

ICT-INFO | BROCHURE

SA, 5. APRIL 2025 | 10:00 - 13:30 | SEKUNDARSCHULE SISSACH, AULA, ZUNZGERSTRASSE 64



MARKTPLATZ «GOOD PRACTICE UNTERRICHT MIT DIGITALEN MEDIEN UND INFORMATIK»

UM WAS GEHT ES?

Primar- und Sekundarschulen aus dem ganzen Kanton stellen ihre «Good Practice» zum Unterricht mit digitalen Medien und Informatik vor.

- innovative Unterrichtsideen aus verschiedenen Fachbereichen
- abwechslungsreiche Mini-Workshops
- spannende Vorträge und vieles mehr

ZIELPUBLIKUM

Der Marktplatz richtet sich an Lehrpersonen, Schulleitungen, Behördenmitglieder und Gäste.

INSPIRATION, AUSTAUSCH, NETZWERK

Lehrerinnen und Lehrer präsentieren, was sie seit der Einführung der digitalen Lernbegleiter durchgeführt haben.

ICT-INFO | BROCHURE

Die vorliegende Broschüre enthält die Dokumentation der Veranstaltung.

INHALT

MARKTPLATZ.....	4
1. IPAD-VERWALTUNG UND -ENGINEERING	4
2. KLASSENLEKTÜRE.....	5
3. RESSOURCEN AUS DER APPLEWELT	6
4. MEDIENPRÄVENTION LEICHT GEMACHT	7
5. DIE VERRÜCKTE WELT DER DIGITALEN MEDIEN UND ICH.....	8
6. BIBERN IM UNTERRICHT.....	9
7. DROHNEN PARCOURS, DROHNEN PROGRAMMIEREN	10
8. BUCHVORSTELLUNG MIT CANVA-PLAKAT	11
9. PICTS MULTIPLIKATOR:INNEN	12
10. DIGITALES ANGEBOT DER KANTONSBIBLIOTHEK BASELSTADT (KBS).....	13
11. DIGITALE LEHRMITTEL, UNTERRICHTS-EINHEITEN UND LERNAPPS.....	14
12. STOPP-TRICKFILME	15
13. APPS IM 1. ZYKLUS	16
14. KI IM UNTERRICHT.....	17
15. LERNPLATTFORM LEARNINGVIEW, LESEFÖRDERUNG MIT AUDIOBILDERBÜCHER, SCHULVERLAG UND PODCAST.....	18
16. DAS IPAD IM TEXTILEN GESTALTEN.....	19
17. IPAD FERTIG LOS – PARKOUR PROJEKT IM SPORTUNTERRICHT.....	20
18. PIXELBILD UND ASTROPI	21
19. SPIKE – BEWEGTE KUSCHELTIERE	22
20. PROGRAMMIEREN ERLEBEN MIT OZOBOT	23
21. MANIPULATION! FAKE NEWS & WERBUNG	24
22. IPAD IM FÖRDERUNTERRICHT	25
23. KREATIVE PROJEKTE MIT GARAGE BAND.....	26
24. FÖRERUNG DIGITALER LEBENSKOMPETENZEN.....	27
25. PODCAST MIT «GARAGE BAND»	28
26. KI EASY: PROGRAMMIERE DEINE EIGENE KÜNSTLICHE INTELLIGENZ	29
27. MINT, MINDSTORMS UND CALLIOPE	30
28. 4K IN ACTION: SPIELEND LERNEN MIT MINECRAFT.....	31
29. ICT-SCOUTS – CAMPUS ARENA	32
30. SCHNEIDEPLOTTER – EIGENE IDEEN REALISIEREN	33
31. RULER.GAME.....	34
KURZVORTRÄGE.....	35
32. ENTDECKE KEYNOTE NEU!	35
33. MEDIENKONZEPT MIT DEM MEDIENKOMPASS	36
34. MEDIENKONZEPTE ANPASSEN.....	37
35. KI-PROPTATHON.....	38
KURZINPUTS.....	39
36. HÖRERLEBNISSE UND PODCAST	39
37. WUNDERKISTE IPAD.....	40
38. DIGITALE KARTEN FÜR DEN UNTERRICHT NUTZEN	41
39. DIGITALE LEBNESKOMPETENZ FÜR VERSCHIEDENE SCHULSTUFEN	42
40. EIGENE TUTORIALS ERSTELLEN MIT SCRATCH	43
41. RED TEAM VS. BLUE TEAM EDUCATION EDITION	44
EINDRÜCKE DER VERANSTALTUNG	45
IMPRESSUM	47

A PROGRAMM

GOOD PRACTICE UNTERRICHT MIT DIGITALEN MEDIEN UND INFORMATIK

«Was verändert sich, wenn Schülerinnen und Schüler persönliche Lern- und Arbeitsgeräte zur Verfügung haben?»

- Wie sieht solcher Unterricht aus?
- Was zeichnet «iPad-Klassen» aus?
- Gut umsetzbare Unterrichtsideen und -projekte

KONZEPT DER VERANSTALTUNG: MARKTPLATZ

- Schulen der Primar- und Sekundarstufe
- Tischmarkt mit Unterrichtsprojekten und -ideen
- Agenda mit kurzen Vorträgen und Inputs
- Bistro für Zwischenverpflegung

Lassen Sie sich inspirieren, tauschen Sie sich aus und erweitern Sie Ihr Netzwerk

Weitere Informationen zur Veranstaltung: www.baselland.ch/ict-info

B HINWEISE ZUM DATENSCHUTZ

Bei Apps und Webdiensten, bei denen die Schülerinnen und Schülern eine Anmeldung benötigen, ist besondere Vorsicht geboten.

- Nach Möglichkeit Apps und Webdienste nutzen, die keine Anmeldung benötigen.
- Keine bestehenden Accounts verwenden (z.B. Facebook-, Google-, Apple-, aber auch schulischer Microsoft-Account).
- Wenn Schülerinnen und Schüler sich einloggen, sollten ihre Namen nicht in den Logins enthalten sein. Stattdessen Pseudonyme oder Codes verwenden.

Für kantonale Schulen gilt die folgende Fachweisung:

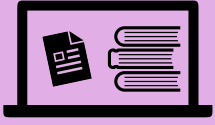
«[Fachweisung - SBL Account Nutzung mit Online-Diensten und Apps im Schulbereich an kantonalen Schulen](#)», Anmeldung mit SBL-Account.

MARKTPLATZ

1. IPAD-VERWALTUNG UND -ENGINEERING

Name und E-Mail-Adresse	Ivan Lovisi ivan.lovisi@sbl.ch
Name und E-Mail-Adresse	Felix Niggli Felix.niggli@sbl.ch
Titel	iPad-Verwaltung und -Engineering
Schulort	IT.SBL, Liestal
Beschreibung	Stichworte zum Apple Engineering: – iPad LifeCycle Management mit Apple DEP und MDM – iPad Benefit – Verwaltung, Zuverlässigkeit, Sicherheit – Content Filter, Jamf Parent, Classroom – Entwicklung von Apps für den eigenen Bedarf – iPad Rückgabe App – iPad wiederherstellen Tipps und Tricks
App, Programm, Online-Dienst	Website von IT.SBL: https://www.sbl.ch
Download von Materialien	

2. KLASSENLEKTÜRE

Name und E-Mail-Adresse	Barbara Gossweiler barbara.gossweiler@sbl.ch
Name und E-Mail-Adresse	Ramona Gutherz ramona.gutherz@sbl.ch
Titel	Klassenlektüre
Schulstufe, Zyklus	3. Zyklus
Schulort	Sissach
Beschreibung	Wir zeigen anhand von 3 Unterrichtsbeispielen, wie die Klassenlektüre mit verschiedenen iPad-Aufträgen vom reinen Leseerlebnis hin zu vers. Produkten erweitert werden kann, welche die Kompetenzen: Hören, Lesen, Sprechen, Verstehen abdecken. Dabei nutzten wir verschiedene iPad Apps, welche auf unseren Schul-iPad funktionieren und fördern so das Medienkompetenz.
Ein interaktives eBook zur Klassenlektüre erstellen  Ein digitales Unterrichtsprojekt von: Ramona Gutherz Sekundarschule Sissach Klassenlektüre auf OneNote  Ein digitales Unterrichtsprojekt von: Barbara Gossweiler und Ramona Gutherz Sekundarschule Sissach Task: read and create!  Ein digitales Unterrichtsprojekt von: Barbara Gossweiler Sekundarschule Sissach	
Download von Materialien	

