

# Schlussbericht mit Kontaktinformationen: PgB-Projekt der PHSZ «Stärkung von Digital Skills in der Lehre» - Periode 2019-2020

## 1 Eckwerte

<u>Projekt:</u>	Im digitalen Leitmedienwechsel vorangehen: Medien, Informatik und Anwendung (MIA) für Dozierende
<u>Kontaktpersonen:</u>	
<u>Projekt allgemein</u>	Kathrin Futter, Prorektorin Ausbildung PHSZ, <a href="mailto:kathrin.futter@phsz.ch">kathrin.futter@phsz.ch</a>
<u>Summerschool</u>	Beat Doebeli Honegger, Leiter Institut für Medien und Informatik, <a href="mailto:beat.doebeli@phsz.ch">beat.doebeli@phsz.ch</a>
<u>Teilnehmende:</u>	Alle Dozierende der PHSZ
<u>Digitale Kompetenzen, die gezielt gestärkt werden:</u>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Medienkompetenzen</li><li>- Informatikkompetenzen</li><li>- Anwendungskompetenzen</li><li>- Zudem: Stärkung einer digitalen Grundhaltung „digital mindset“</li></ul>

## 2 Projektbeschreibung

An der Pädagogischen Hochschule Schwyz wurde bereits vor über 10 Jahren ein Notebook-Konzept eingeführt und alle Seminare mit Blended-Learning-Einheiten und Präsenzreduzierung strukturiert. Mittlerweile sind - auch im Zusammenhang mit der Einführung des LP21 und demzufolge der veränderten Ausbildung der zukünftigen Lehrpersonen - neue Herausforderungen auf die Dozierenden zugekommen. Die aktuelle technologische und gesellschaftliche Entwicklung, die als **digitaler Leitmedienwechsel** oder als **digitale Transformation** beschrieben, wird von einigen Expertinnen und Experten als gleichbedeutend mit der Erfindung des Buchdrucks betrachtet. Es gilt daher nebst der Anwendung von digitalen Medien (den Digital Skills) in der eigenen Lehre, sowohl ein „digital mindset“ zu entwickeln als auch die Grundkonzepte von Medien und Informatik, wie sie im Rahmen des LP21 auf der Volksschulstufe vermittelt werden, zu kennen.

Das Projekt «Im digitalen Leitmedienwechsel vorangehen: Medien, Informatik und Anwendung (MIA) für Dozierende» sah vor, Dozierende auf verschiedenen Ebenen für den digitalen Leitmedienwechsel vorzubereiten. Grundlage hierfür bildete das Konzept «[Lernen mit digitalen Medien](#)», das im Juni 2019 von den Dozierenden vernehmlicht wurde. Darin werden Entwicklungsperspektiven und Schwerpunkten aufgezeigt, an welchen Dozierende der PHSZ im Bereich des Lernens mit digitalen Medien arbeiten sollen, damit ihre eigenen «Digital Skills», aber auch diejenigen der Studierenden, gestärkt werden. Aus diesem Konzept wurden verschiedene Massnahmen der Unterstützung abgeleitet, die mit Hilfe dieses PgB-Projektes in einem erweiterten Rahmen durchgeführt werden konnten.

### 3 Projektziele

- Überarbeitung des Konzepts «Lernen mit digitalen Medien», welches den Grundstein für das Projekt legt, durch ausgewählte Dozierende.
- Passgenaue Erweiterung der «digitalen Kompetenzen» aller Dozierende durch 1.5 Tage selbst zusammengestellten Weiterbildungen.
- Besuch der PHSZ-internen Summerschool, damit alle Dozierende nicht nur wissen, was der digitale Leitmedienwechsel bedeutet, sondern diesen für ihre Hochschullehre nutzbar machen können. Stärkung der MIA-Kompetenzen (Medien- Informatik- und Anwendungskompetenzen) der Dozierenden, um für die digitalen Herausforderungen gerüstet zu sein.

