

Per App zum Erfolg
Neue Medien im Lernalltag nutzen

***Eine Projektwoche mit Produkt
und Erfahrungswert.***

Vorname/Name: _____

Klasse/Gruppe: _____

Inhaltsverzeichnis der Veranstaltungen und Aufträge

| | |
|--|--------------|
| <i>Rahmenbedingungen der Projektwoche</i> | S. 03 |
| <i>Formale Beschreibung der Endprodukte</i> | S. 07 |
| <i>Allgemeines Regelwerk</i> | S. 08 |
| <i>Thematische Einführung Projektwoche, 26. November 2013</i> | S. 09 |
| <i>Informationen zu den Klassen und zur Gruppeneinteilung</i> | S. 16 |
| <i>Jurierung 1. Platz</i> | S. 23 |
| <i>Arbeitsheft: Tagebuch und Erfahrungswerte</i> | S. 24 |
| <i>Anhang</i> | S. 28 |

- Verbindliche Inhalte des 1. sowie 2. Semesters, welche als Grundlage dieser Projektwoche dienen.

Rahmenbedingungen der Projektwoche

Thema: „Per App zum Erfolg“ – Neue Medien im Alltag nutzen

Grundidee: Die Lernenden fertigen in dieser Überfachlichen Kompetenzwoche in Gruppen eine Lern-App an. Dabei widmen Sie sich einer bestimmten Thematik aus den Bereichen Sprachen oder Wirtschaft. Sie erstellen eine Lernapplikation, zum Beispiel aus Fragen-Antwort-Spiel, aber auch aus animierten Elementen, wie Videos, Slow Motion, Power-Point usw. Zentral ist, dass ein Lerneffekt besteht. Jede Applikation wird am Ende des Projekts von einer Jury begutachtet. Die beste wird prämiert, die besten drei werden dem Plenum vorgestellt.

Zusätzlich schreiben die Lernenden in den Gruppen nach einem Medienworkshop einen eigenen Zeitungsartikel zu den erarbeiteten Apps. Einer davon wird in der Berner Zeitung veröffentlicht.

Der Zeitplan:

Tageshandelsklassen

| Zeit | Dienstag | Mittwoch | Donnerstag | Freitag |
|---------------|---|------------------------------|--|--|
| Datum | 26.11.2013 | 27.11.2013 | 28.11.2013 | 29.11.2013 |
| | | Treffpunkt Aula | Treffpunkt Aula | PROJEKTENDE |
| 09.00-10.00 | Startevent Aula Gruppenbildung Infos Startschuss | Start 8.30 Umsetzung | Start 8.30 Umsetzung | Start 9.30 Prämierung Präsentation Top 3 |
| 10.00 – 12.00 | Findungsphase Projektauswahl | App gestalten | Finish 10.00 ENDE WETTBEWERB 10.30- 11.30 Workshop Medien | Anschl. Apéro |
| 12.00 – 13.00 | Mittagspause | Mittagspause | Mittagspause | |
| 13.00 – 15.30 | Findungsphase Projektauswahl Umsetzung Konzeptphase Vorgehen planen | Umsetzung Animation gest. | Artikel schreiben | |
| 15.30 – 15.45 | Treffpunkt Aula | Treffpunkt Aula | Treffpunkt Aula | |

- Die Lernenden gestalten als Endprodukt **(a) eine Lern-App** zum ihnen vorgegebenen Thema aus den Bereichen Wirtschaft oder Fremdsprachen. Hierbei geht es für die Lernenden darum, eine Lernapplikation zu erstellen, die einen Lerneffekt beinhaltet.
- Ausserdem gestalten die Lernenden **(b) einen Zeitungsartikel** zu den erarbeiteten Apps. Im Medienworkshop lernen sie die Medienwelt kennen und wie sie einen Artikel verfassen. Schliesslich geht es noch darum, die Erfahrungen der Woche und den Nutzen der kreierten Apps zu dokumentieren.
- Als **Arbeitsort** steht das ganze Schulhaus zur Verfügung, wobei den Gruppen Schulzimmer Hauptarbeitsorte zugeteilt werden (vgl. S. 19ff).
- Die **Aula** ist dreieinhalb Tage lang reserviert. Arbeitsorte ausserhalb des Schulhauses aufzusuchen, ist nicht vorgesehen oder nur mit ausdrücklicher Zustimmung der Lehrpersonen erlaubt.
- Während der ganzen Projektwoche befindet sich im 4. Stock im Lehrerzimmer der „**Help-Point**“. Zudem zirkulieren die Leiterinnen und Leitern der Projektwoche sowie die Lehrkräfte regelmässig durch die Räumlichkeiten.