3. RESSOURCEN AUS DER APFELWELT

Name und E-Mail-Adresse	Janina van Bürck janina.vanbuerck@sbl.ch
Name und E-Mail-Adresse	Peter Mandak, peter.mandak@sbl.ch
Titel	🍏Ressourcen aus der Apfelwelt 🍏
Schulstufe, Zyklus	3. Zyklus 2. Zyklus 1. Zyklus
Schulort	Sekundarschule Sissach
Beschreibung	Apple bietet eine Vielzahl an Ressourcen für Lehrpersonen und ihren Unterricht an. Unser Stand bietet dir einen eigenen kleinen Markt mit Unterrichtsideen, Materialien, Hilfestellungen aber auch Weiterbildungsmöglichkeiten. Weiter wird gezeigt, wie das Apple Learning Coach (ALC) Programm an der Sekundarschule konkret umgesetzt wurde. Die Apple Learning Coaches stehen dir für Fragen rund um das Unterrichten mit dem iPad oder einfach für Inspiration zur Verfügung.
Illustration Fotos, Screenshots, Video (Beispiele, sofern vorhanden)	
App, Programm, Online-Dienst	Anleitung für GIF-Animation: apple.co/4igHcsh Formen in Keynote: apple.co/3DcEqVB Animationen in Keynote: apple.co/3Xnygc5 Zaubereien in Keynote: apple.co/4hYeKer Apple Education Forum: apple.co/4iiFC8L Ideenbuch: "Jede:r kann kreativ sein - Musik" https://apple.co/4iHzGGQ Ideenbuch: "Jede:r kann kreativ sein - Zeichnen" apple.co/3XnqhM9 Ideenbuch: "Jede:r kann kreativ sein - Foto" apple.co/46UZH05 Ideenbuch: "Jede:r kann kreativ sein - Video" apple.co/4cxb53S Lehrpersonenhandbuch: "Jede:r kann kreativ sein" https://apple.co/4kAx8vT Lehrpersonenhandbuch für die Vorschule: "Jede:r kann kreativ sein" apple.co/3DcVuek
Download von Materialien	

4. MEDIENPRÄVENTION LEICHT GEMACHT

Name und E-Mail-Adresse	Jasmin Bussinger Jasmin.bussinger@schulelaeufelfingen.ch
Name und E-Mail-Adresse	Nadia Mühleisen Nadia.muehleisen@schule-lausen.ch
Titel	Medienprävention leicht gemacht
Schulstufe, Zyklus	2. Zyklus 1. Zyklus
Klassenstufe	Kindergarten bis 6. Klasse
Schulort	Läufelfingen und Lausen
Beschreibung	Als Abschlussarbeit im CAS PICTS haben wir ein Präventionskonzept entwickelt. Dies besteht aus pfannenfertigen Unterrichtseinheiten für jede Stufe mit vorgefertigtem Material. So können die Lehrpersonen unserer Schule einfach die Mappe für ihre Stufe nehmen und die Einheiten durchführen. Weiter wurden Hilfestellungen für die Eltern umgesetzt, damit sie auch zu Hause mediensicher werden.
	
Download von Materialien	

5. DIE VERRÜCKTE WELT DER DIGITALEN MEDIEN UND ICH

Name und E-Mail-Adresse	Justine Pivot justine.pivot@primarfrenkendorf.ch
Titel	Die verrückte Welt der digitalen Medien und ich
Schulstufe, Zyklus	2. Zyklus
Klassenstufe	5./6. Klasse
Schulort	Frenkendorf
Beschreibung	Die Kinder beschäftigen sich im MI-Unterricht intensiv mit der Welt der digitalen Medien und setzen sich kritisch mit ihrem eigenen Medienkonsum und –verhalten auseinander. Sie geben Einblick in ihre eigene digitale Welt und beschäftigen sich mit Chancen und Risiken von digitalen Medien. In Kleingruppen befassen sich die Schülerinnen und Schüler mit Games, Sozialen Medien, KI, Streaming Diensten, Eltern und Medien, Daten und Fakten zu digitalen Medien, Chancen und Gefahren und erstellen zu ihrem Teilbereich einen selbsterklärenden Beitrag für die Ausstellung (Keynote, BookCreator, Film, Plakat, Broschüre, Plakat, Bild, Interview, Podcast, Lied,...). Alle Beiträge der Kinder werden zu einer Ausstellung zusammengefügt, zu der die Eltern eingeladen werden. Die Schülerinnen und Schüler besuchen die Ausstellung gemeinsam mit ihren Eltern, schauen sich alle Beiträge an und sprechen mit ihren Eltern über das Gesehene, eigene Erfahrungen und Eindrücke.
	
Download von Materialien	

6. BIBERN IM UNTERRICHT

Name und E-Mail-Adresse	Susanne Datzko-Thut, susanne.datzko@informatik-biber.ch
Name und E-Mail-Adresse	Andrea Buser, andrea.buser@schulelangenbruck.ch
Titel	Bibern im Unterricht
Schulstufe, Zyklus	3. Zyklus 2. Zyklus (1. Zyklus)
Klassenstufe	Andrea -> Primarschule Susanne -> Projektmitarbeiterin Informatik-Biber
Schulort	Langenbruck
Beschreibung	Entdecken Sie die Welt der Informatik-Biber Aufgaben! Der grosse Aufgabenschatz kann auf vielfältige Weise auch im Unterricht eingesetzt werden: – Material für Stationenlernen "Informatikbiber unplugged" – Unterrichtseinheiten: Kryptographie und Graphen – Biberkarten als Unterrichtseinstieg – Aktivität auf dem Pausenplatz "Auf Reisen durchs Weltall" – Online Testwettbewerbe
App, Programm, Online-Dienst	– Allgemein: https://www.informatik-biber.ch/ – Wettbewerbsseite: https://wettbewerb.informatik-biber.ch/ – Unterrichtsmaterialien: https://www.informatik-biber.ch/aufgabensammlung
Wettbewerb	Nehmen Sie sich 15 min Zeit und bibern Sie sich durch den für heute zusammengestellten Biber-Wettbewerb!    https://tinyurl.com/46bsa274
	
Download von Materialien	

7. DROHNEN PARCOURS, DROHNEN PROGRAMMIEREN

Name und E-Mail-Adresse	Melanie Hunkeler Melanie.hunkeler@sbl.ch
Name und E-Mail-Adresse	Annina Roth
Titel	Drohnen Parcours
Schulstufe, Zyklus	3. Zyklus 2. Zyklus
Klassenstufe	5.-9. Klasse
Schulort	Reigoldswil
Beschreibung	Tauche ein in die faszinierende Welt der Drohnenprogrammierung! Hier lernst du nicht nur, wie man eine Drohne steuert, sondern auch, wie du sie selbst programmieren kannst. Programmieren ist ein zentraler Bestandteil des Medien- und Informatikunterrichts – und mit Drohnen wird er besonders spannend und greifbar! Mit den programmierbaren Drohnen Tello EDU und Robomaster Tello Talent von DJI kannst du eigene Flugmanöver entwickeln und dein Coding-Wissen in der Praxis anwenden. Dank der kostenlosen Software und der intuitiven Programmiersprache Scratch gelingt der Einstieg spielend leicht, egal ob Anfängerin oder Fortgeschrittener.
	
	– Laptop: Mind+ – iPad: Tello (im SelfService verfügbar), DroneBlocks (im SelfService verfügbar), Tello Edu (nur im Playstore verfügbar)
Download von Materialien	

8. BUCHVORSTELLUNG MIT CANVA-PLAKAT

Name und E-Mail-Adresse	Marc Lauener marc.lauener@sbl.ch
Titel	Buchvorstellung mit Canva-Plakat
Schulstufe, Zyklus	3. Zyklus
Klassenstufe	7.-9.
Schulort	Therwil
Beschreibung	Im Rahmen eines Lektüre-Projekts mit freier Buchwahl im Fach Deutsch gestalten die SuS ein Werbeplakat für ihr Buch. In One-Note bearbeiten die SuS einige vorbereitende Aufgaben während des Lesens. Das Projekt endet mit einer mündlichen Kurzpräsentation, dem Vorlesen einer Lieblingsstelle und dem Werbeplakat.
Hinweise	– OneNote – App Canva, www.canva.com
Download von Materialien	

