

LGL- Bulletin

2. Ausgabe
Mai 2017



Informationsblatt des LGL

Auflage

750 Exemplare

Redaktion

Sonja Trümpi
s.truempi@oberstufe-glarus.ch

www.l-gl.ch

Inhalt:

Editorial	Seiten	1-2
2. Teil Weiterbildungsserie Medien und Informatik		
Organisation Medien & Informatik		
Glarus Mitte	Seite	2
Glarus Süd	Seite	2
Glarus Nord	Seite	3
Unterrichtsideen für die Oberstufe		
Das Programm Scratch	Seiten	3-4
Programmieren mit Robotern	Seite	4
Unterrichtsidee für die Mittelstufe		
Erfinde eigene Geschichten	Seiten	4-5
Sportapps	Seiten	5-6
Learning Apps	Seite	7
Informationen aus dem LGL	Seiten	7-8



Editorial

Samuel Zingg

Schritt für Schritt

Es ist so weit! In dieser Woche starten wir, nach der letztjährigen, theoretischen, nun auch die praktische Einführung des Glarner Lehrplans. Damit wird ein grosses Unterrichtsprojekt mit einer Einführungsphase von vier Jahren initiiert. Nehmen wir uns diese Zeit, hetzen wir nicht und tragen wir Sorge zu uns!

Während dieser Woche besuchen alle Lehrpersonen eine zweitägige Einführung in einem ihrer Fachbereiche und erwerben so die Grundlagen, um in diesem Fach die Unterrichtsentwicklung hin zu kompetenzorientiertem Lehren in Gang zu setzen. Wenn wir nun von uns erwarten, dass wir in allen

Fächern bereits morgen kompetenzorientiert unterrichten sollen, dann scheitern wir. Machen wir uns auf den Weg und entwickeln wir unseren Unterricht weiter – Schritt für Schritt. Klar wird die Unterrichtsentwicklung auch auf meinen Unterricht in den anderen Fächern einwirken, hoffentlich, aber überfordern wir uns nicht und lassen wir uns die Zeit, welche uns auch das DBK dafür gibt – vier Jahre!

Auch in Medien und Informatik werden wir uns weiterbilden dürfen – in den nächsten vier Jahren muss ich mich fit für Medien und Informatik machen. Mitarbeitende des DBK werden, nach den Informationsveranstaltungen vor den Frühlingferien, gegen Ende der Sommerferien nochmals in die einzelnen Teams kommen und uns über die

Selbstevaluation, die Weiterbildungsmöglichkeiten (Online mit Unterstützung eines Dozenten der PH Schwyz) und die Unterstützung vor Ort durch die Medienmentoren informieren.

Da dieses Fachmodul Medien und Informatik alle Lehrpersonen betrifft, haben wir uns dazu entschieden, auch die verschiedenen Aspekte in einer Serie in unserem Bulletin aufzuzeigen. Nun folgt heute der zweite Teil dieser Serie.

Der LGL wünscht allen eine gute Lektüre und eine gelungene Weiterbildung.

Sämi Zingg



Die Organisation von Medien & Informatik auf Gemeindeebene

In den folgenden Artikel stellen die Hauptabteilungsleiter der drei Gemeinden kurz die Organisation ihrer Fachteams im Bereich Medien und Informatik vor und erläutern deren Kompetenzen.

Das Fachteam MI von Glarus Mitte

Aufgabenbeschreibung

Die Aufgaben des Fachteams stützen sich auf das ICT- und Medienkonzept der Schulen Glarus. Das Fachteam ist ein operatives Führungsgremium, das die fachliche Leitung des ganzen Bereiches innehat. Es geht also um deutlich mehr als Empfehlungen an die Schulleitung zu erarbeiten und diese zu beraten. Die Leitung des Fachteams obliegt dem Hauptabteilungsleiter. Dieser arbeitet mit dem Fachteam direkt zusammen, trägt die Resultate weiter und stellt der Schulleitung entsprechende Anträge.

Einbettung in der Organisation

Zusammen mit dem Hauptabteilungsleiter und der Schulleitung ist das Fachteam federführend in der Entwicklung des gesamten Medien- und ICT Bereiches. Dafür sind jährlich vier Gesamtsitzungen eingeplant.

Die Mitglieder im Fachteam bereiten jährlich mit dem Hauptabteilungsleiter die Budgetplanung und die entsprechenden Beschaffungsprozesse zuhanden der Schulleitung vor. Zwischen den Gesamtsitzungen wirken die Fachteam-Mitglieder in ihren

Schulen, informieren an Sitzungen, führen Gespräche mit dem Kollegium, machen Abklärungen und steuern interne Prozesse zusammen mit dem Schulleiter oder der Schulleiterin, soweit möglich und sinnvoll.