- **Organisation und Material:** Die Computer in den Gruppenräumen und in den zugeteilten Informatikräumen im Haus stehen zur Verfügung, Laptops, Memory-Sticks, sowie das Tagebuch sind bereits vorhanden oder haben die Lernenden selber organisiert.
- Gegen Entrichten einer **Depotgebühr von Fr. 20.-** stellt die Schule den Lernenden Memory-Sticks zur Verfügung.
- Die **thematische Einführung** von den Leiterinnen und Leitern der Projektwoche findet am **26. November 2013** in der **Aula** statt (siehe S. 3, Zeitplan der Projektwoche). Für die weitere Projektarbeit wurden **32 Gruppen mit jeweils max. 6 Lernenden** von den Leitungspersonen bestimmt (vgl. S. 19ff).
- Am Donnerstagmorgen, dem **28. November 2013** findet der Medienworkshop mit Herrn Michael Widmer in der Aula statt. Intensivklasse von 08.15 – 09.15 Uhr, Tageshandelsklassen 10.30 – 11.30 Uhr.
- **Jurierung:** Als **Endprodukte** sind die Lern-Apps und der Zeitungsartikel vorgesehen. Die Lern-Apps, welche die verschiedenen Gruppen individuell gestalten, müssen der Jury am **Mittwoch, 27. November 2013 (Intensiv) um 15.45 Uhr** bzw. am **Donnerstag, 28. November 2013 (Tageshandel) um 10.00 Uhr** in der **Aula** abgegeben werden. Die Jurymitglieder werden herausragende Arbeiten anhand festgelegter Kriterien beurteilen und somit den Rang 1 (vgl. S. 23) bestimmen.
- Sobald die Jurierung am **28. November 2013** resp. am **29. November 2013** beendet ist und die prämierte Gruppe ihren Preis entgegengenommen hat, findet ein **Apéro** in der **Aula** statt. Hierzu werden die Geschäftsleitung sowie der ganze Lehrkörper eingeladen. Die Lernenden betreuen während dieser Zeit ihre Lern-Apps, nehmen zu allfälligen Fragen Stellung zu den umgesetzten Ideen und erklären, falls erwünscht, ihr Konzept. Den Apéro organisieren und gestalten die Lernenden mithilfe der Leitungspersonen selber.
- Ausserdem müssen die während des Arbeitsprozesses gesammelten Erfahrungswerte von den Lernenden in schriftlicher Form in einem **Tagebuch** festgehalten werden. Mit beiden Aufgaben werden sowohl die Gruppenprozesse als auch die individuellen Fortschritte unterstützt, in Worte gefasst und damit sichtbar gemacht.

Tagebuch und Erfahrungswerte (vgl. Arbeitsheft im Dossier, S. 24ff): Die Lernenden protokollieren ihre ausgeführten Arbeiten und die dabei gemachten Erfahrungswerte. Hier mögliche Punkte, mit denen sie sich auseinandersetzen können:

- *Nehmen Sie im Tagebuch Stellung zum Tagesgeschehen, zu individuellen und gruppenspezifischen Entwicklungen, zu besonderen Vorkommnissen.*
- *Sie können sich auch Dinge für den nächsten Projekttag vornehmen.*
- *Was haben Sie gelernt? Nennen Sie jeden Tag drei Dinge, die Sie dazugelernt haben.*
- *Welche Schwierigkeiten bzw. Herausforderungen haben sich während des Arbeitsprozesses gestellt?*
- *Was hat Ihnen besonders viel Spass gemacht und warum?*
- *Was würden Sie rückblickend anders machen und warum?*
- *Welche Personen haben Ihnen in welcher Form weitergeholfen resp. Sie gewinnbringend unterstützt?*
- *Finden Sie die zu bearbeitende Thematik interessant und fühlen Sie sich wohl in der Ihnen zugeteilten Rolle im Team?*
- *Ist die Arbeitsverteilung im Team aus Ihrer Sicht ausgewogen?*
- *Sind Sie zufrieden, wie Sie mit allfälligen Schwierigkeiten im Team umgegangen sind?*
- *Nützen Sie die Ihnen zur Verfügung stehende Zeit sinnvoll?*
- *Sind Sie zufrieden mit dem Endprodukt Ihrer gemeinsamen Arbeit?*

Formale Beschreibung der Endprodukte

Die Lern-App

- *Alle Gruppen gestalten in Teamarbeit jeweils eine Lern-App (32 Lern-Apps insgesamt).*
- *Die Lern-Apps werden auf der Website www.lernapps.org kreiert und hochgeladen, damit sie schliesslich für alle zugänglich sind.*
- *Die Lern-Apps werden mit Fotos und/oder animierten Elementen, wie Videos, Slow Motion, Power-Point usw. angereichert.*

Die animierten Elemente

- *Alle Gruppen gestalten in Teamarbeit zur Bereicherung und Illustration der Lern-Apps Fotos und/oder animierte Elemente.*
- *Die animierten Elemente können zum Beispiel mithilfe des Apps „Slow Motion Recorder“ gestaltet werden.*
- *Die Arbeit wird am Computer gestaltet. Die Fotos und/oder animierten Elemente werden mit dem Smartphone oder dem iPad gemacht.*

Das Tagebuch

- *Alle Lernenden erhalten zu Beginn der Projektwoche ein eigenes Dossier mit integriertem Tagebuch. Dieses wird sofort mit Namen angeschrieben und darf jederzeit von den Lehrpersonen eingesehen werden.*
- *Im Tagebuch werden Arbeitsprozesse dokumentiert. Die Tagebucheinträge umfassen pro Tag zwischen einer halben und einer ganzen Seite.*

Allgemeines Regelwerk

- Während der ganzen Woche gelten die beiden internen Dokumente „**Absenzenordnung/Verspätetes Erscheinen zum Unterricht**“ sowie „**Verhaltensrichtlinien Lernende**“.

- Die obengenannten Präsenzzeiten (vgl. S. 3) sind verbindlich, die Pausen dürfen gemäss Klingel oder nach Vereinbarung abgehalten werden.

- Um die Projektwoche mit dem Prädikat „erreicht“ abzuschliessen (zeugnisrelevant), müssen die folgenden Punkte erfüllt sein:
 - **Aktiv geleisteter Beitrag zur Teamarbeit bzw. eine Aufgabe übernehmen und diese konsequent ausführen.**
 - **Lern-App mitgestalten.**
 - **Mitgestalten eines Zeitungsartikels.**
 - **Individuelles Tagebuch führen und damit Erfahrungswerte diskutieren.**

Thematische Einführung LeiterInnen der Projektwoche, 26. November 2013

HERZLICH WILLKOMMEN

Eine Projektwoche mit Produkt und Erfahrungswert

;feusi

;feusi

schaft, Französisch oder Englisch

Gestaltung eines Zeitungsartikels

;feusi

**Per App zum Erfolg
Neue Medien im Lernalltag nutzen**



**Per App zum Erfolg
Neue Medien im Lernalltag nutzen**

animierten Elementen
(Videos, Stop Motion, Power-Point usw.)