9. PICTS MULTIPLIKATOR:INNEN

Name und E-Mail-Adresse	Simone Meier, s.meier@sbl.ch
Begleitpersonen	Christoph Bieger, Nathalie Früh, Christian Jung, Lukas Kümmerli, Latina Negroni
Titel	PICTS Multiplikatorinnen und Multiplikatoren
Schulstufe, Zyklus	3. Zyklus 2. Zyklus 1. Zyklus
Klassenstufe	alle
Schulort	Therwil
Beschreibung	Im laufenden Schuljahr haben wir uns zum Ziel gesetzt, dass sich unsere Multiplikatorinnen und Multiplikatoren in einem Gebiet spezialisieren und somit vermehrt (in ihrem Gebiet) zur Ansprechperson fürs Kollegium werden. Folgende Bereiche decken wir momentan ab: KI-Anwendungsbeispiele für die berufliche Orientierung, KI im Fach Medien und Informatik, Arbeit mit OneNote, Videos (Greenscreen, Lege-Trick-Technik), digitale Lernstandsüberprüfung. Unsere „Mini-PICTS“ unterstützen das Kollegium in Bezug auf die Anwendungskompetenzen in den Bereichen Medien und Informatik und motivieren, digitale Inhalte und Tools im Unterricht sinnvoll und gewinnbringend einzusetzen.
App, Programm, Online-Dienst	– Fobizz-KI-Tools, https://fobizz.com/de/die-fobizz-tools-fuer-schule-und-unterricht/ – DeepL Write, https://www.deepl.com/de/write – OneNote, Kamera-App, App iMovie, Classtime, www.classtime.com
Download von Materialien	

10. DIGITALES ANGEBOT DER KANTONSBIBLIOTHEK BASELSTADT (KBL)

Name und E-Mail-Adresse	Marion Kaiser Marion.kaiser@bl.ch aubora.support@bl.ch
Titel	Digitales Angebot der KBL
Schulstufe, Zyklus	3. Zyklus 2. Zyklus
Beschreibung	Entdecken Sie Aubora - kbl digital Entdecken Sie die Libby App mit über 30'000 E-Books, Hörbücher und Zeitschriften in verschiedenen Sprachen und die Pressreader App mit über 10'000 Zeitungen und Zeitschriften in 60 Sprachen. Zusätzlich bietet die KBL mit Genios eine Rechercheplattform mit mehr als 450 lokalen, nationalen und internationalen Zeitungen mit umfangreichen Archiven und das Kinder-, Jugend- und Erwachsenenlexikon von Brockhaus.
App, Programm, Online-Dienst	https://www.kbl.ch/ https://www.kbl.ch/angebote/digitales-angebot App Libby, App Pressreader, Genios, Brockhaus
Download von Materialien	

11.DIGITALE LEHRMITTEL, UNTERRICHTS-EINHEITEN UND LERNAPPS

Name und E-Mail-Adresse	Elena Vögeli, elena.voegeli@bl.ch
Name und E-Mail-Adresse	Karin Schenker, k.schenker@ramlinsburg.ch
Titel	Digitale Lehrmittel, Unterrichtseinheiten und Lernapps 1.-3. Zyklus
Schulstufe, Zyklus	3. Zyklus 2. Zyklus 1. Zyklus
Beschreibung	Wir präsentieren eine Auswahl von digitalen Lehrmitteln, Unterrichtseinheiten und Lernapps für den Unterricht. Schülerinnen und Schüler zeigen, wie sie mit den interaktiven Übungen von MeinKlett Sprachstarke, Zahlenbuch, ça roule) arbeiten, von Hand oder mit Tastatur Schreiben üben und eigene Games programmieren mit Candli. Auf Testgeräten können Lehrpersonen die Möglichkeiten von Typewriter und zebis.digital direkt ausprobieren.
App, Programm, Online-Dienst	MeinKlett, https://www.klett.ch Dynamilis, https://dynamilis.com/de/ Typewriter, https://bl.typewriter.ch zebis.digital, https://zebis.digital Candli; www.edtech-collider.ch/static/experiences/GoodPractice_Candli.pdf
Download von Materialien	

12.STOPP-TRICKFILME

Name und E-Mail-Adresse	Romy Diehl romy.diehl@schuleblauen.ch
Name und E-Mail-Adresse	Einfache Stopp-Trickfilme mit Kamera und iMovie erstellen
Titel	2. Zyklus 1. Zyklus
Schulstufe, Zyklus	3.-6. Klasse
Schulort	Primarschule Blauen
Beschreibung	An unserem Tisch zeigen Schüler und Schülerinnen, wie man mit iMovie und der Kamera eines iPads einen eigenen Stopp-Trick-Film aufnimmt, erstellt und schneidet. BesucherInnen können den gesamten Prozess miterleben – von der Idee bis zur Nachbearbeitung in iMovie. Wer möchte, kann selbst kreativ werden und direkt ausprobieren, wie man einen kurzen Stopp-Trick-Film aufnimmt und schneidet.
	 Stopp-Trickfilme Romy Diehl März 25
Download von Materialien	

13.APPS IM 1. ZYKLUS

Name und E-Mail-Adresse	Marlene Staub marlene.staub@schuleblauen.ch
Titel	Apps im 1. Zyklus
Schulstufe, Zyklus	1. Zyklus
Klassenstufe	Kindergarten - 2. Klasse
Schulort	Blauen
Beschreibung	Sprachaufnahmen im Kindergarten mit der Chirp.qr App aufnehmen. Tolle Bilder mit der Zeichen Pad App zeichnen. Zeichnungen oder Gegenstände mit der ChatterPix oder der ChatterKid App sprechen lassen.
App, Programm, Online-Dienst	App: Chirp.qr App: Zeichen Pad App: ChatterPix App: ChatterKid
Download von Materialien	

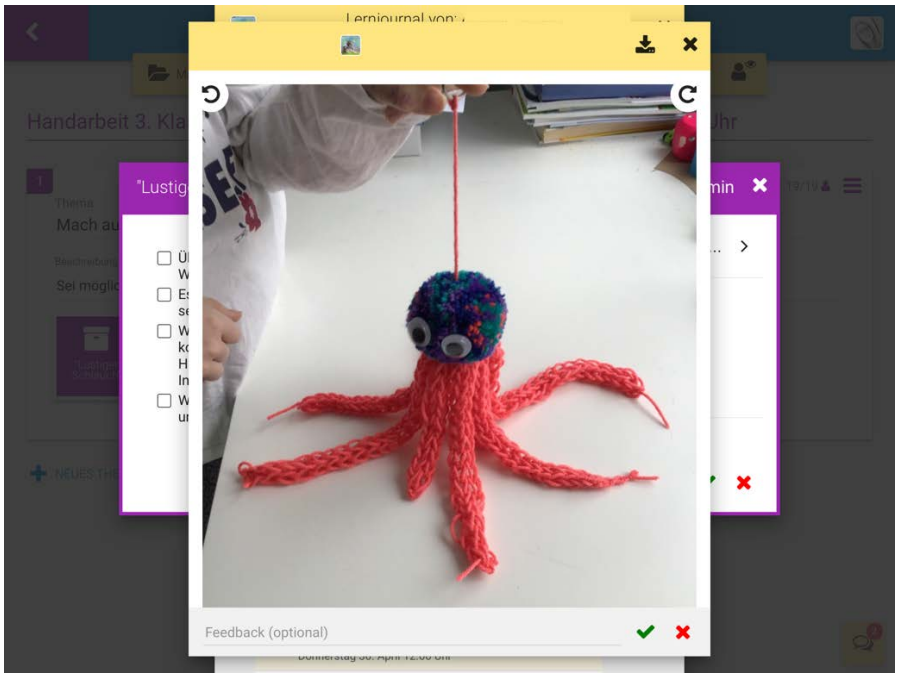
14.KI IM UNTERRICHT

Name und E-Mail-Adresse	Pascal Koller pascal.koller@schulezunzgen.ch
Titel	KI im Unterricht
Schulstufe, Zyklus	3. Zyklus 2. Zyklus
Schulort	Zunzgen
Beschreibung	KI im Unterricht – Wir zeigen, wie wir mit KI lernen Wir, als Schüler:innen, zeigen Ihnen an unserem Stand, wie wir Künstliche Intelligenz im Unterricht nutzen – zum Recherchieren, Schreiben und Lernen. Erleben Sie selbst, wie eine KI funktioniert: Mit soekia und machinelearningforkids erklären und demonstrieren wir anschaulich, wie Text- und Bild-KIs arbeiten. Außerdem stellen wir KI-Tools vor, die uns im Schulalltag unterstützen: Peertutor gibt inhaltliches Feedback zu unseren Texten, Languagetool hilft bei der Korrektur, und mit PerplexityAI können wir gezielt suchen, Inhalte entdecken und üben. Kommen Sie vorbei, lassen Sie sich die KI-Tools direkt von uns erklären und testen Sie unseren Multiprompt mit verschiedenen Lernmodi. Erleben Sie aus erster Hand, wie wir KI sinnvoll im Unterricht einsetzen!
App, Programm, Online-Dienst	https://machinelearningforkids.co.uk https://www.soekia.ch/ https://peer-ai-tutor.streamlit.app/ https://languagetool.org/de https://www.perplexity.ai/
Download von Materialien	

