele, wie das eigene Postfach strukturiert, Prioritäten gesetzt und konsequent E-Mails abgearbeitet werden können. Mit Outlook-Aufgaben und ganzheitlicher Terminplanung erreicht man mehr Effizienz und Effektivität im Schulalltag. Wir erstellen im Kurs Tages- und Wochenpläne und arbeiten dadurch so stressfrei wie möglich.
Leitung	Patrick Scheppler, Dozent Weiterbildung Zofingen, Lehrperson, Microsoft 365 Specialist Mathias Richner, Geschäftsführer Weiterbildung Zofingen
Ort	St. Gallen
Dauer	½ Tag
Datum	Sa, 24. Februar (8.30 – 12.00 Uhr)
Hinweise	Bitte ein eigenes Gerät mitnehmen (Betriebssysteme Windows 10/11, aktuelles MacOS, iPad mit aktuellstem iOS). Auf dem Gerät muss «Outlook» installiert sein oder der Zugriff auf Outlook Web muss gewährleistet sein. Am Nachmittag findet am selben Ort der Kurs Nr. 8019 «Individuelle Lernförderung mit Microsoft-365-Apps» statt.

## NEU 8004\_ Making und Makerspace – einfach mal machen, es könnte gut werden!

Von der Konzeption bis zur Umsetzung

Ziele	Die Teilnehmenden – lernen die Maker-Haltung praktisch und einfach kennen und «machen» eigene Projekte. – sehen Umsetzungsmöglichkeiten für das eigene Schulzimmer oder das Schulhaus. – besuchen den neuen Makerspace in Wil.
Inhalt	Making und Makerspaces sind in aller Munde. Ein Makerspace ist ein innovativer Lern- und Arbeitsort, in dem Lernende dazu angeregt werden, eigene Projekte umzusetzen. Dabei greifen sie auf analoge wie auch auf digitale Verfahren zurück. Entsprechend viele verschiedene Materialien und Tools sind im Making zusammengeführt: Robotik und Computertechnologie treffen auf Bastelmaterialien. In diesem Kurs lernen die Teilnehmenden die Grundlagen sowie die Haltung kennen, indem sie einzelne kleinere Erfindungen praktisch realisieren. Anschliessend befassen sie sich mit den eigenen Räumlichkeiten sowie den Fächern und erhalten Hilfestellungen zur Konzeption und Umsetzung. Im letzten Teil sehen die Teilnehmenden anhand des Kursortes, wie ein Makerspace exemplarisch eingerichtet und von einzelnen Klassen oder einer ganzen Schule – stufen- und altersunabhängig – genutzt werden kann. Der Kurs startet in der Firma Bischoff AG und im zweiten Teil wird der Makerspace in Wil besucht.
Leitung	Michael Bachmann, pädagogischer Leiter
Ort	Wil
Dauer	½ Tag
Datum	Mi, 28. Februar (13.30 – 17.00 Uhr)

## 8005\_Einsteigerkurs Tablet (Android/Windows)

Ziele	Die Teilnehmenden lernen Grundfunktionen von Android-/Windows-Tablets, einzelne Apps für den Unterricht und deren Anwendungsmöglichkeiten kennen.
Inhalt	... und plötzlich hält man ein Tablet in den Händen. Und jetzt? Dieser Kurs ist speziell für Einsteigerinnen und Einsteiger konzipiert. Ziel ist es, die Angst zu nehmen und die wichtigsten, für die Schule relevanten Grundfunktionen von Android-/Windows-Tablets kennenzulernen. Bleibt noch Zeit, so erweitern wir unser Wissensspektrum mit Apps für den Unterricht.
Leitung	Sandra Rohner
Ort	Gossau
Dauer	½ Tag
Datum	Mi, 6. März (14.00 – 17.00 Uhr)
Hinweis	Bitte Tablet und Kopfhörer mitbringen.

## NEU 8006\_Mit Leichtigkeit und Kreativität in Word und PowerPoint pädagogische Materialien erstellen

Ziele	Die Teilnehmenden – erstellen professionelle Word-Dokumente und PowerPoint-Präsentationen. – können ihren Schülerinnen und Schülern die Basiskenntnisse zum Erstellen von Word-Dokumenten und PowerPoint-Präsentationen weitergeben.
Inhalt	Die Teilnehmenden lernen in diesem Kurs auf praktische Art und Weise, wie man professionell formatierte Dokumente in Word und PowerPoint, z.B. Elternbriefe, Formulare, Aufgabenblätter sowie Präsentationen, erstellt. Dabei nutzen sie vorhandene Word- und PowerPoint-Vorlagen. Am Ende des Kurses können sie Formatvorlagen nutzen, Tabellen, Masterfolien sowie Multimedia integrieren. Während des Kurses wird auch Bezug zur Thematik «Urheberrecht und Datenschutz» genommen.
Leitung	Patrick Scheppler, Dozent Weiterbildung Zofingen, Lehrperson, Microsoft 365 Specialist Mathias Richner, Geschäftsführer Weiterbildung Zofingen
Ort	St. Gallen
Dauer	1 Tag
Datum	Sa, 9. März (8.30 – 12.00 / 13.00 – 16.30 Uhr)
Hinweise	Grundlegende Kenntnisse in Word und PowerPoint werden vorausgesetzt. Bitte ein eigenes Gerät mit einem aktuellen Betriebssystem (Windows 10/11 oder MacOS) mitbringen inkl. Excel als Desktop-App installiert. Es braucht die persönlichen Log-in-Informationen für den Zugang zu Microsoft 365 der Schule.

