



Barcamp 3.9.2025

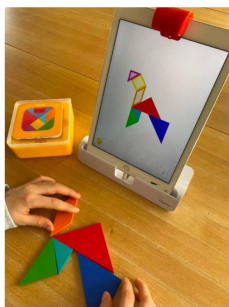
MIA im Zyklus 1

Deborah Troxler & Wendy Vega

Schule **rsaw**

5 Minuten spielen

OSMO-Code: Tangram



Aktion:
Tangram-Figur gemäss Vorlage auf dem iPad nachbauen und dabei immer grade Rückmeldung erhalten, ob das Teil korrekt hingelegt wurde.

Lernziel:
Formen erkennen und Figur richtig nachlegen können.

Legobausatz zusammensetzen



Aktion:
Legoflugzeug oder Bagger gemäss Anleitung im Büchlein oder im Internet Schritt für Schritt zusammensetzen

Lernziel:
formale Anleitungen erkennen und ihnen folgen (MI 2.2)

Spiel „Finger Twist“



Aktion:
Spiel spielen und dabei die Haargummis möglichst als erster in der Gruppe gemäss Anleitung auf dem Kärtchen auf die Finger spannen.

Lernziel:
Einfache bildliche Anleitung schnellstmöglich erfassen und umsetzen können

Spiel „SET“



Aktion:
Karten aus dem Spiel „Set“ nach verschiedenen Kriterien ordnen (Farbe, Form, Anzahl)

Lernziel:
Dinge nach selbstgewählten Eigenschaften sortieren (MI2.1)

Spiel „Crazy cups“



Aktion:
Im Spiel in der Gruppe die Becher gemäss Vorgabe auf dem Kärtchenbild so schnell wie möglich in der richtigen Reihenfolge stapeln und als erstes die Glocke klingeln lassen.

Lernziel:
Einfache bildliche Anleitung schnellstmöglich erfassen und Becher richtig stapeln.



Ablauf



Digitale Medien im Z1? Wieso?