15. LERNPLATTFORM LEARNINGVIEW, LESEFÖRDERUNG MIT AUDIOBILDERBÜCHER, SCHULVERLAG UND PODCAST

Name und E-Mail-Adresse	Salomé Wahlen, salome.wahlen@schulezunzgen.ch
Titel	Lernplattform LearningVIEW Leseförderung mit Audiodilderbüchern, Schulverlag und Podcasts
Schulstufe, Zyklus	2. Zyklus
Schulort	Zunzgen
Beschreibung	Lernplattform LearningVIEW: Die Plattform und ihre Möglichkeiten für den Unterricht werden vorgestellt. Leseförderung mit Audiodilderbüchern: Die SuS üben in Gruppen das Lesen mit verschiedenen Rollen und Stimmen anhand eines Bilderbuches. Sie nehmen den Text auf und stellen ihre Arbeit den Kindern im Kindergarten vor. Schulverlag: Anhand des Konzeptes der Heldenreise schreiben die SuS ihre eigene Geschichte, die in einem Büchlein gedruckt wird. Podcasts: Themen aus dem NMG-Unterricht werden vertieft, indem sie zu Podcasts verarbeitet werden. Diese dienen z.B. zur Prüfungsvorbereitung oder werden auf der Homepage der Schule in unserem Podcast «Wissen für schlaue Köpfe» veröffentlicht.
App, Programm, Online-Dienst	https://www.learningview.org https://www.schulverlag.ch
   	
Download von Materialien	

16. DAS IPAD IM TEXTILEN GESTALTEN

Name und E-Mail-Adresse	Nicole K�pfer nicole.kuepfer@schulezunzgen.ch
Titel	Das iPad im textilen Gestalten
Schulstufe, Zyklus	3. Zyklus 2. Zyklus 1. Zyklus
Schulort	Zunzgen
Beschreibung	Ich zeige euch wie mich das iPad im t�glichen Unterricht unterst�tzt und das Arbeiten deutlich erleichtert. Zum Beispiel Projektion von Handlungsabl�ufen aus der Sichtweise der Kinder, spielerisches Lernen von Begriffen mit Kahoot, Lernfilme zur Unterst�tzung um in der eigenen Geschwindigkeit zu arbeiten, Fotoanleitungen in Learningview, anonymes einholen von Feedback mit Oncoo, Dokumentation von SuS ihrer Arbeit in BookCreator/Pages/iMovie
	
App, Programm, Online-Dienst	Learningview, Kahoot, Oncoo, Pages, BookCreator, iMovie, QRMonkey und div. HandiApps
Download von Materialien	

17. IPAD FERTIG LOS – PARKOUR PROJEKT IM SPORTUNTERRICHT

Name und E-Mail-Adresse	Joris Stöckli, joris.stoeckli@schulezunzgen.ch
Titel	iPad fertig los- Parkour Projekt im Sportunterricht
Schulstufe, Zyklus	2. Zyklus
Klassenstufe	Klasse 6
Schulort	Zunzgen
Beschreibung	Nummer1: Die Sportart "Le Parkour" bietet zahlreiche spannende Möglichkeiten Kompetenzen im Bereich "Bewegen an Geräten" zu erwerben. Nach einer Einstiegs-, und Vertiefungsphase erhalten die SuS den Auftrag, in PA als Kamerateam ein eigenes Parkourvideo aufzuzeichnen. Dafür wählen sie Hindernisse aus und bewältigen diese auf möglichst flüssige Art und Weise. Dabei filmen, schneiden und unterstützen sie sich gegenseitig, damit am Ende des Vorhabens ein eigener Parkourfilm entsteht. Nummer 2: Aufzeigen von Möglichkeiten, wo und wie das App "Bam Video Delay" einen grossen Mehrwert schaffen kann.
App, Programm, Online-Dienst	LearningView, https://www.learningview.org App: BAM Video delay, App: iMovie
Download von Materialien	

18. PIXELBILD UND ASTROPI

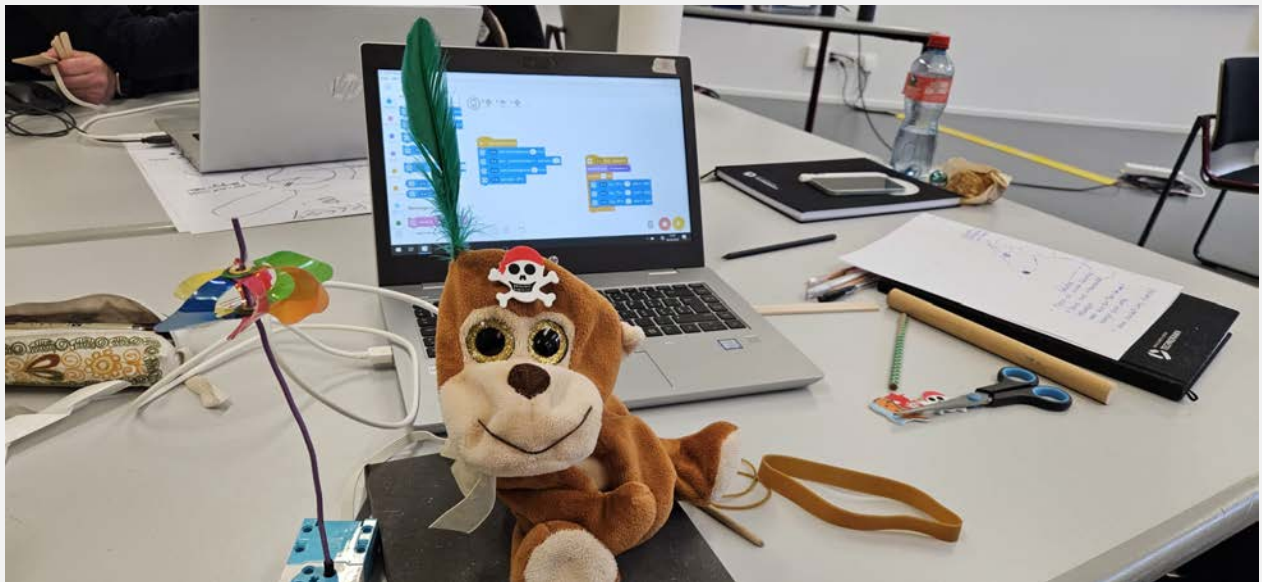
A

Name und E-Mail-Adresse	Michaela De Luca michaela.deluca@schulezunzgen.ch
Titel	Pixelbild und AstroPi
Schulstufe, Zyklus	2. Zyklus 1. Zyklus
Klassenstufe	4. Klasse
Schulort	Zunzgen
Beschreibung	Wie sind digitale Bilder aufgebaut? – Einführung mit dem Lehrmittel Inform@21 – Nachlegen mit Krälleli Zum Schluss programmieren die Kinder ein Pixelbild, dass den Astronauten der Raumstation ISS zugeschickt und auf dem dortigen AstroPi angezeigt wird.
Illustration	
App, Programm, Online-Dienst	– Inform@21, https://inform21.ch – AstroPi https://projects.raspberrypi.org/de-DE/projects/astro-pi-mission-zero https://missions.astro-pi.org/de/mz/code_submissions/new
Download von Materialien	

19. SPIKE – BEWEGTE KUSCHELTIERE

B

Name und E-Mail-Adresse	Michaela De Luca michaela.delucal@schulezunzgen.ch
Titel	Spike – bewegte Kuscheltiere
Schulstufe, Zyklus	2. Zyklus
Klassenstufe	4. Klasse
Schulort	Zunzgen
Beschreibung	Bringe deine alten Kuscheltiere zum Leben mit Lego Spike.
App, Programm, Online-Dienst	https://spike.legoeducation.com https://education.lego.com/de-de



Download von Materialien



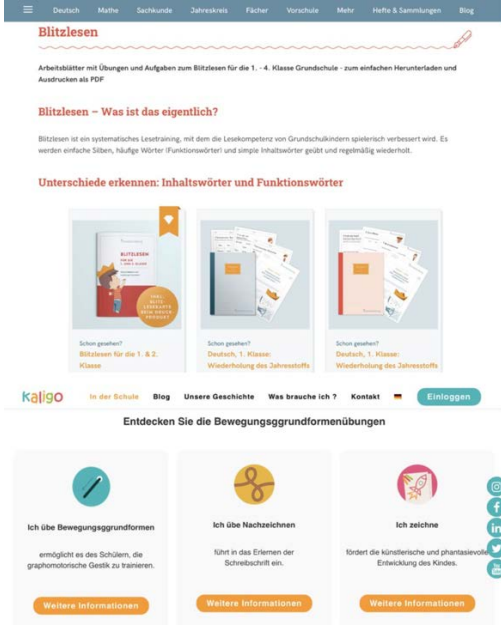
20. PROGRAMMIEREN ERLEBEN MIT OZOBOT

Name und E-Mail-Adresse	Mélanie Pfaff melanie.pfaff@schulezunzgen.ch
Titel	Programmieren erleben mit Ozobot
Schulstufe, Zyklus	2. Zyklus (teilweise auch 1. Zyklus)
Klassenstufe	4. Klasse
Schulort	Zunzgen
Beschreibung	Am Stand lernen die Lehrpersonen den Ozobot kennen - ein kleiner, vielseitiger Roboter für den Unterricht. Der Ozobot ermöglicht einen kreativen, handlungsorientierten Zugang zur Informatik und macht das Programmieren direkt erlebbar.
App, Programm, Online-Dienst	Ozobot Roboter programmieren mit Filzstiften, iLearnIT.ch – https://ilearnit.ch/de/ozobot.html
	
