

Publireportage

Digitales Lernangebot vermittelt Finanzkompetenz ganz neu



FinanceMission World. FinanceMission erhält ein Update: Mit «FinanceMission World», einem digitalen Lernangebot für Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe I, lässt sich Finanzkompetenz völlig neu vermitteln.

Jugendliche gehen im Allgemeinen verantwortungsbewusst mit Geld um. Sie sind aber immer stärkeren Konsumreizen ausgesetzt, beispielsweise durch Online-Shopping, digitales Bezahlen und In-App-Käufe. Nachhaltige Schuldenprävention setzt daher die frühzeitige Auseinandersetzung mit Geld und Konsum im schulischen Umfeld voraus. Auf der Sekundarstufe I erfolgt dies in der Deutschschweiz im WAH-Unterricht. Doch wie lässt sich Finanzkompetenz am sinnvollsten vermitteln?

Fiktive Stadt mit verschiedenen Distrikten und kniffligen Aufgaben

Mit FinanceMission World steht ein neues, digitales Lernangebot kostenlos und in den Landessprachen Deutsch, Französisch und Italienisch zur Verfügung. Der Gamification-Ansatz setzt positive Anreize, welche die Schülerinnen und Schüler motivieren, mehr über das Thema zu lernen. «Die World funktioniert als fiktive Stadt, die Themen der finanziellen Grundkompetenz wie Budget,

Arbeit und Konsum aus dem Lehrplan 21 aufgreift», sagt Projektleiterin Ursula Leutwiler. Schülerinnen und Schüler machen sich darin auf eine virtuelle Reise, in der sie ihr erworbenes Finanzwissen geschickt anwenden müssen. Als Heldinnen und Helden bewegen sie sich durch verschiedene Distrikte, wo knifflige Aufgaben auf sie warten.

Aufgabensteuerung via Dashboard

Ein Dashboard bietet dabei der Lehrperson einen Überblick über die Klasse. Leutwiler: «Hier sieht die Lehrperson, welche Aufgaben von den Schülerinnen und Schülern bereits gelöst worden sind, und sie kann deren Antworten einsehen. Das Dashboard ermöglicht zudem die Steuerung der zu lösenden Aufgaben.» Zum Einsatz kommt FinanceMission World via Browser auf den Endgeräten der Schülerinnen und Schüler. Alle Informationen zur World, zu den weiteren

Lernangeboten von FinanceMission sowie die Anmeldung für den informativen Newsletter rund um Finanzkompetenz findet sich unter www.financemission.ch.

Über FinanceMission

Seit 2016 verfolgt der Verein FinanceMission das Ziel, Jugendliche für einen verantwortungsbewussten Umgang mit Geld zu sensibilisieren und deren Finanzkompetenz nachhaltig zu fördern. Dafür stellt er ein auf die Lehrpläne abgestimmtes, spielerisches und lehrreiches Angebot für den Schulunterricht zur Verfügung, basierend auf der aktuellen Fach- und Mediendidaktik. Getragen wird der Verein vom Dachverband Lehrerinnen und Lehrer Schweiz (LCH), vom Syndicat des enseignants et enseignantes de Suisse romande (SER) und vom Verband Schweizerischer Kantonalbanken (VSKB).

FinanceMission

Digitale Schule

Themenheft. Der Fernunterricht vor einem Jahr wirkte beschleunigend: Allenorts sind digitale Tools oder digitale Lernwelten entstanden oder selbstverständlicher zum Einsatz gekommen. Das aktuelle Themenheft fragt: Was bedeutet die digitale Transformation für das Lehren und Lernen?

Aufgefallen ist der Redaktion unter anderem die Plattform *TeachOz*, die Anfang Januar online ging: Allzu oft sind Lehrerinnen und Lehrer noch Einzelkämpferinnen und -kämpfer oder tauschen sich höchstens in kleinen Schulhausteams aus. Das wollte Priska Fuchs ändern und lancierte zusammen mit einer kleinen Gruppe von digital-affinen bildungsinteressierten Studierenden *TeachOz*: Auf der digitalen Plattform können Lehrpersonen Unterrichtsprojekte mit anderen teilen, sich niederschwellig inspirieren lassen oder sich zu einer grösseren Community zusammenschliessen. Priska Fuchs stellt das Projekt vor, Irene Schertenleib porträtiert die umtriebige Projektleiterin auf S. 38.

Edulog könnte ab 2022 in den Kantonen Aargau und Solothurn Realität werden. Mit einem Login sollen die ersten Lernenden und Lehrpersonen auf mehrere Online-Dienste, zum Beispiel von einem Lehrmittelverlag, zugreifen können. Educa stellt das Projekt vor und alv-Geschäftsleitungsmitglied Roger Sax stellte Michael Jeitziner, dem Projektleiter von *Edulog*, dazu auch kritische Fragen zur Datensicherheit oder zur Qualität der Angebote (S. 10).

Wer Personendaten bearbeitet, trägt die Verantwortung für deren Sicherheit. Unlängst wurden bei einer beliebten Lernapp Sicherheitslücken entdeckt. Im Beitrag auf S. 27 erhalten Sie neben rechtlichen Informationen auch konkrete Tipps für den Umgang mit Daten im Schulalltag.

Welche Faktoren tragen zu einer Unterstützung der digitalen Transformation an der Schule bei? *Die Beratungsstelle für digitale Medien in Schule und Unterricht – imedias* zeigt in ihrem Beitrag (S. 14) das komplexe Zusammenspiel verschiedener Entwicklungsfaktoren auf.

Digitalität betrifft sämtliche Bereiche unseres Lebens. Sibylle von Felten und Claudia Fischer ist es darum ein Anliegen, dass Schulen den digitalen Wandel als ganzheitlichen Schulentwicklungsprozess angehen können. Lesen Sie dazu den *Standpunkt* (S. 7) der Co-Leiterinnen von *imedias*. Auch der Aargauer Bildungsdirektor Alex Hürzeler sagt, dass Digitalisierung alle Aspekte der Gesellschaft und damit auch das Bildungswesen in seiner Gesamtheit betreffe. Es gehe um einiges mehr als um das Bereitstellen neuer Geräte, sagt Hürzeler im Interview auf S. 26. Welch kreativen Unterricht digitale Lernwelten ermöglichen, erfahren Sie im Beitrag von Stefan W. Huber (S. 23). Der Sekundarlehrer wurde für sein innovatives Projekt *«Minecraft Education»* ausgezeichnet. Schülerinnen und Schüler können dabei interaktiv Prozesse nachvollziehen, die sonst sehr abstrakt blieben. Auch in *Philippe Wampflers* Unterricht haben digitale Anteile einen hohen Stel-

lenwert. Im Gespräch mit Susanne Schneider (S. 20) sagt der Lehrer und Experte für Lernen mit Neuen Medien, wie unsere digitale Kultur Lehren und Lernen verändert.

Im Herbstsemester 2020 war es an der PH FHNW definitiv nicht mehr erlaubt, vor Ort und analog Module durchzuführen. Davon betroffen waren auch die *theaterpädagogischen Kurse in Aus- und Weiterbildung*. Dozierende und Studierende waren also gezwungen, Neuland zu betreten – welche Erfahrungen sie damit gemacht haben, lesen Sie im Beitrag von Theaterdozentin Muriel Jenni auf S. 30.

Digitalität wird uns als Gesellschaft und die Schule als wichtigen Teil der Gesellschaft noch lange beschäftigen. Ob beim Scrollen am Bildschirm oder Blättern im Heft: Die Redaktion wünscht Ihnen viel Vergnügen beim Lesen dieser SCHULBLATT-Ausgabe.

Susanne Schneider, Irene Schertenleib



Die Miniroboter «Ozobots» lassen sich mittels Linien- und Farbecodes steuern, respektive codieren und können auch mit der Web-App «Ozoblocky» programmiert werden. Foto: Christoph Imseng.

Ein Login für Onlinedienste in der Schule

Edulog. Edulog könnte ab 2022 in den Kantonen Aargau und Solothurn Realität werden. Mit einem Login sollen die ersten Lernenden und Lehrpersonen auf mehrere Online-Dienste, etwa eines Lehrmittelverlags, zugreifen können. Die Schülerin Ida und der Schüler Adi erklären in einer kurzen fiktiven Geschichte, wie Edulog funktioniert.

Die Digitalisierung leistet einen wesentlichen Beitrag zum Lehren und Lernen durch den Zugang zu digitalen Lehr- und Lernmitteln, beziehungsweise Online-Diensten. Lassen Sie uns in einen fiktiven, aber dennoch realistischen Rahmen eintauchen, um den Einsatz und die Rolle von Edulog besser verstehen zu können. Ida und Adi besuchen die siebte Klasse im Schulhaus Fliedermaße in Aaringen, einer Stadt mit rund 16000 Einwohnerinnen und Einwohnern im Kanton Quantus. Die beide Kinder haben eine Französisch-Hausaufgabe erhalten: Sie müssen mit einem Texteditor auf einer Seite Informationen zum Tyrannosaurus-Rex zusammentragen. Sie können dafür natürlich im Internet recherchieren, aber sie können auch die Website des Dinooverlags nutzen. Ida und Adi nutzen für diese Aufgabe zwei Online-Dienste: einen Texteditor (der Kanton Quantus hat sich für die Arbeit mit dem Online-Tool «Textos» entschieden) und das pädagogische Material, das vom Dino-Verlag in einem Online-Lehrmittel bereitgestellt wird. Was sind zu diesem Zeitpunkt die Anliegen der einzelnen Beteiligten in dieser Geschichte?

- Ida und Adi möchten einen einfachen Zugang auf die Online-Dienste haben, ohne dafür mehrere Logins und Passwörter zu verwenden.
- Der Kanton Quantus muss Ida und Adi mit einer digitalen Identität ausstatten, mit der sie sich bei Online-Diensten anmelden können. Der Kanton ist vorsichtig mit persönlichen Daten wie Vorname, Nachname und Alter und möchte so wenige wie möglich weitergeben, um Ida und Adi zu schützen.
- Die Dienstleistungsanbieter (Textos, Dino-Verlag) wollen sicherstellen, dass Ida und Adi berechtigt sind, ihre Dienste zu nutzen.



Ida und Adi: Foto: Educa.

Edulog ermöglicht es, die Bedürfnisse jedes einzelnen Beteiligten in unserer Geschichte zu erfüllen. Der Kanton Quantus gibt Ida und Adi eine Identität, die mit Edulog verknüpft ist. Die Kinder können die Online-Dienste Textos und Dino-Verlag nutzen, indem sie sich einmalig mit Edulog (mit ihrem Pseudonym von Edulog und dem Passwort zur Identität des Kanton Quantus) anmelden. Die Dienstleistungsanbieter sind ebenfalls mit Edulog verknüpft. Sie erhalten beim Login von Ida und Adi nur die wesentlichen Informationen, damit sie prüfen können, ob Ida und Adi berechtigt sind, ihre Dienste zu nutzen, zum Beispiel, ob Ida eine Schülerin oder eine Lehrerin ist und in welchem Kanton sie zur Schule geht. Edulog schafft das wichtige Vertrauen für alle Beteiligte, indem es die notwendigen Rahmenbedingungen für Identitäts- und Dienstleistungsanbieter, Datensicherheit und den Umgang mit personenbezogenen Daten gewährleistet. Wenn Ida und Adi die Volksschule abschliessen und ein weiterführendes Studium oder eine Lehre beginnen, oder wenn sie in einen anderen Kanton umziehen, werden sie ausserdem

ihr Edulog-Login beibehalten, um damit in ihrer neuen Umgebung auf die notwendigen Dienste zugreifen zu können.