- Kinderrechte Andrea Kern & Jeanette Roos
- Artikel Fritz & Fränzi



Drei konkrete Unterrichtsideen

- Bildrätsel
- Schmetterling
- Informatikregal



Einblick in MIA-Lehrmittel & die Unterstützung von Lehrpersonen

- Folien aus Teamweiterbildung



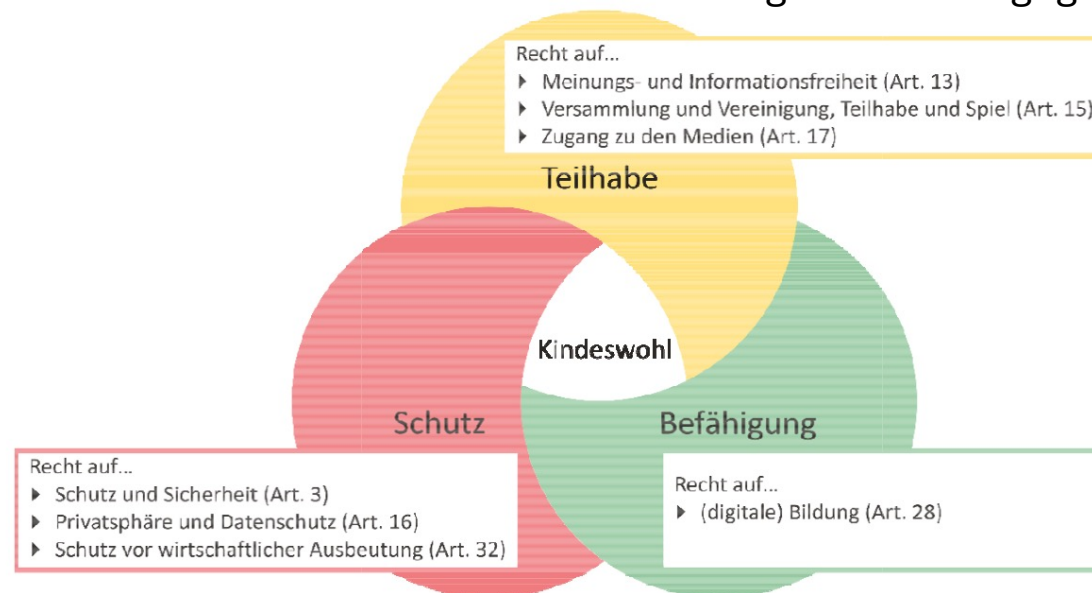
Fragen / Austausch

Theoretische Grundlagen

Kinderrechte im digitalen Raum

Andrea Kern: PHSG, Institut Digitale und Informatische Bildung

Jeanette Roos: Professorin für Entwicklungs- und Pädagogische Psychologie



Bildquelle: Jeanette Roos / Andrea Kern, *Kinderrechte in der digitalen Welt*
URL: <https://proforis.phsg.ch/server/api/core/bitstreams/355b247c-6731-4813-b397-11a8a9096d1e/content>

Abb. 1: Sieben wichtige Kinderrechte im digitalen Raum

Kinderrechte im digitalen Raum

- Kind begleiten bei der Mediennutzung
- Medien nicht als „Babysitter“, sondern kreative Nutzung fördern
- Recht auf digitale Bildung (Recht auf Schutz – Teilhabe – Befähigung ab Tag 1) => Schutz ≠ Kontrolle
- Bereicherung des Lernprozesses bei sinnvollem Einsatz
- Unterstützung/Weiterbildung der Lehrpersonen
- Umfassender Schutz setzt Zugang und Möglichkeit zur Partizipation und Ausdruck voraus

Tablets im Kindergarten: Muss das sein?

Tablets im Kindergarten: Muss das sein? (Elternmagazin Fritz & Fränzi, 2024)

<https://www.fritzundfraenzi.ch/medien-und-informatik-im-kindergarten>



CC BY 4.0 - Nutzung erlaubt mit Namensnennung (Deborah Troxler & Wendy Vega)

Tablets im Kindergarten: Muss das sein?

„Je mehr Alternativen Kinder haben, desto weniger nutzen sie digitale Medien.“ *Adele-Studie (2020)*

„Die Vorstellung einer medienabstinenten frühen Kindheit entspricht einer romantischen Verklärung.“ *Amt für Volksschulen Kanton Schwyz*

„Kindergartenkinder sollen die digitalen Medien als vielseitig verwendbare Hilfsmittel kennen und nutzen lernen. (...) Im Vordergrund stehen Experimentieren, Beobachten, Ausprobieren. Die Kinder werden von blossen Konsumenten zu Produzenten und lernen dabei viel.“ *Eveline Hipeli, Medienpädagogin*

„Noch mangelt es an einem gemeinsamen Verständnis darüber, was gelernt werden soll. Das verunsichert.“ *Eveline Hipeli, Medienpädagogin*

Tablets im Kindergarten: Muss das sein?

Lernen mit digitalen Medien

- Kreativität und spielerisches Lernen mit digitalen Medien fördern
- iPads als Werkzeuge zum Entdecken, Kommunizieren & Gestalten (z.B. Umgebung erkunden mit iPad-Kamera)
- Kinder werden von Konsumenten zu Produzenten
- Medienprojekte im Kiga: 1 pro SJ
- Lehrplan: Sortieren, Muster erkennen, Anleitungen befolgen, Medien vielseitig nutzen und reflektieren
- Analoge Beispiele helfen beim Verständnis von Informatik & Medien
Dinge ordnen (z.B. Perlen)
Anleitungen folgen (z.B. Znüni-Rezept)
Fotoarbeit (z.B. Bildrätsel)
Hörspiel (z.B. Audioaufnahme Klatschrhythmus)