## 8007\_«BreakoutEDU» – der Escape Room im Klassenzimmer

Ziele	Die Teilnehmenden lernen die Methode des «BreakoutEDU» kennen. Anhand von konkreten Beispielen und Umsetzungsideen sind sie in der Lage, selbst einen «BreakoutEDU» zu entwickeln und durchzuführen. Verschiedene digitale Rätsel-Tools können zudem vertieft werden.
Inhalt	Eingebettet in eine Rahmengeschichte, müssen in einem «BreakoutEDU» Hinweise gefunden und (digitale) Rätsel gelöst werden, um eine Mission zu erfüllen. Wer kann die Codes entziffern und die Schlösser an der Schatzkiste knacken? Nur wenn die Gruppe gut zusammenarbeitet, stellt sich der Erfolg ein. Spielerisch können kreatives sowie kritisches Denken, Kommunikation und Kollaboration im Klassenzimmer gefördert werden. Zudem kann die Abenteuerlust der Lernenden geweckt werden. Die Breakout-Methode ist in jedem Fach und auf jeder Stufe umsetzbar. In einem ersten Teil werden wir verschiedene Settings kennenlernen und auch durchspielen. Im zweiten Teil erhalten die Teilnehmenden die Gelegenheit, einen eigenen digitalen oder analogen «BreakoutEDU» zu erstellen. Mehr Infos unter: <a href="http://classroom-escape.ch">classroom-escape.ch</a> .
Leitung	Bettina Wagner, Schulleiterin, Medienpädagogin Sidonia Zwyszig, Medienpädagogin
Ort	Engelburg
Dauer	1 Tag
Daten	8007.1: Sa, 9. März (9.00 – 12.00 / 13.30 – 16.30 Uhr) 8007.2: Sa, 28. September (9.00 – 12.00 / 13.30 – 16.30 Uhr)
Hinweis	Bitte eigenes Material (z. B. NMG- oder Mathe-Thema) mitnehmen, das zu Rätseln verarbeitet werden kann.

## NEU 8008\_ Toolbox One-to-One-Computing

Ein Guide zur Einführung einer 1:1-Ausrüstung an deiner Schule

Ziel	Die Teilnehmenden erhalten an dieser Weiterbildung viele konkrete, praxisbezogene Hinweise zur Einführung personalisierter Geräte an der eigenen Schule.
Inhalt	Von den wichtigsten Bausteinen eines Konzepts bis hin zur Schulung der Lehrpersonen und der Einführung der Schülerinnen und Schüler in die Arbeit mit dem eigenen Gerät werden an dieser Weiterbildung alle wichtigen Schritte gemeinsam angeschaut und besprochen. Anhand eines konkreten Beispiels erfahren die Teilnehmenden, welche pädagogischen Überlegungen eine Rolle spielen, welche Rahmenbedingungen bei der Einführung personalisierter Geräte wichtig sind, welche Stolpersteine es zu überwinden gilt und wie der Start mit 1:1-Geräten an der eigenen Schule gelingen kann.
Leitung	Sidonia Zwysig, Medienpädagogin
Ort	Andwil
Dauer	1 Tag
Datum	Sa, 23. März (9.00 – 12.00 / 13.30 – 16.30 Uhr)
Hinweis	Bitte ein Tablet oder Notebook an den Kurs mitbringen und falls möglich zusätzlich ein Modell des Geräts, mit welchem die Schülerinnen und Schüler ausgestattet werden sollen.

## NEU 8009\_ « Draussen unterrichten » – erkundendes Lernen in der Natur mit Apps

Mit motivierenden Forschungsfragen im Lernraum Natur unterwegs

Ziele	Die Teilnehmenden <ul style="list-style-type: none"><li>– lernen Apps kennen, die sich für die Recherche und Dokumentation von NMG-Projekten eignen.</li><li>– können durch eigenes Erproben einschätzen, wie sie die Apps für erkundendes und experimentierendes Lernen in der Natur einsetzen können.</li><li>– lernen anhand von Unterrichtsbeispielen, wie sie den NMG-Unterricht draussen an realen Objekten in Verbindung mit dem MI-Unterricht drinnen umsetzen können.</li></ul>
Inhalt	Draussen unterrichten ermöglicht das Lernen am realen Objekt und fördert gleichzeitig die Entwicklung sozialer und personaler Kompetenzen. An diesem Kurs werden Sie spürbar erfahren und erleben, wie das sinnliche Lernen in und mit der Natur und das Arbeiten mit digitalen Tools sich gegenseitig befruchten können. Sie lernen Unterrichtsbeispiele und Apps kennen, mit denen Kinder und Jugendliche sowohl Hightech-Erfahrungen als auch Hightouch-Erfahrungen in authentischen Lernumgebungen machen können.
Leitung	Alessandro Lanza, Berater für Schul- und Unterrichtsentwicklung
Ort	St. Gallen
Dauer	1 Tag
Datum	Sa, 15. Juni (9.00 – 17.00 Uhr)
Hinweis	Der Kurs findet bei jeder Witterung zu grossen Teilen draussen statt.

