BASEL LANDSCHAFT

BILDUNGS-, KULTUR- UND SPORTDIREKTION
INFORMATIK SCHULEN BASELLAND IT.SBL

ICT-INFO

22. APRIL 2023 | 10:00 - 13:00 | SEKUNDARSCHULE SISSACH, AULA ZUNZGERSTRASSE 60 |
ÜBERSICHT UND INFORMATIONEN ZU DEN VERSCHIEDENEN UNTERRICHTSIDEEN

INHALT

A	PROGRAMM	04
A.1	Good Practice Unterrichten mit iPads	04
A.2	Konzept der Veranstaltung: Markplatz	04
B	HINWEISE ZUM DATENSCHUTZ	05
C	ZEITPLAN	05
1	FAKE – POST	06
2	ILLUSTRIEREN MIT DEM IPAD	07
3	DIGITALE LERNKONTROLLEN	08
4	DIGITALE MEDIEN IN EINEM AUSTAUSCHPROJEKT	09
5	ICT-PROJEKTARBEITEN VON SCHÜLERN	10
6	ROBOTIK IM KINDERGARTEN MIT DOKUMENTATION IM BOOKCREATOR	11
7	SCHILDKRÖTEN: VOM BRÜTEN ZUR AUFZUCHT	12
8	PROTOTYPING UND PROGRAMMIEREN VON CALLIOPES	13
9	MULTIMEDIALER POSTENLAUF IM RELIGIONSUNTERRICHT	14
10	DEN SPORTUNERRICHT FÜR INDIVIDUELLES LERNEN ÖFFNEN	15
11	ZIMMER IM 3D MODELL ABBILDEN	16
12	DAS IPAD IN DER SPEZIELLEN FÖRDERUNG	17
13	JEDES KIND IST EINE AUTORIN ODER EIN AUTOR	18
14	WEITERBILDUNGSPROGRAMM DER IT.SBL	19
15	IPAD VERWALTUNG	20

16	PÄDAGOGISCHER SUPPORT FÜR ALLE SCHULEN	21
17	ALLTAGSTAUGLICHER EINSATZ DER IPADS IM ZYKLUS 1	22
18	ASTRO PI - PROJEKT DER RASPBERRY PI FOUNDATION UND DER ESA	23
19	MY 3D HOME WITH TINKERCAD	24
20	IPADS IM TEXTILEN WERKEN	25
21	WIR KREIEREN EIN HÖRSPIEL	26
22	DIGITALE VORSPEISEN IM FREMDSPRACHENUNTERRICHT	27
23	LERNFILME ERSTELLEN	28
24	AUTOCHALLENGE	29
25	REFLEXIONEN ÜBER DAS LERNEN MIT IPADS	30
26	MINECRAFT: EDUCATION EDITION (MEE) IM UNTERRICHT	31
27	AUGMENTED REALITY IM UNTERRICHT	32
28	ARBEITEN MIT LEGO SPIKEPRIME	33

A PROGRAMM

A.1 GOOD PRACTICE UNTERRICHTEN MIT IPADS

– Wie sieht Unterricht mit iPads aus?
– Was zeichnet «iPad-Klassen» aus?
– Gut umsetzbare Unterrichtsideen und -projekte
– Was verändert sich, wenn alle Schülerinnen und Schüler ein persönliches Lern- und Arbeitsgerät zur Verfügung haben?

A.2 KONZEPT DER VERANSTALTUNG: MARKPLATZ

– Schulen der Primar- und Sekundarstufe
– Stände mit Unterrichtsprojekten und -ideen
– Agenda mit Präsentationen und Mini-Workshops
– Bistro für Zwischenverpflegung
– Wettbewerb und Prämierung

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 bestehende 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.

Liestal, 17.03.2023
Lukas Dettwiler

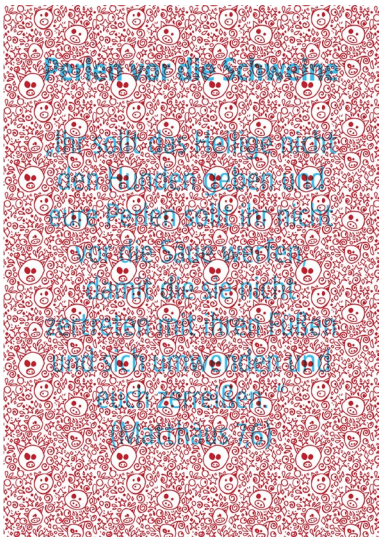
C ZEITPLAN

Zeiten	Was	Ort
10:00	Beginn der Veranstaltung	
10:10	Begrüssung, Einführung, Organisation | Lukas Dettwiler, IT.SBL	Aula
10:20	«Digitalisiert Prüfen – Ein Blick in die Glaskugel» | Peter Mandak, Sek Sissach	Bühne
10:40	«Kollaboration mit einer Schule in Kolumbien» | Peter Mandak, Sek Sissach	Bühne
11:00	«Augmented Reaility im Unterricht» | Boris Aeschlimann	Bühne
11:20	«iPads im 1. Zyklus (KG und UST)» | Jeannette Gautschi, LP 1. Zyklus und PICTS	Bühne
11:40	«Reflexionen über das Lernen mit iPads»| Simone Meier und Schüler*innen, Sek Therwil	Bühne
12:00	Empfehlungen zur ICT-Infrastruktur für Primarschulen | Romy Diehl, IT.SBL	Bühne
12:20	«Chancen und Risiken einer 1:1-Geräteausrüstung» | Lukas Dettwiler, IT.SBL	Bühne
12:40	Wettbewerb, Preisübergabe, Verabschiedung | Romy Diehl und Lukas Dettwiler, IT.SBL	Bühne
13:00	Ende der Veranstaltung	

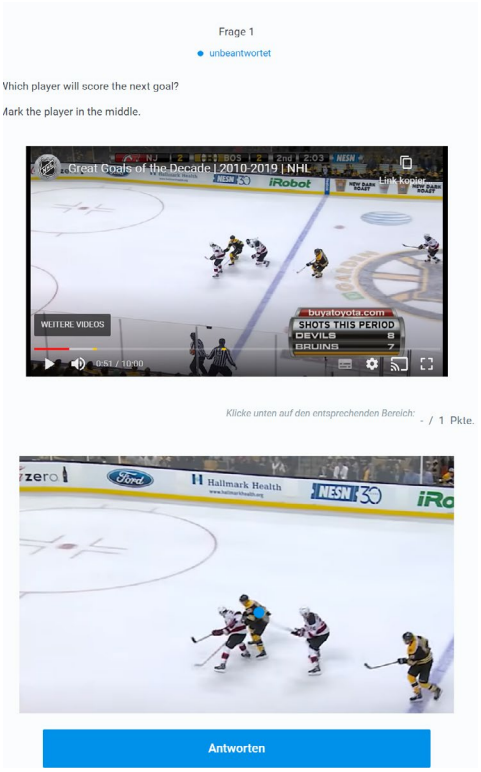
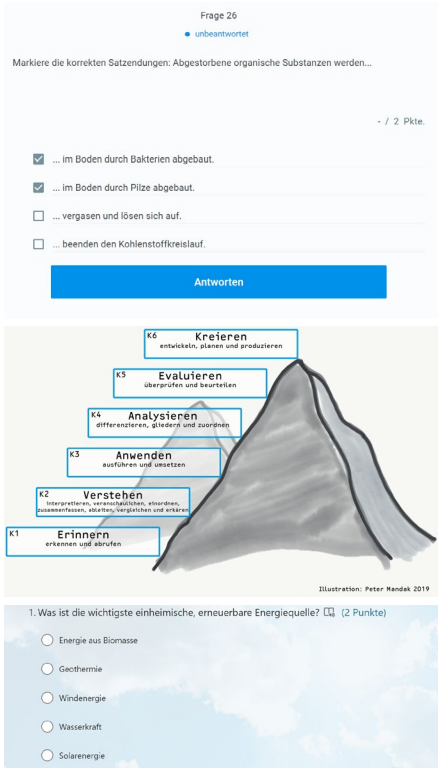
1 FAKE POST

Schulstufe, Zyklus	3. Zyklus
Klassenstufe	Niveau A - P
Schulort	Sekundarschule Sissach
Beschreibung	Fake News – ein Thema, auf das die SuS aufmerksam gemacht werden müssen. Um ihnen zu zeigen, wie einfach es ist, einen FakePost zu gestalten, habe ich mir folgende Sequenz überlegt: Im Italienischunterricht haben sich die Schülerinnen und Schüler vor den Ferien mit italienischer Kultur auseinandergesetzt. Die Auto- und Motorradmarken sind allgemein bekannt, aber die Schülerinnen und Schüler wissen nicht, wie sie aussehen. Die Schülerinnen und Schüler wählen Bilder eines italienisches Autos/Motorrads aus, von vorn, von innen, und fahrend. Damit erstellen sie ein quadratisches Bild. Dieses Bild fügen sie dann in ihren Post, den sie mit Informationen zu sich, zum Auto, mit Likes und Kommentare vervollständigen.
Illustrationen	Vendesi macchine e moto italiane
Apps und Online-Dienst	- https://pixlr.com/de/x/ - Zeoob: Fake Instagram Post, WhatsApp, Facebook Post & Tweet Generator - App Padlet
Hinweise	Bei der Bilderauswahl haben die Schülerinnen und Schüler zum Teil mit Screenshots gearbeitet anstatt die Bilder herunterzuladen, was das Einfügen in Pixlr erschwert. Das Erstellen eines einzigen Bildes mit 4 Fotos war allgemein schwierig für sie, da die Bilder entweder zu klein oder zu gross waren, sich nicht layouten liessen oder verpixelt waren.
Geeignet für	Fortgeschrittene
Geeignet für folgende Fachbereiche	Alle, Deutsch, Fremdsprachen, Medien und Informatik
Zeitumfang	2 Lektionen
Lehrplanbezug	Sprachen: LI.2.A.1 Texte lesen und verstehen: 1. Die Schülerinnen und Schüler können verschiedenartige Texte lesen und verstehen (Sachtexte, ästhetische Texte, Texte im Schulalltag, Texte im Kontakt mit Italienisch sprechenden Personen). Schreiben: LI.4.C.1 Sprachmittlung: 1. Die Schülerinnen und Schüler können Inhalte deutscher Texte sinngemäss ins Italienische übertragen.
Kontakt verantwortliche Lehrperson	Christine Jochum, christine.jochum@sbl.ch