Download von Materialien	

21. MANIPULATION! FAKE NEWS & WERBUNG

Name und E-Mail-Adresse	Michèle Bütler Michele.buetler@schulezunzgen.ch
Titel	Manipulation! Fake News & Werbung
Schulstufe, Zyklus	3. Zyklus 2. Zyklus
Klassenstufe	5. Klasse
Schulort	Zunzgen
Beschreibung	FakeNews & Werbung sind im Alltag allgegenwärtig. Durch das eigene Generieren davon, werden die SuS auf diese Thematik sensibilisiert und trainiert, diese auch als solche zu erkennen. Reactionbilder erstellen (Hintergrund bei Selfie-Portraits entfernen und auswechseln), Food-Produkte-Fotografie erstellen, Produkte vorstellen als Influencer mit Clips. Snapseed Bildbearbeitung, Real und Fake mit Filter in Social Media erkennen. Fakefinder als spielerische Übung zum Entdecken von Beeinflussungen.
App, Programm, Online-Dienst	– App Keynote – App Clips – Kamera – App Snapseed – http://www.swrfakefinder.de
Download von Materialien	

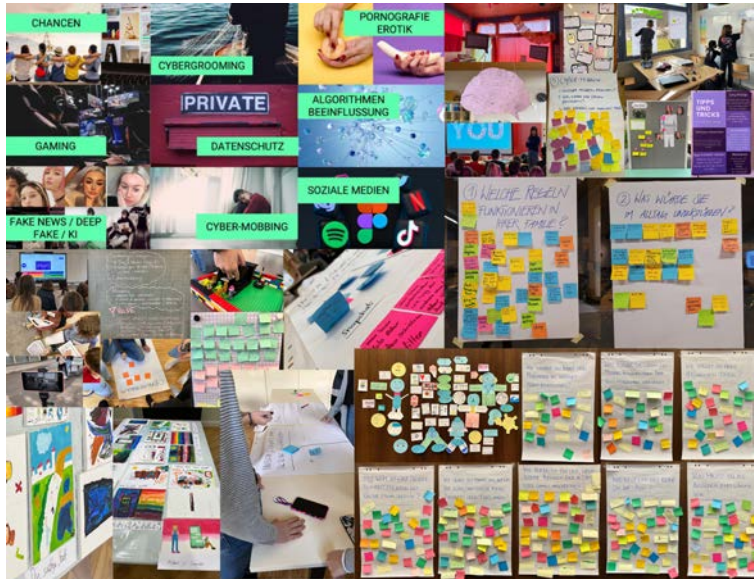
22. IPAD IM FÖRDERUNTERRICHT

Name und E-Mail-Adresse	Valeria Avellina, valeria.avellina@schulezuzunzen.ch
Titel	iPad im Förderunterricht
Schulstufe, Zyklus	2. Zyklus 1. Zyklus
Klassenstufe	Kindergarten bis 6. Klasse
Schulort	Zunzgen
Beschreibung	In der Speziellen Förderung sind wir häufig mit Kindern konfrontiert, die grosse Mühe haben den Schulalltag zu bewältigen. Deswegen verlieren viele von ihnen oft die Motivation am Unterricht teilzunehmen. Ich habe ein paar Apps entdeckt, die auch Kinder nutzen können, die grosse Schwierigkeiten haben im Unterricht mitzukommen. Das Beste daran ist, dass die Kinder spielerisch unbewusst genau diese Schwächen fördern und noch vieles mehr. Diese Apps fördern nicht nur fachliche Kompetenzen, sondern auch die überfachlichen Kompetenzen (Exekutive Funktionen).
	 The screenshot shows the 'Blitzlesen' website. At the top, there's a navigation bar with links: Deutsch, Mehr, Sekunde, Jahreskreis, Fächer, Vorschule, Mehr, Hefte & Sammlungen, Blog. Below the navigation bar, the main heading is 'Blitzlesen' with a subheading 'Arbeitsblätter mit Übungen und Aufgaben zum Blitzlesen für die 1. - 4. Klasse Grundschule - zum einfachen Herunterladen und Ausdrucken als PDF'. There's a section titled 'Blitzlesen - Was ist das eigentlich?' explaining that it's a systematic reading training to improve reading skills. Another section 'Unterschiede erkennen: Inhaltswörter und Funktionswörter' shows three sample worksheets. Below this, there's a 'Kaligo' logo and a section 'Entdecken Sie die Bewegungsgrundformenübungen' with three cards: 'Ich übe Bewegungsgrundformen', 'Ich übe Nachzeichnen', and 'Ich zeichne'. Each card has a 'Weitere Informationen' button.
App, Programm, Online-Dienst	Apps: Fingerzahlen, Eye – Movement-Training, Kaligo, Brainilis, Blitzlesen
Download von Materialien	 A square QR code that, when scanned, likely leads to the digital materials mentioned in the table.

23. KREATIVE PROJEKTE MIT GARAGE BAND

Name und E-Mail-Adresse	Christoph Gisin, Christoph.gisin@sbl.ch
Titel	Kreative Projekte mit Garage Band für Musik, Deutsch und Fremdsprachen (F, E)
Schulstufe, Zyklus	3. Zyklus 2. Zyklus
Klassenstufe	Primar, Oberstufe, Sekundarstufe
Schulort	Liestal
Beschreibung	Kreative Projekte mit Garage Band Es werden ausgewählte Anwendungsideen aus dem Unterricht für den kreativen Umgang mit Garage Band vorgestellt. (Musik, Deutsch, div. Sprachfächer) – Erstellen von eigenen Klingeltönen & Jingles für Handy und iPad (Weck- und Klingeltöne) – Vertonung von Geschichten und Gedichten – Aufnehmen und Gestalten von Dialogen/ Hörspielen (Fremdsprachen) – Songwriting (Rapbegleitungen und Begleitungen allgemein) – Technische Inputs für die Aufnahmearbeit (Effekte, Fade In/Out, Stimmverfremdung etc.)
App, Programm, Online-Dienst	Gesellschaft für digitale Bildung zu Garageband: – https://www.gfdb.de/garageband Handbuch Garageband iPad: – https://support.apple.com/de-ch/guide/garageband-ipad/welcome/ipados
Download von Materialien	