Medienbildung in der Familie

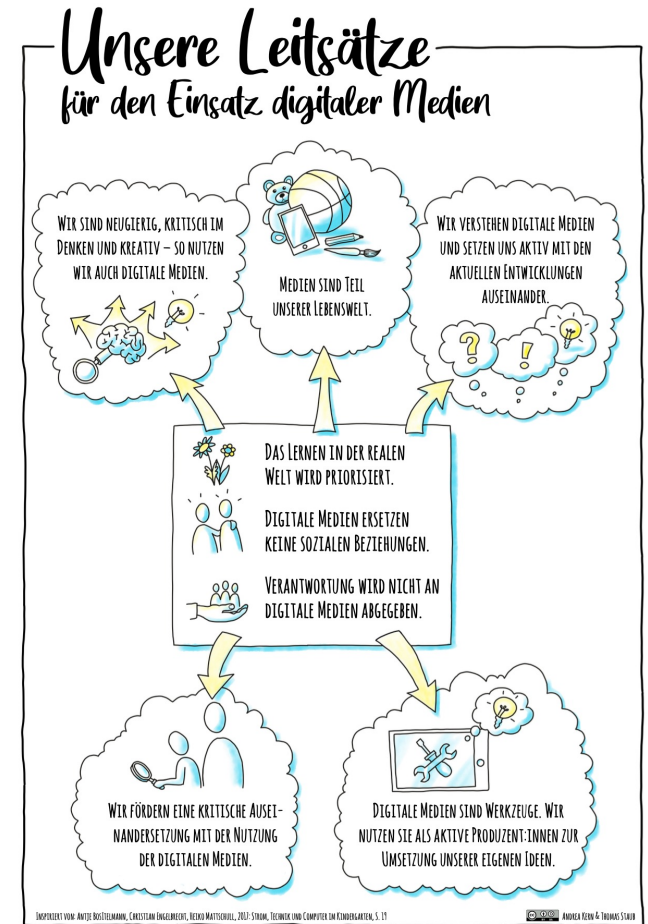
- Chancen und Herausforderungen gemeinsam reflektieren
- Mehr Alternativen führen zu weniger Mediennutzung
- Ängste der Eltern abbauen durch Einblicke und Austausch
- Eltern teilen eigene Medienerfahrungen mit Kindern

Lehrplan 21

1. Zyklus	2. Zyklus	3. Zyklus
KG / 1.-2. Kl. Primarschule	3.-6. Klasse Primarschule	1.-3. Klasse Sekundarschule
Deutsch als Zweitsprache (DaZ)		
Deutsch		
	Französisch 1. Fremdsprache	
	Englisch 2. Fremdsprache	
		Italienisch
Mathematik		
Natur, Mensch, Gesellschaft (1./2. Zyklus)		Natur und Technik mit Physik, Chemie, Biologie
		Wirtschaft, Arbeit, Haushalt mit Hauswirtschaft
		Geografie, Geschichte mit Staatskunde
		Erweiterte Erziehungsanliegen
Gestalten: Bildnerisches Gestalten / Technisches Gestalten		
Musik		
Bewegung und Sport		
	Informatische Bildung	
	Berufliche Orientierung	
Bildung für Nachhaltige Entwicklung		
Überfachliche Kompetenzen Personale · Soziale · Methodische Kompetenzen		

Digitale Medien im Unterricht

- (Digitale) Medien sind Teil unserer Lebenswelt
- Lernen in realer Welt hat Priorität
- Kein Ersatz für soziale Beziehungen
- Verantwortung wird nicht an digitale Medien abgegeben
- Wir sind neugierig, kritisch & kreativ
- Digitale Medien sind Werkzeuge



Konkrete Unterrichtsideen

Unterrichtsidee Bildrätsel nah und fern

Einführung im Kreis: Wie erstelle ich ein Foto mit dem iPad?

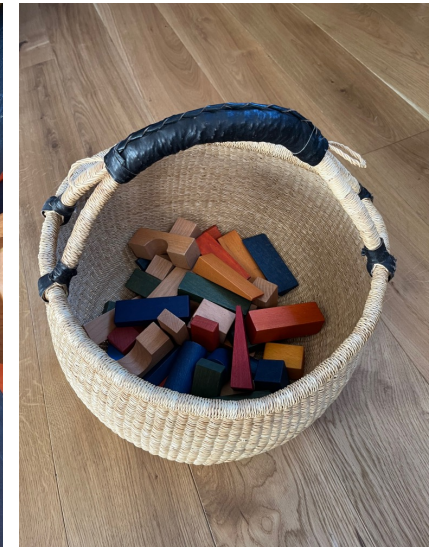
Bildrätsel nah und fern: LP zeigt ein Beispiel und SuS suchen die Lösung; eigne Bildrätsel in Gruppen erstellen; Schulzimmer/Schulhaus/Pausenhof

Abschluss: Bildrätsel in Gruppen gemeinsam lösen; Worauf muss beim Fotografieren geachtet werden?