2 ILLUSTRIEREN MIT DEM IPAD – GESTALTERISCHE AUFGABE FÜR DEN UNTERRICHT

Schulstufe, Zyklus	1 - 3. Zyklus
Klassenstufe	Niveau P
Schulort	Sekundarschule Sissach
Beschreibung	Für einen Weihnachtsverkauf haben die Schülerinnen und Schüler meiner Klasse in der App Sketchbook selbst Weihnachtsmotive designt, welche dann ausgedruckt und auf Farbige Karten geklebt wurden. Diese Sets haben wir dann an einem Weihnachtsverkauf als Sets verkauft. Die zweite Arbeit habe ich mit einer 7. Klasse Niveau P durchgeführt und hat einiges an Vorarbeit verlangt. Das Ziel war es, in Zusammenarbeit mit dem Fach Deutsch ein ihnen zugewiesenes Sprichwort mit Doodles selbst zu illustrieren, diese Doodles dann in Adobe Illustrator zu Vektorisieren und anschliessend mit Hilfe von HEX-Codes einzufärben und mit dem Text zu hinterlegen. Wenn man nun mit Rotbrillen diese Arbeiten anschaut, wird nur der Text sichtbar und die Doodles verschwinden.
Illustrationen	
Apps	Adobe Illustrator oder Sketchbook
Hinweise	Das Vektorprogramm «Adobe Illustrator» ist sehr komplex und erfordert viel Zeit und Aufwand. Wer also plant, mit seiner Klasse so was im Unterricht zu machen, sollte genügend Zeit einplanen. Für konkrete Arbeitsblätter, wie ich dieses Programm im Unterricht eingeführt habe und welche Vorübungen ich dazu gemacht habe, darf sich gerne per Mail bei mir melden.
Geeignet für	- Einsteiger (Sketchbook) - Fortgeschrittene und Profis (Adobe Illustrator)
Geeignet für folgende Fachbereiche	Deutsch, Bildnerisches Gestalten
Zeitumfang	8 - 10 Lektionen
Lehrplanbezug	BG.2.C.1 Bildnerische Verfahren und konstorientierte Methoden: 1. Die Schülerinnen und Schüler können die Wirkung bildnerischer Verfahren untersuchen und für ihre Bildidee nutzen.
Kontakt verantwortliche Lehrperson	Janina van Bürck, janina.vanbuerck@sbl.ch

3 DIGITALE LERNKONTROLLEN

Schulstufe, Zyklus	2. - 3. Zyklus
Klassenstufe	Alle Klassenstufen, welche mit 1:1 Ausstattungen ausgerüstet sind.
Schulort	Sekundarschule Sissach
Beschreibung	Digitale Lernbegleiter eröffnen neue Möglichkeiten. Der Korrekturaufwand kann reduziert werden, was neue Unterrichtsstrukturen ermöglicht. Um aber kompetenzorientierte Aufgaben stellen zu können, ist es notwendig, dass man entsprechend beim Erstellen von Lernkontrollen mehr Zeit investiert. An diesem Stand werden Beispiele gezeigt, wie mit ein paar Kniffs die Kompetenzstufe in einer Aufgabe erhöht werden kann und auf was es bei digitalen Lernkontrollen ankommt.
Illustrationen	 
Apps und Online-Dienst	- Classtime - Microsoft Forms
Hinweise	Microsoft Forms ist bereits für Lernende auf der Sekundarstufe I freigeben. Classtime befindet sich in einer Pilotphase für die Sekundarstufe I.
Geeignet für	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Geeignet für folgende Fachbereiche	Alle
Zeitumfang	Die Einführung / das Kennenlernen der Tools in der Klasse dauert zirka eine Lektion. Anschliessend können die Plattformen regelmässig im Unterricht eingesetzt werden.
Lehrplanbezug	Die Plattformen können in verschiedenen Fächern zu einer Vielzahl von Lehrplanzielen verwendet werden. Classtime hat die Möglichkeit, Fragen nach dem Lehrplan21 zu taggen.
Kontakt verantwortliche Lehrperson	Peter Mandak, peter.mandak@sbl.ch

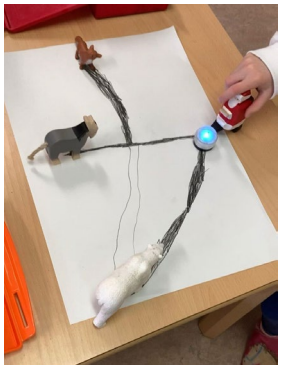
4 DIGITALE MEDIEN IN EINEM AUSTAUSCHPROJEKT MIT EINER PARTNERSCHULE

Schulstufe, Zyklus	3. Zyklus
Klassenstufe	Niveau A - P
Schulort	Sekundarschule Sissach
Beschreibung	Vom Banalen zum Spektakulären. Wir kennen die Biotope in unserer Umgebung so gut, dass sie uns oft nicht mehr auffallen. Dabei entgehen uns biologische, geographische oder auch politische Einflüsse und Prozesse, welche als wichtige Ressourcen im Unterricht mit den Schülerinnen und Schülern genutzt werden könnten. Durch Beobachtungen und Recherchen können Zugänge zur umgebenden Natur ermöglicht werden. Doch wie sieht es mit Biotopen in anderen Regionen aus? Solche Ökosysteme sind für Aussenstehende spektakulär und komplexe Prozesse können damit erklärt werden. Mit einer Schule aus Bogotá (Kolumbien) wurde eine Partnerschaft für das Projekt eingegangen. Ein Austausch von Wissen mit dem Ziel eine neue Perspektive auf die Natur zu bekommen. Vernetztes, kollaboratives Lernen mit Zukunft!
Illustrationen	
Apps	- Kamera App - iMovie - Microsoft Teams
Hinweise	Bei den Lernvideos wurde den Lernenden vorgegeben, dass keine Gesichter erkennbar sein dürfen. Die Stimmen im Video wurden freiwillig hinzugefügt. Namensnennungen nur mit Vornamen und Einwilligung der/des Lernenden.
Geeignet für	Fortgeschrittene und Profis
Geeignet für folgende Fachbereiche	Biologie, die Idee ist aber auch mit anderen Themen umsetzbar.
Zeitumfang	12 - 20 Lektionen, je nachdem, was im Projekt vor Ort hergestellt wird.
Lehrplanbezug	Die Schülerinnen und Schüler … …können Wechselwirkungen zwischen mehreren terrestrischen Ökosystemen erkennen und beschreiben (z.B. Verinselung von Lebensräumen). (NT9.2.a) … können auf der Basis der gesammelten Daten Schlussfolgerungen zu den vermuteten Wechselwirkungen innerhalb von terrestrischen Ökosystemen ziehen sowie diese gewichten und generalisieren. (NT9.1.b) … können zum Einfluss des Menschen auf Ökosysteme einnehmen. (NT9.3.b)
Kontakt verantwortliche Lehrperson	Peter Mandak, peter.mandak@sbl.ch

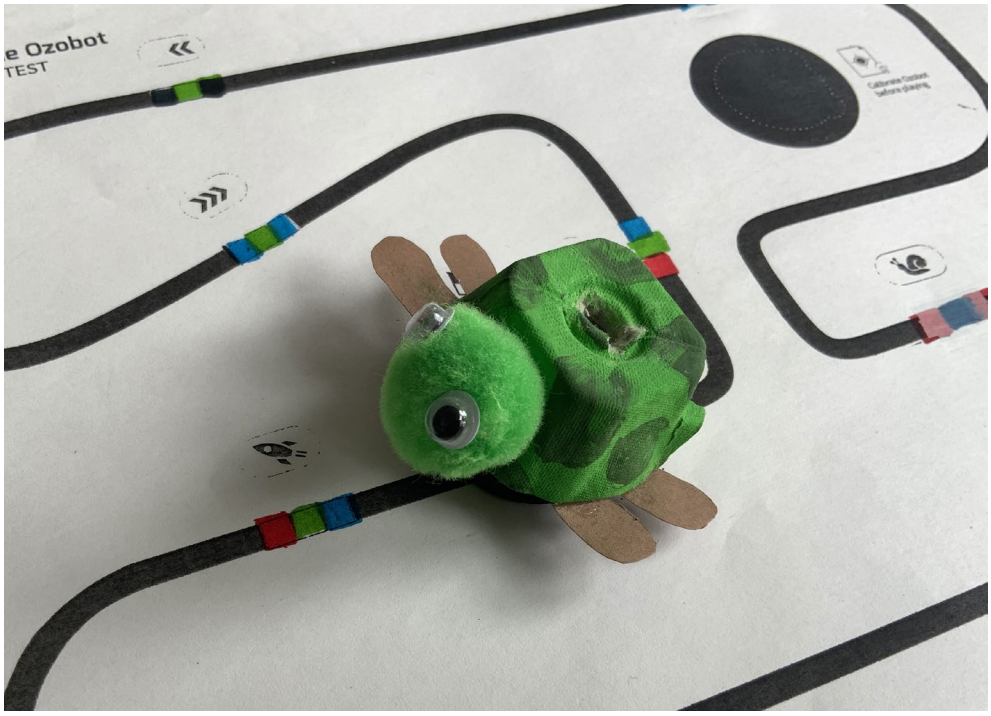
5 ICT-PROJEKTARBEITEN VON SCHÜLERN

Schulstufe, Zyklus	3. Zyklus
Klassenstufe	9. Klasse (11. Klasse Harmos)
Schulort	Sekundarschule Sissach
Beschreibung	An diesem Stand geben Lernende Einblicke in ihre Projektarbeiten. Cian und Elias designen ein Jump'n'Run Spiel. Die Lernenden bieten einen Einblick in die Arbeit und sind für Fragen offen.
Illustrationen	
Apps und Online-Dienst	C-Sharp
Hinweise	
Geeignet für	Fortgeschrittene, Profis
Geeignet für folgende Fachbereiche	Alle, Mathematik, Medien und Informatik
Zeitumfang	Im Rahmen der Projekt- / Abschlussarbeit in der 3. Klasse der Sekundarstufe I.
Kontakt verantwortliche Lehrperson	Peter Mandak, peter.mandak@sbl.ch