### 4 Ablauf der Aufgaben im Projekt «Digital Skills»

- Das überarbeitete Konzept «[Lernen mit digitalen Medien](#)» mit den dazugehörigen Handlungsfeldern sowie die internen Weiterbildungsangebote der PHSZ wurden allen Dozierenden an einer Klausur vorgestellt.
- Jede Fachschaft analysierte, in welchen [Handlungsfeldern](#) bei den Teammitgliedern bereits Stärken vorliegen und welche noch Entwicklungsbedarf aufweisen. Dies wurde in den jeweiligen Teamportfolios erfasst.
- Im Teamgespräch wurde festgelegt, wer sich in der individuellen WB welche «Digital Skills» in den vom Team eruierten Handlungsfelder aneignet, um diese nachfolgend im Team als «Experte/Expertin» zu vertreten und weiterzugeben. Als Entscheidungshilfe diente die Selbst-Einschätzung bezogen auf die Handlungsfelder.
- Nach Abschluss der Weiterbildungen erfolgte der Kompetenz-Austausch in den Fachschaften.
- Im August 2020 bot die PHSZ zudem eine interne [Summerschool](#) "Medien und Informatik" an. Die Dozierende erhielten in Referaten und praktischen Workshops einen Einblick in die Themen von Medien und Informatik.

### Workshops Themenbereich Medien

Nr	Raum	Workshoptitel	Leitung	Kurzbeschreibung
<u>M1</u>	222	<a href="#">Wie informieren sich Kinder im Internet?</a>	Iwan Schrackmann	Wie informieren sich Kinder im Internet? Und wie können sie lernen, Informationen im Web kritisch zu beurteilen?
<u>M2</u>	211	<a href="#">Aufmerksamkeitsökonomie</a>	Iwan Schrackmann und Nina Imlig	Aufmerksamkeit ist die neue Währung in der Medienwelt. Wir spielen "das grosse Duell" um mehr Aufmerksamkeit.
<u>M3</u>	111	<a href="#">Werbung nur für mich?</a>	Martin Hermida und Flurin Senn	Wie funktioniert (personalisierte) Werbung im digitalen Zeitalter und was sollten Schülerinnen und Schüler (aber auch PH-Dozierende) darüber wissen?
<u>M4</u>	111	<a href="#">Bild und Wort im Dialog!</a>	Martin Hermida und Flurin Senn	Medienproduktionen mit Bild, Wort und Ton verstehen und selber produzieren.
<u>M5</u>	232	<a href="#">Der Werkzeugkasten hinter den Kulissen</a>	Morena Borelli	Medienproduktionen mit Spezialeffekten, Filter und Ton selber produzieren und deren Wirkung erfahren

## Workshops Themenbereich Informatik

<u>I2</u>	232	<u>Mit 0 und 1 zählen und Bilder zeichnen</u>	Beat Döbeli Honegger	Wir zählen mit den Fingern bis 1000, kleben Post-Its und lernen dabei, wie der Computer Texte, Bilder und Töne mit 0 und 1 speichern und übertragen kann.
<u>I3</u>	230	<u>Mit Schildkröten Muster entdecken</u>	Michel Hauswirth	Mit Hilfe von Schildkröten machen wir uns auf die Suche nach Mustern und Regelmässigkeiten
<u>I4</u>	223	<u>Was steckt eigentlich in meinem Computer?</u>	Michael Hielscher und Beat Döbeli Honegger	Wir schauen uns die wesentlichen Bestandteile eines Notebooks oder Smartphones an und lernen Kenngrössen kenne, die man beim Kauf eines Geräts verstehen sollte.
<u>I5</u>	U15	<u>Physical Computing mit Arduino, Sensoren und Aktoren</u>	Mareen Przybylla	Wir werden zu Erfindern und gestalten und entwickeln interaktive Objekte
<u>I6</u>	230	<u>Digitales Contact Tracing ohne Überwachung?</u>	Michel Hauswirth	Wir spielen Contact-Tracing-App und erfahren, wie sich mit Kryptographie Corona bekämpfen und trotzdem die Privatsphäre schützen lässt.

Alle Inhalte und das Programm der Summerschool sind auf <https://digital.phsz.ch/Summerschool/WorkShops> einsehbar.

## 5 Projektabschluss

Ende 2020 konnte das Projekt abgeschlossen werden. Die Dozierenden haben jedoch die Aufgabe, jährlich mit Hilfe des Teamportfolios zu überprüfen, in welchen Handlungsfeldern ihre Stärken liegen und wo sie weiterhin Weiterbildungsbedarf haben. So kann sichergestellt werden, dass eine kontinuierliche Auseinandersetzung mit der Thematik stattfindet auch über den Projektzeitraum hinaus.