Weitere Ideen: Memory mit Bildrätsel der Kinder gestalten; AdL-Setting von grösseren für kleinere Kinder; neue Umgebung kennen lernen (passt auch gut für Elternanlässe)

Lehrplan21-Kompetenzen:

- Bedienung: Geräte ein- und ausschalten; Programme starten und beenden; sich auf dem Bildschirm zurechtfinden und die Helligkeit anpassen.
- Produkt & Präsentation: Fotografieren und die Fotos am Computer anschauen.
- Medien: Sich über Erfahrungen mit anderen austauschen; über die eigene Mediennutzung sprechen.



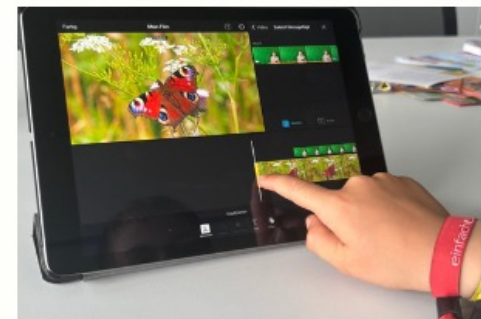
Unterrichtsidee Schmetterling

SJ 25/26 NEWSLETTER 1

AUGUST 2025

Raupe - Schmetterling - Schabi Creator und Greenscreen in Aeschi

In der Klasse von Simone Boss haben die Kinder das Thema "Raupe und Schmetterling" erforscht. Jedes Kind wählte einen Schmetterling aus, über den es intensiv recherchierte. Dieses Wissen wurde kreativ in einer Schabi-Creator-Präsentation – ähnlich wie im Book Creator – aufbereitet und präsentiert. Zum Abschluss drehten die Kinder einen Film, in dem sie im Stil eines echten Aufnahmestudios über ihre Raupe und ihren Schmetterling berichteten. Mit der Green-Screen-App wurden passende Bilder im Hintergrund eingeblendet. Stolz zeigten die Kinder ihre kreativen Filmbeiträge! Kinder, Lehrpersonen und PICTS hatten grosse Freude an der Umsetzung und am Ergebnis.



Unterrichtsidee Informatikregal im Kiga



Quelle:
Primarschule Wiesendangen, Franziska Kläui

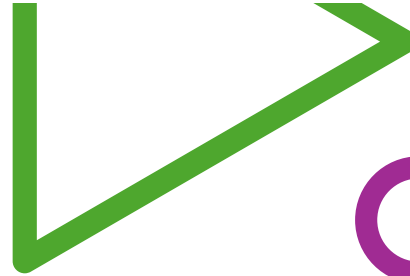
CC BY 4.0 - Nutzung erlaubt mit Namensnennung (Deborah Troxler & Wendy Vega)

Einblicke in MIA-Team-WB & MIA-Lehrmittel

MIA im Zyklus 1

27.3.2025

CC BY 4.0 - Nutzung erlaubt mit Namensnennung (Deborah Troxler & Wendy Vega)



Ablauf

13.30 Uhr – 14.30 Uhr

- Kreativer Einstieg aus Lehrmittel ([QR-Code 11](#))
- Leitsätze & Elternarbeit
- Lehrmittel vorstellen