## 8010\_ Ich mach mir die (Tablet-)Welt, wie sie mir gefällt!

«Worksheet Go!» – mit der Erweiterung des «Worksheet Crafters» eigene, kreative Tabletaufgaben erstellen (auch für den Kindergarten)

Ziele	Die Teilnehmenden <ul style="list-style-type: none"><li>– lernen den «Worksheet Crafter» bzw. «Worksheet Go!» kennen.</li><li>– erfahren, wie Lerninhalte aus dem Unterricht als lustvolle Tabletaufgaben selber erstellt werden können.</li><li>– lernen zudem Möglichkeiten kennen, wie Aufgaben eine Verbindung zum Elternhaus herstellen können. Im Idealfall kann dadurch das Tabletverhalten zu Hause positiv beeinflusst werden.</li></ul>
Inhalt	Die Kursleitung zeigt aus dem Kindergartenalltag viele lustvolle Beispiele und Umsetzungsmöglichkeiten für den ganzen 1. Zyklus. Die Teilnehmenden lernen zuerst die Grundlagen des «Worksheet Crafters» kennen und arbeiten anschliessend mit der App «Worksheet Go!» weiter. Im zweiten Teil können eigene Aufgaben zu einem Unterrichtsthema erstellt werden.
Leitung	Monika Kosumi
Ort	Widnau
Dauer	½ Tag
Datum	Mi, 14. Februar (13.30 – 16.30 Uhr)
Hinweise	«Worksheet Go!» ist in der kostenpflichtigen App «Worksheet Crafter» ( <a href="https://getschoolcraft.com">https://getschoolcraft.com</a> ) integriert. Für die Weiterbildung kann selbstständig für eine Dauer von 14 Tagen eine kostenlose Testversion bestellt werden.

## NEU 8011\_Medien und Informatik entdecken mit Ruby,

### Henrietta, Otto und Co.

Mit Leitfiguren und Geschichten auf die wohl wundersamste Weise in die Welt der Computer, Medien, Technik und Codes eintauchen!

Ziele	Die Teilnehmenden <ul style="list-style-type: none"><li>– erhalten kompaktes und praxisrelevantes Grundlagenwissen sowie methodisch-didaktische Anregungen zu dessen Umsetzung.</li><li>– verfügen über ein breites Repertoire an konkreten Unterrichtsideen für ihre Stufe zur Förderung von Medien-, Informatik- und Anwendungskompetenzen.</li></ul>
Inhalt	In diesem Kurs finden Lehrpersonen und PICTS konkrete Umsetzungsideen und Inspiration, um mit den Lernenden anhand von verschiedenen (Bilder-)Büchern und Rahmengeschichten im 1. Zyklus ganz praxisnah Medien- und Informatikthemen analog und digital zu erleben sowie zu vertiefen. Die auserwählten Bücher eignen sich hervorragend zum Vorlesen im Unterricht. Die vorgestellten Übungen und Stationen dazu erlauben das spielerische Entdecken informatischer Grundkonzepte, des Aufbaus des Computers oder des Internets. Die Mediennutzung steht dabei nicht in Konkurrenz zu realen Erfahrungen in der eigenen Umwelt, sondern ergänzt diese. Nebst kurzen Inputs stehen in diesem Kurs das praktische Ausprobieren und der Austausch unter den Teilnehmenden an vorderster Stelle.
Leitung	Bettina Wagner, Schulleiterin, Medienpädagogin Alexandra Gschwend, Medienpädagogin
Ort	Oberuzwil
Dauer	1 Tag
Datum	Sa, 17. Februar (9.00 – 12.00 / 13.30 – 16.30 Uhr)
Hinweis	Die Inhalte können vom Kindergarten bis und mit der 4. Klasse eingesetzt werden.

1

SH

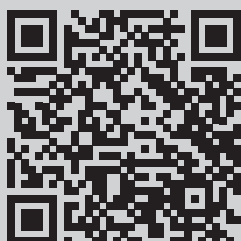
## 8012\_Wir spielen die Zukunft

Gendersensible Freispielimpulse zur digitalen Transformation

Ziele	Die Teilnehmenden <ul style="list-style-type: none"><li>– kennen verschiedene Möglichkeiten, digitale Transformation im Freispiel zu thematisieren.</li><li>– erweitern ihre Kenntnisse zur gendersensiblen Spielbegleitung im Freispiel.</li></ul>
Inhalt	Die digitale Transformation wird viele Berufe und Tätigkeiten in der Zukunft prägen. Um im 1. Zyklus Interesse und Identifikation mit Berufen und Tätigkeiten im Bereich digitaler Transformation sowohl bei Mädchen als auch bei Jungen zu wecken, entwickelte das Projekt «Wir spielen die Zukunft! Gendersensible Freispielimpulse für den Kindergarten zur digitalen Transformation» konkrete Settings für das Freispiel zum Thema digitale Transformation. Autonom fahrende Piratenschiffe, ein «schlauer» Kühlschrank oder Serviceroboter halten Einzug in das Freispiel der Kinder. Dies allerdings nicht mittels funktionierender Medien, sondern mittels Attrappen und weiterer Materialien für das Rollenspiel. Eine Einführung in die Freispielimpulse sowie ein thematischer Input zu gendersensibler Spielbegleitung und digitaler Transformation ermöglichen es, die Freispielimpulse im eigenen Kindergarten oder der 1./2. Klasse umzusetzen. Weitere Informationen zu den Freispielimpulsen unter <a href="http://www.wirspielendiezukunft.ch">www.wirspielendiezukunft.ch</a> .
Leitung	Lena Hollenstein, Dozentin PHSG Karine Müller, Dozentin PHSG
Ort	Rorschach
Dauer	½ Tag
Datum	Mi, 27. März (13.30 – 17.00 Uhr)

