

edu-i-day und GV / edu-i-day et AG

Mittwoch, 30. Oktober 2019 / mercredi 30 octobre 2019

Besuch im UBS Konferenzzentrum / Visite du centre de conférence UBS

(nur für SVIA Mitglieder / réservée aux membres de la SSIE)

Adresse / adresse: Flurstrasse 68, 8048 Zürich

09.35 h **Führung / visite**

Mission Control - das Herz der UBS / *le coeur de l'UBS*

UBS Präsentation / présentation de l'UBS

Cyber Security - Lorik Sefaj, Global Head of Adversary Protection & Simulation

Cyber Operations - Fabio Steiner, IT Security Specialist, Cyber Analyst & Responder

11.15 h **Pause / pause**

11.30 h **SVIA Generalversammlung / Assemblée générale de la SSIE**

(Auditorium FFFC C026)

12.30 h **Stehlunch / déjeuner debout sponsored by UBS**

edu-i-day 2019

13.30 h **Begrüssung / accueil**

13.35 h **Prof. Ulrich Ultes-Nitsche, Präsident des Programmkomitees GymInf**

(Auditorium FFFC C026)

14.20 h **Präsentation der Workshops**

Présentation des ateliers

14.30 h **1. Workshop-Runde**

1re ronde d'ateliers / tables rondes

15.30 h **Pause / pause**

15.45 h **2. Workshop-Runde**

2e ronde d'ateliers / tables rondes

16.45 h **Ende / fin**

edu-i-day 2019

Mittwoch, 30. Oktober 2019 bei der UBS Zürich /
mercredi 30 octobre 2019 à l'UBS à Zurich

Themen der Workshops und Diskussionsrunden *Thèmes des ateliers et tables rondes*

Thema / Thème	WorkshopleiterIn / Responsable	Zielgruppe / Degré	Bemerkungen / remarques
1			
Diskussionsrunde zur Einführung OFI	Ralf Kretzschmar (ralf.kretzschmar@phbern.ch)	Gymnasium	
2			
Einführung für den kompetenzorientierten Unterricht mit dem Lehrmittel «connected»	Fabienne Rüegg, Lorenz Imhof, Michael Krattiger Kontaktperson für Mails: Ronelle Grosjean (Ronelle.Grosjean@lmvz.ch)	5. bis 9. Klasse	https://www.lmvz.ch/schule/connected
Das Lehrmittel «connected» ermöglicht einen handlungsorientierten und nah an den Alltagserfahrungen der Schülerinnen und Schüler gestalteten Medien- und Informatik-Unterricht im 5. bis 9. Schuljahr. Der Workshop gibt anhand von Beispielen aus dem Unterricht einer Schulklasse Einblick in Inhalte und Aufbau und vermittelt verschiedene Einsatzmöglichkeiten im Unterricht. Anschliessend erhalten die Teilnehmenden die Möglichkeit selber verschiedene Aufgaben aus dem Buch zu erproben und in einer Diskussionsrunde offene Fragen zu klären.			
3			
Biber-Magie: Informatik im Zyklus 1 des Lehrplans 21	Giovanni Serafini (giovanni.serafini@inf.ethz.ch) Jil Weber, Informatik-Masterstudentin an der ETH Zürich (jweber@student.ethz.ch)	KG bis 2. Klasse	
Der Informatikunterricht im Kindergarten und in den zwei ersten Klassen der Primarschule befindet sich in der Schweiz derzeit in einer Pionierphase. Neben der bewährten Einführung in die Welt der Programmierung mit kinderfreundlichen Robotern lässt sich der Nährboden für allgemeinbildende Konzepte der Informatik wie Ordnen, Suchen oder die Darstellung von Informationen mit Zeichen und Symbolen behutsam vorbereiten. Am Ausbildungs- und Beratungszentrum für Informatikunterricht der ETH Zürich entstehen derzeit Unterrichtsmaterialien, in welchen die sympathischen Biber aus dem bestens bekannten Informatik-Biber-Wettbewerb die Hauptrolle übernehmen, und natürlich die Kinder mit ihnen. Der Workshop führt die Teilnehmenden in eine Welt voller Spiele und Rätsel ein, welche mit einem Hauch von Biber-Magie gelöst werden können. Eine brandneue browserbasierte Lernumgebung für Kinder und Lehrpersonen bietet die Chance, die Aktivitäten selber im Workshop auszuprobieren.			

4

Mit Oxoscript das Internet der Dinge erleben

Thomas Garaio
(tg@oxon.ch)

Sek I und Sek II
(Oberstufe und
Gymnasien)

Die Präsentation richtet sich an interessierte Informatik-Fachlehrpersonen.

- Alle Teilnehmer erhalten ein kostenloses Oxocard-Set (2019) inkl. Zugang zur neuen Scripting-Umgebung
- bitte PC oder Mac mitbringen (mit aktuellem Browser)

Lerne die phyton-inspirierte Scripting-Sprache Oxoscript kennen und tauche ein in die faszinierende Welt des Internets der Dinge (IoT). Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer erhalten einen Einblick in die Sprache und den

Anwendungsspielraum als pädagogische Programmiersprache für die Oberstufe und für Gymnasien. Gezeigt wird unter anderem, wie man mit der Oxocard Sensorik-Daten erheben, verarbeiten und und via Internet mit anderen austauschen kann.