14.30 Uhr – 15.30 Uhr

- Vertiefung in Lehrmittel
- Austausch
- Ausblick & Folgeauftrag

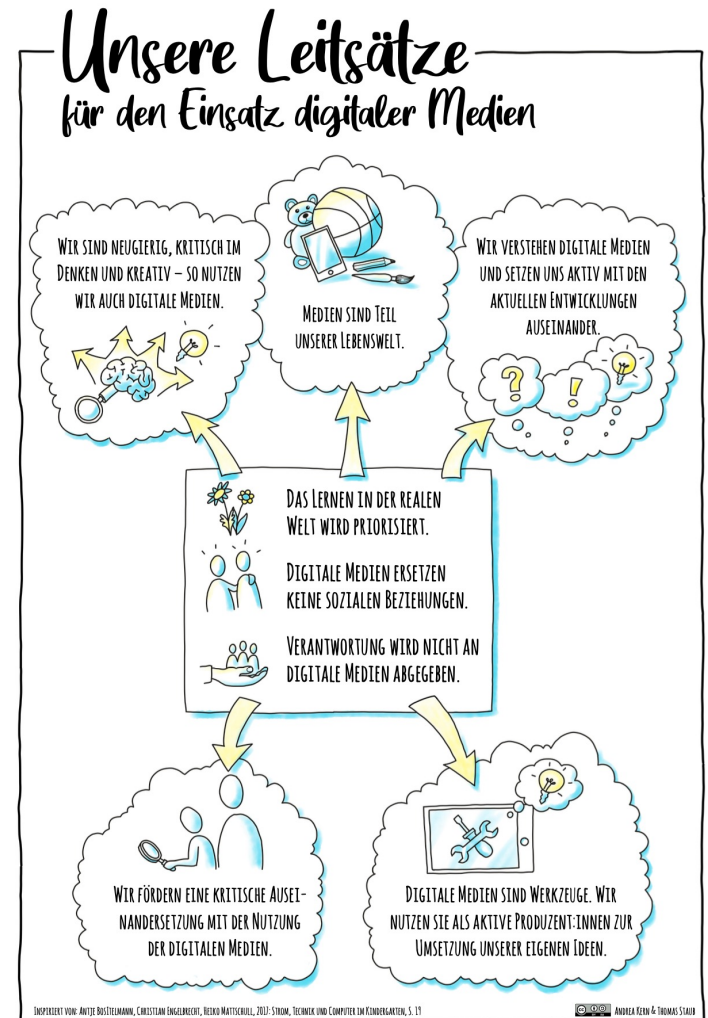
Ziele von heute (27.3.25)

- Überblick und Einblick in die beiden MIA-Lehrmittel
- Konkrete Ideen für den eigenen Unterricht
- Unterstützung durch PICTS
- Unterlagen für Elternarbeit



Digitale Medien im Unterricht

- (Digitale) Medien sind Teil unserer Lebenswelt
- Lernen in realer Welt hat Priorität
- Kein Ersatz für soziale Beziehungen
- Verantwortung wird nicht an digitale Medien abgegeben
- Wir sind neugierig, kritisch & kreativ
- Digitale Medien sind Werkzeuge



Elternarbeit & Medienarbeit

- Nutzung digitaler Medien im Kiga und Förderung informatischer Kompetenzen **neu => unterschiedliche Reaktionen**
- Unterschätztes Potenzial: **Kreativität** durch Medien
- **Kein Konsum, sondern:**
 - Ausdruck & Gestaltung
 - Bildung & Orientierung in der digitalen Welt
 - Verarbeitung von Medienerlebnissen
 - Chancengerechter Zugang
- MIA-Lehrmittel: Kreativität mit digitalen Medien erleben
- Eltern Einblick in entstandene Medienprodukte (analog auf Schabi) geben => zeigt alternativen zum passiven Medienkonsum auf

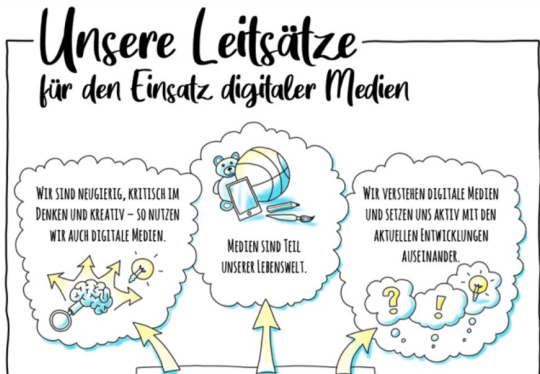
Medienseite für Eltern

INFOSEITE FÜR DIE ELTERN DER RSAW

Medienbildung

zusammengestellt von PICTS & Medienberatung der rsaw

Leitsätze



Unsere Leitsätze
für den Einsatz digitaler Medien

Wir sind neugierig, kreativ im Denken und kreativ - so nutzen wir auch digitale Medien.

Medien sind Teil unserer Lebenswelt.

Wir verstehen digitale Medien und setzen uns aktiv mit den aktuellen Entwicklungen auseinander.

Links für Eltern

Jugend und Medien

 Pro Juventute: Medien und Internet

J Jugend und Medien

Nationales Programm zur Förderung von Medienkompetenzen. Zahlreiche Materialien im Zusammenhang mit den neuen Medien. Informiert über Chancen und Risiken und bietet Eltern, Lehr- und Fachpersonen Tipps sowie Beratungsangebote.

