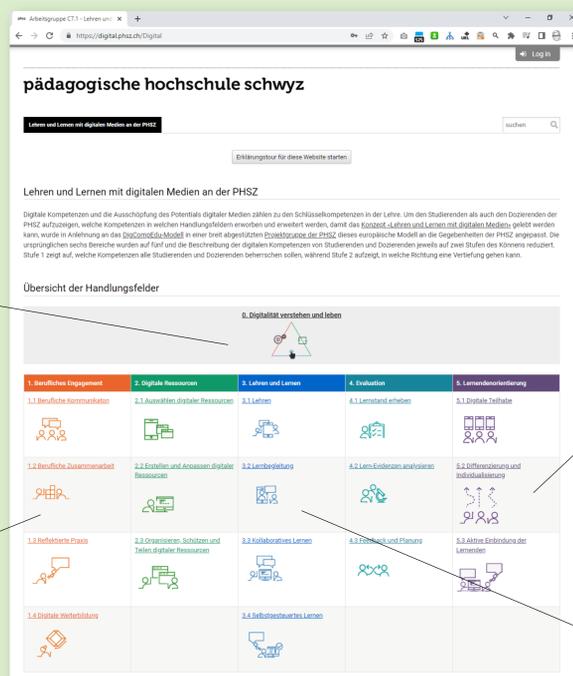
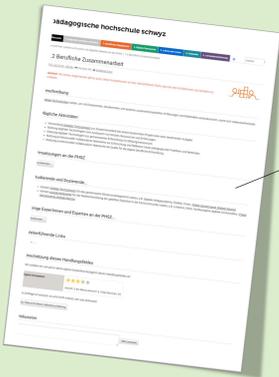
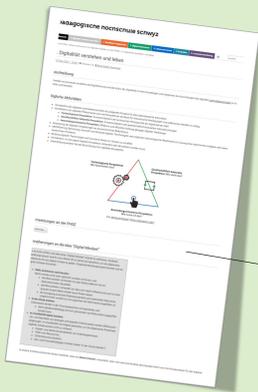


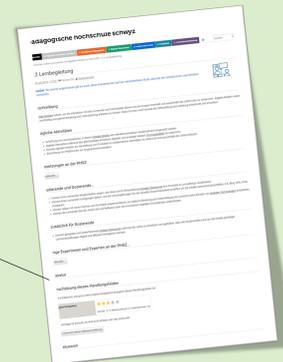
# Lehren und Lernen mit digitalen Medien an der PHSZ

## Arbeitsgruppe und Konzept (2019)

Digitale Kompetenzen und die Ausschöpfung des Potentials digitaler Medien zählen zu den Schlüsselkompetenzen in der Lehre. Um den Studierenden als auch den Dozierenden der PHSZ aufzuzeigen, welche Kompetenzen in welchen Handlungsfeldern erworben und erweitert werden, damit das Konzept «Lehren und Lernen mit digitalen Medien» gelebt werden kann, wurde in Anlehnung an das DigCompEdu-Modell in einer breit abgestützten Projektgruppe der PHSZ dieses europäische Modell an die Gegebenheiten der PHSZ angepasst. Die ursprünglichen sechs Bereiche wurden auf fünf und die Beschreibung der digitalen Kompetenzen von Studierenden und Dozierenden jeweils auf zwei Stufen des Könnens reduziert. Stufe 1 zeigt auf, welche Kompetenzen alle Studierenden und Dozierenden beherrschen sollen, während Stufe 2 aufzeigt, in welche Richtung eine Vertiefung gehen kann



digital.phsz.ch



## Summerschool für Dozierende (2020)

Auch Dozierende von Pädagogischen Hochschulen sind gefordert, sich mit den Herausforderungen des digitalen Leitmedienwechsels auseinanderzusetzen. Damit sie die technologischen und gesellschaftlichen Grundlagen dieser Entwicklung besser verstehen und auch wissen, über welche diesbezüglichen Kompetenzen Schülerinnen und Schüler am Ende der Primarschule verfügen, bot die Pädagogische Hochschule Schwyz im August 2020 eine anderthalbtägige Summerschool "Medien und Informatik" an. Dozierende erhalten in Referaten und praktischen Workshops einen Einblick in die Themen von Medien und Informatik. Dies befähigt sie sowohl, die aktuelle technologische und gesellschaftliche Entwicklung besser zu verstehen, als auch unter Umständen konkrete Bezüge des digitalen Leitmedienwechsels und von "Medien und Informatik" zu ihren eigenen Modulnhalten zu intensivieren (wie im Handlungsfeld 0 des "Konzepts Lehren und Lernen mit digitalen Medien an der PHSZ" beschrieben).



| No. | Name | Workshop                                      | Lehrung                           | Kurzbeschreibung   |
|-----|------|---|-----------------------------------|--|
| M1  | 222  | VR-Information und Navigation                 | Kevin Schürmann                   | Wie informieren sich Kinder im Internet? Und wie können sie lernen, Informationen im Web richtig zu bewerten?  |
| M2  | 211  | Aufmerksamkeitsmanagement                     | Ines Schürmann und Nina Frey      | Aufmerksamkeit ist die neue Währung in der Mediennutzung. Wie gehen wir damit um? Und was bedeutet das für die Kinder?   |
| M3  | 111  | Workshop zur Textarbeit                       | Marion Henzler und Pauli Stern    | Wie funktionieren (professionelle) Werbung im digitalen Zeitalter und was sollen Dozierende und Schüler dabei beachten?  |
| M4  | 111  | Bild und Wort im Dialog                       | Marion Henzler und Pauli Stern    | Medienproduktionen mit Bild, Wort und Ton verstehen und selber produzieren.  |
| M5  | 232  | Das Workshopplakat für das Kulturstadion      | Monica Beretti                    | Medienproduktionen mit Spezialeffekten, Filter und Ton selber produzieren und deren Wirkung verstehen.   |
| H   |      | Mein eigenes Musik machen                     | Michael Heister und Beat Diethelm | Wie machen wir das? Was ist das? Wie machen wir das? Wie machen wir das?   |
| I2  | 232  | Mit 8 und 1 Jahren und Bildern arbeiten       | Beat Diethelm                     | Wie geben wir das? Was ist das? Wie machen wir das?  |
| I3  | 230  | Mit Schülern arbeiten                         | Michael Heister und Beat Diethelm | Mit Hilfe von Schülern verstehen wir uns auf die Suche nach Medien und Medienproduktionen.   |
| I4  | 223  | Was ist das eigentlich in der digitalen Welt? | Michael Heister und Beat Diethelm | Wir schauen uns die verschiedenen Bestandteile eines Smartphones oder einer App an und lernen Kompetenzen kennen, die man beim Kauf eines Geräts verstehen sollte. |
| I5  | U15  | Physische Computertechnik (Hardware)          | Marion Frey                       | Wie werden die Computer und Smartphones hergestellt und wie funktionieren sie?   |
| I6  | 230  | Digitale Content Creation (Web)               | Michael Heister                   | Wie werden Content-Produkte erstellt und wie werden sie verbreitet? Wie werden sie verbreitet?   |

digital.phsz.ch/Summerschool