1

8



### Kursanmeldung per Internet

schnell, einfach und unkompliziert

[wbs.sg.ch](http://wbs.sg.ch)

Fragen? Unterstützung? 058 229 44 45, [wbs@sg.ch](mailto:wbs@sg.ch)

## NEU 8013\_ Mit Robotern die Freude am Programmieren wecken

Ziele	Die Teilnehmenden – lernen analoge Programmierideen sowie verschiedene Roboter kennen. – erhalten konkrete Ideen, wie sie verschiedene Robotertypen im Unterricht einsetzen können.
Inhalt	In diesem Kurs lernen Lehrpersonen analoge und digitale Programmiermöglichkeiten und verschiedene Lernroboter für den 1. Zyklus kennen. Die Lernenden werden im 1. Zyklus im Unterricht erstmals in die Welt des «Programmierens» eingeführt. Dabei geht es um das Steuern und Programmieren einfacher Roboter. Roboter lassen sich in verschiedenen Unterrichtssettings und in unterschiedlichen Fachbereichen einsetzen. Gemeinsam werden wir unterschiedliche Robotertypen ausprobieren, mit ihnen einfache Programmieraufgaben lösen und Ideen für die Umsetzung im Unterricht sammeln.
Leitung	Alexandra Gschwend, PICTS, Primarlehrperson, SHP Nadine Brassel, PICTS, Primarlehrperson
Ort	Oberuzwil
Dauer	1 Tag
Datum	Sa, 1. Juni (9.00 – 12.00 / 13.30 – 16.30 Uhr)
Hinweis	Bitte eigenen Laptop mitbringen, wenn vorhanden.

1

## 8014\_ «Medien und Informatik» im Kindergarten macht Spass!

Ziele	Die Teilnehmenden kennen die Kompetenzen aus dem Fachbereich «Medien und Informatik» im 1. Zyklus und können diese im Unterricht gezielt und mit Überzeugung umsetzen.
Inhalt	Wir setzen uns mit den Kompetenzen des Moduls «Medien und Informatik» auseinander. Dabei stehen kurze Inputs zum Thema «Technik verstehen» und einfache Programmierungen mit verschiedenen Robotern im Zentrum. Wir überlegen uns, wie informatisches Denken gefördert und Informatik anschaulich und begreifbar gemacht werden kann. Und das ganz ohne Computer! Wir erfahren, dass «Medien und Informatik» auf spielerische, lustvolle und entdeckende Weise in den Unterricht integriert werden kann. Zudem tauschen wir uns aus und lernen voneinander. Das Motto heisst: Aus der Praxis für die Praxis.
Leitung	Simela Müller-Mistakidis, Kindergartenlehrperson Beatrice Straub Haaf
Ort	Wattwil
Dauer	1 Tag
Datum	Sa, 16. März (8.45 – 15.45 Uhr)
Hinweis	Bitte Laptop oder Tablet mitbringen.

1 KG

## NEU 8015\_ Blended Learning im Kindergarten – aus der Praxis für die Praxis

Ziele	Die Teilnehmenden – verstehen die Bedeutung des Begriffs «Blended Learning». – lernen praxiserprobte Unterrichtsbeispiele kennen. – kennen geeignete digitale Werkzeuge für den Kindergarten. – erarbeiten eigene Ideen für den Unterricht.
Inhalt	Passen digitale Werkzeuge in den Kindergarten? Muss das wirklich sein? Ja, aber sinnvoll eingesetzt. Digitale und analoge Werkzeuge sollen sich so ergänzen, dass eine optimale, kindgerechte Förderung entsteht. Aus dem «Szenario Blended Learning» der Modellschulen des Kantons St.Gallen stellen wir unsere «Best Practice» aus dem Kindergartenalltag vor. Beim Blended Learning erhalten die Lernenden im Vergleich zum traditionellen, zeitgebundenen Unterricht vor Ort mehr Freiheitsgrade (Flexibilisierung und Individualisierung) in Bezug auf Ort, Zeit, Lerntempo und Lernweg. Um den Lernenden mehr Freiheitsgrade (und damit auch mehr Verantwortung) einzuräumen, werden die Lehr-Lern-Prozesse anders organisiert und mit digitalen Medien und Systemen unterstützt.
Leitung	Nadia Rava, Kindergartenlehrperson Judith Jud, Kindergartenlehrperson
Ort	Eschenbach
Dauer	½ Tag
Datum	Mi, 5. Juni (14.00 – 17.00 Uhr)
Hinweis	Unterrichtsmaterialien zum Thema mitbringen, evtl. eigenes iPad/Tablet, Bee-Bot, Anybookstift (falls vorhanden).