J Leitfaden Medienkompetenz

Anlässe

Flo# im Netz

«Flott im Netz» ist ein Präventionsprogramm, das speziell für Schüler:innen entwickelt wurde. Es zielt darauf ab, Kinder im sicheren und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien zu schulen. Das Programm umfasst Themen wie, Cybermobbing, online Spiele, social Media und wird durch die Jugendpolizei Solothurn unterstützt.

Workshopmorgen für 3.-6. Klasse: 11. & 13.22025

Elternabend: 17. März 2025, 19.00-20.30 Uhr

Gründe für die Lehrmittelwahl MIA

- Gezielte Kompetenzförderung basierend auf unserer Umsetzungshilfe (LP 21)
- Vielseitige Einsatzmöglichkeiten (in versch. Fächern)
- Kreatives Arbeiten mit digitalen Medien
- Lebensweltbezug & SuS-Motivation
- Planung & konkrete Umsetzung für LP
- Aufbau & Kontinuität von Kiga bis 2. Klasse
- Verbindlichkeit



MIA im Kindergarten

- Wimmelbild
- 10 Karten und 10 Hörbeiträge
- Webseite: www.mia-box.ch



Beispiel: Spielprojekt „Bibliothek“

- Gemeinsam Bibliothek mit Ausleihe einrichten
- Verschiedene Medien (visuell, auditiv, audiovisuell, interaktiv) kennenlernen
- Kinder erstellen eigene Medien (z.B. Bücher, Minibooks, eBooks)



Fotos: Nadja Paillard



MIA in der 1./2. Klasse

Das Lehrmittel hat 3 Bestandteile.

Ein Set kostet 20 CHF.

Wir empfehlen max 1 Set pro Klasse.

1. Stickersammelheft mit 10 Wimmelbildern
eingescannt 🖱️ Plenum => Unterricht => ICT => MIA im Zyklus 1
2. Website: www.mia-heft.ch
 - Hörbeiträge
 - Allgemeinen Informationen für Lehrpersonen
 - Umsetzungsvorschläge und weitere Ressourcen
3. Sticker (im Stickerheft vorhanden)



Sticker-Sammelheft mit zehn Wimmelbildern



1. Schulzimmer 1. Klasse
2. Schulhaus
3. Pausenplatz
4. Bibliothek
5. Schulhausgang
6. Waldnachmittag
7. Schulschluss
8. Zuhause
9. Schulreise
10. Schulzimmer 2. Klasse

Website - Beispiel Nummer 65 <https://www.mia-heft.ch/65>

- Ziel/Absicht: Gegenstände ordnen, um sie schnell zu finden
- Funktioniert auch ohne Geräte
- Bei Umsetzungsvorschlag ist ein Blätterquartett als PDF zum Download bereit
- 3 Aktivitäten angeleitet durch die LP
- Weiterführende Idee oder Verknüpfung: in der Turnhalle => Weshalb ist es wichtig, dass die Spielgeräte immer am gleichen Ort versorgt sind?



Auftrag in 2er Gruppen (14.30 Uhr)

Kindergarten

Wählt ein Thema (eine Karte) aus.

Hört das Audio.

Lest die Umsetzungsideen auf der Website

Präsentiert anschliessend kurz in der Gruppe:

- Worum geht es?
- Wie kann man das im Unterricht einsetzen?
- Welche Kompetenzen aus der Umsetzungshilfe werden abgedeckt?



1./2. Klasse

Wählt ein Wimmelbild aus und entscheidet euch für eine Nummer (QR-Code).

Arbeitet mit der Website.

Präsentiert anschliessend kurz in der Gruppe:

- Worum geht es in diesem QR-Code ?
- Wie kann man das im Unterricht einsetzen?
- Welche Kompetenzen aus der Umsetzungshilfe werden abgedeckt?