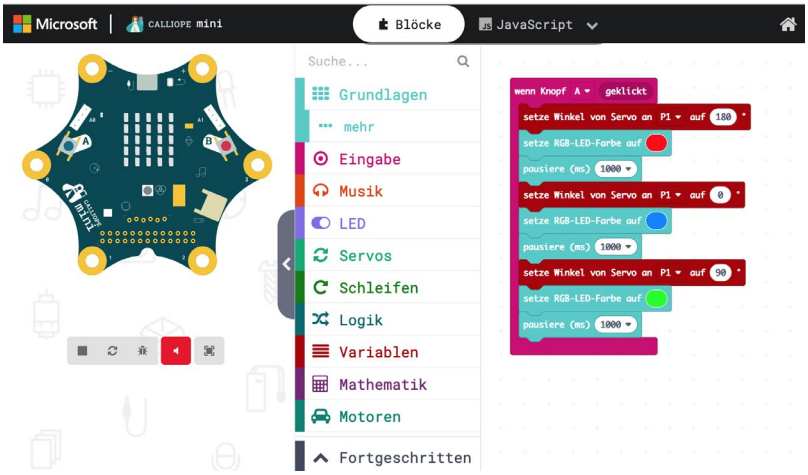
6 ROBOTIK IM KINDERGARTEN MIT DOKUMENTATION IM BOOKCREATOR

Schulstufe, Zyklus	1. Zyklus
Klassenstufe	Kindergarten
Schulort	Primarschule Zunzgen
Beschreibung	Programmieren mit den Kleinsten Seit den Sommer haben wir schrittweise verschiedene Robotik-Gegenstände im Kindergarten eingeführt. Jeweils am Nachmittag wurde hierfür eine Doppellektion eingesetzt, um folgende Themen zu erarbeiten: Ozobots, Digi-Zug, M. Tiny, Robo-Maus, Bookcreator Als Einstieg diente eine handelnde Sequenz für die Ozobots, bei welchen die Kinder auf einem Seil balancierend durch das Zimmer gegangen sind. So gewannen sie ein Grundverständnis für die Funktionen und Möglichkeiten eines Roboters, respektive des Ozobots. Ähnlich handelnd wurden auch die anderen «Roboter» eingeführt. Während der Erarbeitung der Funktionen wurden die Kinder von Aufgaben in Form von Geschichten unterstützt. Beim Digizug etwa mussten die Kinder verschiedenen Personen helfen, mit dem Zug an den vorgegebenen Ort zu fahren. Als Vertiefungsmöglichkeit durften die Kinder im Freispiel nochmals mit den Robotern arbeiten oder spielen. Hier war es dann möglich, individueller auf die Bedürfnisse der Kinder einzugehen und leistungsdifferenzierter zu arbeiten. Mit Hilfe des Bookcreators konnten wir unsere Fortschritte und Gedanken dokumentieren und festhalten, was gemacht wurde. Das App bietet auf der Unterstufe viele Möglichkeiten, welche über das Medium der Schriftlichkeit hinausgehen und die Kinder am Dokumentationsprozess teilhaben lässt.
Illustrationen	
Apps	Ozobots, Digi-Zug, M. Tiny, Robo-Maus, Bookcreator
Geeignet für	Einsteiger
Geeignet für folgende Fachbereiche	Alle
Zeitumfang	12 Lektionen
Lehrplanbezug	MI.1.3: Die Schülerinnen und Schüler können Gedanken, Meinungen, Erfahrungen und Wissen in Medienbeiträge umsetzen und unter Einbezug der Gesetze, Regeln und Wertesysteme auch veröffentlichen. a) ...können spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren b) ...können einfache Bild-. Text-. Tondokumente gestalten und präsentieren. MI.2.3: Die Schülerinnen und Schüler verstehen Aufbau und Funktionsweise von informationsverarbeitenden Systemen und können Konzepte der sicheren Datenverarbeitung anwenden. a) ....können Geräte ein- und ausschalten, Programme starten, bedienen und beenden sowie einfache Funktionen nutzen.
Kontakt verantwortliche Lehrperson	Julia Hodel, julia.hodel@schulezunzgen.ch

7 SCHILDKRÖTE: VOM BRÜTEN ZUR AUFZUCHT

Schulstufe, Zyklus	2. Zyklus
Klassenstufe	4. Klasse, Primar
Schulort	Primarschule Zunzgen
Beschreibung	Von Anfang Juli bis Ende August haben wir vier Schildkröteneier ausgebrütet. Anschliessend verbrachten die Tiere ihre ersten Lebenswochen in der Klasse, bevor wir sie «weitergaben». Die SuS waren für die tägliche Pflege und Dokumentation von Gewicht und Grösse zuständig. In der App Bookcreator wurde in Form eines Comic das Leben der Schildkröten mit eigenen Fotos und kurzen Dialogen dokumentiert. Im MI-Unterricht sammelten die SuS erste Erfahrungen beim Programmieren des Ozobot. Es bot sich an, die Ozobot als Schildkröten zu „verkleiden". Zum Schluss wurde ein Bericht über das Projekt für die Schulwebseite geschrieben.
Illustrationen	
Apps und Online-Dienst	- Bookcreator - Ozobot - Pages - Numbers
Geeignet für	Einsteiger
Geeignet für folgende Fachbereiche	Deutsch, NMG, Medien und Informatik
Lehrplanbezug	Deutsch: Gedanken in sinnvolle Abfolge bringen und in passende Worte fassen Texte am iPad entwerfen und Grundfertigkeiten eines Textverarbeitungsprogrammes einsetzen Medien und Informatik: Medien zum Erstellen und Präsentieren der Arbeit einsetzen erste Erfahrungen im Programmieren eines Ozobots sammeln
Kontakt verantwortliche Lehrperson	Salomé Wahlen, salome.wahlen@schulezunzgen.ch

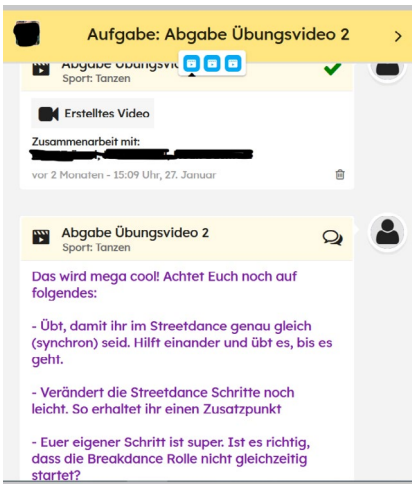
8 PROTOTYPING UND PROGRAMMIEREN VON CALLIOPES MIT SERVOMOTREN

Schulstufe, Zyklus	2. Zyklus
Klassenstufe	6. Klasse
Schulort	Primarschule Zunzgen
Beschreibung	**Begreifbare Informatik** Digitale und analoge Welt im Making verbinden Im MI-Unterricht erstellen die SuS einen Servomotor-Prototypen mit einem Calliope. Sie lernen eigenständig, wie man den Servo richtig anschließt und mit Makecode block-basiert programmiert. Anschließend basteln sie mit Karton und Heißleim Prototypen und testen diese. Die LP sind Begleiter und Unterstützer. Die Arbeit wird multimedial dokumentiert und die SuS schreiben einen Bericht und erstellen ein Filmchen über ihre Prototypen. Zur Abrundung schreiben die SuS auf Pages einen Bericht und erstellen in iMovie ein Filmchen über die fertiggestellten Prototypen. Dies wird auf der Schulwebsite im SuS-Bereich (Blog) veröffentlicht: https://www.schulezunzgen.ch/calliope-servomotor-projekte/ Anmerkung: Es ist sinnvoll, dass die SuS erste Erfahrungen mit einer einfachen Blockprogrammierung – z.B. mit Scratch – haben.
Illustrationen	
Apps	- Learningview für die Projektorganisation (Aufträge, Abläufe, Tutorials) - Pages und Bookcreator für die individuelle Prozessdokumentation - App Calliope > MakeCode Editor zum Programmieren (blockbased) - Pages für den SuS-Bericht - CapCut für die Filmerstellung - Schulwebsite für die Präsentation des SuS-Berichtes
Geeignet für	Fortgeschritten
Geeignet für folgende Fachbereiche	MI
Lehrplanbezug	Programmieren: MI > Informatik: Die SuS können Programme mit Schleifen, bedingten Anweisungen und Parametern schreiben und testen. MI.2.f Dokumentieren: Deutsch > Schreiben: Die SuS kennen inhaltliche und formale Merkmale von dokumentierenden Textsorten (z.B. Lernjournal, Protokoll), um sie für das eigene Schreiben nutzen zu können. D.4.B.1.e Präsentieren: MI > Medien: Die SuS können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip). MI.1.3.c
Kontakt verantwortliche Lehrperson	Tania Wolf, tania.wolf@schulezunzgen.ch

9 MULTIMEDIALER POSTENLAUF IM RELIGIONSUNTERRICHT ZUM THEMA OSTERN

Schulstufe, Zyklus	2. Zyklus
Klassenstufe	4. - 5. Klasse
Schulort	Primarschule Zunzgen und Sissach
Beschreibung	Beim multimedialen Oster-Postenlauf handelt es sich um ein gemeinsames Religionsprojekt von Schülerinnen und Schülern aus Sissach und Zunzgen. Sie recherchierten im Internet zur Bedeutung von 6 Ostersymbolen (Osterei, Osterhase, Osterlamm, Osterfeuer, Osterkerze und Schnecken). Zu jedem Thema erstellten die SuS in Pages gruppenweise ein Informationsplakat. Andere Gruppen erstellten mit iMovie Erklärfilme zu den einzelnen Symbolen. Diese wurden mittels QR-Code in die entsprechenden Plakate eingebunden. Die 6 Plakate wurden über die Osterzeit für einen „Oster-Postenlauf" in der katholischen Kirche in Sissach versteckt und wurden von interessierten Besuchern multimedial konsumiert.
Illustrationen	
Apps und Online-Dienst	- Safari für die Internet-Recherche - Pages für die Plakatgestaltung - iMovie für die Lernfilmerstellung - qrcode-monkey.com für die QR-Code-Erstellung
Geeignet für	Einsteiger, Fortgeschritten
Geeignet für folgende Fachbereiche	Alle
Lehrplanbezug	NMG: Religiöse Spuren: Die SuS können in der Umgebung und in Medien religiöse Spuren entdecken, Informationen dazu erschliessen und darstellen. NMG.12.1.c Anwendungskompetenzen in «Recherche und Lernunterstützung»: Die SuS können Sachtexte im Rahmen einer Recherche beschaffen (z.B. im Internet, in der Bibliothek) und die darin enthaltenen Informationen mithilfe von Leitfragen für weitere Arbeiten nutzen (z.B. Referat). D.2.B.1.g Anwendungskompetenzen in «Produktion und Präsentation»: Die SuS können Medien zum gegenseitigen Austausch sowie zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Brief, E-Mail, Klassenzeitung, Klassenblog, gestalten von Text-, Bild-, Video- und Tondokumenten). Z.B.: MI.1.3.c
Kontakt verantwortliche Lehrperson	Rita Mohler, rita.mohler@schulezunzgen.ch