1 KG

## NEU 8016\_Digital Storytelling – kreative Geschichten mit dem iPad erzählen

Ziele	Die Teilnehmenden <ul style="list-style-type: none"><li>– lernen kreative und praktische Ideen für den Unterricht und die Arbeit mit Geschichten sowie Texten kennen und probieren diese praktisch aus.</li><li>– lernen neue Apps kennen und probieren diese aus.</li><li>– erhalten Tipps für den Einsatz von iPads im Unterricht.</li></ul>	1 1/2 2
Inhalt	Geschichten spielen für Gross und Klein eine besondere Rolle, verzaubern und entführen uns in fremde Welten. Besonders kreativ wird es, wenn Kinder eigene Geschichten erzählen. Die Teilnehmenden lernen vielfältige und kreative Möglichkeiten kennen, Textbeiträgen wie Geschichten oder Gedichten mit Bildern und Audio digital Leben einzuhauchen. Sie werden Apps zum Zeichnen oder zum Aufnehmen von Audiobeiträgen direkt ausprobieren. Auch haben die Teilnehmenden die Gelegenheit, eigene Bilder und Audios mit Bezug zu einer Geschichte zu gestalten.	
Leitung	Nadine Christinger, Apple-Professional-Learning-Trainerin, Primarlehrperson	
Ort	St. Gallen	
Dauer	½ Tag	
Datum	Sa, 6. April (9.00 – 12.00 Uhr)	
Hinweise	Wenn vorhanden, bitte ein eigenes iPad (Apple) sowie Kopfhörer zum Kurs mitbringen. Wenn keines vorhanden ist, wird ein iPad von der Kursleitung zur Verfügung gestellt.	

## 8017\_Podcast macht Schule

Bereich Anwendung im 1. und 2. Zyklus

Ziele	Die Teilnehmenden <ul style="list-style-type: none"><li>– wissen, was ein Podcast ist.</li><li>– kennen Umsetzungsmöglichkeiten für den Unterricht.</li><li>– lernen ein Aufnahmeprogramm (Audacity, GarageBand) kennen.</li><li>– fühlen sich fähig, mit der eigenen Klasse ein Projekt zu starten.</li><li>– haben eine konkrete Projektidee für ihre Klasse erarbeitet.</li></ul>	1 1/2 2
Inhalt	Mit konkreten und praxisnahen Tipps lernen wir, wie das Medium «Podcast» im Unterricht eingesetzt werden kann. Zuerst befassen wir uns mit der Wissenserarbeitung. Der Kinderpodcast «Theo erzählt» gibt den Zugang. Mit dem eigenen Gerät werden die Teilnehmenden aktiv und lernen ein Aufnahmeprogramm kennen und anwenden. Die Umsetzungsideen werden dadurch konkretisiert. Leitziele sind individualisierendes, selbstorganisiertes Lernen, eigenverantwortliches Arbeiten sowie Lernen sichtbar machen. 1. Zyklus: Zugang mit dem Kinderpodcast zu Tierwissen, einfache Aufnahmen. 2. Zyklus: Einen eigenen Podcast produzieren.	
Leitung	Karin Salis, Lehrmittelautorin Gianfranco Salis, Lehrmittelautor, Moderation & Podcasting	
Ort	Wattwil	
Dauer	½ Tag	
Datum	Mi, 22. Mai (13.30 – 17.30 Uhr)	
Hinweise	Die Teilnehmenden bringen ihr eigenes Gerät inkl. Kopfhörer mit (iPad oder Laptop), welches im Unterricht zum Einsatz kommt. Benötigt wird das Aufnahmeprogramm «GarageBand» oder «Audacity», welches vorgängig installiert werden muss. Die Kursteilnehmenden erhalten das E-Book «Podcast macht Schule» sowie ein Handout zum Kurs.	

## NEU 8018\_Roboter als Lernwerkzeuge

Anwendungsmöglichkeiten und Unterrichtsideen

Ziele	Die Teilnehmenden <ul style="list-style-type: none"><li>– lernen verschiedene Robotertypen kennen und erhalten konkrete Ideen, wie sie die Roboter gewinnbringend in unterschiedlichen Settings einsetzen können.</li><li>– sammeln Erfahrung zur Blockprogrammierung mit und ohne Roboter.</li></ul>	2
Inhalt	In diesem Kurs lernen Lehrpersonen und PICTS analoge und digitale Programmiermöglichkeiten und verschiedene Lernroboter für den 2. Zyklus kennen. Dabei geht es um das Steuern und Programmieren einfacher Roboter. Roboter lassen sich in verschiedenen Unterrichtsettings und in unterschiedlichen Fachbereichen einsetzen. Gemeinsam werden wir unter anderem verschiedene Robotertypen ausprobieren, mit ihnen verschiedene Programmieraufgaben lösen und Ideen für die Umsetzung im Unterricht mit Robotern sowie weiteren analogen und digitalen Möglichkeiten sammeln.	



Leitung	Alexandra Gschwend, PICTS, Primarlehrperson, SHP Nadine Brassel, PICTS, Primarlehrperson
Ort	Oberuzwil
Dauer	1 Tag
Datum	Sa, 25. Mai (9.00 – 12.00 / 13.30 – 16.30 Uhr)
Hinweis	Bitte eigenen Laptop und/oder eigenes Tablet mitbringen, wenn vorhanden.