Jérôme Favaretto, Kommunikations-Manager Edulog

Weitere Informationen zu Edulog und Videos mit Ida und Adi finden sich unter www.edulog.ch.

Edulog in den Kantonen Solothurn und Aargau: Stand der Arbeiten

- Kanton Solothurn: Der Kanton ist noch mit technischen und rechtlichen Abklärungen befasst. Das Volksschulgesetz wird zurzeit totalrevidiert, dabei wird unter anderem die Grundlage für eine Bildungs-ID geschaffen. Es wird davon ausgegangen, dass der Kanton seinen Beitritt zu Edulog im Verlauf des Jahres 2022 umsetzt.
- Kanton Aargau: Der Edulog-Beitritt wird für Aargauer Schulen bereits ab Schuljahr 2021/22 möglich sein. Für beitriftswillige Schulen wird ein Unterstützungsangebot aufgebaut. Weitere Details dazu finden Sie in der SCHULBLATT-Ausgabe 5/2021.

«Edulog orientiert sich an den Bedürfnissen der Kantone»

Interview. Das SCHULBLATT wollte von Michael Jeitziner, dem Projektleiter Edulog, noch etwas genauer wissen, wie mit Edulog die Qualität der Angebote sichergestellt werden kann. Roger Sax, alv-Geschäftsleitungsmitglied und Lehrer an der Alten Kantonsschule Aarau, stellte die Fragen zusammen.

Roger Sax: Edulog verspricht mit einer einzigen Identität einen vereinfachten Zugang zu verschiedenen Dienstleistungsanbietern und zugleich einen verbesserten Schutz der Personendaten, indem es als Vermittler zwischen einem vom Kanton beauftragten Identitätsanbieter und verschiedenen Dienstleistungsanbietern fungiert. Wie wird der Schutz der personenbezogenen Daten dabei sichergestellt?

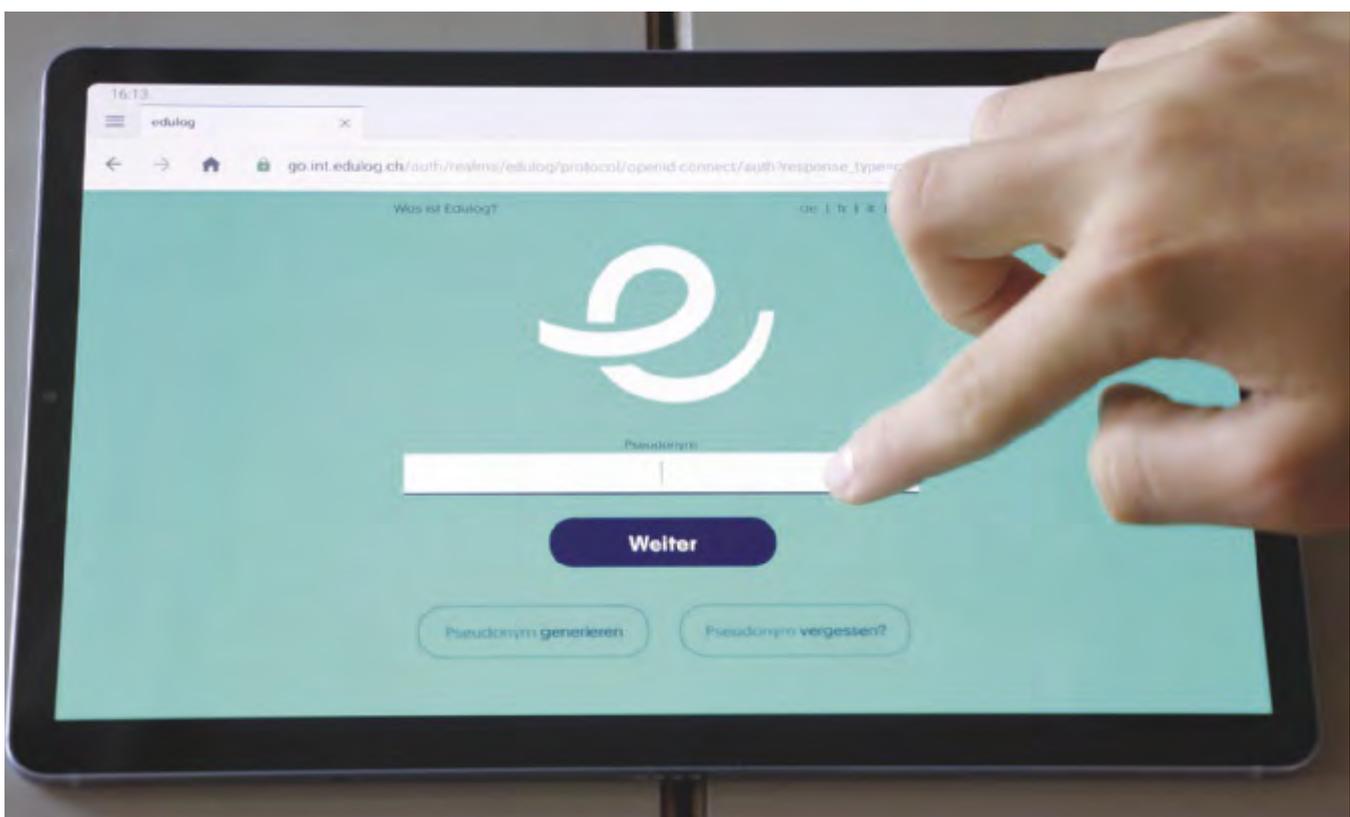
Michael Jeitziner: Dazu müssen wir uns zunächst einmal anschauen, wie Edulog funktioniert. Bei Edulog gibt es drei Mitstreiter: Den Identitätsanbieter, den Dienstleistungsanbieter und den Vermittler zwischen den beiden (Edulog). Der Identitätsanbieter und der Dienstleis-

tungsanbieter «sehen» sich gegenseitig nicht: Sie können nur über den Vermittler (Edulog) Informationen miteinander austauschen. Edulog steht also in der Mitte und kann deshalb genau festlegen, welche Informationen – im Rahmen von Edulog sprechen wir von Attributen – der Dienstleistungsanbieter für ein Login verlangen kann und welche Informationen ein Identitätsanbieter dafür liefern muss. Im Vertrag zwischen Edulog und dem Dienstleistungsanbieter wird festgehalten, welche Informationen zu welchem klar festgelegten Zweck ein Dienstleistungsanbieter für ein Login benötigt. Auf der technischen Ebene wird sichergestellt, dass jener bei jedem Login nur diese vertraglich festgelegten Informationen (bspw. Kanton, Rolle, Schulstufe) erhält, nicht mehr und nicht weniger. Alle Mitstreiter von Edulog verpflichten sich zudem dazu, technische und organisatorische Massnahmen zu ergreifen, um den Datenschutz zu gewährleisten. Alle Dienstleistungsanbieter haben zudem

eine vertragliche Meldepflicht, sollte es zu datenschutzrechtlichen Problemen auf ihrer Seite kommen.

Heute, das heisst ohne Edulog, muss jeder Nutzer bei allen Dienstleistungsanbietern ein Konto eröffnen. Welche Daten von diesen gespeichert werden, regeln die Nutzungsbedingungen des Anbieters. Durch die von Edulog verwalteten Identitäten entstehen umfangreiche, auf den Bildungsbereich bezogene Nutzerprofile. Vereinfacht man mit dieser Konzentration von Information über die Nutzung verschiedener Dienstleistungen in einer ID die Sammlung von Daten insbesondere durch die globalen Techgiganten wie Microsoft, Apple oder Google? Wie wirkt Edulog dem entgegen?

Edulog verwaltet selber keine Identitäten und legt auch keine Nutzerprofile an. Die Identitätsanbieter der Kantone, Gemeinden und Schulen behalten die volle Kontrolle über die Identitäten ihrer Schülerinnen und Schüler sowie der Lehrpersonen. Was Edulog bereitstellt, ist eine Benut-



Die Edulog-Schnittstelle – auf dieser Benutzeroberfläche melden sich Schülerinnen und Schüler an. Foto: Educa.

zererkennung, die auf zwei Ebenen präsent ist: als ein frei wählbares Pseudonym und als technischer Identifikator (TechID), der mit dem Pseudonym verknüpft ist. Mithilfe des Pseudonyms kann eine Benutzerin Edulog mitteilen, wer sie ist. Da das Pseudonym mit dem technischen Identifikator verknüpft ist, kann Edulog einen Benutzer anschliessend an den entsprechenden Identitätsanbieter weiterleiten.

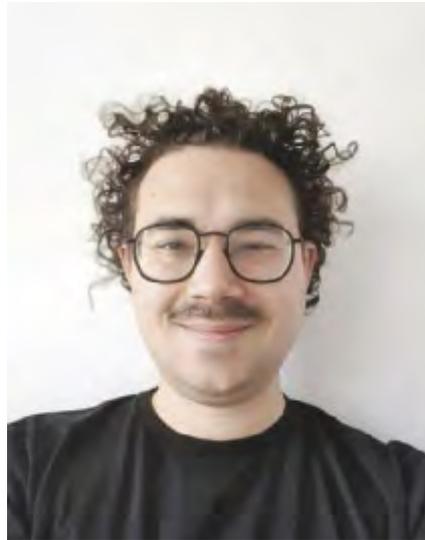
Natürlich entstehen auf der technischen Ebene von Edulog Log-Daten, die Informationen darüber enthalten, welches Pseudonym zu welchem Zeitpunkt auf welchen Dienst zugegriffen hat. Auf diese Log-Daten haben aber weder die Dienstleistungsanbieter noch die Identitätsanbieter Zugriff und sie werden datenschutzkonform nach sechs Monaten wieder gelöscht. Den Benutzerinnen und Benutzern steht zudem ein Dashboard zur Verfügung, auf dem sie einsehen können, welche Informationen während des Loginvorgangs an welchen Dienst via Edulog übermittelt worden sind.

Um auf die Frage zurückzukommen: Die Techgiganten haben also keine Möglichkeit, diese Log-Daten einzusehen. Edulog hat jedoch keinen Einfluss darauf, welche Daten bei der effektiven Nutzung eines Dienstes anfallen, sondern kümmert sich nur um den Zugang. Nach einem erfolgreichen Login auf einen Dienst ist Edulog nicht mehr am weiteren Prozess (der Nutzung des Dienstes) beteiligt.

In einem Interview mit der NZZ hielt die Geschäftsstelle Edulog fest, dass nicht jeder Anbieter mitmachen kann. Nach welchen Kriterien wird entschieden, welche Dienstleistungen über Edulog zugänglich sind und welche nicht?

Grundsätzlich gehen wir bei der Suche nach neuen Anbietern immer als erstes vom Bedürfnis der Kantone aus. Sie teilen uns mit, welche Dienste sie via Edulog erreichen wollen. Anschliessend prüfen wir, ob ein infrage kommender Dienst die folgenden Kriterien erfüllt:

- erfüllt einen klaren didaktischen oder pädagogischen Zweck in Bezug auf das Lehren, Lernen oder deren Verwaltung;
- ist primär für den Einsatz in der formalen Bildung konzipiert;



Michael Jeitziner. Foto: Educa.