10 DEN SPORTUNTERRICHT FÜR INDIVIDUELLES LERNEN ÖFFNEN

Schulstufe, Zyklus	2. Zyklus
Klassenstufe	3. - 6. Klasse, Primar
Schulort	Primarschule Zunzgen
Beschreibung	Das iPad kann im Sportunterricht vielfältig genutzt werden, um individuelles Lernen zu ermöglichen und bekannte Probleme zu lösen. Es kann als ergänzendes Vermittlungsmedium dienen, indem Lernvideos zur Verfügung gestellt werden und Dispensen mit der App «Activdispens» ermöglicht werden. Das iPad kann auch genutzt werden, um eine gerechtere und schnellere Kompetenzüberprüfung durchzuführen, indem die Schülerinnen und Schüler individuelle Videos aufnehmen und hochladen. Zudem kann es als Instrument für Feedback und Protokollierung des Lernfortschritts eingesetzt werden, indem Schülerinnen und Schüler ihre Arbeit dokumentieren und Feedback erhalten oder mit der App «Bam Video Delay» Bewegungsabläufe aufzeichnen und beurteilen. Es wird empfohlen, den Einstieg in ein Thema gemeinsam als Klasse zu gestalten und den Fokus des Hauptteils auf individuelle Arbeit zu legen.
Illustrationen	
Apps	Learningview: https://apps.apple.com/ch/app/learningview-org/id1029932700 Activdispens: https://apps.apple.com/ch/app/activdispens-bewegen-trotz-dispens/id1197917979 Bam Video delay: https://apps.apple.com/ch/app/bam-video-delay/id517673842
Geeignet für	Einsteiger
Geeignet für folgende Fachbereiche	Bewegung und Sport
Lehrplanbezug	BS.1 Laufen, Springen, Werfen, B Springen / Rhythmisch springen: 1d … können verschiedene Tricks mit dem Seil springen (z.B. Kreuzen, Partnerformen). BS.2 Bewegen an Geräten, B Beweglichkeit, Kraft und Körperspannung: 2c … können die Kernposen (C+, C-, I) in Bewegung gezielt anwenden (z.B. beim Schaukeln an den Ringen, Strecksprung). BS.3 Darstellen und Tanzen, B Darstellen und Gestalten: 1 Die Schülerinnen und Schüler können sich mit dem Körper und mit Materialien ausdrücken, eine Bewegungsfolge choreografieren und präsentieren.
Kontakt verantwortliche Lehrperson	Joris Stöckli, joris.stoeckli@schulezunzgen.ch

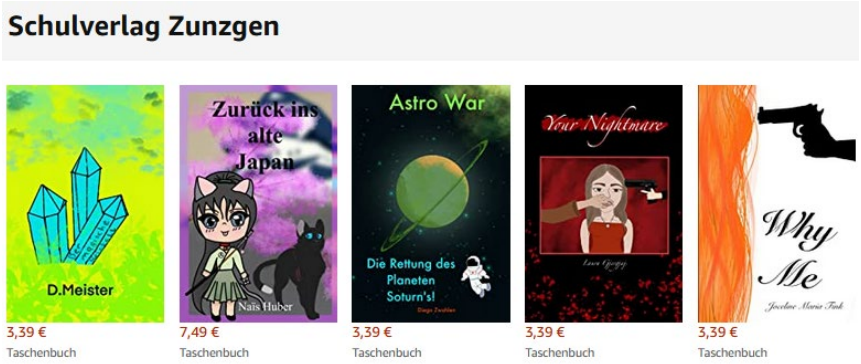
11 ZIMMER IM 3D MODELL ABBILDEN

Schulstufe, Zyklus	2. Zyklus
Klassenstufe	5. Klasse
Schulort	Primarschule Zunzgen
Beschreibung	Die Schülerinnen und Schüler messen ihr Zimmer / Haus aus mit dem iPad aus. Im nächsten Schritt skalieren die Schülerinnen und Schüler die Massen im Massstab 1:30 fürs Zimmer und 1:50 fürs Haus. Auf TinkerCAD modellieren die Schülerinnen und Schüler ihr eigenes 3D-Modell davon mit den entsprechenden Massen. Mit PrusaSlicer bereiten sie ihr Modell für den Druck vor, speichern ihr Programm auf den USB-Stick und drucken dieses aus.
Illustrationen	
Apps	- Massstab - TinkerCAD - PrusaSlicer
Geeignet für	Einsteiger
Geeignet für folgende Fachbereiche	Mathematik
Lehrplanbezug	Die Schülerinnen und Schüler können... …die Aufsicht, Vorderansicht und Seitenansicht von Quadern und Würfelgebäuden skizzieren. …Würfelgebäude entsprechend der Aufsicht und Seitenansicht bauen und beschreiben. …Körper in der Vorstellung zerlegen und zusammenfügen (z.B. eine vorgegebene Figur aus zwei Teilen des Somawürfels nachbauen). …einen Wohnungsplan nach Massstab zeichnen bzw. entsprechende Pläne lesen.
Kontakt verantwortliche Lehrperson	Michaela De Luca, michaela.deluca@schulezunzgen.ch

12 DAS IPAD IN DER SPEZIELLEN FÖRDERUNG

Schulstufe, Zyklus	1. Zyklus
Klassenstufe	1. - 3. Klasse, Primar
Schulort	Primarschule 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).
Illustrationen	
Apps, Programm oder Online-Dienst	- Fingerzahlen - Eye – Movement-Training - Kaligo - Brainilis - Blitzlesen
Hinweise	Einige Programme / Apps sind kostenpflichtig.
Geeignet für	Einsteiger
Geeignet für folgende Fachbereiche	Mathematik, Deutsch, Überfachliche Kompetenzen
Lehrplanbezug	- D.2.A.1,1c: Die SuS erkennen vertraute Wörter auf einen Blick (Sichtwortschatz). - D.4.A.1, 1d: Die SuS können das ganze Alphabet einer unverbundenen Schrift sowiedie Ziffern mit optimalen Abläufen geläufig schreiben. Die SuS können alle Laute und Lautverbindungen heraushören und in lautgetreuer (nicht unbedingt orthografisch korrekter) Schreibung entsprechenden Buchstaben zuordnen. - M.1.A.3, 1b: Die SuS können zweistellige Zahlen in 10er und 1er zerlegen (z.B. 25 in zwei 10er und fünf 1er).
Kontakt verantwortliche Lehrperson	Valeria Avellina, valeria.avellina@schulezunzgen.ch

13 JEDES KIND IST EINE AUTORIN ODER EIN AUTOR

Schulstufe, Zyklus	1. - 3. Zyklus
Klassenstufe	Alle Stufen, 1. - 3. Zyklus
Schulort	Primarschule Zunzgen
Beschreibung	Die Schülerinnen und Schüler konzipieren und schreiben anhand der «Dramaturgie der Heldenreise» eigene Geschichten und Bücher. Diese werden in Pages formatiert und gelayoutet. Zusätzlich werden das Titelbild und allfällige Illustrationen in der App ProCreate kreiert. Die Bücher werden anschliessend im Schulverlag Zunzgen – via KDP – veröffentlicht, gedruckt und bestellt. Jeweils 1 Exemplar findet Einzug in die Schulbibliothek. Dieses Setting führt zu einer sehr hohen Schreib-Motivation der Schülerinnen und Schüler und einer tiefgründigen Auseinandersetzung mit einer Texterstellung. Zudem sind sie überaus stolz, wenn sie ein gedrucktes Exemplar ihres Buches erhalten, welches nun öffentlich erhältlich ist. Zusätzlich resultiert daraus ein Leseförderungseffekt. Die Schülerinnen und Schüler leihen die Bücher sehr gerne aus, da sie a) die Autorinnen und Autoren kennen, b) die Bücher einfach verständlich sind und c) diese eine angenehme Länge aufweisen.
Illustrationen	 Weblink zum Schulverlag Zunzgen: https://amzn.to/3mMgFeU
Apps	- Pages: Texterstellung, Layouting, Dokumentkonfiguration - Deepl.com: Zweckentfremdung für Erstkorrektur - ProCreate: Intuitive, kreative, professionelle Zeichnungsapp - Kdp.amazon.com: Veröffentlichung von Büchern im Selbstverlag
Hinweise	Wichtig: Das Buch ist öffentlich erhältlich! Datenschutz- und Urheberrechtsthematik beachten. Vor der Veröffentlichung muss eine Einverständniserklärung eingeholt werden.
Geeignet für	Einsteiger, Fortgeschritten, Profis
Geeignet für folgende Fachbereiche	Alle, Deutsch, Fremdsprachen
Lehrplanbezug	- Mit diesem Schreib-Setting wird umfassend an vielfältigen Schreib-Kompetenzen im Bereich Deutsch > 4 Schreiben gearbeitet. Insbesondere D.4.B - G. - Dramaturgie der Heldenreise > SuS können verschiedene Vorgehensweisen zur Ideenfindung bei Geschichten einsetzen: D.4.C.1 (b, e, g) - Es wird umfassend und vielseitig an den Anwendungskompetenzen im Bereich der Textverarbeitung gearbeitet. Vergleiche hierzu: MI.1.3 sowie 7.3.1. Textverarbeitung in der Umsetzungshilfe Medien und Informatik, Anwendungskompetenzen 1. bis 3. Zyklus - Mit der Tastatur Texte schreiben: D.4.A.1 (e, i) - Titelblatt und Illustration > Bildideen entwickeln und umsetzen: BG.2
Kontakt verantwortliche Lehrperson	Pascal Koller, pascal.koller@schulezunzgen.ch