## NEU 8019 Individuelle Lernförderung mit Microsoft-365-Apps

Ziele	Die Teilnehmenden – können die Lernförderungstools der Microsoft-365-Umgebung gezielt für die individuelle Förderung der Schülerinnen und Schüler einsetzen. – lernen die folgenden Tools von Microsoft kennen: Leseverständnis- und Lese-Coach, Recherche-Coach, Mathe-Coach.	2 3 SH Log
Inhalt	«Learning Accelerators» sind kostenlose und in Microsoft 365 integrierte Lernwerkzeuge, die Übungsaufgaben rationalisieren und Schülerinnen und Schülern Echtzeit-Coaching bieten. Es werden zahlreiche Best-Practice-Beispiele für den Einsatz der Tools für eine individuelle Förderung in einer inklusiven Umgebung aufgezeigt, die direkt im Unterricht umgesetzt werden können. Insbesondere werden Coaching-Tools zu Leseförderung, Recherche-Kompetenzen im Internet und mathematischen Themen behandelt.	
Leitung	Patrick Scheppler, Dozent Weiterbildung Zofingen, Lehrperson, Microsoft 365 Specialist Mathias Richner, Geschäftsführer Weiterbildung Zofingen	
Ort	St. Gallen	
Dauer	½ Tag	
Datum	Sa, 24. Februar (13.00 – 16.30 Uhr)	
Hinweise	Grundlegende Kenntnisse in Microsoft 365 inkl. Teams werden vorausgesetzt. Bitte ein eigenes Gerät mit einem aktuellen Betriebssystem (Windows 10/11 oder MacOS) mitbringen inkl. Excel als Desktop-App installiert. Es braucht die persönlichen Log-in-Informationen für den Zugang zu Microsoft 365 der Schule. Am Vormittag findet am selben Ort der Kurs Nr. 8003 «Mail- und Zeitmanagement mit Outlook» statt.	

## NEU 8020 Das iPad als Schweizer Taschenmesser der Inklusion

Barrierefreie Funktionen und integrierte Apps im integrativen Schuleinsatz nutzen

Ziele	Die Teilnehmenden – wissen, was ein adaptives Setting ausmacht und wie das iPad zum Einsatz kommen kann. – erhalten ein Überblickswissen zu den barrierefreien Funktionen des iPads. – erarbeiten erste Anwendungskompetenzen zu den barrierefreien Funktionen des iPads. – erhalten ein Überblickswissen zu den für die Heilpädagogik relevantesten Apps. – erarbeiten Anwendungskompetenzen zu den für die Heilpädagogik relevantesten Apps.	2 3 SH
Inhalt	Diese Kurzweiterbildung thematisiert, welche vielfältigen Möglichkeiten das iPad als «Schweizer Taschenmesser» der Inklusion bietet. Zum einen werden die barrierefreien Funktionen erkundet, zum anderen die integrierten Apps kennengelernt, die sich für eine adaptive Unterrichtsgestaltung sowie als «Access-Technologien» zu digitalen Bildungsinhalten eignen. Die Teilnehmenden arbeiten direkt mit ihren Geräten und entwickeln praktische Lösungen für ihre Schülerinnen und Schüler. Nimmt man Kinder mit Lernschwierigkeiten in den Blick, wird klar: «Mit digitalen Hilfsmitteln werden zwar ihre kognitiven Entwicklungsdefizite nicht ausgeglichen, aber ihre Teilhabe am Unterrichtsgeschehen wird erleichtert.»	
Leitung	Marius Haffner, Advanced Lecturer HfH	
Ort	St. Gallen	
Dauer	½ Tag	
Datum	Mi, 6. März (14.00 – 17.00 Uhr)	
Hinweise	Eigenes Gerät (iPad) geladen und mit allfälligen Peripheriegeräten (Tastatur oder Stift) mitbringen. Apps sollten nach Möglichkeit selbstständig installiert werden können.	

### ▶▶▶▶ Kurzfristige Abmeldungen

**Haben Sie bitte Verständnis, wenn für kurzfristige Abmeldungen Bearbeitungsgebühren verrechnet werden (Details siehe Seite 235).**

## NEU 8021\_ «Calliope mini» programmieren und im Making nutzen

Ziele	Die Teilnehmenden <ul style="list-style-type: none"><li>– lernen den Einplatinencomputer «Calliope mini» kennen und können ihn programmieren.</li><li>– programmieren mit dem «Calliope mini» Sensoren und arbeiten mit den Daten aus den Sensoren.</li><li>– setzen den «Calliope mini» im Making ein und steuern verschiedene Aktoren an (Motoren, Servos, LED, ...).</li><li>– planen und setzen eigene Makingprojekte um.</li></ul>	2 3 SH
Inhalt	Die Platine «Calliope mini» ist ein richtiger Alleskönner unter den Mikroprozessoren. Dank ihrer diversen Sensoren lässt sie sich perfekt im Making-Unterricht verwenden, ohne dass man noch viele zusätzliche Sensoren anschliessen muss. In diesem Kurs lernen Lehrpersonen und PICTS die Grundlagen des «Calliope mini» kennen und wissen, wo und wie sie diese Platine in Bezug auf den Maker-Unterricht einsetzen können. Der Fokus liegt dabei auf der Praxis: Die Teilnehmenden bekommen kurze Inputs, probieren diese direkt aus und werden dabei von einem Experten begleitet.	
Leitung	Michael Bachmann, pädagogischer Leiter	
Ort	Wil	
Dauer	½ Tag	
Datum	Mi, 13. März (13.30 – 17.00 Uhr)	
Hinweise	Persönliches Laptop/MacBook mitbringen mit USB-A-Anschluss (oder Adapter). Das Material stellt die Bischoff AG leihweise zur Verfügung. Die Teilnehmenden können aber auch eine «Makerspace to go»-Box mit Calliope direkt im Kurs erwerben und damit arbeiten.	