- ist für die Bildungsebenen ISCED 020–35 (d. h. Volksschule bis und mit Sekundarstufe II inkl. Berufsbildung) vorgesehen;
- berücksichtigt die Vorschriften der Datenschutzbestimmungen der Schweiz (d. h. DSG, DSGVO sowie, wo nötig, kantonale Vorschriften).

Die Verantwortung (inkl. Haftung) für den Dienst muss mittels einer klar definierten juristischen Person geregelt sein. Zudem muss ein Dienstleistungsanbieter die von Edulog festgelegten vertraglichen Bestimmungen sowie die gestellten Sicherheitsanforderungen erfüllen können, bevor er Edulog beitreten kann. Der Geschäftsstelle von Edulog fällt in diesem Zusammenhang die Aufgabe zu, das zu überprüfen.

Für die Schulen spielen beim Einsatz von digitalen Medien, Lehr- und Lernsoftware nebst dem einfachen Zugang und dem Datenschutz auch die Qualität der angebotenen Dienstleistungen, die Kosten sowie Urheberrechtsfragen im Zusammenhang mit der Verwendung und Weiterverarbeitung von digitalen Produkten eine entscheidende Rolle. Inwieweit werden diese Aspekte bei der Akquirierung von Dienstleistungsanbietern berücksichtigt?

Die Qualität der Dienstleistungen, deren Nutzungskosten und Urheberrechtsfragen zu beurteilen, das bleibt Aufgabe der

Kantone, Gemeinden und Schulen. Edulog regelt zurzeit ausschliesslich die Aspekte des Zugangs zu einem Dienst und hat diesbezüglich entsprechende Kriterien aufgestellt.

Ist vorgesehen, mit Edulog insbesondere auch die Verwendung freier (quelloffener) Lizenzen zu fördern, ganz nach dem Motto: «öffentlicher Code für öffentliche Gelder»?

In dieser Hinsicht macht Edulog keine Unterscheidung. In erster Linie versucht Edulog, die Bedürfnisse der Kantone abzudecken und orientiert sich dementsprechend an ihren Wünschen, was die anzuschliessenden Dienste angeht. Natürlich greifen wir aber jederzeit auch öffentlichen Anbietern von Open-Source-Software unter die Arme, wenn sie sich für einen Beitritt zu Edulog interessieren.

Interview (schriftlich): Roger Sax

Wir gehen digital!

Starke Tools für smarte Schulen

LMVSG-App

Alles auf einen Blick



Laden im
App Store

JETZT BEI
Google Play

Lernfördersysteme

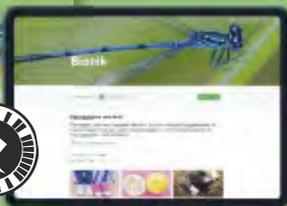
Mit den beiden Online-Plattformen gelingt die individuelle Förderung.



lernlupe.ch
lernpassplus.ch

zikzak Heftreihe

Verbinde im NMG-Unterricht die analoge mit der digitalen Welt.



zikzak.ch



musicBox

Bringe mehr Schwung in deinen Musikunterricht.



musicBox.ch



schulsportplaner

Gestalte den Sportunterricht mit dem Tablet statt Klemmbrett.



schulsportplaner.ch



inform@21

Adaptiere den Unterricht in Medien und Informatik mit neuen Ideen.



inform21.ch



Kommunizieren und kooperieren mit digitalen Medien: Das Eis ist gebrochen

Steile Lernkurve. Die Schulschliessung während der Corona-Krise zwang Lehrpersonen, digitale Medien in neuem Umfang und kaum bekannten Formen zu nutzen. Lehrpersonen des «Grundlagenkurses Medien & Informatik» an der FHNW berichten von einer steilen persönlichen Lernkurve. Ihre Rückmeldungen zeigen zudem auf, welche Rahmenbedingungen einen digitalen Wandel an den Schulen unterstützen.

Mit neuen Kommunikations- und Kooperationswerkzeugen und veränderten Unterrichtssettings gingen die Lehrpersonen auf die herausfordernde Situation ein. In detaillierten Rückblicken auf die besuchte Weiterbildung berichten die Teilnehmenden von grossem Lerngewinn. Dieser ver-

teilt sich auf technische Aspekte im Umgang mit der bestehenden Infrastruktur, mediendidaktische Erfahrungen mit der Gestaltung von digital gestützten Unterrichtseinheiten sowie der Überwindung persönlicher Barrieren in der Arbeit mit digitalen Geräten und Programmen. Es zeigt sich aber auch, dass zeitgemässer digitaler Unterricht wesentlich davon abhängt, welche Rahmenbedingungen an den Schulen herrschen und wie weit Schulleitungen digitale Veränderungen offen unterstützen.

Während des Distanzlernens stand sofort die Kontaktpflege mit den Schülerinnen und Schülern im Zentrum. In einer ersten Phase setzten die Lehrpersonen auf ihnen vertraute Formen wie Telefonanrufe, Briefe, persönliches Verteilen von Materi-

alien. Später kamen neue Tools dazu, die auch den Austausch innerhalb der Klasse ermöglichten. Die Lehrpersonen nahmen mit Freude wahr, wie engagiert sich Kinder und Jugendliche auf Schabi, Padlet, LearningView usw. einliessen. Somit wuchsen Mut und Vertrauen, diese Erfahrungen auf den eigentlichen Unterricht auszuweiten und neue Formen für Aufträge und Rückmeldungen einzusetzen.

«*Alle Schülerinnen und Schüler haben mitgemacht und mir viele tolle Beiträge gesendet. Ich kann wirklich sagen, dass ich sehr stolz auf meine Klasse bin.*»

«*Das Modul «Kommunizieren und kooperieren» kam natürlich gerade zum richtigen Zeitpunkt. Wir konnten von den Inhalten des Kurses und von den Unterlagen stark profitieren. Einige Unterrichtsideen konnten wir in dieser Phase direkt umsetzen.*»



Eine steile Lernkurve vom eher ungeliebten Thema der sozialen Medien hin zu einem souveränen Einsatz von Kommunikations- und Kooperationswerkzeugen im Unterricht. Abb.: imedias / Monika Schraner Küttel.

Positives Feedback spornt an

Die ersten Versuche mit neuen Aufgabenstellungen zeigten einerseits, dass ein Grossteil der Schülerinnen und Schüler mit den technischen Aspekten der Aufgabenstellungen gut zurecht kam. Weil sich die Lehrpersonen am Anfang bei der Gestaltung der Aufträge mehrheitlich am Präsenzunterricht orientierten und diesen möglichst genau auf digitale Formen übersetzten, entstand eine unverhältnismässig hohe Arbeitsbelastung, vor allem bei Korrekturen und Rückmeldungen. Deshalb, aber auch ganz massgeblich durch die Freude am Entdecken neuer Möglichkeiten und die positiven Feedbacks von Schülerinnen-, Schüler- und Elternseite, entwickelten die Lehrpersonen ganz andere, auf das digitale Setting zugeschnittene Formen des Unterrichtens. Im Rückblick sind eigentliche Positiv-Spiralen zu entdecken, ein gegenseitiges Verstärken und Unterstützen. Das wiederum hatte einen positiven Effekt auf die Lernleistungen, was für die Lehrperson Ansporn war, den eingeschlagenen Weg weiterzuverfolgen.

Die Anpassungen der Unterrichtsgestaltung zeitigten zusammen mit dem Vertrauterwerden mit den digitalen Werkzeugen und ihren didaktischen Möglichkeiten in der zweiten Hälfte der Fernlernphase

«Zusammenfassend bin ich froh um die Erfahrung, mit den Schülerinnen und Schülern ausserhalb des Schulzimmers zu kommunizieren und zu unterrichten. Bisher habe ich mich nicht an die diversen Kommunikationskanäle zwischen Lehrpersonen und Schülerinnen und Schüler herangewagt. Nun ist für mich das Eis gebrochen und ich werde mich bemühen, wenn die Schulen wieder öffnen dürfen, digitale Lernkanäle weiter zu nutzen.»

positive Wirkungen auf die Belastungssituation. Staunen über den eigenen Elan und Stolz auf die Leistungen der Schülerinnen und Schüler brachte viele Lehrpersonen dazu, ganz konkrete Ideen zu formulieren, wie sie Aspekte der Weiterbildung in die Zeit nach dem Fernlernen in ihren Unterricht integrieren wollen. Einblicke in die vielfältigen digitalen Unterrichtsformen finden sich unter imedias.ch/perlen.

Rahmenbedingungen für digitalen Wandel

Die durch Corona veränderten Rahmenbedingungen an den Schulen haben zweifelsfrei eine hohe Dringlichkeit für die Auseinandersetzung mit digitalen Kommunikations- und Kooperationsformen geschaffen und die Entwicklung neuer Unterrichtsformen unterstützt. Die Wei-

terbildung zum richtigen Zeitpunkt war eine Hilfestellung. Die Rückblicke der Teilnehmenden zeigen aber darüber hinaus eindrücklich, wie unterschiedlich die Rahmenbedingungen für eine digitale Transformation des Unterrichts an den verschiedenen Schulen sind.

Eingeordnet in das Reflexionsschema des «Vierklangs des digitalen Wandels an Schulen» zeigt sich das komplexe Zusammenspiel verschiedener Entwicklungsfaktoren. Während der äussere Ring die Entwicklungsfelder für die Schulleitung zeigt, bündeln die vier Aspekte im Zentrum die Erfahrungen der Lehrpersonen:

Naheliegender Erfolgsfaktor ist die **Infrastruktur**. Einzelne Klassen der Teilnehmenden waren bereits mit einer 1:1-Aus-

«Anschliessend fanden verschiedene Sprechstunden mit den Unterrichtsteams statt. Dabei ging es für mich als PICTS um die Schwierigkeiten im technischen Bereich und um Hilfestellung bei den Kommunikationstools. Der Austausch von Befindlichkeiten in den Stufenteams war sehr wichtig.»

rüstung unterwegs (ein Gerät pro Kind). So konnten alle Schülerinnen und Schüler schon am ersten Tag des Fernlernens digitale Aufgabenstellungen bearbeiten. Für das Lernen genauso wichtig waren laut Lehrpersonen aber auch die bereits im Präsenzunterricht geschaffenen Grundlagen bezüglich tragfähiger Beziehungen, Arbeitstechnik, Umgangsregeln usw. Der Aufbau neuer Strukturen für die Unterrichtsorganisation (zum Beispiel Materialablagen, Rückmeldeformen, Verbindlichkeiten; Aspekt **Unterricht**) brauchte viel Zeit. Schulen, an denen neben einem technischen auch ein pädagogischer ICT-Support (PICTS, Aspekt **Strukturen**) zur Verfügung stand, waren im Vorteil. Mehrere Teilnehmende bekleiden neben der Lehrtätigkeit ein solches Amt. Ihre Rückmeldungen zeigen, dass sie von Beginn weg die Entlastung von Kolleginnen, Kollegen und Eltern im Auge hatten und auf einen einheitlichen Umgang mit der Situation hinarbeiteten: vom Kommunikationskonzept bis zur Bereitstellung gemein-



schaftlich nutzbarer Lerntools (zum Beispiel Microsoft Teams), einschliesslich Testphasen und Unterstützungsangeboten. Dem Aspekt **Beteiligte** zuordnen lassen sich die vielen Aussagen zum zentralen Stellenwert der Schulleitung: Daran, wie sie durch die Krise steuerte, wurde ihre Haltung gegenüber digitaler Transformation deutlich. Während viele Schulleitende als unterstützend und entlastend erlebt wurden, entschieden einzelne, dass – zumindest in der Anfangszeit des Fernlernens – wenig Digitales zum Einsatz kommen sollte. Dies bremste den Entwicklungs-Elan deutlich.