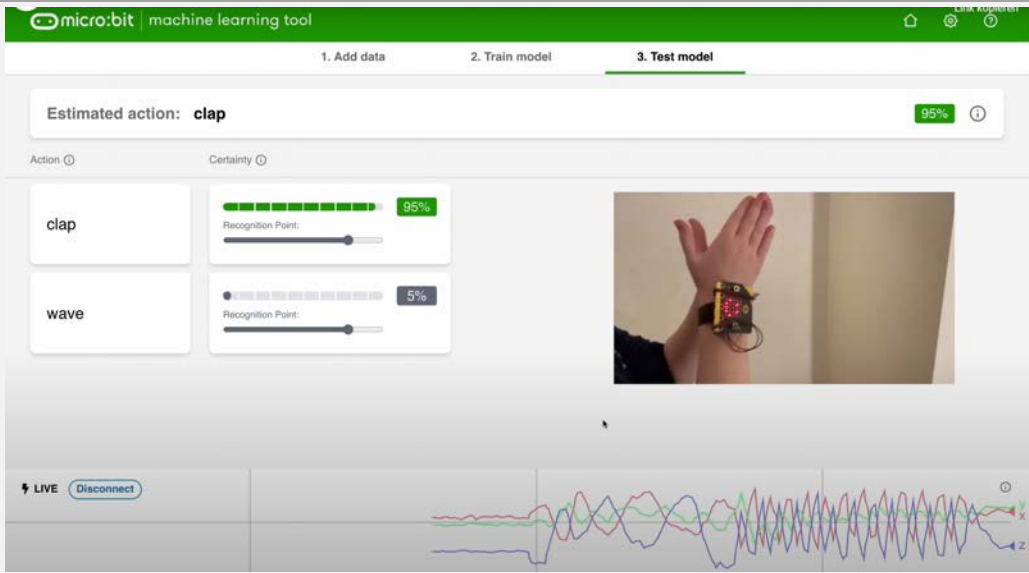
24. FÖRERUNG DIGITALER LEBENSKOMPETENZEN

Name und E-Mail-Adresse	Petra Marty, petra.marty@netpathie.net Nina Stöcklin, nina.stoecklin@netpathie.net
Name und E-Mail-Adresse	Verein Netpathie
Titel	Förderung digitale Lebenskompetenzen
Schulstufe, Zyklus	3. Zyklus, 2. Zyklus
Klassenstufe	3.Klasse bis 3. Oberstufe, sowie Berufsschule & Co.
Schulort	Flexibel, ganze Deutschschweiz
Beschreibung	Interaktive Workshops fördern digitale Lebenskompetenzen von Kindern und Jugendlichen im Einklang mit den Zielen des Lehrplans 21. Gemeinsam entwickeln die Teilnehmenden kreative Projekte, die digitale Medien mit realen Erfahrungen verbinden. Dabei werden überfachliche Kompetenzen wie Zusammenarbeit, verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Technologien und respektvolle Kommunikation gestärkt. Das Angebot bezieht auch das Umfeld der Kinder und Jugendlichen ein: Eltern und Fachpersonen werden sensibilisiert und unterstützt, um den Herausforderungen der digitalen und analogen Lebenswelten zu begegnen. So entsteht ein gemeinsames Verständnis für den bewussten Einsatz digitaler Werkzeuge und die Bedeutung persönlicher Begegnungen – sowohl in der Schule als auch im Alltag.
	
Download von Materialien	

25. PODCAST MIT «GARAGE BAND»

Name und E-Mail-Adresse	Béatrice Buser, beatricebuserfricker@gmail.com
Titel	Podcasts mit «Garage Band»
Schulstufe, Zyklus	3. Zyklus 2. Zyklus
Klassenstufe	5. Klasse
Schulort	Kreisschule Buus-Maisprach
Beschreibung	Kinder der 5. Klasse haben in Einzelarbeit Podcasts kreiert. Die Kinder haben mit Garageband einen Jingle kreiert, Gesprochenes vorbereitet und aufgenommen, zugeschnitten, die Lautstärke bearbeitet, als Song gespeichert, auf Vocaroo gestellt und einen QR-Code generiert. Diesen haben sie über Word ausgedruckt und auf eine thematisch passende Zeichnung geklebt. Ich stelle meine gesamte Planung, den Zeitaufwand, technische Tipps zu Garage Band, Stolpersteine und Gelungenes und einige Endprodukte vor. Zudem beantworte ich interessierten Personen Fragen.
App, Programm, Online-Dienst	App Garage Band, Word, QR-Code Generator: https://goqr.me/de https://vocaroo.com
Download von Materialien	

26.KI EASY: PROGRAMMIERE DEINE EIGENE KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Name und E-Mail-Adresse	Urs Meyer urs.meyer@fhnw.ch
Titel	KI easy: Programmiere Deine eigene Künstliche Intelligenz
Schulstufe, Zyklus	Primar, Sek I und Sek II
Schulort	FHNW
Beschreibung	Du tauchst in die faszinierende Welt der Künstlichen Intelligenz ein und trainierst mit einfachen Mitteln einen Computer, der ähnlich wie ein Gehirn lernt. Du erstellst damit Deine eigene kleine Anwendung, welche ein technisches Problem mit Hilfe Künstlicher Intelligenz löst.
	
App, Programm, Online-Dienst	Machine Learning Tools: – https://ml.microbit.org/thenextgen/ – https://teachablemachine.withgoogle.com/ – https://snake.c4f.wtf/ – https://www.moralmachine.net/hl/de – https://www.mpg.de/14384755/trolley-dilemma-international
Download von Materialien	

27. MINT, MINDSTORMS UND CALLIOPE

Name und E-Mail-Adresse	Georg Halsmayer georg.halsmayer@sbl.ch
Titel	MINT, Mindstorms und Calliope
Schulstufe, Zyklus	3. Zyklus
Schulort	Sek Aesch
Beschreibung	Entdecken Sie praktische MINT-Bildung: An diesem Tisch zeigen wir Anwendungsbeispiele mit LEGO Mindstorms, Calliope mini und micro:bit. Die Exponate demonstrieren, wie Programmieren und Robotik im Unterricht eingesetzt werden und wie Schüler:innen technische Grundlagen durch hands-on Erfahrungen erlernen.
App, Programm, Online-Dienst	MINT: – https://kanton.baselland.ch/bildungs-kultur-und-sportdirektion/bildung-handbuch/unterricht/lehrplan-volksschule-bl/sekundarstufe-i/mint Calliope: – https://calliope.cc EV3: – vgl. https://www.edubs.ch/unterricht/faecher/mint/8-modul-robotik
Download von Materialien	

28.4K IN ACTION: SPIELEND LERNEN MIT MINECRAFT

Name und E-Mail-Adresse	Rita Sheean, rita.sheean@sbl.ch
Titel	4K in Action: Spielend lernen mit Minecraft
Schulstufe, Zyklus	3. Zyklus
Klassenstufe	OS (aber eigentlich überall einsetzbar)
Schulort	Gelterkinden
Beschreibung	Es werden unterschiedliche Unterrichtsideen und Projekte mit Minecraft Education vorgestellt, welche alle erprobt sind. Am Tisch können Videos dieser Projekte, aber auch vom globalen "Rube Goldberg" Wettbewerb und von der Roche Lehrlingschallenge angeschaut werden. Die TN können ebenfalls am Tisch einen Escape Room zu Pythagoras lösen und erhalten über Beschreibungen Einblick in meine Unterrichtsideen.
App, Programm, Online-Dienst	Minecraft Education https://education.minecraft.net/de-de
Download von Materialien	

29. ICT-SCOUTS – CAMPUS ARENA

Name und E-Mail-Adresse	Sebastian Sigrist, sebastian.sigrist@ict-scouts.ch
Name und E-Mail-Adresse	Robert Jankovsky, robert.jankovsky@ict-scouts.ch
Titel	ICT Scouts / Campus Arena
Schulstufe, Zyklus	3. Zyklus
Schulort	Allschwil
Beschreibung	Das Projekt ICT-Scouts verlegt einen Teil ihres Campus an diesem Samstag direkt nach Sissach. Die jungen TechTalents geben uns einen Einblick in ihre innovativen Projekte und die Coaches stehen für Fragen zur Verfügung. Nutzen Sie die Chance, um einen einmaligen Einblick in dieses spannende Projekt zu erhalten. https://www.ict-scouts.ch
Download von Materialien	

30. SCHNEIDEPLOTTER – EIGENE IDEEN REALISIEREN

Name und E-Mail-Adresse	Christin Schwarz; christin.schwarz@sbl.ch
Name und E-Mail-Adresse	Selina Meichtry; selina.meichtry@sbl.ch
Titel	Schneideplotter: Eigene Ideen realisieren
Schulstufe, Zyklus	3. Zyklus 2. Zyklus
Klassenstufe	5.-9.
Schulort	Sissach
Beschreibung	Anhand der Entwicklung eines eigenen Logos wird der Designprozess durchlaufen. Analoge Entwürfe werden mit der App «Sketchbook» digitalisiert und mit «Silhouette» vektorisiert. Ausgeschnitten mit dem Schneideplotter ergeben sich individuelle Labels für verschiedene Einsatzbereiche.
Download von Materialien	

31. RULER.GAME

Name und E-Mail-Adresse	Prof. Dr. Alexander Repenning, alexander.repenning@fhnw.ch
Beteiligte Personen	Dr. Alexander Repenning, Dr. Susan Grabowski, Nicolas Fahrni
Titel	Spiele Zeichnen und Programmieren auf dem iPad mit RULER.game
Schulstufe, Zyklus	Primar, 2. Zyklus, 1. Zyklus
Schulort	FHNW
Beschreibung	LP21 MI, BG und NMG Kompetenzen gleichzeitig erwerben mit Spiele Zeichnen und Programmieren auf dem iPad mit RULER.game  Wie programmiert man ein Videogame? Zeichne ganz kurz einen Game-Charakter und lerne die ersten Schritte, um diesen Charakter zu programmieren! Programmierkenntnisse sind nicht nötig. Du programmierst mit der innovativen RULER Programmierumgebung. Dein Spiel kombiniert deinen Game-Charakter mit Hintergründen erzeugt von Künstlicher Intelligenz. Dein RULER Spiel funktioniert auf Smartphones, Tablets und Laptops. Bau solo Games, die du alleine spielst oder Multiplayer Games, die du mit deinen Freunden gemeinsam bauen und spielen kannst! Am Schluss bekommst du einen QR-Code, um dein Spiel zu Hause zu erweitern. Vgl.: https://youtu.be/NSyQCXCAh3Q RULER ist eine kostenlose Schweizer Programmierumgebung, die von der Pädagogischen Hochschule der FHNW unter der Leitung von Prof. Dr. Alexander Repenning entwickelt wurde. Repenning ist ein Pionier von Block-Basierter Programmierung, welches die Grundlage von Werkzeugen wie AgentSheets, AgentCubes und Scratch ist. RULER wurde für Tablets und Laptops geschaffen und ist speziell auf schweizerische Bedürfnisse ausgerichtet. Lerninhalte sind abgestimmt mit dem Lehrplan 21. Sie kombinieren Informatik (MI) mit MINT, Bildnerischem Gestalten (BG), Natur Mensch und Gesellschaft (NMG), Bildung für Nachhaltige Entwicklung (BNE) und Sprachen.
App, Programm, Online-Dienst	Hintergrund zu RULER.Game: Erkenntnisse, Methode, Unterrichtsaktivitäten: – https://about.ruler.game/ RULER.Game iPad Simulator – https://ruler.game/
Download von Materialien	