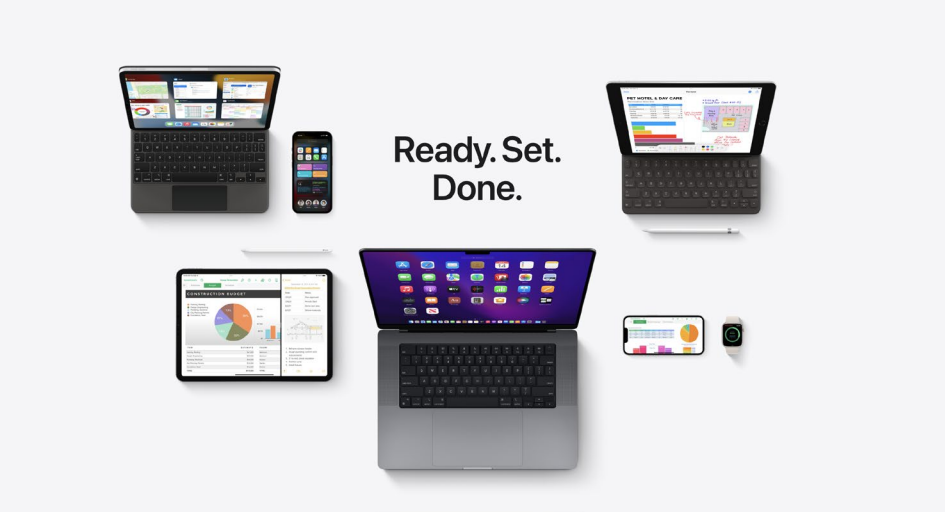
14 WEITERBILDUNGSPROGRAMM DER IT.SBL

Schulstufe, Zyklus	1. - 3. Zyklus
Klassenstufe	Alle Stufen
Schulort	Fachstelle ICT Bildung, BKSD
Beschreibung	Suchen Sie nach neuen digitalen Unterrichtsideen? Haben Sie Schwierigkeiten mit dem technischen, medialen Jargon? Dann wird es Zeit für unsere Weiterbildungen! Die IT.SBL bietet für Lehrpersonen aller Schulstufen im Kanton verschiedene Kurse an. **iPad Inputs** Als Unterstützung für die Arbeit mit dem iPad können sich Lehrpersonen in den «iPad Inputs» Ideen zu den unterschiedlichsten Unterrichtsthemen und Apps holen. In den 60-minütigen Workshops wird Gebrauch und Funktionsumfang von Apps wie Stop-Motion, Powerpoint oder OneNote erläutert. Das wechselnde Programm findet jeweils zweimal im Jahr statt. **Digitale Grundbildung** Es gehört zu den Aufgaben der Lehrpersonen, den Schülerinnen und Schülern von der Primarstufe bis ans Ende der Sekundarstufe II digitale Anwendungskompetenzen zu vermitteln. Damit sich die Lehrpersonen das nötige Rüstzeug zulegen können, gibt es neun digitale Grundbildungen. Themen sind unter anderem Bildbearbeitung, Datenschutz, Tabellenkalkulation oder Computernutzung und Handhabungangeboten. In den dreistündigen Kursen werden die Kompetenzen den Kursteilnehmenden mit Aktivitäten näher gebracht und verschiedene Ressourcen für die spätere Entwicklung mitgegeben. **Webinar** Kurzentschlossene, Anfängerinnen und Anfänger und interessierte Lehrpersonen können jeweils am 1. Montag und am 3. Mittwoch via Teams an den Webinaren teilnehmen. Hier werden aktuelle Themen besprochen oder nützliche digitale Tools für den Unterricht mit Computer oder iPads erklärt. Mehr Informationen zu unserem Weiterbildungsangebot finden Sie unter: www.bl.ch/weiterbildung
Illustrationen	
Hinweise	Das Weiterbildungsprogramm der IT.SBL finden Sie auch auf der Webseite des AVS (http://kurse.wb-sbl.ch) in der Kategorie «Medien und Informatik».
Geeignet für	Einsteiger, Fortgeschritten, Profi
Geeignet für folgende Fachbereiche	Alle
Kontakt verantwortliche Lehrperson	Christian Lüthi, christian.luethi@sbl.ch Anja Messerli, anja.messerli@sbl.ch

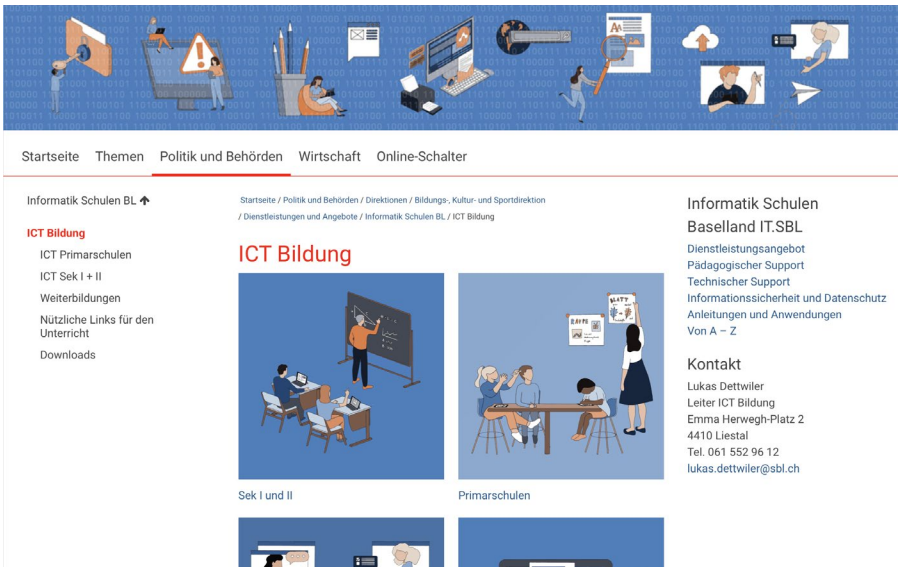
15 IPAD VERWALTUNG

Schulstufe, Zyklus	3. Zyklus
Klassenstufe	Sek I, Niveau AEP
Schulort	Fachstelle IT.SBL

Beschreibung	- iPad LifeCycle Management mit Apple DEP und MDM
	- iPad Benefit
	  - Verwaltung
	  - Zuverlässigkeit
	  - Sicherheits
	  - Content Filter
	  - Jamf Parent
	  - Classroom
	- Entwicklung von Apps für den eigenen Bedarf
	  - App Request
	  - iPad Rückgabe App
	- iPad wiederherstellen Tipps und Tricks

Illustrationen	
Apps	Jamf Parent, Apple Classroom
Geeignet für	Einsteiger, Fortgeschritten, Profi
Geeignet für folgende Fachbereiche	Alle
Kontakt verantwortliche Lehrperson	Ivan Lovisi, ivan.lovisi@sbl.ch Felix Niggli, felix.niggli@sbl.ch

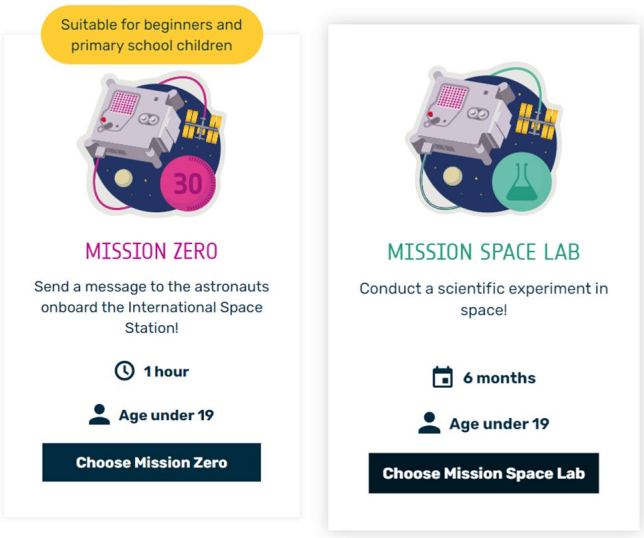
16 PÄDAGOGISCHER SUPPORT FÜR ALLE SCHULEN IM KANTON BASEL-LANDSCHAFT

Schulstufe, Zyklus	1. - 3. Zyklus
Klassenstufe	Alle Stufen, 1. - 3. Zyklus
Schulort	Fachstelle ICT Bildung, BKSD
Beschreibung	**Informationstisch der Abteilung ICT Bildung – Pädagogischer Support für alle Schulen im Kanton Basel-Landschaft** Die Abteilung «ICT Bildung» beschäftigt sich mit den pädagogischen Fragen rund um die ICT (Informations- und Kommunikationstechnologien) im Schulumfeld. Ihre Kernaufgaben sind Entwicklung, Konzeption und Begleitung in der Umsetzung von pädagogischem ICT-Support. Dazu gehören folgende Bereiche: - Praxisnahe und auf pädagogische Ziele ausgerichtete ICT-Infrastruktur - Integration von Medien und Informatik in den Unterricht - Lehrplan Medien und Informatik - ICT- und Medienkonzept - Weiterbildungen für Lehrpersonen im Bereich ICT, digitale Medien und Informatik **Angebote** - Leitfaden ICT-Infrastruktur für Primarschulen - Weiterbildungen iPads UST und MST, ICT KONKRET (PS) - iPad Inputs - Austausch und Koordination PICTS der Schulen aller Schulstufen - Beratungsangebot - Flyer Beratung4School - Fach MI - Überblick Unterrichtsideen - Überblick Homepage
Illustrationen	
Webseite	Allgemein: www.sbl.ch Fachstelle: www.bl.ch/ict Primarstufe: www.bl.ch/ict-primar
Geeignet für	Einsteiger, Fortgeschritten, Profi
Geeignet für folgende Fachbereiche	Alle
Lehrplanbezug	Bezug zu allen MI Kompetenzen 1. - 3. Zyklus
Kontakt verantwortliche Lehrperson	Romy Diehl, romy.diehl@sbl.ch Lukas Dettwiler, lukas.dettwiler@sbl.ch