Die Fernlernphase war eine herausfordernde, von vielen Belastungen geprägte

Zeit. Die Möglichkeiten, Grenzen und Bedingungen des digitalen Wandels für den Unterricht zeigten sich unter den Pandemiebedingungen wie unter einem Brennglas. Mit dem Wegfallen des Präsenzunterrichts wurde sichtbar, wie wichtig dieser für viele Lernprozesse ist, aber auch, welches Potenzial in digitalen Medien steckt. Viele Lehrpersonen erlebten im Bereich der persönlichen Anwendungskompetenz einen grossen Lernzuwachs; eine wichtige Grundlage für weitere Schritte hin zu einem neu gestalteten, zeitgemässen Lernort Schule.

Monika Schraner Küttel und Judith Mathez (Beratungsstelle imedias)

Die Beratungsstelle imedias

Die Beratungsstelle für digitale Medien in Schule und Unterricht imedias unterstützt Schulen auf dem Weg des digitalen Wandels mit verschiedenen Angeboten:

- ▶ Konzept- und Strategieentwicklung auf der Basis des digitalen Vierklangs: www.imedias.ch/beratung4school
- ▶ Gestaltung des Fachs Informatische Bildung bzw. Medien und Informatik: «LuPe-Modul Grundlagenkurs Medien und Informatik»
- ▶ Ideensammlung für die Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien: mia4u.ch/ict-regelstandards.ch
- ▶ Ideen zum Fernlernen, Einblick in die im Text erwähnten Unterrichtsformen: www.imedias.ch/perlen

CMI LehrerOffice®

DAMIT IM SCHULALLTAG ZEIT FÜRS WESENTLICHE BLEIBT

Unter dem Dach von CMI wird LehrerOffice zu einer umfassenden Gesamtlösung für Schweizer Schulen.

Unsere Lösungsplattform unterstützt die Schulverwaltung sowie Behörden und erleichtert den Lehrpersonen die Beurteilung und den Zeugnisdruck. Sie entlastet in der Organisation von schulergänzenden Tagesstrukturen und bietet eine Elternkommunikation via App oder Elternportal. Hohe Qualität und schneller, kompetenter Support inklusive.



Nehmen Sie mit uns Kontakt auf. Gemeinsam gehen wir sicher in die Zukunft.
CM Informatik AG | Ringstrasse 7 | CH-8603 Schwerzenbach | info@cmiag.ch | +41 43 355 33 99

Informieren Sie sich hier
über unser Angebot:
cmi-bildung.ch





Auf TeachOz eigene Projekte zur Verfügung stellen oder von bestehenden Ideen profitieren – beides lässt sich im Unterricht problemlos bewerkstelligen.

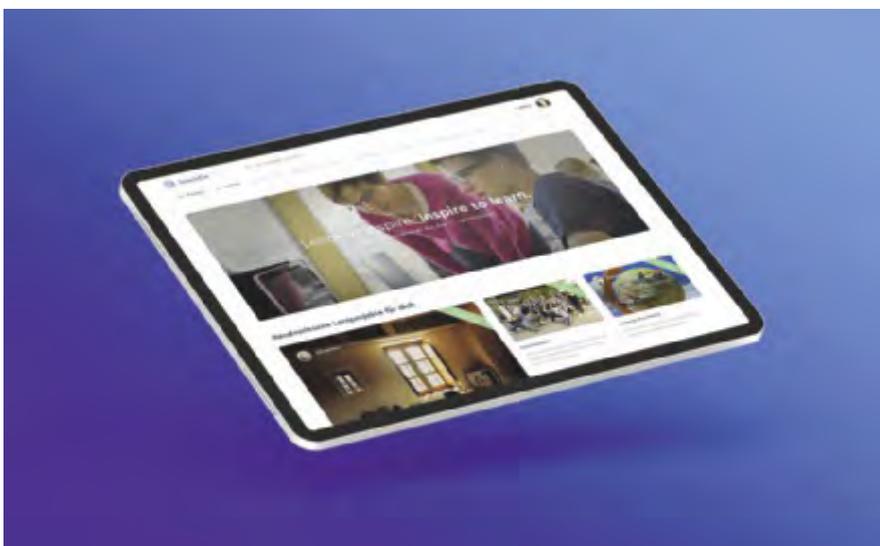
Damit die Magie vom einen ins nächste Klassenzimmer fliegt ...

TeachOz. Allzu oft sind Lehrerinnen und Lehrer noch Einzelkämpferinnen und -kämpfer oder tauschen sich höchstens in kleinen Schulhausteams aus. TeachOz heisst die digitale Plattform, auf der Lehrpersonen Unterrichtsprojekte mit anderen teilen können und auf der sie sich niederschwellig inspirieren, ganz konkret unterstützen und sich zu einer grösseren Community zusammenschliessen können.

Klar ist: Für guten Unterricht braucht es mehr als gute Lernprojekte. Es braucht Lehrpersonen, die das Lernen begleiten, den Schülerinnen und Schülern auf Augenhöhe begegnen und ihre Ressourcen stärken. Menschen, die spannende Impulse geben können und so das Potenzial der Kinder und Jugendlichen fördern.

Lehrerinnen und Lehrer sind gefordert
Globalisierung, Digitalisierung, Individualisierung, immer schnellere Veränderun-

gen in der Gesellschaft und der Arbeitswelt – dies alles prägt junge Menschen. Doch welche Kompetenzen brauchen sie in einer so dynamischen Zeit, damit sie ihre Zukunft und die Gesellschaft mitgestalten können? Sie werden sehr wahrscheinlich in Berufen arbeiten, für die sie nicht ausgebildet sind oder die heute gar noch nicht existieren. Gefragt sind also Flexibilität, Lernbereitschaft und Freude an der eigenen Entwicklung. Daneben müssen Kompetenzen im Umgang mit dem Computer, mit Algorithmen (seit dem Lehrplan 21 in einem eigenen Fach «Medien und Informatik») aufgebaut werden. Und natürlich ganz besonders diejenigen Kompetenzen, für die Computer nicht ausgelegt sind: Empathie, Fähigkeit zur Teamarbeit, verantwortungsvolles Denken, Entscheiden und Handeln. Von Lehrerinnen und Lehrern wird also viel gefordert. Um diese Herausforderungen zu meistern, braucht es auch ein neues Lernen. Dies können Lehrpersonen leisten, wenn sie von- und miteinander lernen, und dies über Schul- und Landesgrenzen hinweg. Die zeitlichen Ressourcen, die sie so schonen, stehen dafür für die individuelle Lernbegleitung zur Verfügung. So bringen sie zusammen mit der Plattform TeachOz das Lernen in die Zukunft, ganz



Die Benutzeroberfläche von TeachOz ist selbsterklärend. Fotos: zVg.

einfach und schön. Lehrpersonen sollen sich wohl fühlen und gerne auf www.teachOz.io verweilen. Dafür haben die Macherinnen und Macher gleich zwei Preise gewonnen beim Deutschen Digital Award: einen für die User Experience und einen in der Kategorie «Digital for Good».

TeachOz: Grenzenlose Inspiration, ganz individuell

Von- und miteinander lernen ist auch dann möglich, wenn nicht die gleichen Fächer an den gleichen Schulstufen im gleichen Land unterrichtet werden. Deshalb war für die Macherinnen und Macher von TeachOz von Anfang an klar: Das Teilen soll über Institutionen, Schulen, Kantone und sogar Länder hinweg möglich sein. Damit Lehrpersonen trotzdem schnell finden, was sie suchen, baut TeachOz dynamisch eine personalisierte Startseite, welche sich an den Interessen der individuellen Nutzerinnen und Nutzer orientiert. Zudem gibt es eine effiziente Suche und umfangreiche Filtermöglichkeiten. Egal, ob jemand mit seiner Klasse den grössten Schmetterling der Welt züchten oder aus Sachtexten Netzvideos erstellen möchte – einfach stöbern und ausprobieren!

Es war einmal ...

Geboren wurde die Idee 2015, als sich die unterschiedlichsten Menschen zu einem spannenden Austausch trafen: Journalisten, Lehrerinnen, Designer, Second-Life-«Bewohnerinnen», Schulabbrecher, aber auch erfolgreiche Lernende, Medienpädagoginnen sowie digitale Kommunikatoren. Sie überlegten sich, wie das Lernen der Zukunft aussehen müsste. Sollte man das ganze Schulsystem umbauen? Auf einer grünen Wiese neu beginnen? Eine Revolution des Lernens starten? Die Gruppe entschied, die Ideen möglichst pragmatisch umzusetzen. Sie wusste nämlich: Es gibt so viele fortschrittliche Lehrpersonen, so viele Ressourcen, die bereits da sind. Sie müssen nur zugänglich werden für alle! Und genau das ermöglicht TeachOz.

Nicht nur die Enthusiastinnen und Enthusiasten des Anfangs glaubten an die Idee, sondern auch die Gebert RUF Stiftung, die mit ihrer Unterstützung die Programmierung der Plattform überhaupt erst möglich gemacht hat. Neben TeachOz fördert sie viele weitere Projekte, welche die digitale Transformation an Schulen unterstützen. Kurz vor dem Shutdown im letzten Jahr ging TeachOz mit einer Beta-Version live

und konnte nur gerade ein Jahr später die Plattform für alle öffnen. Bereits sind über 2500 Lehrpersonen registriert und viele teilen ihre Lernprojekte mit anderen.

Blogbeiträge, Tooldidaktik, Podcast!

Noch mehr Inspiration gibt's im TeachOz-Magazin: Hier lassen sich spannende Blogbeiträge lesen und Ideen finden, was man mit digitalen Tools alles machen könnte sowie einen Podcast, in welchem die Macherinnen guten Projekten von Lehrpersonen über die Schultern schauen.

Priska Fuchs, Initiantin TeachOz

<https://teachoz.io/>

Zum Namen TeachOZ

*Oz bedeutet Kraft (hebräisch). Wie beim Zauberer von Oz! Die Kraft und Magie der Lehrpersonen, die bereits viele Schritte in die (digitale) Zukunft gemacht haben. Diese nutzt TeachOz! Denn mit der Magie im eigenen Schulzimmer ist es wie mit dem Glück: Sie verdoppelt sich, wenn man sie teilt! Getreu dem Motto von TeachOz: Learn to inspire – inspire to learn!



Wir züchten den grössten Schmetterling der Welt

Biologie, Natur Mensch Gesellschaft



Sachtexte mit Netzvideos vorstellen

Deutsch als Fremdsprache, Deutsch als Muttersprache, Macht im Netz, Philosophie



Visualisieren mit dem Stift

Bildnerisches Gestalten, Lernkompetenz, Methodenkompetenz



Wir begleiten Bildungsinstitutionen aller Stufen bedarfsgerecht in der digitalen Transformation. Unverbindliches Erstgespräch. www.eduteam.ch

Für Ihre Inserate im SCHULBLATT



EWALD KELLER
Werbung und Promotion GmbH

Chriesiweg 5
Postfach 146 5707 Seengen
Telefon 062 777 41 80
Fax 062 777 41 84
Natel 079 222 06 72
E-Mail: ewald-keller@pop.agri.ch
www.werbungundpromotion.ch

Schlaufux

Hilfe beim Schulstoff. Immer und überall.