KURZVORTRÄGE

32. ENTDECKE KEYNOTE NEU!

Name und E-Mail-Adresse	Peter Mandak, peter.mandak@sbl.ch
Titel	Entdecke Keynote neu!
Schulstufe, Zyklus	3. Zyklus 2. Zyklus
Klassenstufe	7.-9. Klasse
Schulort	Sissach
Beschreibung	Keynote ist weit mehr als eine App für Präsentationen. Mit ihr lassen sich beeindruckende Animationen, ansprechende Lernvideos und sogar informative Apps entwickeln - und das ganz ohne Programmierkenntnisse! Tauche in diesem kreativen Workshop tief in die Möglichkeiten von Keynote ein. Entdecke Altbekanntes neu und lass dich von Unbekanntem inspirieren. Nach diesem Workshop wirst du nie wieder nur von einem Präsentationstool sprechen!
App, Programm, Online-Dienst	Anleitung für GIF-Animation: apple.co/4igHcsh Formen in Keynote: apple.co/3DcEqVB Animationen in Keynote: apple.co/3Xnygc5 Zaubereien in Keynote: apple.co/4hYeKer Apple Education Forum: apple.co/4iiFC8L Ideenbuch: "Jede:r kann kreativ sein - Musik" https://apple.co/4iHzGGQ Ideenbuch: "Jede:r kann kreativ sein - Zeichnen" apple.co/3XnqhM9 Ideenbuch: "Jede:r kann kreativ sein - Foto" apple.co/46UZH05 Ideenbuch: "Jede:r kann kreativ sein - Video" apple.co/4cxb53S Lehrpersonenhandbuch: "Jede:r kann kreativ sein" https://apple.co/4kAx8vT Lehrpersonenhandbuch für die Vorschule: "Jede:r kann kreativ sein" apple.co/3DcVuek
Download von Materialien	

33.MEDIENKONZEPT MIT DEM MEDIENKOMPASS

Name und E-Mail-Adresse	Jürg Aeberhard juerg.aeberhard@sbl.ch
Titel	Online-Medienkonzept auf Basis des Medienkompass (Kompass für den digitalen Wandel) der PH Zürich.
Schulstufe	Alle
Klassenstufe	Alle (Schulentwicklung)
Schulort	Liestal
Beschreibung	Mit Hilfe eines eigenen Konzepts reagiert eine Schule auf die Entwicklungen der Informations- und Mediengesellschaft. Sie legen darin fest, wie und inwiefern Sie den Unterricht und die Schulorganisation diesen Entwicklungen anpassen wollen. Wir haben auf Grundlage der Karten des Medienkompass ein Konzept erstellt, das – Inhaltlich kurz und prägnant sein soll. Der Aufbau mit den Karten und den kurzen Textpassagen soll den komplexen besser erfassbar machen. – modern und dynamisch präsentiert, – flexibel ausbau- und veränderbar, – online in Schulhomepage implementiert ist. Das Medienkonzept wurde mit Powerpoint grafisch umgesetzt und anschliessend mithilfe von iSpring-Converter in HTML umgewandelt.
Illustration	
App, Programm, Online-Dienst	– https://start.sekliestal.ch/ispring/index.html – Powerpoint – iSpring Converter Pro – https://kompassdigitalerwandel.ch
Download von Materialien	

34. MEDIENKONZEPTE ANPASSEN

Name und E-Mail-Adresse	Lukas Dettwiler, lukas.dettwiler@sbl.ch
Titel	Bedeutung und Anpassung von Medien- und ICT-Konzepten an Schulen
Schulstufe, Zyklus	Primar- und Sekundarstufe
Schulort	Informatik Schulen Baselland/IT.SBL
Beschreibung	Das Medienkonzept legt fest, wie digitale Medien und Informations- und Kommunikationstechnologien (ICT) im Unterricht eingesetzt werden und welche technische Infrastruktur dafür notwendig ist. Es bildet die Grundlage für das Lehren und Lernen mit digitalen Medien. Die Rahmenbedingungen für ein Medienkonzept verändern sich kontinuierlich, bedingt durch technologische Innovationen, bildungspolitische Vorgaben und gesellschaftliche Entwicklungen. Zudem besteht ein enger Zusammenhang zwischen dem Qualitätsmanagement (QM) der Schulen und dem Medienkonzept. Daher ist es notwendig, das Medienkonzept regelmässig zu überprüfen und anzupassen. In diesen drei Schwerpunkten ist eine Anpassung des Medienkonzepts angezeigt: – Einführung des 1:1-Geräte-Konzepts – Lehrplan – Pädagogischer ICT-Support Der Kurzvortrag beleuchtet diese drei Aspekte und gibt Hinweise zu Anpassung und Umsetzung in den Schulen.
Kantonale Website	– Informatik Schulen Baselland/IT.SBL: www.sbl.ch – ICT Bildung: www.baselland.ch/ict – Medienkonzept: www.baselland.ch/medienkonzept
Download von Materialien	

35. KI-PROMPTATHON

Name und E-Mail-Adresse	Peter Mandak, peter.mandak@sbl.ch
Titel	KI-Promptathon
Schulstufe, Zyklus	3. Zyklus 2. Zyklus
Klassenstufe	6.-9. Klasse
Schulort	Informatik Schulen Baselland/IT.SBL
Beschreibung	Der Workshop bietet einen Einblick in das Format des Promptathon. Ursprünglich in Schottland entwickelt, haben wir im Dezember 2024 das Format für den Kanton Basel-Landschaft adaptiert. Beim Promptathon geht es darum, einen einfachen Einstieg ins Thema der künstlichen Intelligenz mit Hilfe von Bild-KI zu erreichen. Erstmalig wird in diesem Workshop die "vor Ort" Variante vorgestellt. Mit den aufbereiteten Materialien ist es möglich, mit seiner Klasse einen eigenen Promptathon durchzuführen. Neugierig? Dann lassen Sie sich überraschen!
Download von Materialien	 https://www.baselland.ch/politik-und-behorden/direktionen/bildungs-kultur-und-sportdirektion/it.sbl/paedagogischer-ict-support-ict-bildung/sek-i-und-ii/promptathon-ein-gemeinsamer-einstieg-ins-thema-prompten-mit-ki

KURZINPUTS

36. HÖRERLEBNISSE UND PODCAST

Name und E-Mail-Adresse	Christian Lüthi, christian.luethi@sbl.ch
Titel	Hörerlebnisse und Podcast
Schulstufe, Zyklus	3. Zyklus 2. Zyklus 1. Zyklus
Schulort	IT.SBL
Beschreibung	Dieser kurze Workshop gibt dir konkrete Beispiele und viel Inspiration für deine Audioprojekte mit der Klasse und wir entdecken die vielfältigen Möglichkeiten der kreativen Audiotools. Du siehst, wie du Podcasts, Hörspiele, interaktive Übungen und musikalische Produktionen effektiv gestaltest und im Unterricht einsetzen kannst. Nach dem Kurs bist du inspiriert, diese neuen Techniken nachhaltig zu integrieren und mit deinen Schülerinnen und Schüler kleinere aber auch grössere Projekte umzusetzen. Du verlässt den Input mit konkreten Ideen. So, dass du es direkt umsetzen kannst! Einfach ausprobieren!
App, Programm, Online-Dienst	Sprachmemos und GarageBand auf dem iPad: GarageBand Handbuch: https://support.apple.com/de-ch/guide/garageband-ipad/welcome/ipados Jede:r kann kreativ sein: https://education.apple.com/learning-center/T050475A?backTo=%2Flearning-center%2FT020408A-de_EMEA
Download von Materialien	

