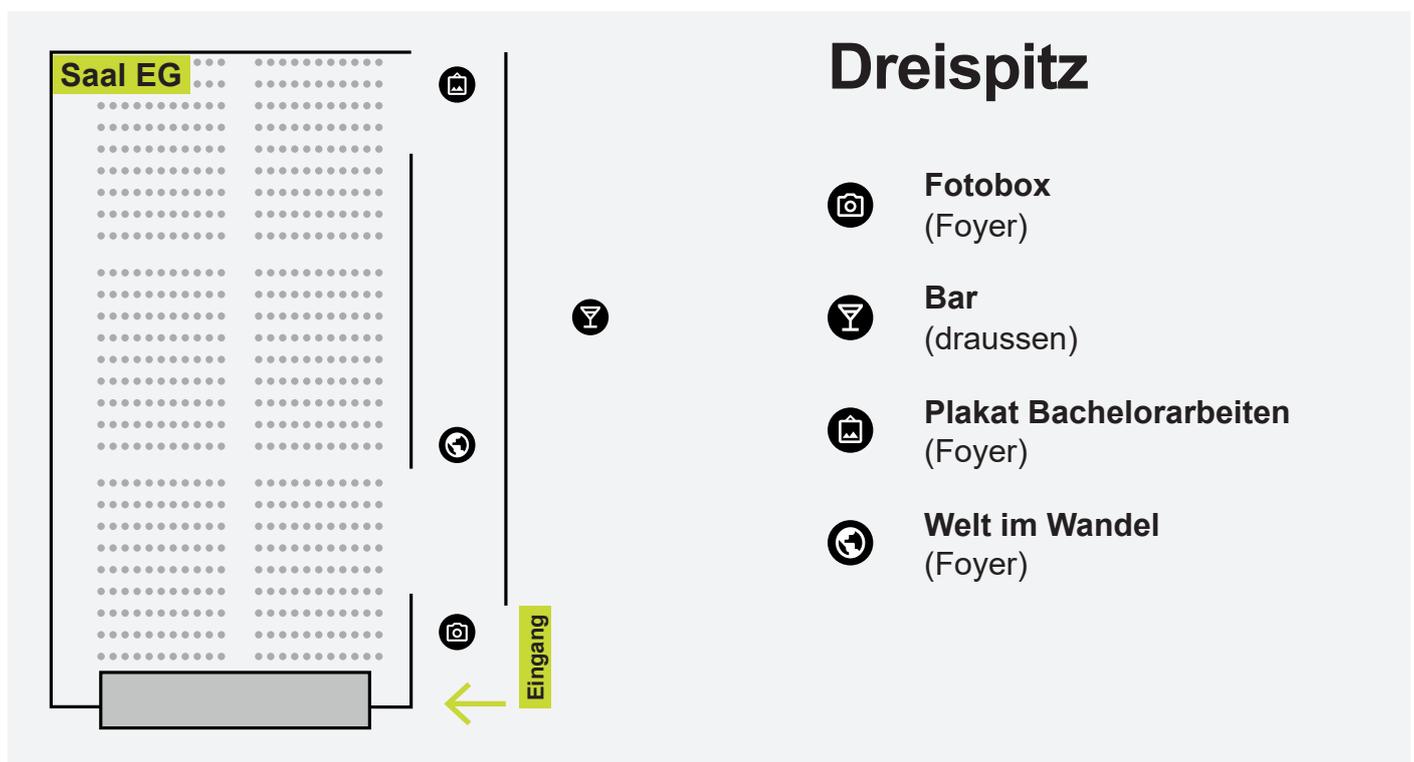