## NEU 8022\_ ChatGPT und Co – Chancen und Risiken der Künstlichen Intelligenz (KI) in der Bildung

Ziele	Die Teilnehmenden <ul style="list-style-type: none"><li>– erhalten einen Überblick über KI-Systeme im Bildungsbereich.</li><li>– können Risiken und Chancen der Systeme benennen.</li><li>– erhalten Impulse für den eigenen Unterricht.</li><li>– setzen sich mit den Herausforderungen für die Aufgaben- und Prüfungskultur im Bildungsbereich auseinander.</li></ul>	2 3
Inhalt	Spätestens mit ChatGPT sind Schulen mit den Auswirkungen der KI auf den Unterricht beschäftigt. Wie kann Lernen gelingen, wenn Schülerinnen und Schüler vermehrt mit KI-Systemen arbeiten? Welche Chancen, aber auch Risiken bieten die neuen Möglichkeiten? Der Kurs gibt Orientierung im Bereich von Risiken und Chancen von KI im Bildungsbereich, skizziert Handlungsempfehlungen, zeigt konkrete Unterrichtsbeispiele zum Lernen mit und über KI und eröffnet auch die Gelegenheit zum Erfahrungsaustausch.	
Leitung	Tobias Röhl, Prof. Dr., PH Zürich	
Ort	St. Gallen	
Dauer	½ Tag	
Datum	Mi, 27. März (13.30 – 17.00 Uhr)	
Hinweis	Bitte eigenen Laptop und/oder eigenes Tablet mitbringen.	

## NEU 8023\_ Lasercutten in der Schule – eine Einführung

Ziele	Die Teilnehmenden <ul style="list-style-type: none"><li>– erstellen ein eigenes Design für den Lasercutter und lernen, wie sie es entsprechend für den Cutter aufbereiten.</li><li>– lernen die Software der Laserbox kennen und damit arbeiten.</li><li>– schneiden mit dem Lasercutter eigene Designs aus Holz.</li><li>– erhalten viele Ideen und Praxisbeispiele für den Einsatz des Lasercutters im Unterricht.</li></ul>	2 3
Inhalt	Der Lasercutter wird gerade im Zusammenhang mit «Making» in Schulen immer populärer. In diesem Kurs lernen die Teilnehmenden, wie sie eigene Projekte damit realisieren können. Einerseits lernen sie die Grundlagen für die Benutzung eines Lasercutters im Schulunterricht oder fürs Making kennen. Andererseits lernen sie auch die Software der Laserbox Pro kennen und designen mit «inkpad libre» eine eigene Vorlage, die sie dann auf dem Lasercutter gravieren oder lasern. Vom Design oder Umwandeln einer Vorlage über das Vorbereiten in der Software der Laserbox bis hin zum eigentlichen Schneideprozess wird alles praktisch und mithilfe eines Experten umgesetzt! Am Schluss gehen die Teilnehmenden mit dem eigenen gelaserten Werkstück nach Hause.	
Leitung	Michael Bachmann, pädagogischer Leiter Fabian Egger, Makerteacher Weinfelden	
Ort	Wil	

Dauer ½ Tag  
 Datum Mi, 29. Mai (13.30 – 17.00 Uhr)  
 Hinweise Bitte ein eigenes Laptop/MacBook inkl. USB-A-Anschluss (oder Adapter) mitbringen. Ebenso braucht es je nach Einrichtung des Laptops/MacBooks Administratorenrechte, um die Software herunterzuladen und zu installieren (vorgängig mit IT-Verantwortlichen abklären).

## NEU 8024\_Making – vom eigenen Design bis zum Ausdruck auf dem 3-D-Drucker

Ziele Die Teilnehmenden  
 – erstellen ein eigenes 3-D-Design mit der Software «tinkercad».  
 – lernen, den 3-D-Drucker «Prusa» zu bedienen und zu warten.  
 – drucken ihr eigenes Design auf dem 3-D-Drucker aus.  
 – erhalten Unterrichtsideen zur Umsetzung im Unterricht.

Inhalt Mit dem 3-D-Drucker ist ein weiteres tolles und preiswertes digitales Tool in die Schulen gekommen. Die Lernenden sowie Lehrpersonen können es vielfältig zum Designen eigener Objekte und zum Prototypendruck einsetzen. Das Vorstellungsvermögen wird geschult, Geometrie-, Gestaltungs- und NMG-Kompetenzen erhalten einen neuen Zugang und die Maker-Haltung kommt damit vermehrt ins Schulzimmer. In diesem Kurs wird dir der Weg von der Idee im Kopf bis zum eigenen Objekt in deiner Hand ganz praktisch gezeigt.

Leitung Michael Bachmann, pädagogischer Leiter  
 Ort Wil  
 Dauer ½ Tag  
 Datum Mi, 12. Juni (13.30 – 17.00 Uhr)  
 Hinweise Bitte ein eigenes Laptop/MacBook inkl. USB-A-Anschluss (oder Adapter) mitbringen. Ebenso braucht es je nach Einrichtung des Laptops/MacBooks Administratorenrechte, um die Software herunterzuladen und zu installieren (vorgängig mit IT-Verantwortlichen abklären).

2

3

## NEU 8025\_CheckNews: Medienkompetenz handlungsorientiert fördern

Fake News erkennen und Medienprodukte selber produzieren

Ziele Die Teilnehmenden  
 – lernen, wie sie das kostenlose Bildungsangebot «checknews.info» für die Förderung der Medienkompetenz einsetzen können.  
 – wissen, wie sie die offenen Lehr- und Lernumgebungen für einen motivierenden und handlungsorientierten Unterricht nutzen können.  
 – können ihre Schülerinnen und Schüler dabei unterstützen, eigene Medienprodukte (Videostorys, Berichte, Interviews u.a.) herzustellen.  
 – wissen, wie sie Schülerinnen und Schüler dabei fördern können, Medieninhalte aus journalistischen und sozialen Medien kritisch einzuschätzen und zu prüfen.