Schlaufux ist die Schweizer Lernplattform und bietet Zugang zu einer umfangreichen Lernwelt: Erklärvideos, Zusammenfassungen und Übungssets für alle lehrplanrelevanten Mathe-, Deutsch- und Französischthemen.

- 5. und 6. Primarklasse
- Sekundarschule
- BMS, FMS, HMS und IMS
- Gymnasium

Jetzt kostenlos testen auf www.schlaufux.ch

WEIL KUNST UND KREATIVITÄT UNS FRÖHLICH MACHEN.

www.creaviva.org/schulen

Ob digital oder analog:
Im Kindermuseum Creaviva tauchen Sie mit Ihrer Schulklasse in die inspirierende Welt Paul Klees ein.

Auskunft & Reservation:
creaviva@zpk.org | +41 31 359 01 61



Zentrum Paul Klee
Kindermuseum Creaviva

creaviva

«Letztlich müssen wir nicht alles selber können»

Interview. Feste Wissensbestände verlieren in unserer digitalen Kultur zunehmend an Stellenwert. Das hat Konsequenzen sowohl auf die Art, wie Lehrpersonen künftig unterrichten werden, als auch auf die Kompetenzen, welche Schülerinnen und Schüler erwerben müssen. Philippe Wampfler, Lehrer, Fachdidaktiker, Kulturwissenschaftler und Experte für das Lernen mit Neuen Medien nimmt zu grundlegenden Fragen Stellung.

Susanne Schneider: Wo stehen wir in der Schweiz in Sachen digitale Schule? Was tut sich?

Philippe Wampfler: Der Lehrplan 21 hat viele Schulen einen grossen Schritt voran gebracht: Es gibt nun überall Geräte, Internet, Software, Fachpersonen und Weiterbildung für Lehrpersonen. Auch im Unterricht sind digitale Themen gut verankert. Der nächste Schritt wird darin bestehen, noch grundsätzlicher darüber nachzudenken, wie sich Kulturtechniken wie Lesen, Schreiben und Rechnen durch Digitalität verändern. Diese Diskussion wird eher zögerlich geführt, ist aber wichtig: Was müssen Kinder heute in der Schule lernen – und weshalb?

Haben Sie eine Antwort auf Ihre Frage: Was müssen Kinder heute in der Schule lernen?

Basale Fertigkeiten wie etwa einen Text verstehen oder einfache Rechnungen im Kopf überschlagen werden nach wie von Bedeutung sein. Im Zentrum stehen aber künftig die vier «K»: Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und kritisches Denken. Gute Unterrichtseinheiten fördern Kinder und Jugendliche in diesen Bereichen.

Sind diese vier «K» nicht grundsätzlich wichtig, also unabhängig von der Digitalität?

Die Reise geht hin zu dem, was Felix Stalder «Kultur der Digitalität» nennt: Wir arbeiten mit anderen Menschen zusammen, verweisen und verlinken auf Vorarbeiten und nutzen Programme ganz selbstverständlich als Hilfsmittel. Letztlich müssen wir nicht alles selber können, da uns Mitmenschen und Hilfsmittel zur Verfügung stehen, die uns unterstützen. Umso



In seinem Unterricht hat das klassische Blatt Papier ausgedient: Philippe Wampfler. Foto: Martina Wernli.

wichtiger ist, dass wir unsere Stärken kennen und über jene Fähigkeiten verfügen, die reibungslose Zusammenarbeit möglich machen.

Was heisst das für den zukünftigen Unterricht und die Rolle der Lehrerinnen und Lehrer?

In Zukunft werden Lehrende Klassen weniger beschäftigen und weniger Wissen weitergeben – und dafür umso intensiver Beziehungen pflegen, inspirieren und Lernumgebungen gestalten. Digitalität führt zu sehr dynamischen und sozialen Arbeits- und Kulturumgebungen, in denen feste Wissensbestände wenig Bedeutung haben. Wichtiger ist es, sich einen Überblick über Veränderungen verschaffen und in Projekten mit anderen Menschen Herausforderungen meistern zu können.

Das Kerngeschäft des Lehrberufs bestand lange Zeit darin, Wissensinhalte aufzubereiten und diese dem Publikum vorzustellen. Es fällt nicht allen leicht, sich davon zu verabschieden. Lehrpersonen orientie-

ren sich in ihrem Unterricht – bewusst oder unbewusst – an jenen Lernformen, die sie als Schülerin oder Schüler erlebt haben. Selbst die jungen Lehrpersonen von heute haben noch eine Schule erlebt, in der digitale Medien ein Nischendasein genossen haben. Dieses Muster muss gebrochen werden.

Worin loten Sie die Chancen aus?

Wenn dieses Umdenken gelingt, besteht die Chance darin, dass Kinder eine ganzheitliche Lernkultur erfahren. Sie lernen nicht mehr für Noten oder Prüfungen, sondern weil sie einerseits Sinn darin erkennen, sich als kompetent zu erleben, und andererseits Lehrende als Menschen wahrnehmen, die sie unterstützen. Das befähigt sie, sich lebenslang in dynamischen Umgebungen zu bewegen. Sie werden dann keine Angst davor haben, wenn eine Software plötzlich ganz anders aussieht oder eine berufliche Aufgabe sich wandelt, sondern erkennen darin eine Herausforderung für ihr Lernen.

Sehen Sie auch Gefahren?

Das von mir skizzierte Modell beruht darauf, dass Lernende in Beziehungen gestützt werden, sprich, dass sie in ihrem Kompetenzaufbau nicht allein gelassen werden. Sobald Sparbemühungen, fehlende Ressourcen oder zu wenig gut ausgebildete Lehrpersonen ins Spiel kommen, kann sich eine äusserst problematische Lücke auf tun.

Wie sähe diese aus?

Lässt man Kinder mit Lernprogrammen allein, gerät bei ihnen in Vergessenheit, wozu Lernen stattfindet. Kinder drücken dann wie Zombies Knöpfe auf einem Interface und verlieren dabei die soziale als auch inhaltliche Orientierung. Lehrpersonen sind für diese Orientierung verantwortlich, sie eröffnen Kindern eine Perspektive und sorgen dafür, dass sie sich in

einer Lerngruppe wohlfühlen, dass sie mitbestimmen können und dass sie ernst genommen werden. Das können Programme nicht leisten.

Wie hat sich Ihr Unterricht in den letzten Jahren verändert?

Kürzlich wurde mir bewusst, dass ich mich völlig vom papierenen Blatt im klassischen Sinn gelöst habe: Ich erstelle keine Arbeitsblätter mehr und kopiere nichts mehr für meine Klassen. Vielmehr dokumentiere ich, was wir im Unterricht erarbeitet haben, halte fest, was wir vereinbart haben und wo wir stehen. Und ich verbringe sehr viel Zeit damit, mich mit den Arbeiten einzelner Schülerinnen und Schüler auseinanderzusetzen. Zu Beginn meiner Beschäftigung mit digitalen Medien fokussierte ich stark auf Tools und deren Einsatz im Unterricht. Mittler-

weile ist Digitalität der Hintergrund meiner Arbeit, und es ist selbstverständlich, dass Klassen mit digitalen Medien arbeiten können. Ich habe mich auch von Prüfungen verabschiedet und beurteile fast ausschliesslich Lernprodukte von Schülerinnen und Schülern.

Keine Prüfungen mehr auf Papier?

Leider bin ich noch immer verpflichtet, die Produkte der Schülerinnen und Schüler zu benoten. Es würde mich sehr freuen, wenn ich in meiner Lehreraufbahn noch erleben könnte, dass diese Bewertungsfunktion entfällt.

Interview: Susanne Schneider

Moderne ICT Cloud-Lösungen für Schulen

Die Herausforderung von Schulen: möglichst viele Geräte für möglichst wenig Geld – jederzeit und überall verfügbar – in hohem Masse standardisiert und **datenschutzkonform**.

Wir haben verstanden und unterstützen Sie auf Ihrem Weg in die Cloud.



Angebote: www.netree.ch/angebot/loesungen-fuer-schulen/

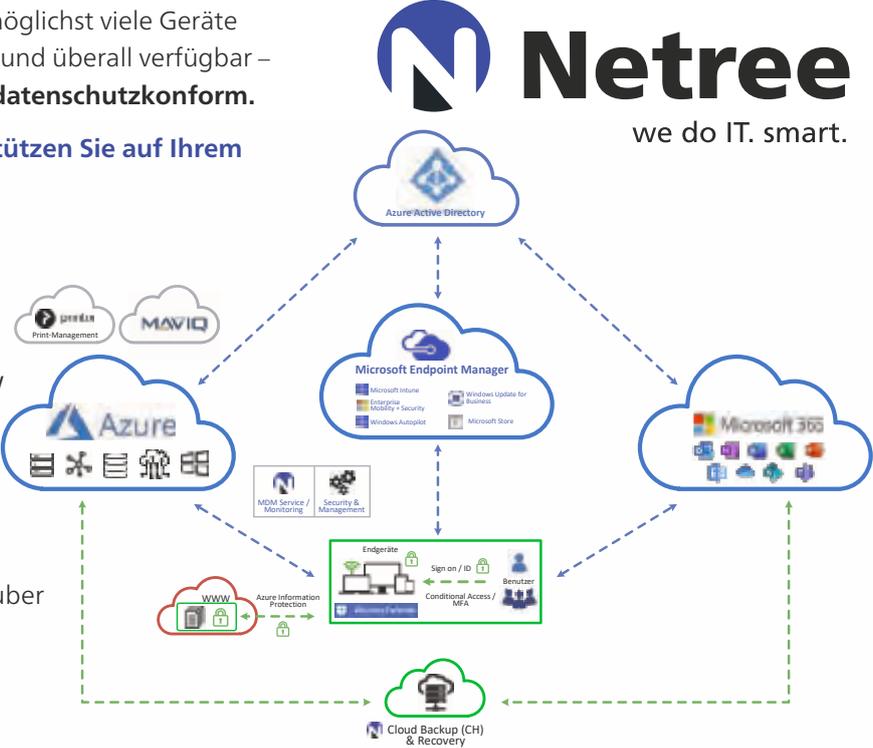


Referenzen: www.netree.ch/projekte/

Kontaktieren Sie unseren Daniel Lauber für eine unverbindliche Beratung.
Daniel.Lauber@netree.ch
 062 288 74 84



Netree
we do IT. smart.



Netree AG IT Consultants CH-4658 Däniken Tel. +41 62 288 74 74 info@netree.ch www.netree.ch

Wahlfach Gamen und E-Sport



... und jetzt wird auch noch an Schulen geockt?

Gaming. Swisscom hat ein Wahlfach zum Thema Gaming und E-Sport lanciert. Aber was hat dieses Thema an Schulen zu suchen? Sehr viel. Eigentlich: alles.

Seit Jahren unterstützen wir bei Swisscom Schulen bei Fragen rund um Medienbildung. Dabei sprechen wir auch die Schwierigkeiten im Zusammenhang mit dem jugendlichen Medienkonsum an. Was löse ich als Cyber-Mobber beim Opfer aus? Wie lange bin ich online? Wie kommuniziere ich in Chats und Foren? Um welche Inhalte sollte ich besser einen grossen Bogen machen? Und eben auch: Was passiert bei Online-Games mit mir und wann ist genug? Mit dem umfassenden Lehrmittel «Gaming und E-Sport» geben wir einem Thema Raum, das bei den Jugendlichen (Knaben wie Mädchen, notabene) alltäglich ist. Bei der JAMES-Studie 2020 gaben die Befragten an, dass sie an Wochentagen über 80 Minuten, an Wochenenden sogar über zweieinhalb Stunden zocken. Meist sind dies Online-Games mit Freunden, da geht die Post erst richtig ab. Wir

dürfen nicht von einer Randerscheinung reden, über 70 Prozent der Jugendlichen gamen täglich oder mehrmals wöchentlich. Der Markt rund um Games wächst stetig und mittlerweile sind die grössten Sportstadien den E-Sports und nicht etwa dem Football oder dem Fussball gewidmet. Die Preissummen für einen der begehrtesten E-Sports-Titel haben längst die von Fussball und Tennis überholt. Im Kleinen wie im Grossen: E-Sports spielen eine wichtige Rolle im Leben unserer Kinder.

