

Digitale Werkzeuge, die Lernen bewegen

Entdecken Sie digitale Werkzeuge, mit denen Sie Ihren Unterricht lebendig, interaktiv und lernwirksam gestalten.

Digital. Interaktiv. Motivierend.

IDIB-PHSG
St. Jakobstrasse 56A
9000 St.Gallen

Digitale Werkzeuge, die Lernen bewegen

Digitale Werkzeuge eröffnen neue Möglichkeiten, Unterricht abwechslungsreich, aktivierend und nachhaltig zu gestalten. Richtig eingesetzt unterstützen sie den Lernerfolg der Schülerinnen und Schüler und fördern Selbstständigkeit, Kreativität und Zusammenarbeit. In diesem Angebot lernen Sie digitale Werkzeuge kennen, die sich im Zyklus 2 und 3 sinnvoll einsetzen lassen. Sie erfahren, wie digitale Lernpfade, kooperative Anwendungen und spielerische Elemente Lernprozesse unterstützen können. Der Fokus liegt auf einfachen Umsetzungen mit erkennbarem didaktischem Mehrwert. Sie probieren ausgewählte Anwendungen direkt aus und übertragen die Ideen auf Ihren eigenen Unterricht.

Praxisrelevanz

Sie lernen bewährte digitale Werkzeuge kennen, die Sie unmittelbar im Unterricht einsetzen können. Im Zentrum stehen internetbasierte Anwendungen, kooperative Werkzeuge und Lernplattformen mit und ohne Künstliche Intelligenz. Diese helfen dabei, Lerninhalte differenziert aufzubereiten, Lernprozesse sichtbar zu machen und Schülerinnen und Schüler aktiv einzubeziehen. Sie entwickeln konkrete Ideen für Ihren Schulalltag und beurteilen, wann digitale Werkzeuge einen echten Mehrwert bieten.

Aufbau des Angebots

Das Angebot wird passend zu Ihrer Schule geplant. Mögliche Bausteine sind:

- Digitale Werkzeuge für den Unterricht
- Lernplattformen mit und ohne Künstliche Intelligenz
- Digitale Lernpfade planen und einsetzen
- Kooperative Anwendungen für gemeinsames Lernen
- Spielerische Elemente zur Förderung von Motivation
- Didaktischer Mehrwert und Grenzen digitaler Werkzeuge
- Planung konkreter Unterrichtsideen

Format und Umfang

Präsenzveranstaltung im Schulhaus vor Ort oder nach Absprache an der PHSG. Möglich sind ein Kurshalbtag mit 3 Stunden oder zwei Kurshalbtage mit insgesamt 6 Stunden. Bei der Variante mit 6 Stunden können zusätzlich digitale Lehr- und Lernbücher vertieft behandelt werden.
Gearbeitet wird praxisnah mit kurzen Impulsen, Erprobungsphasen, Austausch und Transfer in den eigenen Unterricht.

Zielgruppe

Lehrpersonen des Zyklus 2 und 3, Fachpersonen für Medien und Informatik sowie Schulteams, die digitale Werkzeuge gezielt und lernwirksam im Unterricht einsetzen möchten.

Ziele

Am Ende des Angebots können Sie mindestens drei digitale Werkzeuge für den Zyklus 2 oder 3 passend zu einem konkreten Unterrichtsziel auswählen. Sie planen eine Unterrichtssequenz, in der digitale Werkzeuge Lernprozesse sichtbar, interaktiv oder kooperativ unterstützen. Sie erstellen einen einfachen digitalen Lernpfad oder eine vergleichbare Lernaktivität für Ihren Unterricht.
Sie setzen spielerische Elemente gezielt ein, um Motivation und Beteiligung der Schülerinnen und Schüler zu fördern. Sie beurteilen anhand didaktischer Kriterien, wann ein digitales Werkzeug einen sinnvollen Mehrwert bietet.

Anschlussmöglichkeiten | Weitere relevante Angebote

- Blended Learning
- Digitales Lernen
- MS365 Copilot
- Adaptives Lernen
- One2One Learning

Termine

Die Termine werden individuell vereinbart.

Kosten

Die Kosten richten sich nach dem Umfang, der Dauer und der individuellen Ausgestaltung des Angebots. Gerne beraten wir Sie in einem unverbindlichen Gespräch, klären gemeinsam Ihre Bedürfnisse und erstellen Ihnen eine passende Offerte.

Findet das Angebot an Ihrer Schule oder Bildungsorganisation statt, wird der Umfang individuell geklärt. Dafür ist eine separate Anfrage notwendig. Auf dieser Grundlage wird eine passende Offerte erstellt.

Kontakt

Institut Digitale und Informatische Bildung
St. Jakobstrasse 56A
9000 St.Gallen
071 243 94 00

Andreas Weh, Bereichsleiter Weiterbildung und Dienstleistung:
Andreas.weh@phsg.ch