Inhalt Das CheckNews-Portal «www.checknews.info» bietet Lehrpersonen und ihren Schülerinnen und Schülern offene digitale Lernumgebungen zu Themen, die heute für Jugendliche bedeutsam sind: Fake News, Mädchen und junge Frauen, Körperbilder in sozialen Medien, Energie sparen, Menschen im Krieg, Cybermobbing und Klimawandel. Teil des Angebots ist auch das Modul «Wie Journalistinnen und Journalisten arbeiten». Dazu gehören Lernumgebungen und Webinare (Streaming-Angebot) für Schülerinnen und Schüler und ihre Lehrpersonen, die mit verschiedenen Redaktionen hergestellt werden. Darunter 20 Minuten («Eigene Videostorys produzieren»), Tsüri.ch («Storys schreiben wie die Profis»), SRF («Fakten checken im Internet») und Tages-Anzeiger («Interviews»). In den multimedialen Lernumgebungen lernen Schülerinnen und Schüler, wie sie sich kritisch mit verschiedenen Quellen auseinandersetzen und eigene Medienbeiträge produzieren können.

Leitung Frido Koch, Berater für Schul- und Unterrichtsentwicklung  
 Ort St. Gallen  
 Dauer 1 Tag  
 Datum Sa, 13. April (9.00 – 17.00 Uhr)  
 Hinweis Bitte eigenen Laptop und/oder eigenes Tablet mitbringen.

3

SL

## NEU 8026\_Excel in MINT-Fächern einsetzen

Ziele	Die Teilnehmenden <ul style="list-style-type: none"><li>– können Excel für Berechnungen und Visualisierungen einsetzen.</li><li>– können in Excel einfache Simulationen durchführen.</li><li>– setzen Excel im Unterricht gemäss dem Lehrplan zielgerichtet ein.</li></ul>
Inhalt	In diesem Workshop erhalten Lehrpersonen nicht nur eine Einführung in die grundlegenden Funktionen von Excel, sondern auch viele Ideen für den Einsatz des Programms im MINT-Unterricht. Sie lernen, wie sie Daten analysieren und visualisieren, Datenbanken verwalten und Simulationen durchführen können. Mit praktischen Beispielen erhalten sie Anregungen für den Unterrichtseinsatz von Excel, um ihre Schülerinnen und Schüler in MINT-Fächern zu unterstützen. Der Workshop ist ideal für Lehrpersonen, die ihr Wissen über Excel erweitern möchten und auf der Suche nach neuen Ideen für den Unterricht sind.
Leitung	Patrick Scheppler, Dozent Weiterbildung Zofingen, Lehrperson, Microsoft 365 Specialist Mathias Richner, Geschäftsführer Weiterbildung Zofingen
Ort	St. Gallen
Dauer	1 Tag
Datum	Sa, 4. Mai (8.30 – 12.00 / 13.00 – 16.30 Uhr)
Hinweise	Die Teilnehmenden müssen über grundlegende Excel-Kenntnisse verfügen, spezielle Kenntnisse sind aber nicht nötig. Die Teilnehmenden wissen, wie man in Excel eine Tabelle mit einfachen Formeln und Funktionen bestückt, mit mehreren Tabellenblättern arbeiten kann und ein einfaches Diagramm aus Zahlen erstellen kann. Bitte ein eigenes Gerät mit einem aktuellen Betriebssystem (Windows 10/11 oder MacOS) mitbringen inkl. Excel als Desktop-App installiert. Es braucht die persönlichen Log-in-Informationen für den Zugang zu Microsoft 365 der Schule.

3

## 8027\_Podcast macht Schule

Bereich Anwendung im 3. Zyklus

Ziele	Die Teilnehmenden <ul style="list-style-type: none"><li>– wissen, was ein Podcast ist.</li><li>– kennen Umsetzungsmöglichkeiten für den Unterricht.</li><li>– lernen ein Aufnahmeprogramm (Audacity, GarageBand) kennen.</li><li>– fühlen sich fähig, mit der eigenen Klasse ein Projekt zu starten.</li><li>– haben eine konkrete Projektidee für ihre Klasse erarbeitet.</li><li>– sehen den Nutzen von Podcasts für die Berufswahl.</li><li>– lernen das Schreiben fürs Hören.</li><li>– kennen Sprechtechnik- und Aufnahmetipps vom Moderator.</li></ul>
Inhalt	Mit konkreten und praxisnahen Tipps lernen wir, wie das Medium Podcast im Unterricht eingesetzt werden kann. Mit dem eigenen Gerät werden die Teilnehmenden aktiv und lernen ein Aufnahmeprogramm kennen und anwenden. Die Umsetzungsideen werden dadurch konkretisiert. Leitziele sind individualisierendes, selbstorganisiertes Lernen, eigenverantwortliches Arbeiten sowie Lernen sichtbar machen.
Leitung	Gianfranco Salis, Lehrmittelautor, Moderation & Podcasting Karin Salis, Lehrmittelautorin
Ort	Wattwil
Dauer	½ Tag
Datum	Mi, 28. August (13.30 – 17.30 Uhr)
Hinweise	Die Teilnehmenden bringen ihr eigenes Gerät inkl. Kopfhörer mit (iPad oder Laptop), welches im Unterricht zum Einsatz kommt. Benötigt wird das Aufnahmeprogramm «GarageBand» oder «Audacity», welches vorgängig installiert werden muss. Die Kursteilnehmenden erhalten ein Handout zum Kurs.

3

8