Aktuelles Fachteam der Gemeinde Glarus

Die heutigen Vertreterinnen und Vertreter im Fachteam Glarus verfügen über entsprechendes Spezialwissen und bauen dieses laufend aus. Sie wurden von ihren Vorgesetzten delegiert und vertreten damit offiziell ihre Schuleinheit. Sie sind in der eigenen Schuleinheit die Ansprechpersonen im Sinne ihrer Aufgabe als Medienmentor/In und stellen zusätzlich die Verbindung zum 2nd-Level-Support sicher. Dies sind Eva Riem, Klassenlehrperson 1./2. Klasse, Schule Ennenda; Philipp Gredig, Klassenlehrperson 3./4. Klasse, Schule Glarus-Riedern; Jovana Vicanovic, Klassenlehrperson 5./6. Klasse, Schule Netstal; Sonja Trümpi, Klassenlehrperson Sekundarstufe, Oberstufe Glarus.

Kompetenzen auf fachlicher Ebene

Nach den heutigen Kompetenzregelungen liegen die Zuständigkeiten für die Budgetplanung weder auf der Ebene der Schulleitung, noch auf der Ebene eines Fachteams. Das Fachteam wird in Glarus aber als solches anerkannt und ihre Stellungnahmen haben Gewicht. Die Vertreterinnen und Vertreter sind im direktem Kontakt mit dem Kollegium und haben deshalb eine wichtige Brückenfunktion zwischen der Schulleitung und der Lehrerschaft. Die Erkenntnisse aus diesen Kontakten sind zentral für die Entwicklung des ganzen Bereiches Medien und ICT.

Deshalb werden die jeweiligen Anträge aus dem Fachteam den Weg in die entsprechenden Planungen finden, weil sie fachlich abgestützt und anerkannt sind. (z.B. Beschaffung von passenden Geräten oder Lernprogrammen für die einzelnen Stufen)

Martin Bilger, Hauptabteilungsleiter Bildung und Familie

ICT in der Gemeinde Glarus Süd

Die Schule Glarus Süd hat für die pädagogische ICT Unterstützung ein Pensum von 50 Stellenprozent gesprochen. Davon sollen je 10 Prozent für jeden Schulleitungskreis und 20% für die Leitung zur Verfügung gestellt werden.

Die 20% sind seit dem Start des Schuljahres 2016/17 bereits besetzt. Die restlichen 30% sollen so schnell wie möglich ebenfalls besetzt werden, sodass das Knowhow im pädagogischen ICT Bereich den LP zur Verfügung steht.



Stand der Umsetzung ICT-Konzept Glarus Nord

Aufbauend auf dem Medien- und ICT-Konzept für die Schulen Glarus Nord wird zurzeit eine Umsetzungshilfe erstellt. Diese ist deutlich anspruchsvoller als gedacht. Daher ist die für 2016 geplante Erstellung der Pflichtenhefte des First- und Second-Level Support sowie die Ausarbeitung eines Konzeptes für den zentralisierten Einkauf von EDV Hardware aufgrund mangelnder zeitlicher Ressourcen nicht abgeschlossen.

Obwohl das Konzept noch nicht schriftlich vorliegt, konnte jedoch der zentrale Einkauf von EDV Hardware im Jahr 2016 einheitlich geregelt. Durch den Zusammenzug der Anschaffungen konnten bessere Konditionen erzielt werden.

Zur Umsetzung und Qualitätssicherung des pädagogischen Supportes haben mehrere Lehrpersonen die Ausbildung Medienmentor begonnen.

Marie-Hélène Stäger, Hauptabteilungsleiterin

Unterrichtsideen für die Oberstufe

Programmieren - Scratch werden

Scratch 2 ist ein Programm, um Schülerinnen und Schüler in die visuelle Programmierung einzuführen. Aber: Was bedeutet überhaupt visuelle Programmierung? Weshalb lernen die Jugendlichen überhaupt, zu programmieren?

Algorithmen sind aus unserem Alltag nicht mehr wegzudenken: eine Suchanfrage im Internet, das Telefonbuch auf dem Smartphone, der Taschenrechner oder das Gestalten eines Briefes im Word. All dies funktioniert mit Programmen, welche auf Algorithmen basieren. Ein Algorithmus ist nichts anderes als ein automatisiertes Flussdiagramm. Ohne Algorithmen geht heute fast gar nichts mehr. Den Kindern und Jugendlichen das Rüstzeug zu geben, einen Algorithmus zu entdecken, nachzuvollziehen oder sogar selbst zu gestalten, wird in Zukunft unabdingbar. Deshalb stelle ich euch gerne ein Unterrichtsvorhaben dazu vor.