Spiele gehört zum Lernprozess dazu

In vielen Spielen (und ebenso im Sport) trainieren wir bestimmte Fertigkeiten. Das Spektrum ist so umfangreich, wie es Spiele gibt. Sei es Hand-Auge-Koordination, Farbsehen, Strategie, Umgehen mit Erfolg und Niederlage, Interaktion oder Konzentration. Beim Spielen selbst lernen wir. Was liegt also näher, als auch über Spiele etwas zu lernen? Denn machen wir uns nichts vor: Spiele bergen auch Risiken, die angesprochen werden müssen.

Die Schule als Vermittlerin

Viele Eltern sind – sagen wir: herausgefordert durch diese Form der Freizeitgestaltung. Auch wenn das Lehrmittel neben trockener Theorie immer auch einen spielerisch-interaktiven Teil vorsieht, ist



Michael In Albon.

nicht zu befürchten, dass die Schülerinnen und Schüler so umso mehr spielen würden. Vielmehr lernen sie unter der Aufsicht der Lehrperson, was sie eigentlich spielen, worauf sie achten sollen und was sie lernen können. Die Schule als Ort des Mündigmachens ist bestens geeignet für dieses Thema.

Michael In Albon ist Leiter «Schulen ans Internet» und Jugendmedienschutz-Beauftragter bei Swisscom.

Unterrichtseinheit zum Wahlfach «Gaming und E-Sport»

Swisscom hat im Frühjahr 2021 ein Lehrmittel zum Thema Gaming und E-Sport lanciert. Das Interesse der Schulen ist bereits jetzt sehr gross und laufend werden neue Einführungs-Workshops für interessierte Lehrpersonen organisiert. Das Lehrmittel und weitere Informationen finden Sie unter www.swisscom.com/wahlfach-esport.

Die ungeahnten Möglichkeiten virtueller Lernwelten

Minecraft Education. Stefan W. Huber hat eine Unterrichtsmethode entwickelt, bei der das Videospiel «Minecraft» als interaktive Spielwiese genutzt wird. Sein Projekt stiess auf nationale Beachtung: Die Stiftung «Educreators» zeichnete seine innovative digitale Lernwelt mit einem Förderpreis aus. Der Sekundarlehrer aus Zug stellt «Minecraft Education» vor.

Stellen Sie sich vor, in zwanzig Jahren gäbe es eine Technologie, die Sie zu einer allmächtigen Lehrperson macht. Ein Werkzeug, das Sie befähigt, über Raum und Zeit zu bestimmen, beliebige Welten zu erschaffen und die Gesetze darin frei zu gestalten. Was würde eine solche Technologie für den Lehr- und den Lernerfolg bedeuten? Wie würden Sie dieses Werkzeug in Ihrem Unterricht einsetzen? Falls Sie das Szenario für zu hypothetisch erachten: Solche Technologien und Werkzeuge existieren bereits heute! Leider oder vielleicht auch zum Glück beschränken sich die beschriebenen Superkräfte auf den virtuellen Raum. Als Beispiel stelle ich Ihnen «Minecraft Education» vor, das ich im Rahmen meines Projektes

«Minelearning» nutze, um virtuelle (Lern-)Welten zu schaffen (www.minelearning.ch).

Kooperation, Kreativität, kritisches Denken

Eine Minecraft-Welt besteht aus verschiedenen Blöcken, die beliebig gebaut, abgebaut, kombiniert oder zerstört werden können. Die Prozesse in diesen Blockwelten lassen sich frei programmieren. Ein derartiges Werkzeug bietet nicht nur der Lehrperson vielfältige Chancen, auch für die Lernenden werden durch die Immersion in virtuelle 3D-Welten ungeahnte Möglichkeiten zur Kooperation, Kreativität und zum kritischen Denken geschaffen.

Digitale Lernwelten erlauben den Schülerinnen und Schülern, Prozesse nachvollziehbar zu machen, die sie in der Realität nicht oder kaum sehen. Nehmen wir das Thema Biodiversität. Ein Konzept, das Lernende nur auf abstrakter Ebene nachvollziehen können. Ich habe dazu eine Lernwelt mit eigener Flora, Fauna und Nahrungsnetzen gestaltet, in der Lernende durch ihr Handeln selbst Einfluss auf das Ökosystem nehmen und die Auswirkungen beobachten können. So redu-

ziert sich beispielsweise durch weniger Bienen die Pflanzenzahl, was wiederum Auswirkung auf Insekten und andere Tiere hat. Mit jeder verschwundenen Pflanze breitet sich ein invasiver Pilz aus, der am Ende zum Kollaps des ganzen Ökosystems führt.

Analoge und digitale Räume verbinden

Viele Eltern und auch Lehrpersonen sind sich des Mehrwerts im ersten Moment nicht bewusst. Sie denken, es handle sich einfach um ein weiteres Spiel, das sie ablenkt. Dabei ermöglicht eine solche Lernumgebung den Schülerinnen und Schülern eine Immersion, in die sie ab- und eintauchen können. Etwas, was ein Arbeitsblatt nicht zu leisten vermag. Darin sehe ich die Rolle der Schule: dass sie gezielt analoge und digitale Räume zur Verfügung stellt, um so die bewusste Auseinandersetzung mit beiden Welten zu ermöglichen.

Im Moment arbeite ich an einer Gletscher-Lernwelt, die von Lehrpersonen für virtuelle Gletscherexkursionen und zur Simulation des Klimawandels genutzt werden kann. Virtuelle Lernwelten können jedoch auch im Deutschunterricht zur In-



Abstrakte Prozesse werden in Stefan W. Hubers digitalen Lernwelten für Schülerinnen und Schüler nachvollziehbar. Foto: zVg. (Minelearning / Youtube).

spiration für kreatives Schreiben genutzt werden. Doch das alles sind nur einige von unzähligen Möglichkeiten, die uns Lehrpersonen durch heutige Technologien geboten werden. Darum nochmals als Gedankenanstoss die Frage: Wie würden Sie dieses Werkzeug im Unterricht einsetzen?

Stefan W. Huber, Lehrer, Projektschule Sek eins Höfe, Pfäffikon (SZ)

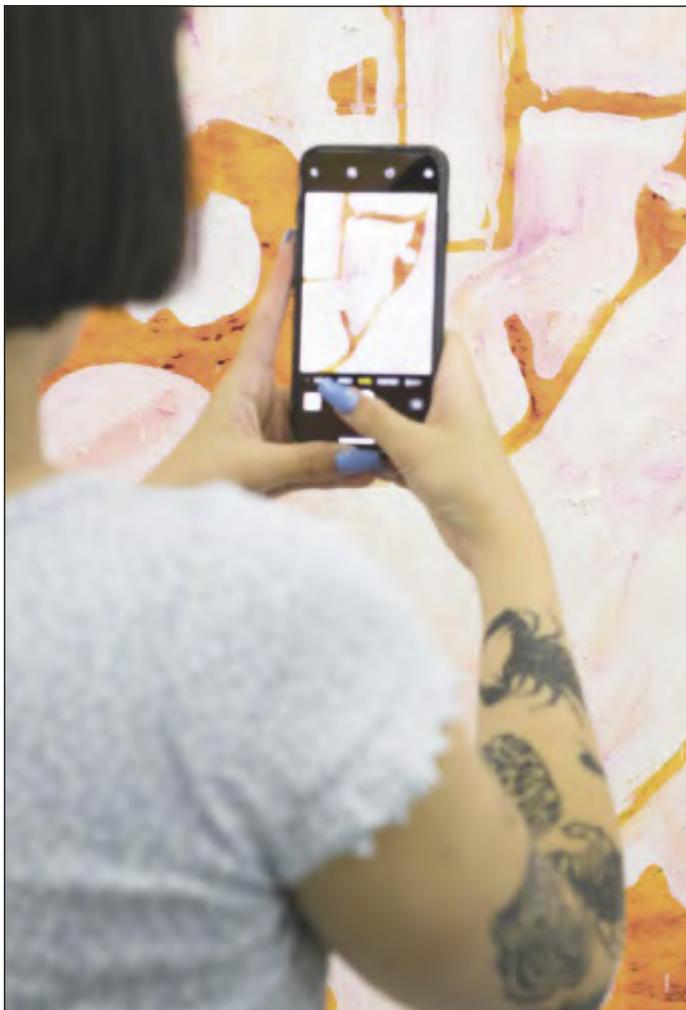
Stefan W. Huber lädt auf seinen Youtubekanal «Minelearning» regelmässig Videos zu seinen Unterrichtsprojekten, Ideen und Gedanken hoch: <https://www.youtube.com/watch?v=IfR0nRDnt1w>

Kooperation mit Projektschulen

Die Pädagogische Hochschule Schwyz (PHSZ) arbeitet mit ausgewählten Projektschulen zusammen, um sich gleichberechtigt über Erkenntnisse aus der Forschung und Entwicklung und der Schulpraxis auszutauschen. Dabei werden unter anderem Fragen zur Digitalen Transformation und zum gezielten Einsatz von (digitalen) Medien in allen Unterrichtsfächern diskutiert und innovative Konzepte erprobt. So entstand mit der Projektschule Sek eins Höfe das Projekt «Minelearning». Der Lehrer Stefan W. Huber der Projektschule

beschäftigt sich mit der Frage, was mit dem beliebten Computerspiel «Minecraft» als Medium in verschiedenen Schulfächern bewirkt werden kann. Im gemeinsamen Austausch entstand ein Konzept, das die intrinsische Motivation der Lernenden nutzt und sie Dinge erkunden lässt, die sich ohne diese Lernwelt nur theoretisch diskutieren liessen. «Minelearning» wurde von der educreators Foundation mit einem Förderpreis ausgezeichnet.

Prof. Dr. Mareen Przybylla, Leiterin Stiftungsprofessur Informatikdidaktik S1, PHSZ, Goldau



#Copy but not paste

Workshops für Schulklassen (ab 7. Klasse)

Kennenlernen und Spielen mit den Möglichkeiten der digitalen Bildproduktion und Stärkung der Medienkompetenz.

Weitere Informationen siehe: kunsthausgrenchen.ch/kunstvermittlung/junge-erwachsene-jugendliche/

KUNSTHAUS ■ GRENCHEN

Bahnhofstrasse 53
vis-à-vis Bahnhof Grenchen Süd
CH-2540 Grenchen

T +41 32 652 50 22
info@kunsthausgrenchen.ch
www.kunsthausgrenchen.ch



Gerda Bächli



Linard Bardill



Andrew Bond



Stephanie Jakobi-Murer



Marius & die Jagdkapelle

Schweizer Kinderliedermacher*innen proudly present

LIEDERLADEN.CH

Einigartig: Online-Shop für Kinderlieder!