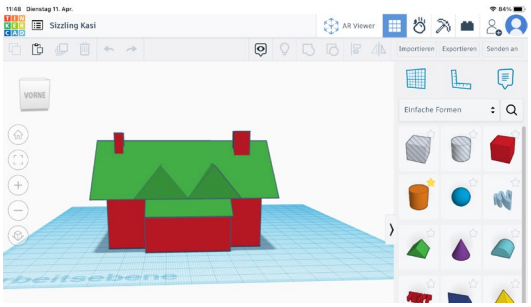
17 ALLTAGSTAUGLICHER EINSATZ DER IPADS IM ZYKLUS 1

Schulstufe, Zyklus	1. Zyklus
Klassenstufe	Kindergarten, 1. + 2. Klasse
Schulort	Diverse Kanton Aargau
Beschreibung	Digitale Medien sind in der Lebenswelt der Kinder ständiger Begleiter. Ich zeige auf, wie iPads im Zyklus 1- Alltag zum Werkzeug werden und die Verbindung zwischen analog und digital stattfinden kann. Dabei steht das Produzieren von Lernprodukten im Zentrum und die Chancen für jüngere Kinder sich mitzuteilen wird aufgezeigt. Plötzlich kann ein Schneemann sprechen oder ein junges Kind kann schon sein eigenes Lerntagebuch mit Erlebnissen und Berichten füllen.
Illustrationen	
Apps	BookCreator, ChatterPix, StopMotion, Chirp.QR
Geeignet für	Einsteiger, Fortgeschritten, Profi
Geeignet für folgende Fachbereiche	Alle
Lehrplanbezug	Diverse Lehrplankompetenzen in mehreren Fachbereichen. Aus dem M& I Fachbereich: Die Schülerinnen und Schüler: ...können spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren. ...können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren. ...können Geräte ein- und ausschalten, Programme starten, bedienen und beenden sowie einfache Funktionen nutzen. ...können Medien zum gegenseitigen Austausch sowie zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Brief, E-Mail, Klassenzeitung, Klassenblog, gestalten von Text-, Bild-, Video- und Tondokumenten).
Kontakt verantwortliche Lehrperson	Jeannette Gautschi, jeannette.gautschi@gmail.com

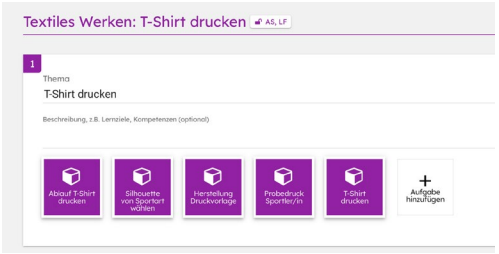
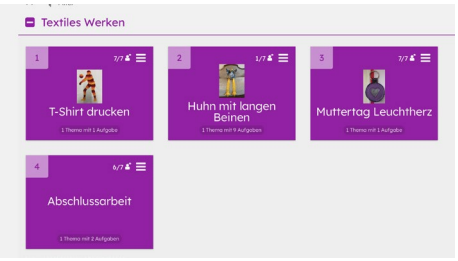
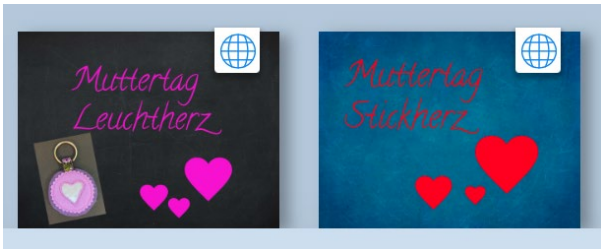
18 ASTRO PI - PROJEKT DER RASPBERRY PI FOUNDATION UND DER ESA

Schulstufe, Zyklus	3. Zyklus
Klassenstufe	A, E, P
Schulort	Sekundarschule Liestal, Frenke
Beschreibung	Astro Pi ist ein gemeinsames Projekt der ESA mit der Raspberry Pi Fondation. Die einfachere Aufgabe ist «Mission Zero». Die Schülerinnen und schüler schreiben ein kleines Programm mit Python. Nach dem erfüllen der Bedingungen können die Programme abgegeben werden. Dieses wird dann auf dem Astro Pi auf der Internationale Raumstation ISS abgespielt. Die anspruchsvollere Aufgabe «Mission Space Lab» geht über mehrere Stufen und dauert 9 Monate.
Illustrationen	
App oder Online-Dienst	https://astro-pi.org/
Geeignet für	Einsteiger, Fortgeschritten, Profi
Geeignet für folgende Fachbereiche	Mathematik, Medien und Informatik
Zeitumfang	2 - 3 Anz. Lektionen für «Mission Zero» 9 Monate immer wieder 4-5 Lektionen pro Stufe für «Mission Space Lab».
Lehrplanbezug	Die Schülerinnen und Schüler... ...können logische Operatoren verwenden (und, oder, nicht) (MI.2.1i) ...können Programme mit Schleifen, bedinten Anweisungen und Parametern schreiben und testen. (MI2.2f) ...können selbstentwickelte Algorithmen in Form und lauffähigen korrekten Computerprogrammen mit Variablen und Unterprogrammen formulieren. (MI2.2h) ...können sich mit Menschen austauschen, zusammenarbeiten (Dialog- und Kooperationsfähigkeit) ...können Lernstrategien erwerben, Lern- und Arbeitsprozesse planen, durchführen und reflektieren (Aufgaben/Probleme lösen)
Kontakt verantwortliche Lehrperson	Eveline Hak, eveline.hak@sbl.ch

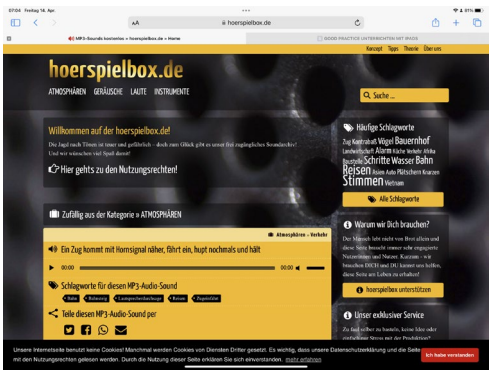
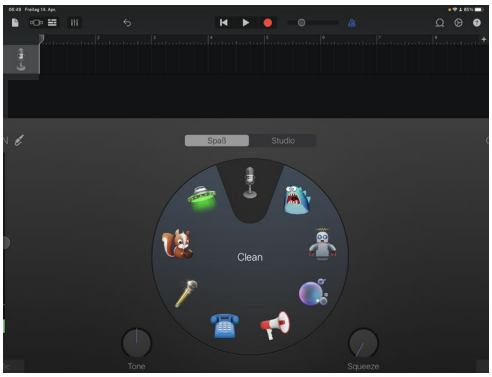
19 MY 3D HOME WITH TINKERCAD

Schulstufe, Zyklus	2. Zyklus
Klassenstufe	4. - 6. Klasse
Schulort	Primarschule Zwingen
Beschreibung	Als erste Übung versuchen die SuS Gegenstände aus ihrem Kinderzimmer/Klassenzimmer herzustellen. Dies dient dem Kennenlernen des Programms. Sobald sich die SuS an die Handhabung gewöhnt haben, erhalten sie den Auftrag ein Haus aus dem Dorf/ der Stadt zu fotografieren und dieses nach zubauen. Vorzugsweise wählen sie ihr eigenes Haus/Wohnblock. Das Ziel ist, dass die Kinder es versuchen zu skalieren und proportional korrekt nach zu bauen (siehe Beispiel). Weiterführend können auch grössere Gebäude wie das Schulhaus etc. gebaut werden. Die gedruckten Gebäude werden anschliessend auf einer definierten (Dorf-) Fläche aufgestellt. Die Kinder definieren auf besagter Fläche orientierungspunkte und versuchen so eine Karte ihres Dorfes herzustellen und haben so eine 3D- Karte ihres Dorfes hergestellt. Zusätzlich kann auch eine Fächerübergreifende Zusammenarbeit in Deutsch stattfinden, da aus dieser „Klassenkarte" eine individuelle Geschichte erfunden werden kann. Ob diese auf schriftliche, mündliche oder auf andere Weise dargestellt wird, ist jeweils der Lehrperson überlassen. Diese Arbeitstechnik bietet gute Differenzierungsmöglichkeiten, da es auch auf allerlei Themen zugeschnitten werden, sodass Bspw. Fantasie-, Öko-, Fabrik-, Zukunfts-, Vergangenheits- oder gar ganze Designerhäuser nach- oder selbstgebaut werden können.
Illustrationen	
Apps und Programme	TinkerCad (Programm für die Konstruktion) und PrusaSlicer (Programm für den Druck)
Geeignet für	Einsteiger, Fortgeschritten, Profi
Geeignet für folgende Fachbereiche	Mathematik, Deutsch, NMG
Zeitumfang	Mindestens 20 Lektionen
Lehrplanbezug	MG – Medien: 1. Die SuS können sich in der physischen Umwelt sowie in medialen und virtuellen Lebensräumen orientieren und sich darin entsprechend den Gesetzen, Regeln und Wertesystemen verhalten. NMG – 8. Kompetenzbereich, NMG.8.1-5: Zum Beispiel 1. Die SuS können räumliche Merkmale, Strukturen und Situationen der natürlichen und gebauten Umwelt wahrnehmen, beschreiben und einordnen. Mathematik – 2. Kompetenzbereich: Zum Beispiel 2. Die SuS können Figuren und Körper abbilden, zerlegen und zusammensetzen.
Kontakt verantwortliche Lehrperson	Elhan Glavaš, elhan.glavas@pszwingen.ch Julia Dettwiler, julia.dettwiler@pszwingen.ch

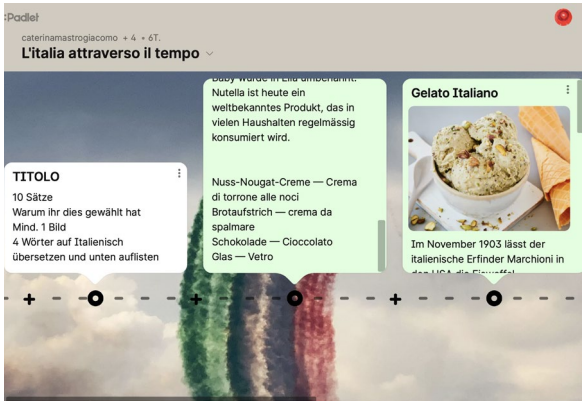
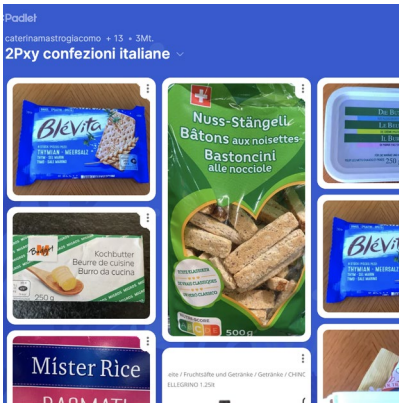
20 IPADS IM TEXTILEN WERKEN