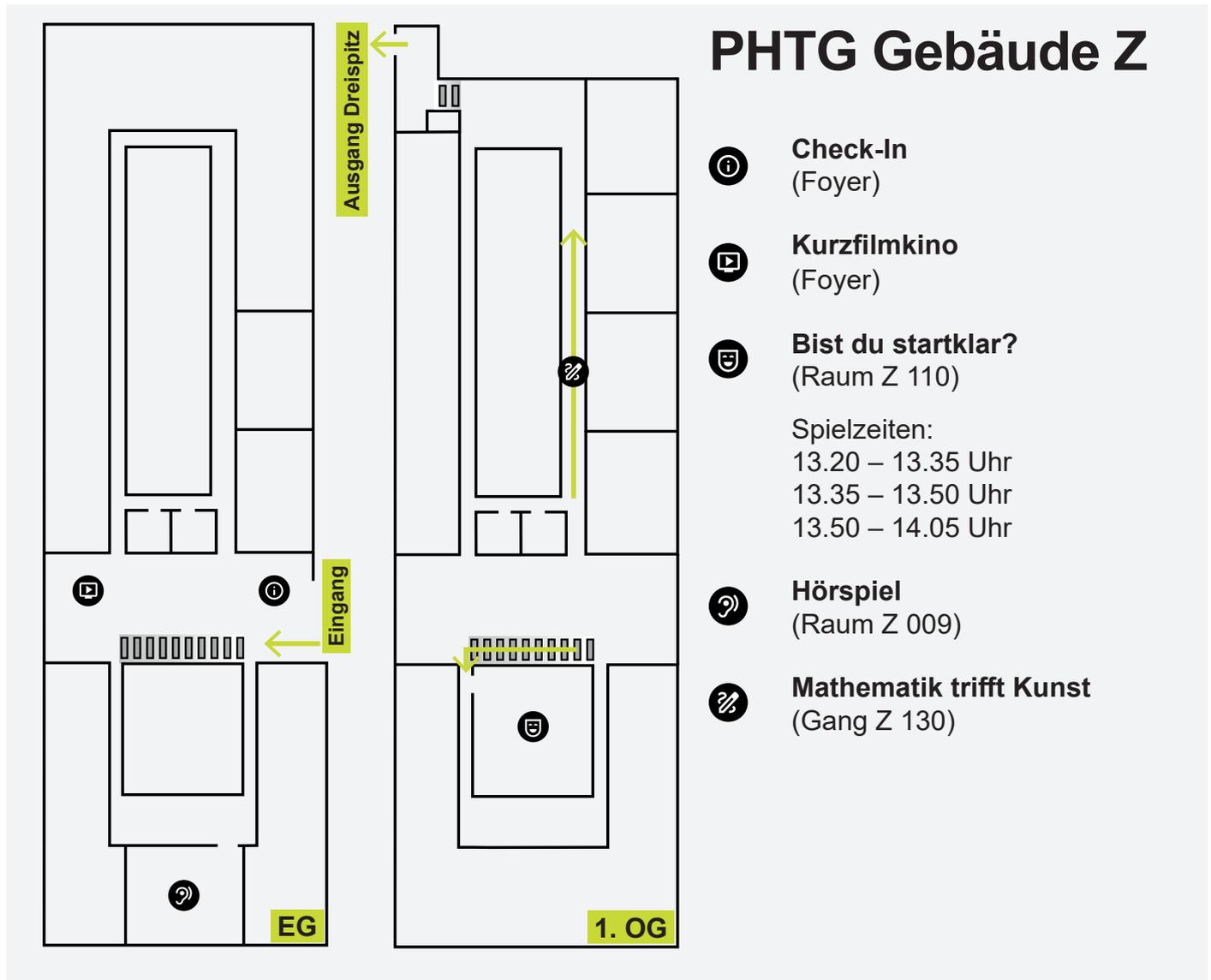