Neuartig: Der erste Kinderlieder-Kulturschatz der Deutschschweiz im Internet

Grossartig: Riesige Online-Liedothek mit weit über 3000 Liedern und Geschichten, Noten und Playbacks

Blitzartig: Einfache, schnelle Suche nach Stichwörtern und Themen

Artig: Einziger digitaler Verkaufskanal, der Künstler*innen eine faire Beteiligung bietet

**mehr als
3000 Lieder
von heute und gestern**



Roland Schwab



Roland Zoss



Béatrice Gründler



d Schlieremer Chind



Silberbux

und viele mehr...

«Es geht um mehr als nur neue Geräte»

Interview. Bildungsdirektor Alex Hürzeler zeigt auf, welche drei Bereiche im Zusammenhang mit Digitale Schule betroffen sind und wo das Departement BKS einen Fokus legen möchte.

Davide Anderegg: Regierungsrat Alex Hürzeler, eine plakative Aussage zu Beginn: «Digitale Schule = Notebooks und Tablets in Schulklassen.» Trifft das zu?

Alex Hürzeler: Natürlich nicht. Die Digitalisierung betrifft alle Aspekte der Gesellschaft und damit auch das Bildungswesen in seiner Gesamtheit. Digitale Schule hört nicht auf beim Bereitstellen von neuen Geräten. Es geht um einiges mehr!

Was ist mit «Digitale Schule» also alles gemeint?

Grundsätzlich stellen sich drei Fragen zur Digitalisierung der Schule: Wie gestalten wir den Unterricht, wie organisieren wir die neuen Prozesse und wie bilden wir Lehrpersonen aus? Für den Unterricht kann das einerseits heissen, neue digitale Möglichkeiten zum Beispiel zur Individualisierung didaktisch sinnvoll zu nutzen. Andererseits sollen die Kinder und Jugendlichen auch eine breite Medienkompetenz erlernen und bestmöglich auf die reale und digitalisierte Welt vorbereitet werden. Für die Schule als Organisation kann das bedeuten, über eine gemeinsame digitale Plattform neue Zusammenarbeitsformen zu finden. Und im Bereich Personal lösen die neuen Möglichkeiten einen gewissen Aus- und steten Weiterbildungsbedarf aus.

Auch im Parlament wird immer wieder über die Digitale Schule diskutiert, teilweise unter dem Eindruck, dass sich im Aargau noch nicht viel bewegt habe. Teilen Sie diesen Eindruck?

Nein, da bin ich anderer Meinung. In den vergangenen Jahren hat sich in der Schule Aargau in den zuvor genannten drei Bereichen viel entwickelt und es wurde an den Schulen, aber auch in der Zusammenarbeit zwischen den Schulen und meinem Departement BKS bereits einiges erreicht. Im Bereich Organisation denke ich zum Beispiel an ALSA und im Weiterbildungsbereich an die Finanzierung des Beratungsangebots der Fachstelle imedias. Bezogen auf den Unter-



Neue digitale Möglichkeiten können für den Unterricht Möglichkeiten zur Individualisierung bieten. Foto: Adobe Stock.

richt an der Volksschule kommen mir die Checks und die Aufgabensammlung Mindsteps in den Sinn, aber auch das Fach Medien & Informatik, das mit dem neuen Aargauer Lehrplan eingeführt wird. Und an den Mittelschulen haben wir bereits seit dem Schuljahr 2016/17 Informatik als obligatorisches Fach eingeführt. Das zeigt, dass die Schule Aargau sich bereits in den vergangenen Jahren stetig auch im Bereich der Digitalisierung weiterentwickelt hat. Und das wird sie auch künftig tun, denn die Digitalisierung ist ein laufender und ebenso weitreichender Prozess, der die Schule Aargau langfristig prägt.

Wo bestehen noch Lücken im Ausschöpfen der neuen digitalen Möglichkeiten?

Was bis anhin noch fehlt, ist eine ganzheitliche Betrachtung der Situation und der digitalen Entwicklungen. Daher hat mein Departement BKS im AFP 2021–2024 im Aufgabenbereich der Volksschule

den Entwicklungsschwerpunkt «Möglichkeiten der Digitalisierung im Bildungsbereich nutzen» definiert. Es geht dabei bewusst nicht darum, das System Schule auf den Kopf zu stellen, sondern darum herauszufinden, welche Potenziale noch wo schlummern und wie wir unsere Schulen noch besser begleiten und im Wahrnehmen ihres Grundauftrags unterstützen können. Unter anderem auch deshalb wird sich der Erziehungsrat bereits noch diesen Monat an seiner Klausurtagung vertieft mit Digitalisierungsthemen im Schulbereich auseinandersetzen.

Was heisst das konkret?

Seitens Departement BKS richten wir einen Fokus auf die beiden Bereiche Organisation und Personal. Der Unterricht hingegen soll weiterhin Sache der Lehrerinnen und Lehrer sein. Wir wollen die Schulen darin unterstützen, dass sie die neuen Möglichkeiten kennenlernen und nutzen können, zum Beispiel durch gezielte Weiterbildungen, Vernetzungsmöglichkeiten oder Entlastung von administrativen Aufwänden. Damit alle Kinder von den neuen Möglichkeiten profitieren können, braucht es zudem entsprechende Rahmenbedingungen. Dabei müssen wir aber diejenigen Entwicklungen, die vor Ort bereits angestossen wurden oder in Gang sind, mitberücksichtigen und ihnen weiterhin ihren Raum lassen. Davide Anderegg, Kommunikation, Departement BKS



Regierungsrat und Vorsteher des Bildungsdepartements Alex Hürzeler. Foto: zVg.

Datenschutz in der digitalen Schule



Teilweise greifen Lehrpersonen auf kostenlose Dienste zurück, die oftmals nur deshalb kostenlos sind, weil die Nutzenden den Anbietern ihre persönlichen Daten zur Verfügung stellen. Foto: AdobeStock.

Datenschutz. Seit Ausbruch der Pandemie werden verschiedene Formen des digitalisierten Unterrichts wie etwa die Nutzung von Apps immer beliebter. Der Einsatz solcher Medien birgt aber ein gewisses Risiko auf der Ebene des Datenschutzes. Vorsicht ist geboten.

Im Kanton Solothurn wird der Schutz von Personendaten im Informations- und Datenschutzgesetz (InfoDG) geregelt, während die Bestimmungen dazu im Kanton Aargau im Gesetz über die Information der Öffentlichkeit, den Datenschutz und das Archivwesen (IDAG) zu finden sind. Unter dem Begriff «Personendaten» werden alle Angaben verstanden, die sich auf

eine bestimmte (betroffene) Person beziehen (§ 6 Abs. 2 InfoDG und § 3 Abs. 1 lit. d IDAG): zum Beispiel Namen, Geburtsdatum, Adresse, Telefonnummer, Absenzen, Schülerarbeiten oder Klassenlisten. Werden solche Daten bearbeitet, müssen gewisse Grundsätze zwingend eingehalten werden. Mit «Bearbeiten» ist jeglicher Umgang mit Daten gemeint wie zum Beispiel das Erheben, Beschaffen, Aufzeichnen, Sammeln, Aufbewahren, Verwenden, Verändern, Zugänglichmachen oder Veröffentlichen (§ 6 Abs. 5 InfoDG und § 3 Abs. 1 lit. g IDAG). Mit Fokus auf den digitalisierten Unterricht und die Nutzung von Apps beziehungsweise Lern- und Lehrprogrammen sind punkto

Rechtmässigkeit und Datensicherheit vor allem folgende Grundsätze im Umgang mit Personendaten von praktischer Relevanz:

- **Rechtmässigkeit**

Um Personendaten bearbeiten zu dürfen, benötigt es eine entsprechende Rechtsgrundlage. Gemäss der in den Kantonen Aargau und Solothurn geltenden Regeln dürfen Personendaten unter anderem bearbeitet werden, wenn dies zur Erfüllung einer gesetzlichen Aufgabe wie des Lehrauftrags notwendig ist oder wenn in die Bearbeitung eingewilligt wird (beispielsweise vor der Veröffentlichung des Fotos einer Schülerin auf einer Schulwebsite).

BERUFSWAHL

Jedes Jahr treffen Tausende Jugendliche ihre **Berufswahl**, der Prozess involviert auch Eltern, Schule und Wirtschaft gleichermaßen. 2021 findet die Berufswahl unter erschwerten Bedingungen statt. Wie nimmt der **Aargauische Gewerbeverband die pandemiebedingte Situation** wahr? Und: Gibt es ein stärkeres Interesse an **Gesundheits-** oder **Informatikberufen**?

Welche **Bewerbungstrends** müssen Jugendliche kennen, welches Dossier überzeugt? Und was, wenn es mit dem Traumberuf nicht klappt? – Das SCHULBLATT fragt nach, bei Lehrpersonen und Expertinnen und Experten.

Verpassen Sie die Chance nicht, Ihr Angebot mit einem Inserat, einer Publireportage oder einer Beilage in der aktuellen **Schwerpunkt-Ausgabe** des SCHULBLATT AG/SO zu präsentieren.

Inseratschluss: 30. Juli 2021 | Beratung und Reservation: Inserat-Management | SCHULBLATT Aargau und Solothurn | EWALD KELLER Werbung und Promotion GmbH | Chriesiweg 5, 5707 Seengen | Telefon 062 777 41 80 | E-Mail: ewald-keller@pop.agri.ch | www.werbungundpromotion.ch



Bei Minderjährigen erteilen die Eltern die Einwilligung. Wenn die Schülerinnen und Schüler urteilsfähig sind (dies ist meist im Oberstufenalter der Fall), ist jedoch auch deren Einwilligung erforderlich.

• Datensicherheit

Wer Personendaten bearbeitet, trägt die Verantwortung für die Sicherheit dieser Daten. Personendaten sind zu sichern. Sie können entweder physisch – beispielsweise in abschliessbaren Räumen, Aktenschränken oder Pulten – oder elektronisch gesichert werden. Bei der Sicherung auf dem Computer und Laptop ist unter anderem auf die Verwendung eines sicheren Passworts zu achten (§ 16 Info DG und § 12 IDAG).

Vorsicht bei der Wahl der Lernplattform

Aufgrund zeitweiser Schulschliessungen in der aktuellen Pandemie und des zunehmenden Bedarfs an Fernunterricht braucht es digitale Lösungen, welche das Lernen von zu Hause aus ermöglichen. Bisweilen greifen Lehrpersonen auf kostenlose Dienste zurück, die oft nur deshalb kostenlos sind, weil die Nutzenden den Anbietern ihre persönlichen Daten zur Verfügung stellen. Unklar ist dabei nicht selten, was bei der Nutzung solcher Apps und Plattformen mit den Daten der Schüler und Schülerinnen geschieht.

Um festzustellen, wie Apps und Plattformen mit den Daten umgehen, sind die Datenschutzhinweise und die allgemeinen Geschäftsbedingungen sorgfältig zu lesen. Entdeckt man Sätze wie «Zur Verbesserung unseres Produktes nutzen wir personenbezogene Daten» oder «Personenbezogene Daten der Nutzer werden gespeichert, um sie an Dritte weiterzugeben», sollte man Vorsicht walten lassen. Werden zwischen Lehrperson und Schülerinnen und Schülern beispielsweise Informationen zu Unterrichtsaufgaben ausgetauscht, lesen in solchen Fällen Dritte dabei mit und erstellen daraus Profile. Denkbar wäre zum Beispiel, dass anhand von Textdokumenten von Schülerinnen und Schülern eine Rechtschreibschwäche ermittelt wird.

