

SCHULINTERNE WEITERBILDUNG

Computer im Schulalltag**CiS Primarschule (Kindergarten bis 6. Kl.)**

Mit «Computer im Schulalltag» bieten wir eine praxisorientierte Weiterbildung an, wie der Computer in der Klasse eingesetzt werden kann. Im Zentrum stehen methodisch-didaktische Anregungen und Hilfen.

Die Weiterbildung bietet den Schulleams Raum und Gelegenheit, sich Gedanken über die pädagogischen Inhalte zu machen, neue Ideen kennen zu lernen und teilweise anzuwenden. Sie basiert auf den im Informatik-Lehrplan der Volksschule formulierten fünf Zielbereichen der ICT-Integration.

Aus dem Inhalt

- Praktische und theoretische Einblicke in die Anwendungsbereiche «Kreatives Arbeiten», «Informationsbeschaffung» und «Lernen und Üben»
- Konkrete Unterrichtsbeispiele und Ideen
- Medienpädagogische und mediendidaktische Überlegungen
- Unterrichtsformen, um den Computer in den Lernprozess zu integrieren

Voraussetzungen

Allen teilnehmenden Lehrpersonen steht im eigenen Unterricht ein Computer zur Verfügung. Die Teilnehmenden verfügen über Grundlagenkenntnisse zur Bedienung des Computers.

Kosten und zeitlicher Umfang

Ab CHF 3'360.– (bis 12 Personen) respektive CHF 5'320.– (13-24 Personen) inkl. Kursunterlagen für zwei Weiterbildungstage, im Abstand von sechs Wochen; es sind auch vier Halbtage möglich.

Kursort

Modern ausgestattete Kursräume (Mac und PC) an der PHZH, Stampfenbachstrasse 121 (Haltestelle Beckenhof, Tram 11&14), 8090 Zürich

Anmeldung und weitere Informationen

www.medienbildung.ch oder Vermittlungstelefon PHZH 043 305 50 60

Departement Beratung und Schulentwicklung, Bereich Unterrichtsentwicklung, 2009

Programm 1. Tag «Computer im Schulalltag» Primarschule

Zeit	Inhalt
08:30	Begrüssung Organisatorisches, Ziele, Tagesprogramm, Vorstellungsrunde, Präsentation Hausaufgabe
09:00	Einstieg ins Konzept Postenarbeit für 2er-Gruppen Thema: Verschiedene Einsatzmöglichkeiten des Computers im Schulalltag mit Beispielen für Kindergarten bis 6. Klasse
09:45	Theorie Lehrplan und Konzept
10:00	Pause
10:30	«Werkzeugkiste Computer»
10:45	Präsentation der Anfangsposten Austausch und Reflexion
12:00	Mittagspause
13:30	Kreatives Arbeiten 1. Teil Kreativer Einstieg Beispiele kreativer Arbeiten, Einbettung im Unterricht Eigene kreative Arbeit mit einem Standardprogramm erstellen
15:00	Pause
15:30	Kreatives Arbeiten 2. Teil Input AniPaint – eine kreative Software Fertigstellung der Eigenarbeit nach Wahl Präsentation der Arbeiten, Austausch und Reflexion
16:20	Lernprozess Platzierung des Computers in einem ganzheitlichen Projekt
16:30	Projektauftrag Auftrag Unterrichtsprojekt besprechen, Planungshilfe
16:50	Schlussrunde Zielkontrolle, Kommentare zu: «Das merk ich mir»
17:00	Ende 1. Kurstag

Programm 2. Tag «Computer im Schulalltag» Primarschule

Zeit	Inhalt
08:30	Begrüssung Organisatorisches, Ziele und Tagesprogramm
08:40	Einstieg PS: Wortsuchrätsel Kiga: «Was versteckt sich da?» und «Fuchsjagd»
09:10	Praktische Erfahrungen Vorstellen der eigenen Projekte Austausch, Fragen, Diskussion
10:00	Pause
10:30	Informationsbeschaffung und Lernen Einstieg: Minibook PS: Demo Hypertext und Hypertext selber erstellen, Beispiellektionen Kiga: «Trickfilm mit Powerpoint»
12:00	Mittagessen
13:30	Internet PS: Web Rallye, Vorarbeit Internetnutzung, Café Affenschw@nz Kiga: Zaubern mit der Filmkamera, «Stopptrick», Realität und Fiktion
14:30	Lernsoftware Kurzübersicht Kategorien und Einsatzmöglichkeiten Demo: Autorenprogramm Zarb (optional) Gratissoftwarepakete
15:00	Pause
15:30	Gruppenpuzzle mit Online-Angeboten Organisationsform Gruppenpuzzle erleben und Wissen austauschen
16:30	Evaluation Info ICT-Weiterbildung
16:50	Abschluss / Testate
17:00	Kursende