Datum: 31.10.2019

Neue Zürcher Zeitung

Verlagsbeilage

Neue Zürcher Zeitung
8021 Zürich

https://www.nzz.ch/

Medienart: Print
Medientyp: Tages- und Wochenpresse
Auflage: 96'109
Erscheinungsweise: unregelmässig

Seite: 4
Fläche: 199'127 mm²

Auftrag: 1096626
Themen-Nr.: 374.007

Referenz: 75269637
Ausschnitt Seite: 1/11

Bildungsstätten, Lehrpersonen und Wissbegierige mit Vorbildcharakter

Die Initiative Spotlight Schweiz präsentiert zehn Projekte, die den digitalen Wandel als Chance wahrnehmen und durch innovative pädagogische Konzepte das Lehren und Lernen für ihre Schülerinnen und Schüler spannend gestalten und wirkungsvoll machen (in alphabetischer Reihenfolge).
Von Marc Bodmer (Text) und Marco Woldt (Bilder, Spotlight Schweiz)

Augmented Reality: Bild scannen, um Video zu schauen

1. Laden Sie die Gratis-App «Xtend» für iOS oder Android herunter.
2. Öffnen Sie im Hauptmenü die Funktion «scannen».
3. Halten Sie die Kamera auf das Bild und klicken Sie auf «scannen».
4. Ton an, Video ab – das ist Augmented Reality.

ARGUS DATA INSIGHTS® WISSEN ZUM ERFOLG
ARGUS DATA INSIGHTS® Schweiz AG | Rüdigerstrasse 15, Postfach, 8027 Zürich
T +41 44 388 82 00 | E mail@argusdatainsights.ch | www.argusdatainsights.ch

Datum: 31.10.2019

Neue Zürcher Zeitung

Verlagsbeilage

Neue Zürcher Zeitung
8021 Zürich

https://www.nzz.ch/

Medienart: Print
Medientyp: Tages- und Wochenpresse
Auflage: 96'109
Erscheinungsweise: unregelmässig

Seite: 4
Fläche: 199'127 mm²

Auftrag: 1096626
Themen-Nr.: 374.007

Referenz: 75269637
Ausschnitt Seite: 5/11

Schülerinnen, Schüler und Lehrpersonen treffen im Digital Learning Lab des Lyceum Alpinum in Zuoz (GR) auf externe Experten. In zwei Tagen wird die Grundlage für verschiedenartigste Projekte geschaffen.

LYCEUM ALPINUM ZUOZ

Das Lernen als Laborsituation verstehen

Das Lyceum Alpinum in Zuoz (GR) setzte zusammen mit Kickstart Innovation und Opendata.ch. diesen März den Prototyp eines Digital Learning Labs (DLL) um. 30 Mädchen und Jungs sowie 15 Lehrpersonen der Engadiner Schule erarbeiteten mit 30 Programmierern, Designern und Unternehmern an zwei Tagen in einem Design-Sprint elf unterschiedliche Projekte. Die kleinen Teams waren stark durchmischt.

«Zusammen mit den Lehrpersonen die Lektionen zu entwickeln und hochzuladen, war eine tolle Erfahrung», sagt Timofey, dessen Gruppe an einem Flipped-Class-Room-Projekt arbeitete. Für eine verbesserte Kommunikation auf einer digitalen Ebene zwischen Schülerinnen und Schülern mit Lehrpersonen setzten sich Daisy und Shennan mit dem «Personal Learning Data Logbook» auseinander. Das Digital-Balance-Projekt von Jessica, Daniela und Gioia forderte die Nutzer spielerisch heraus, ihre medialen Gewohnheiten zu hinterfragen.

Im Rahmen des DLL trat die Schule in Kontakt mit dem Umfeld. Es ist dieser Austausch, den Rektor Christoph Wittmer interessiert: «Für uns sind drei Dinge wichtig: Erstens, dass wir eine Wertediskussion führen. Zweitens, dass die Schülerinnen und Schüler Lernen als eine Laborsituation verstehen, die reflektiert werden soll. Und drittens, dass sie sich vernetzen mit der Aussenwelt.» Die positiven Reaktionen auf das DLL haben auch gezeigt, dass dem Wandel begegnet werden kann, wenn die Jungen zu Treibern ihres eigenen Lernens werden.

ARGUS DATA INSIGHTS® WISSEN ZUM ERFOLG

ARGUS DATA INSIGHTS® Schweiz AG | Rüdigerstrasse 15, Postfach, 8027 Zürich
T +41 44 388 82 00 | E mail@argusdatainsights.ch | www.argusdatainsights.ch