Schulstufe, Zyklus	1. - 2. Zyklus
Klassenstufe	1. - 6. Klasse
Schulort	Primarschule Ramlinsburg
Beschreibung	In meinem Unterricht arbeite ich im 1. und 2. Zyklus mit Aufträgen im Learningview. Ich erstelle digitale kleine Abschnittsaufträge, die ich dann jeweils individuell je nach Arbeitsstand für jedes Kind freischalte, wenn ich die einzelnen Arbeiten der Kinder nach dem Unterricht kontrolliere. Somit kann ich Zeit sparen, die Kinder müssen nicht auf Erklärungen warten, können sofort loslegen und ich habe als Lehrperson Zeit für die Beratung einzelner Schüler/innen, die Schwierigkeiten haben. Jedes Kind kann in seinem Arbeitstempo arbeiten. Beim T-Shirtdruck haben die Kinder mit dem iPad eine Silhouette gesucht, einen Screenshot gemacht, die Vorlage für die zu druckende Silhouette in der richtige Grösse gebracht und selbstständig ausgedruckt. Anschliessend wurde der Druck anhand der selbst erstellten Vorlage durchgeführt. Für folgende Arbeiten habe ich ich den Bookcreator für digitale Anleitungen genutzt. Bei meinen Vorbereitungen fotografiere ich jeden Arbeitsschritt, schreibe jeweils den Arbeitsschritt zum Foto auf und hänge, falls nötig, noch einen Link mit dem Video für die anzuwendende Technik an. Die Schüler/innen linken sich entweder mit dem Link, der jeweils im Learningview abgelegt ist, in das digitale Buch ein oder mit einem QR-Code, den ich im Schulzimmer aufgehängt habe.
Illustrationen	Übersicht Aufträge für 6. Klasse im Learningview   Digitale Bücher mit BookCreator 
Apps	BookCreator und Learningview
Geeignet für	Einsteiger
Geeignet für folgende Fachbereiche	Textiles Werken
Lehrplanbezug	TTG.2.D.1: 2a, 3a, 3b, 5a, 5b
Kontakt verantwortliche Lehrperson	Lea Feigenwinter, schule@ramlinsburg.ch

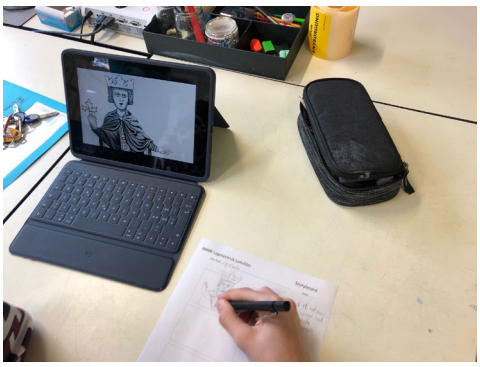
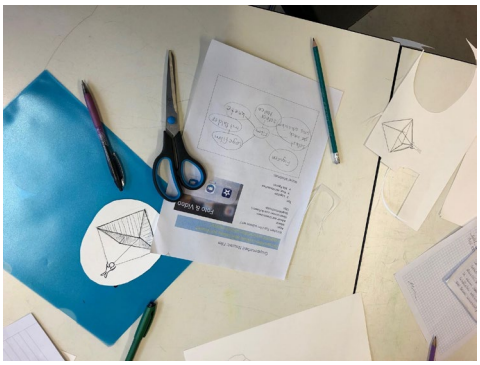
21 WIR KREIEREN EIN HÖRSPIEL

Schulstufe, Zyklus	2. Zyklus
Klassenstufe	5./6. Klasse
Schulort	Primarschule Sissach
Beschreibung	Radio im Kopf ist eine Aufgabe aus den Sprachstarken 6, in welcher es um Radio, Hörspiele und Geräuschemacher geht. Die Klasse wurde in 3er Gruppen eingeteilt, in welcher sie sich für einen von drei unterschiedlichen Geschichtsanfängen entscheiden mussten. Gemeinsam schrieben sie eine Geschichte, welche mit passenden Geräuschen unterlegt werden sollte. Geräusche aus dem Internet waren nicht erlaubt. An diesem Tisch wird es einerseits technische Tipps und Stolpersteine zur Verwendung von Garageband geben, andererseits werden formale Aspekte für Hörspiele aufgezeigt. Auf das erlernte Wissen konnte in Folgeaufgaben wieder zurückgegriffen werden zum Beispiel im Musikunterricht oder im NMG zu einem Podcastbeitrag zu einem bestimmten Thema.
Illustrationen	 
Apps und Online-Dienste	App Garageband, Hörspielbox, Medienmonster: Geräusche Handout
Hinweise	Das Verwenden der Geräusche der Seite Hörspielbox ist für private und schulische Zwecke kostenlos. Dazu haben Hörspielbox.de einen Einführungstext verfasst, der sich lohnt kurz zu lesen und evtl. auch mit den SuS zu thematisieren (Copyright).
Geeignet für	Einsteiger, Fortgeschritten
Geeignet für folgende Fachbereiche	Deutsch, Fremdsprachen, NMG, MI, Musik
Zeitumfang	25-30 Lektionen
Lehrplanbezug	Deutsch: Die Schülerinnen und Schüler können... ...eine Geschichte so schreiben, dass sie für ein Hörspiel geeignet ist. ...ihre Stimme passend zu ihrer Rolle und der gegebenen Situation verstellen. ...wissen um die Wichtigkeit von Geräuschen und Musik in Hörspielen, Film und Radio. ...passende Geräusche und Geräuschkulissen zu ihren Geschichten finden. Medien Informatik: Die Schülerinnen und Schüler können... ...mit ihren Geräten Audioaufnahmen erstellen (Garageband, Sprachmemos). ...wissen, welche Tricks sie anwenden können, um qualitativ gute Aufnahmen zu erreichen. ...eigene und fremde Dateien verwalten, importieren und exportieren. ...eine Garagebanddatei mit mehreren Spuren erstellen.
Kontakt verantwortliche Lehrperson	Janik Löffel, janik.loeffel@ps-sissach.ch

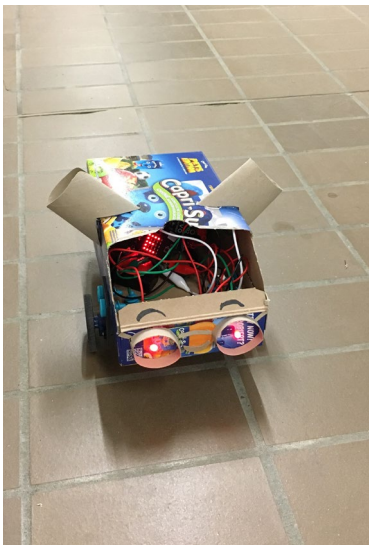
22 DIGITALE VORSPEISEN IM FREMDSPRACHENUNTERICHT

Schulstufe, Zyklus	3. Zyklus
Klassenstufe	Sek I, 2. - 3. Klasse
Schulort	Sekundarschule Liestal, Frenke
Beschreibung	Einige Beispiele aus dem digitalen Alltag im LINGUAITA- Unterricht. Einfache und klare digitale Einlagen für den täglichen Gebrauch im Fremdsprachenunterricht LINGUAIta.
Illustrationen	  - https://padlet.com/caterinamastrogiacomo/o99iktjx1znw1bdb - https://padlet.com/caterinamastrogiacomo/l-italia-attraverso-il-tempo-91bih5ozz508dyzl - https://padlet.com/caterinamastrogiacomo/le-citt-italiane-wux3epsc802khoxx - AnswerGarden » Cosa ti aspetti dal 2023?...- Plant a Question, Grow Answers! Generate a live word cloud with your audience. Arbeitsauftrag für Schülerinnen und Schüler: grco.de/bdtzut
Apps und Online-Dienste	Padlet, QR Code Generator, Bookcreator, Answergarden, Classroom
Geeignet für	
Geeignet für folgende Fachbereiche	Fremdsprachen, Geschichte
Zeitumfang	1 - 2 Lektionen plus eventuell als Hausaugabe beenden
Lehrplanbezug	- 2/Lesen: A/Texte lesen und verstehen -B/ Strategien - 5/Sprache (n) im Fokus: A/Bewusstheit für Sprache B/Wortschatz C/Aussprache - 6/Kulturen im Fokus: B/Handlungen
Kontakt verantwortliche Lehrperson	Caterina Mastrogiacomo Talamo, caterina.mastrogiacomo@sbl.ch

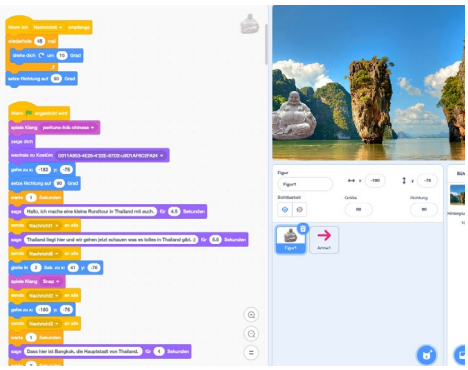
23 LERNFILME ERSTELLEN

Schulstufe, Zyklus	3. Zyklus
Klassenstufe	7. Klasse
Schulort	Sekundarschule Binningen
Beschreibung	- Thema/Methode: Visualisieren und Erklären mit diesen Apps: iMovie mit Greenscreen, auch diese Apps wären möglich: Clips, Stopmotion Studio - Zu verschiedenen Themen aus dem Fach Geschichte (3.Zyklus) zum Thema Übergang in die Neuzeit: Buchdruck, Reformation, Renaissance, Entdeckungen - Wird in 3-4 Gruppen meiner Klasse am Netzwerkanlass präsentiert - Die Arbeitsphasen werden aufgezeigt: Planung, Durchführung, Ergebnis
Illustrationen	 
Apps	iMovie, Kamera
Hinweise	Die Skizzen und Zeichnungen für den Legefilm sollten selber erstellt sein. Wenn Bilder ausgedruckt werden, muss die Quelle angegeben werden oder eigene Fotos benützen.
Geeignet für	Einsteiger
Geeignet für folgende Fachbereiche	Alle
Zeitumfang	8 - 10 Lektionen
Lehrplanbezug	Erklären: Einen Sachverhalt eines Faches erklären durch ein Video. Dabei stehen den SuS die unterschiedlichsten Arbeitstechniken zur Verfügung. Die niederschwellige Verfügbarkeit einer Kamera eröffnet unzählige Perspektiven fürs Lernen mit Videos: dokumentieren, erklären, erzählen, gestalten. MI 1.2: Die Schülerinnen und Schüler können Medien und Medienbeiträge entschlüsseln, reflektieren und nutzen.
Kontakt verantwortliche Lehrperson	Michèle Dercourt, michele.dercourt@sbl.ch