**Per App zum Erfolg
Neue Medien im Lernalltag nutzen**



**Per App zum Erfolg
Neue Medien im Lernalltag nutzen**



;feusi

**Per App zum Erfolg
Neue Medien im Lernalltag nutzen**

WWW.LEARNINGAPPS.ORG

;feusi



**Digitale, interaktive und multimediale
Lernbausteine selbst gestalten ...**

;feusi

***Per App zum Erfolg
Neue Medien im Lernalltag nutzen***

3. Termine

Ende Wettbewerb:

Donnerstag, 27.11.2013 / 10.00 Uhr

;feusi

***Per App zum Erfolg
Neue Medien im Lernalltag nutzen***

3. Termine

Medienworkshop:

Donnerstag, 28.11.2013 / 10.30 – 11.30 Uhr

;feusi

***Per App zum Erfolg
Neue Medien im Lernalltag nutzen***

3. Termine

Prämierung:

Freitag, 29.11.2013 / 09.30 Uhr Aula

Anschliessend Apéro

;feusi

**Per App zum Erfolg
Neue Medien im Lernalltag nutzen**

4. Wichtige Informationen

;feusi

**Per App zum Erfolg
Neue Medien im Lernalltag nutzen**

Allgemeines Regelwerk

**Aktiv geleisteter Beitrag zur Teamarbeit bzw.
eine Aufgabe übernehmen und diese
konsequent ausführen.**

;feusi

**Per App zum Erfolg
Neue Medien im Lernalltag nutzen**

**Lern-App mitgestalten.
Mitgestalten eines Zeitungsartikels.
Individuelles Tagebuch führen und damit
Erfahrungswerte diskutieren**

;feusi

**Per App zum Erfolg
Neue Medien im Lernalltag nutzen**

Lerntagebuch
Lehrkräfte
Help Point in der Aula



Treffpunkt Aula
Tagesabschluss

PROJEKTENDE



**Per App zum Erfolg
Neue Medien im Lernalltag nutzen**

VIEL ERFOLG UND VIEL SPASS!



Informationen zu den Klassen und zur Gruppeneinteilung

Prämierung Tageshandel 1. Platz vom 29. November 2012, 09.30 Uhr

Präsentation der Lern-Apps, Juroren Simone Joss, Michel Gely, Franziska Mühlethaler, Nicole Robinson, Eris Gülec, Lucia Marzano, Carole Schwarzenbach, Deborah Williner, Cécile Ferro und Daniela Schärmeli

| Kriterien | Punkte | | | | |
|---|--------|---|---|---|---|
| | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Klare Struktur <ul style="list-style-type: none"> • Ist die Lern-App verständlich? • Ist ein Lerneffekt vorhanden? | | | | | |
| Inhalt <ul style="list-style-type: none"> • Entspricht der Inhalt der gestellten Aufgabe? | | | | | |
| Gestaltung <ul style="list-style-type: none"> • Wirkt die Lern-App einladend? | | | | | |
| Nachhaltigkeit <ul style="list-style-type: none"> • Regt die Lern-App dazu an, sich auch in Zukunft mit weiteren Lern-Apps auseinanderzusetzen. | | | | | |

Von maximal 20 Punkten wurden _____ Punkte erreicht.

Rang 1 für die Gruppe _____

Arbeitsheft: Tagebuch und Erfahrungswerte Tageshandelsklassen

1. Tag: Dienstag, 26. November 2013

Das hat mir gefallen:

Damit hatte ich Mühe:

Das habe ich dazugelernt:

2. Tag: Mittwoch, 27. November 2013

Das hat mir gefallen:

Damit hatte ich Mühe:

Das habe ich dazugelernt:

3. Tag: Donnerstag, 28. November 2013

Das hat mir gefallen:

Damit hatte ich Mühe:

Das habe ich dazugelernt:

4. Tag: Freitag, 29. November 2013

Das hat mir gefallen:

Damit hatte ich Mühe:

Mein Schlusswort zu dieser Woche:

Anhang

**Verbindliche Inhalte des 1. sowie 2. Semesters,
welche als Grundlage dieser Projektwoche dienen.**

M → Methodenkompetenzen (siehe Bildungsplan – Teil A: Kap. 2.1-2.4)