Scratch 2 heisst das Programm, welches visuelles



Programmieren zulässt. Visuelles Programmieren nennt man eine Programmiersprache, in der die einzelnen Befehle visuell dargestellt werden. Einige von uns kennen von früher wohl noch das Turbo Pascal oder Basic.

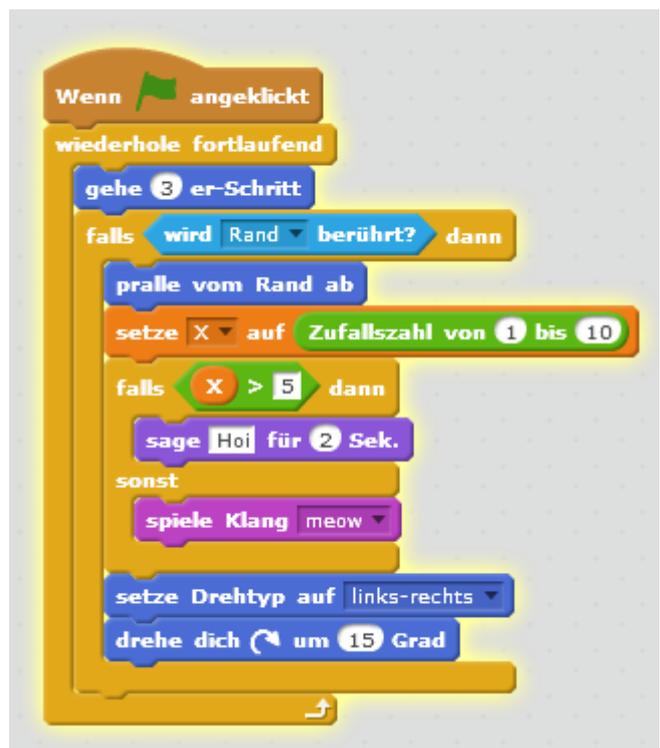
Bei diesen Programmen musste man die Befehle schreiben, heute kann man sie aus einer Befehlsliste (die eben visuell wahrgenommen werden kann) auswählen. Gleichzeitig gibt das Programm der Schülerin, dem Schüler ein direktes Feedback, was noch dazu gehört. So sind Schleifen auch als Schleifen dargestellt.

Das Unterrichtsbeispiel ist angelehnt an eine Unterrichtseinheit, die ich via Homepage der PH Bern

auf *Kiknet* fand. Sie besteht aus ungefähr sieben Lektionen. Ich machte daraus ein Unterrichtsvorhaben von 3 Lektionen.

In der ersten Lektion führte ich mit den Schülern am Beispiel eines Blinden in einem unbekanntem Raum (Labyrinth aus den Schülerbänken) den Begriff Algorithmus ein. Die SuS mussten mit einem Algorithmus einen Schüler, welchem ich die Augen verbundenen hatte, aus dem Labyrinth führen. Dabei werden die Lernenden mit einer wichtigen Strategie des Programmierens konfrontiert - grob als TRIAL AND ERROR bekannt (es fehlt im Kurzbeschreibung das REFLECT). Die SuS testeten also einen Algorithmus wie z.B.: "Geh der Mauer entlang und am Ende der Mauer links." Dies funktioniert nicht immer, also verbessern die Lernenden ihren Algorithmus und versuchen es erneut - schlussendlich auch in einem selbstgezeichneten, etwas komplexeren Labyrinth. Sie entdecken dabei, dass mit einer klaren Angabe Probleme gelöst werden können - auch wenn es länger dauert, als wenn man direkt eingreifen könnte. Das ist ja genau die Krux eines Computers: Er kann sehr schnell immer wieder das Gleiche tun, aber keine Entscheidungen treffen. Dieser erste Teil dauerte ca. 30 Minuten. Danach starteten wir das Programm Scratch und versuchten, die Katze herumlaufen zu lassen, wobei ich den SuS die einzelnen Befehlsblöcke zeigte.

