

Bibliotheken übernehmen imedias-Bestand

Die Beratungsstelle imedias der Pädagogischen Hochschule FHNW löst ihren Bestand an Audio-, Video- und Robotik-Equipment auf und übergibt diesen an die FHNW Bibliothek in Brugg-Windisch. Die Bibliothek der PH in Solothurn übernimmt Material aus dem Bereich Robotik.

Studierende und Lehrende haben damit weiterhin Zugriff auf das hochwertige Equipment, um es für Bildungsprojekte, Unterrichtsvorberei-

tungen und praktische Medienarbeiten einzusetzen.

Das Sortiment in Brugg-Windisch umfasst neu Kameras, Mikrofone, und diverses Zubehör, das für den Einsatz in der mediengestützten Bildung von grossem Wert ist. In Solothurn können nach der Bestandsübergabe nun je zwei Sets mit BlueBots und Thymios ausgeliehen werden.

Das Material für praxisnahe Lernszenarien unterstützt die Entwick-

lung digitaler Kompetenzen. Die Auslagerung des Equipments in die Bibliotheken ermöglicht den weiteren Zugang für die Nutzung dieser Ressourcen.

URS GROSSENBACHER
Bibliothek FHNW, Brugg-Windisch

Digitale Kreativität im Unterricht

Die PH FHNW stellt ab sofort die webbasierte Lernplattform RULER.game allen Schweizer Schulen zur Verfügung.

Viele Lehrpersonen stehen vor der Herausforderung, den Unterricht über die reine Anwendung von Office-Programmen hinaus zu gestalten. Besonders bei offenen Projekten, etwa beim Programmieren eigener Spiele, stossen sowohl Schülerinnen und Schüler als auch Lehrpersonen schnell an ihre Grenzen.

Als Antwort auf diese Herausforderungen wurde RULER.game an der PH FHNW entwickelt. Diese Plattform unterstützt den kreativen Entwicklungsprozess durch «Prebugging» – eine proaktive Herangehensweise, die Fehler bereits im Vorfeld verhindert und das Verständnis für die Programmierung fördert. Mit der Plattform RULER können bereits Erstklässlerinnen und Erstklässler durch visuelle Programmierung und KI-Unterstützung eigene Spiele entwickeln, um den im Lehrplan 21 geforderten Informatikunterricht kreativ und fächerübergreifend zu gestalten. Zentrale Eigenschaften sind:

- Niederschwelliger Zugang: Dank visueller und auditiver Schnittstellen bereits ab der 1. Klasse nutzbar
- Kollaboratives Lernen: Ermöglicht gemeinsames Gestalten von Spielen und Entwicklung von Mehrspielerprojekten
- Technische Flexibilität: Läuft auf allen browserfähigen Geräten wie Tablets, Laptops und Smartphones
- Kreative Integration: Verbindet sich mit dem Bildnerischen Gestalten durch das Einscannen handgezeichneter Elemente
- Fächerübergreifend: Verknüpft Informatik, Medien, Bildnerisches Gestalten, BNE sowie Schreiben und Lesen
- KI-Integration: Bietet Zugang zu künstlicher Intelligenz im Unterricht

Einstieg und Anwendung

Der ideale Einstieg auf <https://RULER.game> erfolgt über die integrierten Kodetu-Aufgaben, die sich besonders für Kinder eignen, die bereits Erfahrungen mit Bee-Bots ge-



Foto: Nicolas Fahrni

Schülerinnen und Schüler der 1.-4. Klasse der Primarschule Stetten AG, beim Entwickeln eines Pac-Man-Spiels mit KI-Funktionen.

sammelt haben. Durch das Prebugging-Konzept werden diese Aufgaben spielerisch lösbar. Anschliessend können die Schülerinnen und Schüler eigene Spiele wie Whack-a-Mole oder Pac-Man entwickeln, beginnend mit Papier-Zeichnungen, die sie dann beispielsweise auf iPads programmieren.

Kontakt und Unterstützung

Haben Sie Ideen zur Verbindung von Informatik mit weiteren Schulfächern? Wir freuen uns über Ihre Rückmeldungen und Anregungen unter alexander.repenning@fhnw.ch

ALEXANDER REPENNING
Institut Primarstufe, PH FHNW