24 AUTOCHALLENGE

Schulstufe, Zyklus	3. Zyklus
Klassenstufe	8. Klasse
Schulort	Sekundarschule Therwil
Beschreibung	Mit der Autochallenge haben wir eine technische und praktische Arbeit mit dem iPad verknüpft. Wir haben mit unsrem iPad selbstständig mit der Applikation mirco:bit einen Script für ein motorgetriebenes Fahrzeug geschrieben. Dieses kann mithilfe von zwei über Funk kommunizierenden micro:bits gesteuert werden. Ausserdem hatten wir eine Vorlage, wie das motorbetriebene Fahrzeug zu funktionieren hat. Die Funktionen auf dem micro:bit des motorbetriebenen Fahrzeuges mussten so geschickt programmiert werden, dass es einen kleinen, aber technisch anspruchsvollen Hindernisparcours bewältigen konnte. Zudem musste beim motorbetriebenen Fahrzeug eine äusserst kreative Aussengestaltung vorhanden sein. Wir haben das ganze Projekte dokumentiert und die Probleme beschrieben. Geschrieben von: Damian Trummer, Jan Sallmann, Marie Rathofer
Illustrationen	
Apps	Micro:Bit
Geeignet für	Fortgeschritten
Geeignet für folgende Fachbereiche	Mathematik, Deutsch, MINT, MI
Zeitumfang	10 Doppellektionen
Lehrplanbezug	Das haben wir gelernt: - Den Umgang mit den Programmierbausteinen - Das selbständige Lösen von hervorgedrungenen Problemen - Das Arbeiten mit Programmierschlaufen und zum Teil Variablen - Die Aufteilung von der Arbeit in der Gruppe - Das selbständige Lernen und Programmieren des Scripts
Kontakt verantwortliche Lehrperson	Lukas Kümmerli, lukas.kuemmerli@sbl.ch

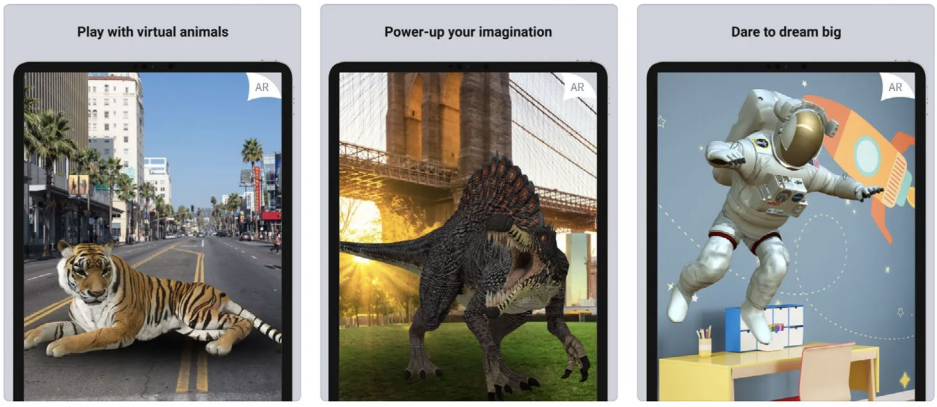
25 REFLEXIONEN ÜBER DAS LERNEN MIT IPADS – DAS LEBEN IST KEIN MEME

Schulstufe, Zyklus	3. Zyklus
Klassenstufe	8. Klasse
Schulort	Sekundarschule Therwil
Beschreibung	Unsere Klasse hat in den letzten Monaten viele verschiedene Projekte mit (und ohne) iPad realisiert. Immer wieder haben wir Neues ausprobiert und überlegt, wann und wie wir das iPad als sinnvolle Unterstützung zum Lernen und Arbeiten einsetzen können. In unserem Film zeigen wir Ihnen einige Beispiele.
Illustrationen	
Apps und Online-Dienst	iMovie, Bookcreator, Scratch, Microsoft Word, Microsoft PowerPoint, OneNote, Taskcard.de
Geeignet für	Einsteiger, Fortgeschritten, Profi
Geeignet für folgende Fachbereiche	Alle
Zeitumfang	Beliebig
Lehrplanbezug	Zum Beispiel: Die Schülerinnen und Schüler können sich in der physischen Umwelt sowie in medialen und virtuellen Lebensräumen orientieren und sich darin entsprechend den Gesetzen, Regeln und Wertesystemen verhalten. (MI.1) Die Schülerinnen und Schüler können Medien und Medienbeiträge entschlüsseln, reflektieren und nutzen. (MI.2) Die Schülerinnen und Schüler können Gedanken, Meinungen, Erfahrungen und Wissen in Medienbeiträge umsetzen und unter Einbezug der Gesetze, Regeln und Wertesysteme auch veröffentlichen. (MI.3) Die Schülerinnen und Schüler können Medien interaktiv nutzen sowie mit anderen kommunizieren und kooperieren. (MI.4)
Kontakt verantwortliche Lehrperson	Simone Meier, s.meier@sbl.ch

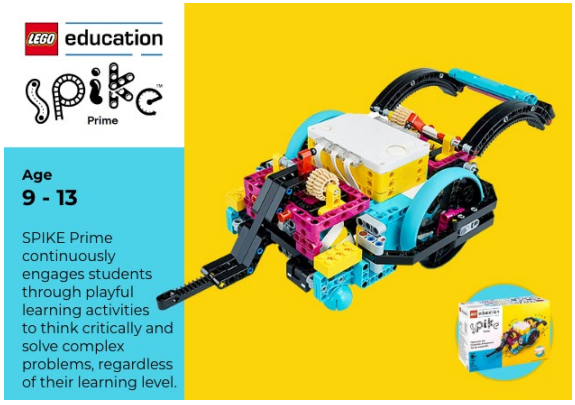
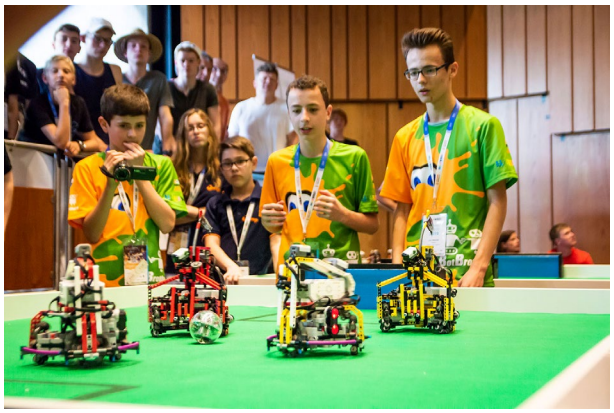
26 MINECRAFT: EDUCATION EDITION (MEE) IM UNTERRICHT

Schulstufe, Zyklus	3. Zyklus
Klassenstufe	Niveau A
Schulort	Sekundarschule Gelterkinden
Beschreibung	MEE lässt sich auf verschiedenste Arten und in allen Fächern im Unterricht einsetzen. An diesem Stand werden Beispiele für den Einsatz von MEE im Unterricht gezeigt sowie wissenschaftliche Hintergründe für Game Based Learning speziell im Bezug auf MEE adressiert.
Illustrationen	
Apps	Minecraft: Education Edition
Hinweise	Die Autorin nimmt aktuell mit der Klasse an einem Pilotprojekt teil und erprobt den Einsatz und die Eigung der Software Minecraft EE für den Unterricht. Bislang ist die App nicht für den Betrieb in den Sekundarschulen freigegeben.
Geeignet für	Einsteiger, Fortgeschritten, Profi
Geeignet für folgende Fachbereiche	Alle
Lehrplanbezug	Diverse
Kontakt verantwortliche Lehrperson	Rita Sheean, rita.sheean@sbl.ch

27 AUGMENTED REALITY IM UNTERRICHT

Schulstufe, Zyklus	2. - 3. Zyklus
Klassenstufe	Niveau A - P
Schulort	Sekundarschule Arlesheim-Münchenstein
Beschreibung	Augmented Reality- hole dir die Technologie des 21.Jahrhunderts ins Klassenzimmer! - 3 Dimensionale Objekte mit Hilfe von Augmented Reality ins Klassenzimmer holen. - Poster, Arbeitsblätter mit Hilfe von Trigger-Bildern mit AR-Elementen erweitern. Animationen: mit ARloopa, Merge Cube Viewer AR-Inhalte selbst erstellen: HaloAR
Illustrationen	
App, Programm oder Online-Dienst	ARRLOOPA, Merge Cube Viewer, HaloAR
Geeignet für	Fortgeschritten, Profi
Geeignet für folgende Fachbereiche	Alle
Zeitumfang	Kann spontan im Unterricht eingebaut werden
Lehrplanbezug	div. Fächer
Kontakt verantwortliche Lehrperson	Boris Aeschlimann, boris.aeschlimann@sbl.ch

28 ARBEITEN MIT LEGO SPIKEPRIME UND TEILNAHME AN DER WORLD ROBOTIC OLYMPIADE

Schulstufe, Zyklus	3. Zyklus
Klassenstufe	AEP 7. - 9. Schuljahr
Schulort	Sekundarschule Liestal, Burg / Frenke
Beschreibung	Freiwahlkurs Robotik mit Teilnahme am WRO Robotikwettbewerb Schweiz. Die Roboteraufgaben werden von der WRO bekanntgegeben und werden von den SUS im Unterricht möglichst gelöst. Aufgabenlink: https://www.worldrobotolympiad.de/saison-2023/aufgaben Robotermodell:  Daten zum Roboter und zur Programmierung: https://education.lego.com/de-de/lessons/prime-competition-ready/my-code-our-program#unterrichtsplan
Illustrationen	Daten und Aufgaben zum Wettbewerb sind auf der WRO Homepage Schweiz/Deutschland ersichtlich und können heruntergeladen werden. 
Apps	Spike Prime
Geeignet für	Fortgeschritten, Profi
Geeignet für folgende Fachbereiche	MINT / Robotik, MI
Lehrplanbezug	Die Schülerinnen und Schüler können selbständig Codes erstellen und mir Robotern Aufgaben lösen: MI 2.1/MI2.2
Kontakt verantwortliche Lehrperson	Daniel Kiefer, daniel.kiefer@sbl.ch

Impressum

Informatik Schulen Baselland IT.SBL
Lukas Dettwiler
Layout: Anja Messerli

Die Broschüre ist über folgenden Direktlink abrufbar:
https://bit.ly/ict-info-broschure

Liestal, April 2023

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

BASEL LANDSCHAFT

BILDUNGS-, KULTUR- UND SPORTDIREKTION
INFORMATIK SCHULEN BASELLAND IT.SBL