In einer zweiten Lektion versuchten die Lernenden mit Scratch ein einfaches Programm zusammenzustellen (Katze fängt Maus), wobei sie von mir immer wieder Hinweise bekamen, an was sie zu denken haben. So entwickelten die SuS langsam ihr Programm. Während im Endstadium die Katze die Maus fängt und stehen bleibt, muss der Schüler zuerst eine Maus einfügen können. Diese soll sich



dann auch noch bewegen und zuletzt soll die Katze der Maus sogar hinterhergehen. Die SuS bauen langsam ein Verständnis für Schleifen und Bedingungen auf, was genau das Ziel dabei ist. In der dritten Lektion machte ich eine "Prüfung". Die SuS sollten ein kleines, von mir vorbereitetes Programm nachmachen, wobei sie nur das Endresultat zu Gesicht bekamen.

Gerne stelle ich euch mein „Katze fängt Maus“- Prüfungsprogramm zur Verfügung. Fragt einfach nach. Anbei noch die Links, unter denen ich die Ideen dazu fand:

Link PH Bern:

<https://www.phbern.ch/de/ideenset-robotik-2/ideenset-robotik-2/unterrichtsmaterial/scratch.html>

Link Kiknet:

<https://www.kiknet-swissict.org/unterrichtsmaterial/sek-l/>

Scratch 2 Online: <https://scratch.mit.edu/>

Samuel Zingg, Oberstufenlehrer Buchholz Glarus

Roboterprogrammierung mit Scratch

Nach der Ausbildung zum Medienmentor wollte ich unbedingt das Gelernte im Unterricht anwenden. Die Programmierung des mBot, eines kleinen Roboters, mit Scratch war Auftrag an eine Gruppe im Informatikpflichtwahlfach. Die Schülerinnen und Schüler haben sich vorgängig intensiv mit Scratch - einer visuellen Programmiersprache - beschäftigt. Mit diesem Knowhow sollte es ihnen anschliessend möglich sein, die Programmierumgebung für den mBot zu bedienen.

Mit den vom Hersteller zur Verfügung gestellten Anleitungen und Unterlagen war der Einstieg relativ einfach und es gab schnelle Erfolgserlebnisse. Vereinfacht wurde das Unterfangen auch, da die Dokumentation komplett in Deutsch gehalten wurde - in der Informatik nicht immer selbstverständlich. Nach diesen ersten Schritten mit dem kleinen sympathischen Gefährt wuchs die Freude und das Engagement der Schüler kontinuierlich. Sie wagten sich an immer schwierigere Aufgaben heran und konnten diese auch mehrheitlich selber lösen.

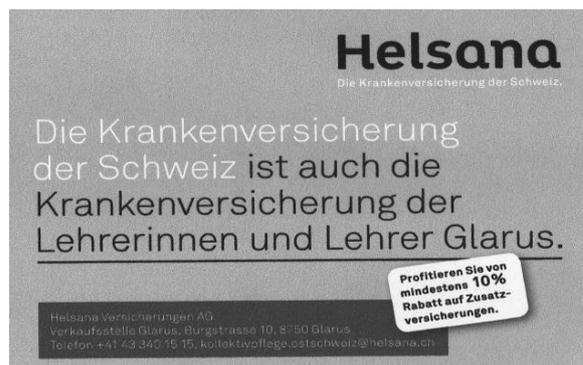
Zwei Voraussetzungen waren dazu nötig: Erstens mussten die SuS die Scratchumgebung kennen und zweitens brauchte es natürlich die entsprechende Hard- und Software. Der mBot ist ein kleiner, sehr flexibler Roboter mit zwei steuerbaren Rädern, LEDs, einem Summer und einem Ultraschallsensor. Er kostet mit Sender und Empfänger und inklusive Software ca. 100 Franken. Dazu braucht es natürlich einen Windows- oder Mac-Computer. Mit dem Gadget können verschiedene Programmieraufgaben gelöst werden, u.a. ein selbstfahrendes Fahrzeug mit einer Crashdetection-Lösung wie beim

Tesla. Allerdings wurden nur schon die Programmierung einfacher Vor- und Rückwärtsbewegungen bei den Schülern mit Staunen und Begeisterung aufgenommen und umgesetzt.

Das Fazit der Lernenden war grosse Begeisterung und die dafür aufgewendeten acht Lektionen im Nu vorüber. Mein Fazit als Lehrperson war auch positiv, kann so doch ein recht komplexes Thema spielerisch aufgenommen und mit Erfolg - auch bei "Laien" - umgesetzt werden.

Unter <http://www.makeblock.com/> können das Produkt und auch die verschiedenen Manuals angeschaut und heruntergeladen werden.

Tomas Jacober, Oberstufenlehrer Näfels



Unterrichtsidee für die Mittelstufe

Erfinde eigene Geschichten!

