

PICTS: Pädagogischer ICT-Support

PICTS sind die Fachleute für den digitalen Wandel an Schulen. In loser Folge stellen wir PICTS-Teams aus dem Bildungsraum Nordwestschweiz vor.

PICTS • eria  Gränichen



Schule: 4 Schulstandorte, 900 Lernende, 125 Lehrpersonen.
PICTS: 4er-Team, aufgeteilt auf die Zyklen, 5 Stunden pro Woche und Person, inklusive technische Support-Aufgaben.

Infrastruktur: hoher technischer Ausbaustand, flächendeckendes WLAN, alle Schulzimmer mit Smartboards, 1:1-Ausrüstung ab Zyklus 3.

Meilensteine

2016 • erste Interactive Boards, Schulung der Lehrpersonen.

2022 • Rollout der neuen Infrastruktur.

2023 • Abschluss des Projekts «posterum» mit vereinheitlichter Infrastruktur, CAS-Abschluss der ersten zwei PICTS.

Ab 2024 • Medienkonzept wird kommuniziert und mit Weiterbildung begleitet.

Daran sind wir als Schule im digitalen Wandel:

Das medienpädagogische Konzept ist im Entstehen und ergänzt das bestehende IT-Konzept. Die Lehrpersonen bauen digitale Skills auf, um die geforderten Minimalstandards der Schülerinnen und Schüler gut fördern zu können.

Das läuft aus PICTS-Sicht gut bei uns:

Die Vernetzung zwischen PICTS-Team und Kollegium funktioniert. Die Angebote werden gut genutzt und wertgeschätzt. Im Zyklus 3 ist wahrnehmbar, dass die Schülerinnen und Schüler aus dem Zyklus 2 heute über höhere Medien-, Informatik- und Anwendungskompetenzen verfügen.

Das fordert uns heraus:

Wir möchten mit derselben Selbstverständlichkeit für PICTS-Fragen geholt werden wie für TICTS-Anliegen. Manchmal herausfordernd sind die Balance zwischen der Aufgabe als Lehrperson und der Rolle als PICTS sowie die faire Verteilung von Aufgaben und Ressourcen innerhalb des PICTS-Teams.

RAHEL BOSSI
PATRICK SPRENGER
Schule Gränichen

MONIKA SCHRANER KÜTTEL
JUDITH MATHEZ
Beratungsstelle Digitale Medien in Schule und Unterricht – imedias, PH FHNW,
monika.schraner@fhnw.ch,
judith.mathez@fhnw.ch

Einblicke in «Scalable Game Design»

Die Weiterbildung weckt das Interesse an Informatik und fördert die digitale Kompetenz. Die Schule Leimental hat teilgenommen.

Foto: Susan Grabowski



In der Weiterbildung wurden Grundprinzipien des Computational Thinking thematisiert.

Die Schule Leimental hat dieses Jahr an einer Weiterbildung zum Thema «Scalable Game Design» teilgenommen, die von der Professur Informatische Bildung am Institut Primarstufe der PH FHNW angeboten wurde. Dabei lernten die Lehrpersonen, wie sie mit der Programmierumgebung AgentCubes eigene Computerspiele gestalten können. AgentCubes ist eine visuelle und interaktive Plattform, die es ermöglicht, 3D-Welten mit verschiedenen Objekten und Regeln zu erschaffen.

Die Lehrpersonen programmierten Spieleklassiker wie Frogger, Pacman, Space Invaders und Sokoban nach

und erfuhren dabei die Grundprinzipien des Computational Thinking. Das Feedback der Teilnehmenden war sehr positiv. Die Lehrpersonen freuen sich schon auf den zweiten Teil der Weiterbildung. Dort werden sie weitere Aspekte des Scalable Game Design kennenlernen und ihre Spiele weiterentwickeln.

ALEXANDER REPENNING
Institut Primarstufe,
PH FHNW