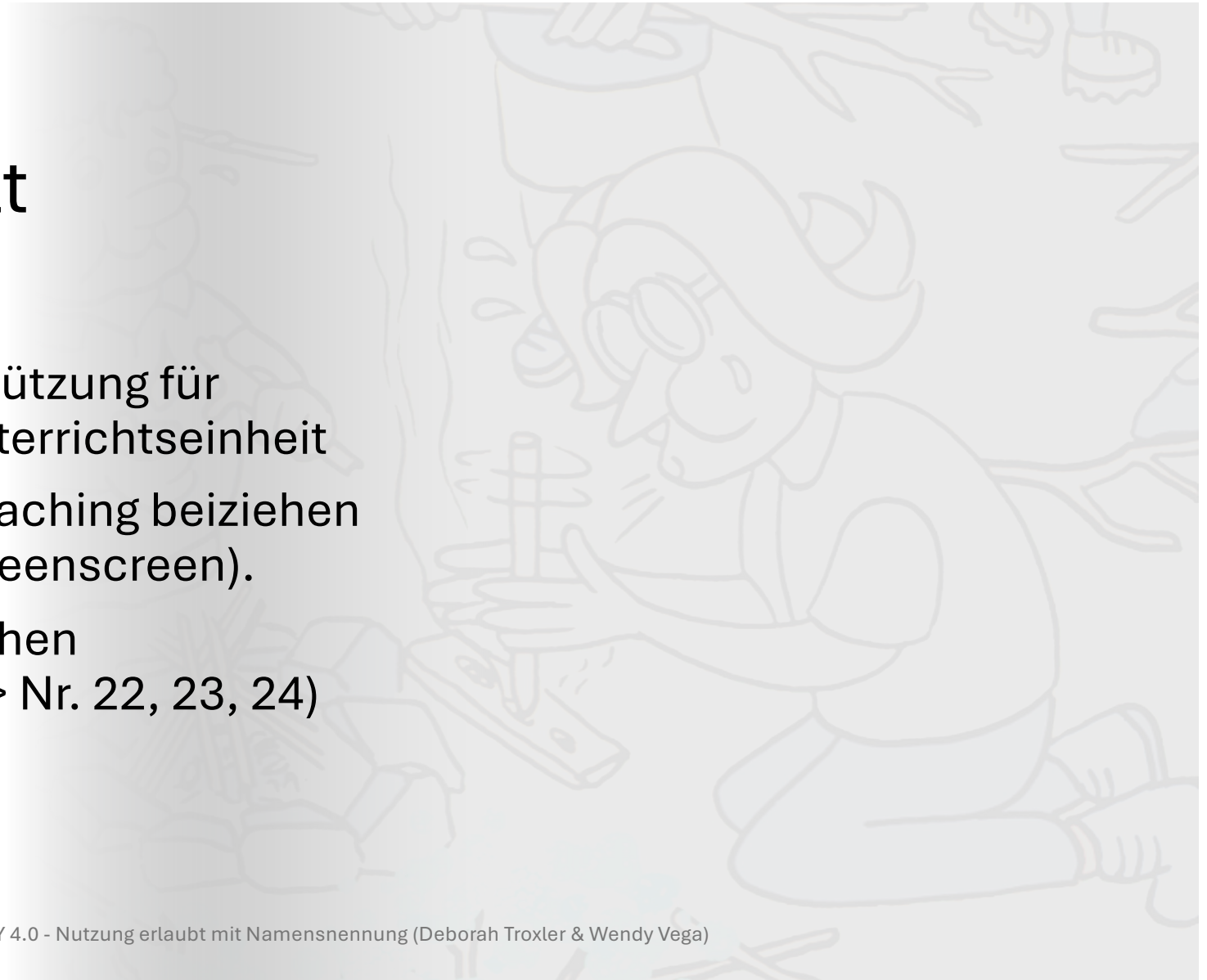
Austausch (15.00 Uhr)

- Worum geht es?
- Wie kann man das im Unterricht einsetzen?
- Welche Kompetenzen aus der Umsetzungshilfe werden abgedeckt?



Zu guter Letzt

- PICTS als Unterstützung für Planung einer Unterrichtseinheit
- PICTS für Teamteaching beiziehen (z.B. QR-Code Greenscreen).
- Fach-LP einbeziehen (z.B. Gestalten => Nr. 22, 23, 24)
- Fragen?



Fragen / Austausch

Austausch

- Ausrüstung im Z1?
- Reger Einsatz von iPads im Z1?
- Elternaustausch?
- PICTS vor Ort an Elternabend?
- ...