Orientierungsplan



Bist du startklar?

Carmen Steiner, Antonia Schulz, Vivien Twiddy

Hier wird's interaktiv, lustig und manchmal ganz schön überraschend! Drei Spielstationen warten auf dich – mit Bewegung, Spannung und einem Augenzwinkern. Wer hier mitmacht, sollte hellwach sein – denn plötzlich könnt ihr gemeint sein...

Du bist gemeint:

Aufgepasst – bei diesem Spiel ist Konzentration gefragt! Eine Geschichte wird vorgelesen, in der allerlei Namen vorkommen. Vielleicht auch deiner? Denn: Wenn dein Name genannt wird, heisst es schnell reagieren, aufspringen und eine Runde um die Gruppe rennen. Wer zu spät merkt, dass er «gemeint» ist, bringt die anderen zum Lachen – und sich selbst ordentlich in Bewegung!

Domino - Effekt:

Ein Spiel voller überraschender Kettenreaktionen: Jede:r erhält eine geheime Aktionskarte mit zwei Aufgaben – eine, auf die man achten muss, und eine, die ausgelöst wird, wenn genau das passiert. Klingt harmlos? Wartet ab, wenn plötzlich der Erste loslegt – denn dann geht alles Schlag auf Schlag! Nur wer aufmerksam beobachtet, bleibt startklar und wird nicht vom Domino-Effekt überrollt.

Kahoot-Quiz:

Jetzt ist euer Wissen gefragt! In einem Kahoot-Quiz könnt ihr zeigen, wie gut ihr euch an die PH, Dozierende, Insider-Wissen und Unterrichtssituationen erinnert. Wer am schnellsten die meisten Fragen richtig beantwortet, sichert sich Ruhm, Ehre und den Titel: «Startklar für den Beruf!»

Kurzfilmkino – Subjektive Vorstellungen animiert in Stop-Motion Technik

Daniel Ricci

Im Kurzfilmkino flimmern innere Welten über die Leinwand: In kurzen, animierten Erzählungen setzen sich Studierende mit persönlichen Themen auseinander. Zwischen Knetfiguren, Papiercollagen und gezeichneten Spuren entstehen intime Miniaturen voller Bewegung, Gefühl und Gestaltungslust. Die gezeigten Arbeiten entstanden im Modul Bild in Bewegung – gestaltet von Studierenden der Studiengänge Primarstufe und Sekundarstufe I – und zeigen persönliche Geschichten, die bewegt bleiben.

«Mathematik trifft Kunst»

Monika Schoy-Lutz

Die exemplarischen Arbeiten von Studierenden aus dem Modul «Fächerverbindender Mathematikunterricht» zeigen in einem interdisziplinären Ansatz denkbare stufenspezifische Produkte, die die kreative Verbindung zwischen Mathematik und künstlerischen Gestaltungsprinzipien beleuchten. Dabei werden mathematische Themen wie z.B. Symmetrien, Fraktale, Proportionalität, Grössen etc. in künstlerische Werke integriert und können von den Betrachter:innen entdeckt werden.

Die ausgestellten Arbeiten visualisieren die Schönheit mathematischer Strukturen und Muster. Durch die Kombination von analytischem Denken und kreativem Schaffen erfahren die Schülerinnen und Schüler im Mathematikunterricht, wie Mathematik nicht nur eine abstrakte Disziplin ist, sondern auch als Inspirationsquelle für Kunst dient, um damit über die Grenzen beider Disziplinen hinaus zu denken.

Hörspiele und Filmvertonungen – Musik – Sprache – Bild – Multimedia

Markus Oertly, Eva Berger

Im Modul Musik interdisziplinär entdecken die Studierenden multimediale Möglichkeiten kreativer Sprach- und Bildvertonung. Dabei liegt der Fokus bei der Gestaltung von Hörspielen und Filmsynchronisationen auf dem wirkungsvollen Zusammenspiel von Musik, der gesprochenen Sprache, sowie untermalender Geräusche.

Welt im Wandel – ein interdisziplinär gestaltetes Modul

Daniel Sauter

Vor drei Jahren haben wir uns auf den Weg gemacht und im Rahmen der BiSVa erste interdisziplinäre Module entwickelt. Unter anderem ist das interdisziplinäre Modul – Welt im Wandel – entstanden, welches im März den Lehrpreis INITIALE der Schweizerischen Gesellschaft für Lehrerinnen- und Lehrerbildung entgegennehmen durfte. Gerne geben wir Ihnen einige Inputs zu diesem prämierten Modul.