2.1 Effizientes sowie systematisches Arbeiten

2.2 Vernetztes Denken und Handeln

| | |
|--|---|
| <p>Arbeitssystematik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zum Beispiel 6-Schritte-Methodik IPERKA (vgl. „Informieren, Planen, Entscheiden, Realisieren, Kontrollieren und Auswerten“). | |
| <p>Informationsbeschaffung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Informationsquellen • Strategien zur Informationsbeschaffung. • Recherche | <p>IKA: 1.4.1.9; E und 1.4.10.4; B Informationstechnologien LS: 1.2.5.1 Recherche (Informationsbeschaffung)</p> |
| <p>Arbeitsplanung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ziele und Aktivitäten planen. • Einfache Planungstools einsetzen. • Prioritäten setzen | <p>IKA: 1.4.1.5 Organisation</p> |
| <p>Entscheidungstechniken</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entscheidungstabelle (vgl. Nutzwertanalyse, Tagebuch resp. erfasste Erfahrungswerte). | <p>W&G: 1.5.2.10 Anwenden von betriebswirtschaftlichen Methodenkompetenzen</p> |
| <p>Dokumentationen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arten • Technik des Dokumentierens. | <p>IKA: 1.4.1.9; E und 1.4.10.4; B Informationstechnologien LS: 1.2.5.1 Recherche (Informationsbeschaffung)</p> |

2.3 Erfolgreiches Beraten und Verhandeln

| | |
|---|---|
| <p>Verhandlungstechnik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Merkmale erfolgreicher Verhandlungen. • Verhandlungsphasen/Vorgehen • Argumentation | <p>LS: 1.2.6.1 Tatsachen und Meinungen 1.2.6.2 Mündliches Argumentieren</p> |
|---|---|

2.4 Wirksames Präsentieren

| | |
|--|--|
| <p>Präsentationstechnik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aufbau • Vorbereitung • Durchführung • Hilfsmittel | <p>IKA: 1.4.4.2 Präsentation erstellen und einrichten LS: 1.2.5.5 Präsentation</p> |
|--|--|

SS → Sozial- und Selbstkompetenzen (siehe Bildungsplan – Teil A: Kap. 3.1-3.6)

3.1 Leistungsbereitschaft

| | |
|--|--|
| <p>Umgang mit Belastungen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ziele und Prioritäten setzen. • Zeitmanagement • Zeitfallen | |
|--|--|

3.2 Kommunikationsfähigkeit

| | |
|---|---|
| <p>Kommunikation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verbale und nonverbale Kommunikation. • Z.B. Sender/Empfänger und Wertequadrat evtl. nach Schulz von Thun. • Feedback | <p>LS: 1.2.2.3 Wiedergabe mündlicher Aussagen</p> |
| <p>Argumentation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mündliche und schriftliche Argumentation. | <p>LS: 1.2.6.2 Mündliches Argumentieren 1.2.6.3 Schriftliches Argumentieren</p> |

3.3 Teamfähigkeit

| | |
|--|---|
| <p>Teamfähigkeit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bedeutung der Teamarbeit. • Tipps für erfolgreiches Arbeiten im Team. | <p>LS: 1.2.5.4 Verfassen von Arbeiten</p> |
| <p>Kritikfähigkeit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Umgang mit Kritik. • Feedback-Regeln | |

3.4 Umgangsformen

| | |
|---|--|
| <p>Regeln für den Unterricht sowie im Umgang mit Lehrpersonen und untereinander.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Richtlinien Feusi: „Absenzenordnung/Verspätetes Erscheinen zum Unterricht“ sowie „Verhaltensrichtlinien Lernende“. • Projektwochenregeln | |
| <p>Umgangsformen bei Kundinnen und Kunden: Höflicher Umgang in Kundensituationen inkl. Anwendung in Konfliktsituationen.</p> | |

3.5 Lernfähigkeit

| | |
|---|--|
| <p>Lerntechniken</p> <ul style="list-style-type: none"> • Voraussetzungen für erfolgreiches Lernen. • Selbstreflexion • Lernstrategien/Lernphasen • Selbstgesteuertes Lernen | <p>LS: 1.2.2.1 Erfassen von Textinhalten</p> |
|---|--|