37. WUNDERKISTE IPAD

Name und E-Mail-Adresse	Christian Lüthi, christian.luethi@sbl.ch
Titel	Wunderkiste iPad
Schulstufe, Zyklus	3. Zyklus 2. Zyklus 1. Zyklus
Schulort:	IT.SBL
Beschreibung	Wir schauen uns gemeinsam ein Sammelsurium an nützlichen Dingen in der Wunderkiste iPad an und entdecken die nicht ganz alltäglichen Dinge dieses unglaublich tollen Gerätes. Wir entdecken gemeinsam die verborgenen Schätze des iPads, um es noch souveräner und geschmeidiger im Unterricht und Alltag einzusetzen. Konkrete Unterrichts-Ideen und Inspiration zum Nachmachen inklusive! Viele Themen und Unterrichts-Ideen warten auf eine kreative und souveräne Umsetzung im Unterrichtsalltag!
App, Programm, Online-Dienst	iPad Handbuch: https://support.apple.com/de-ch/guide/ipad/welcome/ipados Jede:r kann kreativ sein: https://education.apple.com/learning-center/T020408A-de_EMEIA 30 Aktivitäten für Kinder: https://education-static.apple.com/geo/de/education/2020/creativity-for-kids/activities.pdf
Download von Materialien	

38. DIGITALE KARTEN FÜR DEN UNTERRICHT NUTZEN

Name und E-Mail-Adresse	Jörg Graf, joerg.graf@fhnw.ch
Titel	Digitale Karten für den Unterricht nutzen
Schulstufe, Zyklus	3. Zyklus 2. Zyklus
Schulort	Beratungsstelle Digitale Medien in Schule und Unterricht – imedias, PH FHNW
Beschreibung	Eine virtuelle Reise in die Vergangenheit des Schulortes unternehmen, den Rückzug von Gletschern anhand von Luftbildern erleben, die Schulreise planen und dabei Zeckengebiete meiden oder erfahren, welche Dächer sich in der Schweiz für Solarenergie eignen. Dies und mehr ist mit dem Kartenviewer map.geo.admin.ch aufgrund aktueller Geodaten möglich, welche zur Unterrichtsvorbereitung oder im Unterricht selbst verwendet werden können. Zusätzlich unterstützen Unterrichtsideen auf sCHoolmaps.ch. So wird Unterricht aktuell, lebensnah und relevant. Das iPad oder einen Laptop mitbringen! Ab Zyklus 2
App, Programm, Online-Dienst	https://www.schoolmaps.ch
Download von Materialien	

39. DIGITALE LEBNESKOMPETENZ FÜR VERSCHIEDENE SCHULSTUFEN

Name und E-Mail-Adresse	Petra Marty / Nina Stöcklin
Name	Verein Netpathie
Titel	Förderung Digitaler Lebenskompetenzen
Schulstufe, Zyklus	3. Zyklus, 2. Zyklus
Klassenstufe	3. Klasse bis 9, Berufs- und Mittel- & Kantonsschulen
Schulort	In der ganzen Deutschschweiz
Beschreibung	1. Alle Schulstufen: Förderung respektvolles Miteinander Fokus: Verbindung analog-digital, praktische Grundlagenarbeit: Zusammenarbeit mit den SuS klären für Transfermöglichkeit analog/digital respektvolle Kommunikation 2. Schulstufe 3.Klasse: Spuri (die Handpuppe) und die Spuren im Netz. Von guten und schlechten Spuren, wer darf Spuren sehen, wie und wo hinterlasse ich spuren (analog/digital) 3.Schulstufe 5./6.Klasse & Oberstufe: Digitale Balance: Wohlfühlinseln (Schachteln evtl. Direkt mit ihnen in verkürzter Form machen) und sonstiges Produkt (z.B. Flyer) 5.Kantonsschule/Berufsschule: Beispiel für partizipativen Workshop Elternarbeit: Peer-to-peer Einbindung In diesem 30-minütigen Workshop erkunden wir, wie Kinder und Jugendliche respektvoll und sicher in der digitalen Welt agieren können. Wir verknüpfen analoge und digitale Erfahrungen, um einen bewussten Umgang zu fördern. Inhalte: ✦ Für alle Schulstufen: Grundlagen für respektvolle Kommunikation und Zusammenarbeit im digitalen Raum ✦ 3. Klasse: Mit Handpuppe "Spuri" spielerisch lernen, welche Spuren wir im Netz hinterlassen ✦ 5./6. Klasse & Oberstufe: Wohlfühlinseln und andere kreative Elemente zur digitalen Balance gestalten ✦ Kantonsschule/Berufsschule: Partizipativer Workshop zur aktiven Mitgestaltung der digitalen Welt ✦ Elternarbeit: Peer-to-Peer-Ansätze zur Stärkung des gemeinsamen Verständnisses Gemeinsam schaffen wir eine Basis für digitale Kompetenz und ein respektvolles Miteinander – in Schule, Alltag und Familie.
	https://netpathie.net
Download von Materialien	

40. EIGENE TUTORIALS ERSTELLEN MIT SCRATCH

Name und E-Mail-Adresse	Sebastian Sigrist sebastian.sigrist@ict-scouts.ch
Titel	Eigene Tutorials erstellen mit Scratch
Schulstufe, Zyklus	3. Zyklus 2. Zyklus
Beschreibung	Möchten Sie Ihre MINT-Lektionen interaktiv und für Ihre Schüler*innen ansprechend gestalten? In unserem Workshop zeigen wir Ihnen, wie einfach und kreativ dies mit Scratch möglich ist! Scratch ist eine visuelle Programmiersprache, die perfekt für den Unterricht geeignet ist. Sie ermöglicht es, ohne Vorkenntnisse spannende Lerninhalte spielerisch und interaktiv zu gestalten. Gerade für Lehrpersonen der Sekundarstufe bietet Scratch eine grossartige Möglichkeit, den Unterricht mit digitalen Elementen zu bereichern und das Verständnis komplexer Themen zu fördern. In diesem Workshop lernen Sie, wie Sie mit Scratch Ihr eigenes interaktives Tutorial erstellen, sei es zur Erklärung eines mathematischen Konzepts, zur Veranschaulichung eines naturwissenschaftlichen Experiments oder für ein sprachliches Lernspiel. Wir zeigen Ihnen Schritt für Schritt, wie es funktioniert, und beweisen, dass wirklich jede*r in der Lage ist, eigene digitale Lernmaterialien zu entwickeln. Kommen Sie vorbei, entdecken Sie die Möglichkeiten von Scratch und bringen Sie Ihre Ideen zum Leben!
	
Download von Materialien	

41. RED TEAM VS. BLUE TEAM EDUCATION EDITION

Name und E-Mail-Adresse	Eveline Hak, eveline.hak@sbl.ch
Titel	Red Team vs. Blue Team Education Edition
Schulstufe, Zyklus	Lehrpersonen (alle)
Klassenstufe	Sek I
Schulort	Sekundarschule Liestal
Beschreibung	Diese Umgebung wird in Anlehnung an «Red Team vs. Blue Team Trainings» als hybrides Spielerlebnis analog und digital ausgelegt. Willst du mal im Team Red als "Hacker" agieren? Oder im Team Blau dein Wissen unter Beweis stellen? Ihr werdet mit gezielten Hilfestellungen durch die Szenarien geleitet. Lasst die Spiele beginnen! #Cybersecurity #Awareness #HTML #CSS #PHP #VirtuelleMaschine #Docker #Koffer 
Download von Materialien	

EINDRÜCKE DER VERANSTALTUNG

Wir danken allen Personen, die zur Veranstaltung beigetragen sowie sie besucht haben. Ein besonderer Dank gilt den Lehrpersonen, die zum Teil mit ihren Schülerinnen und Schülern ihre Arbeit präsentierten. Sie gaben uns spannende Einblicke in ihren Unterricht und zeigten, wie digitale Medien und Informatik im Schulalltag sinnvoll eingesetzt werden können. Ohne ihr Engagement wäre dieser Austausch nicht möglich.



1

¹ Bildquelle: [www.linkedin.com, Profil T. Rittmann](https://www.linkedin.com/profile/T.Rittmann)

Diese **Broschüre** ist über folgenden Direktlink sowie QR-Code abrufbar:

bit.ly/ict-info-brochure25



Alle **Materialien**, die in dieser Broschüre verlinkt sind, werden zusätzlich auch über den folgenden Direktlink und QR-Code angeboten:

<https://bit.ly/ict-info-25>



IMPRESSUM

Informatik Schulen Baselland IT.SBL
Fachbereich ICT Bildung
Peter Mandak, Christian Lüthi und Lukas Dettwiler
Liestal, 7. April 2025



<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>