Da in der Schweiz und dem europäischen Raum strengere Datenschutzrichtlinien gelten als in anderen Regionen der Welt, empfiehlt es sich, nur Apps und Plattformen zu verwenden, welche ihren Serverstandort in der Schweiz oder zumindest in einem EU-Land haben. Dadurch kann sichergestellt werden, dass die erhobenen Personendaten in einem Land mit angemessenem Datenschutzniveau gespeichert werden.

Doch auch bei einer an sich datenschutzfreundlichen App kann es vorkommen, dass persönliche Daten von Schülerinnen und Schülern preisgegeben werden. So wurde vor Kurzem bei einer beliebten Lernapp eine gravierende Sicherheitslücke entdeckt, wodurch es Datenjournalisten gelang, die persönlichen Daten von Tausenden Schülerinnen und Schülern einzusehen. Um einem möglichen Missbrauch entgegenzuwirken, sollten Lernapps wenn immer möglich nur mit Nickname, sprich, ohne Angaben von Schule und Kontaktdaten, verwendet werden. Weiter gilt es zu bedenken, dass Daten, welche einmal im Netz sind, sich nur sehr schwer wieder vollständig löschen lassen.

Johann-Christoph Rudin, lic.iur. und Rechtsanwalt, Rudin Cantieni Rechtsanwälte AG

Tipps im Umgang mit Personendaten

- ▶ Lernapps sollten nur mit Nickname, sprich ohne Angaben von Schule und Kontaktdaten, benutzt werden.
- ▶ Wo immer im Netz Personendaten bearbeitet werden, empfiehlt es sich, die Daten mit einem sicheren Passwort zu schützen und dieses an einem sicheren Ort aufzubewahren. Dabei kann einem ein Passwort-Manager behilflich sein.
- ▶ Bei der Bearbeitung von Personendaten, die nicht zwingend zur Erfüllung des Lehrauftrags gehören (zum Beispiel die Veröffentlichung einer Klassenliste oder eines Klassenfotos), muss zuvor die Einwilligung bei den Eltern der betreffenden minderjährigen Schülerinnen und Schülern eingeholt werden. Soweit die Schülerinnen und Schüler urteilsfähig sind, ist ihre Einwilligung ebenfalls erforderlich.
- ▶ Bei Anwendungen zur Verwaltung von Schülerdaten (zum Beispiel LehrerOffice) sollte sichergegangen werden, dass die Zugriffsrechte klar geregelt sind und Lehrpersonen nur Zugriff auf die persönlichen Daten von Schülerinnen und Schülern der eigenen Klasse haben.

ENERGIE UND TRINKWASSER ERLEBEN!

Über die Besucherplattform «Linie-e» von Energie Zukunft Schweiz bietet a.en spannende Führungen und Schulangebote zu den Themen Energie und Trinkwasserversorgung.



FÜHRUNGEN



ANGEBOTE FÜR SCHULKLASSEN



ENERGIEBILDUNG ONLINE

Weitere Informationen und
Anmeldung unter:
T +41 61 500 18 70
info@linie-e.ch

www.linie-e.ch/a.en
www.online.linie-e.ch

**ENERGIE
ZUKUNFT
SCHWEIZ**

Wir suchen Dich!

Die Lernwelt, wie wir sie kennen, ist im Umbruch. Die Reform «Kaufleute 2022» stellt uns alle vor einige Herausforderungen. Die Bildungswelt der Zukunft stellt das ganzheitliche, vernetzte Denken und kompetenzorientiertes Handeln in den Vordergrund. Wir möchten uns gemeinsam mit dir als Berufsbildungslehrperson, Didaktikerin, Praxisexperte oder Videoredakteurin auf eine Reise der Schweizer Bildungslandschaft begeben. Der Weg in eine modularisierte, individualisierte und zugleich kollaborative Lernwelt ist unser erklärtes Ziel – zusammen mit dir!



Packendes Video, um dein
Interesse zu wecken.



Willst du mitwirken?
Dann fülle unser
Freundschaftsformular aus.

VERLAG:SKV





Die Corona-Pandemie hat auch die theaterpädagogische Arbeit ins Netz «verbannt» und es hat sich gezeigt, dass digitales Theaterspielen problemlos möglich ist. Fotos: Eve-Marie Lagger.

Theaterpädagogik im Netz – «Wir haben einfach die Bühne gewechselt»

Theaterpädagogik. Soziale Eingebundenheit ist auch im digitalen Raum möglich, denn theaterpädagogische Arbeit integriert stets die Beteiligten spielerisch in einen ästhetischen Verhandlungsraum. Vor der Corona-Pandemie herrschte unter Theaterschaffenden vorwiegend die Vorstellung, dass dies in einem digitalen Raum nicht möglich sei. Die Arbeit im Netz hat jedoch gezeigt, dass das Internet auch nur ein Raum ist, in dem man sich mit Menschen verbinden kann.

Im Herbstsemester 2020 war es an der PH FHNW definitiv nicht mehr erlaubt, vor Ort und analog Module durchzuführen. Davon betroffen waren auch die theaterpädagogischen Kurse in Aus- und Weiterbildung. Dozierende und Studierende waren also gezwungen, Neuland zu betreten.

«Zuerst dachte ich: Es ist schade, dass wir jetzt online proben müssen und ich war sehr skeptisch dem Digitalen gegenüber. Doch dann haben wir schnell gemerkt,

dass wir ganz viel im Netz machen können. Wir begannen jeweils mit Tanzsessions, so fühlte man sich schnell gut, und plötzlich eröffneten sich viele Möglichkeiten und wir wurden von Mal zu Mal kreativer.»

Jasmine Frei, Studentin PH FHNW

Theaterpädagogische Kurse oder Module haben den Vorteil, dass spielerisches Ausprobieren, Erforschen und Erfinden von Theaterszenen zu den Grundfertigkeiten der theaterpädagogischen Arbeit gehören. Im digitalen Raum besteht der Unterschied einzig und allein darin, dass nicht alle Menschen vom gleichen Ort aus durchführen. Gleichzeitig kann über Musik, Sprache, Bewegung, Licht und Kameraperspektive eine Einheit des Ortes suggeriert werden, sodass erstaunlicherweise der Eindruck entstehen kann, Spielende wie Zuschauende befinden sich gemeinsam im gleichen Raum.

«Übers Spiel kamen wir uns näher und obwohl wir uns alle allein in unseren

Zoom-«Kacheln» befanden, hatte ich am Ende der Probe das Gefühl, meine Mitstudierenden sitzen neben mir auf dem Sofa.»
Jasmine Frei, Studentin PH FHNW

Den ganzen Haushalt als Fundus und Theaterbühne

Das Theaterspielen von zu Hause aus plus sämtliche digitalen Filter und Beta-Effekte der digitalen Welt eröffnen viele neue Spielmöglichkeiten: Plötzlich wird die Katze zur heimlichen Hauptfigur, Alltagsgegenstände sind verfügbar und ein virtueller Hintergrund ist schnell zur Hand. Wenn wir uns zusätzlich mit dem Laptop an einen ungewöhnlichen Ort begeben (Badezimmer, Schuhschrank, unter anderem) sind die digitalen Bühnen schnell erschaffen und es wird möglich, in sehr kurzer Zeit Theater zu produzieren.

«Digitales Theater ist so zack bum zack – alles kann man schneller umsetzen und auch wieder verwerfen und dabei ist man noch nachhaltig, da kein unnötiger Abfall entsteht.»

Anita Weingart; Teilnehmerin von Theater digital und Lehrperson Zyklus 1

Digitale Theater Vorstellungen

Theater spielen und Theater schauen gehören seit jeher zusammen und bedingen sich gegenseitig. Gewöhnungsbedürftig am digitalen Theater ist einzig, dass Theater Vorstellungen zu Hause am eigenen Bildschirm rezipiert werden. Es gehört also zur theatralen Eroberung des digitalen Raumes dazu, sich digitale Theater Vorstellungen als Vorbilder zu suchen. In der Zwischenzeit gibt es vielfältige Angebote für digitale Theater Vorstellungen von freien Gruppen wie auch von renommierten Theaterhäusern. Diese Angebote tragen dazu bei, dass das eigene Spiel wiederum inspiriert und weiterentwickelt werden kann.

«Ich würde schon sagen, dass das Theater auf eine Art «neu erfunden» wird, weil man tatsächlich nicht alles so machen kann, wie man es vor Ort auch tun würde und nicht jedes Theaterprogramm in den digitalen Raum passt. Ich glaube aber, dass die digitalen Möglichkeiten noch längst nicht ausgeschöpft sind und ich lasse mich gerne auch in Zukunft immer wieder aufs Neue überraschen.»

Sina Jaggi, Studentin PH FHNW

Was bedeuteten diese Erfahrungen für die Zukunft der Theaterpädagogik?

«Die digitale Zeit bringt Menschen grundsätzlich eher auseinander als zusammen.



Digitales Theater hat gezeigt, dass auch ein digitales Zusammensein möglich ist. Aber ich möchte nicht, dass digitales Theater analoges verdrängt, es sollen längerfristig hybride Formen entstehen, in denen wir die Vorteile jedes Raumes kombinieren können.»

Anita Weingart; Teilnehmerin von Theater digital und Lehrperson Zyklus 1

Wie viele andere Bereiche unseres Lebens hat die Pandemie auch die Theaterpädagogik verändert. Durch die Versammlungskrise wurden Theaterpädagoginnen und -pädagogen gezwungen, digital zu arbeiten. Jetzt und in nächster Zukunft, da sich langsam aber sicher eine Entspannung der epidemiologischen Lage ab-

Man kann sich im Digitalen genauso verbunden fühlen, wie im Analogen einsam. Theaterpädagogik fördert stets die soziale Eingebundenheit, sodass eine Gruppe motiviert und kooperativ arbeiten kann.

zeichnet, geht es vor allem darum, diese neuen Räume in die gewohnten Räume zu integrieren. Die postpandemische Theaterpädagogik wird also im besten Falle «hybrid» werden: analog im Digitalen und digital im Analogen.

Murielle Jenni, Dozentin für Theaterpädagogik IWB, PH FHNW

Bei Fragen zu «Theaterpädagogik im digitalen Raum» können Sie im Bildungsraum Nordwestschweiz vom Beratungsangebot «Temporär auf Distanz unterrichten – Spezialangebote» unter Weiterbildung und Beratung – Angebote der PH FHNW Gebrauch machen oder Sie wenden sich direkt an murielle.jenni@fhnw.ch.

kom:pass:us



kompassus ag
Bleichemattstrasse 42
5000 Aarau
056 520 30 90
info@kompassus.ch
www.kompassus.ch

kompassus ag – Ihre Partnerin für erfolgreiche Elterngespräche

Wollen Sie mit mehr Sicherheit und Selbstvertrauen Elterngespräche führen? Machen Ihnen gewisse Elterngespräche Bauchweh?

In einer Weiterbildung für Ihr Schulteam zeigen unsere Fachleute aus Recht und Psychologie auf, wie erfolgreiche Elterngespräche vorbereitet und geführt werden.

Ausserdem: Tricks für den Umgang mit kritischen Eltern, Drohungen oder persönlichen Angriffen. Rechte und Pflichten von Eltern und Lehrpersonen. Verstehen, was Eltern antreibt.

Die Referenten kommen an Ihre Schule und erteilen den Kurs vor Ort an Ihrem Wunschtermin.