Viele Lehrpersonen fragen sich, wie sie konkret und lehrplangerecht digitale Medien in den Unterricht einbauen können. Häufig wird vor allem im Internet recherchiert, um Vorträge zu schreiben. Was aber könnte sonst noch getan werden? Hier eine konkrete Idee, die auf einer Unterrichtssequenz aus dem Sprachstarken 6 zum Erfinden eigener Geschichten basiert (Buch S. 38/39 und Arbeitsheft S. 50).

Die Umsetzung ist relativ einfach und nicht allzu aufwändig, da man als Lehrperson zu einem grossen Teil auf die Vorlagen aus dem Sprachstarken 6 zurückgreifen kann. Ich habe die Idee erprobt und in meiner Klasse haben die SuS mit Begeisterung an ihrer Geschichte gearbeitet. Auch die Resultate waren überdurchschnittlich gut.

Ziele:

- Die SuS lernen den Aufbau einer Geschichte kennen (Einleitung, Hauptteil, Höhepunkt, Schluss).
- Die SuS erfinden in Gruppen eine Geschichte.
- Die SuS präsentieren ihre Geschichte mit Hilfe digitaler Medien.

Grobplanung: Anfangs arbeiten die SuS nach den Vorgaben im Sprachstarken, S. 50. Wenn die SuS aber in Gruppen eine gelungene Handlung entwi-

ckelt haben, geht die Arbeit weiter. Die Kinder bekommen nun die Aufgabe, die Präsentation ihrer Geschichte vorzubereiten. Sie sollen mit Hilfe digitaler Medien die Personen, die Orte und die Handlung der Geschichte vorstellen.

Hier einige Möglichkeiten, digitale Medien für die Präsentation einzusetzen:

- Eine «Klassische» Präsentation mit Power-Point, Prezi, Keynote usw.
- ein Hörspiel, das mit der einfachen Aufnahmefunktion von iPads und Smartphones aufgenommen und bearbeitet werden kann.
- Einen Trailer mit iMovie
- Eine Diashow mit eigenen Fotos und Bildern (Apps: Windows Movie Maker oder iMovie)

Tipps:

- Für die Bewertung der Arbeit können die Bewertungskriterien aus dem Sprachstarken Arbeitsheft S. 51 verwendet werden.
- Man kann sich als Lehrperson entscheiden, ob man eine Präsentationsart vorgibt oder die Gruppen frei wählen lässt, wie sie die Geschichten präsentieren wollen.
- Sehr wichtig für den Erfolg der Arbeit ist es, die Zusammensetzung der Gruppen

und die optimale Gruppengröße zu bedenken.

Esther Koroma, 5.&6.Klasslehrerin, Ennenda

Nützliche Apps für den Sportunterricht

Im Folgenden werden von Pius Aschwanden drei nützliche Apps für den Sportunterricht vorgestellt.

Video delay von Orange Qube

Grundsätzliches zur App

Diese App gibt die Video-Informationen auf den Bildschirm wieder. Dabei kann eine Verzögerung von null Sekunden bis zwei Minuten eingestellt werden.

Einstellungen ermöglichen das Umschalten auf die Kamera oder Bildschirmkamera. Das Bild kann viergeteilt werden und bei jedem der vier Bilder kann die Zeitverzögerung separat eingestellt werden.



Die Buchungsplattform gosnow.ch macht es für Lehrpersonen viel einfacher, Schneesportlager und Schneesporttage zu buchen: Sie sehen alle Angebote auf einen Blick, alles wird organisiert – und Sie haben nur einen einzigen Ansprechpartner!

Wir freuen uns, Sie und Ihre Klasse auf die Piste zu bringen: gosnow.ch



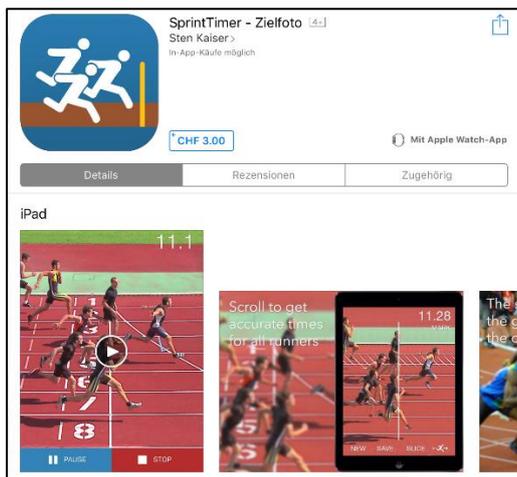
Schneesportinitiative Schweiz
Initiative sports de neige Suisse
Iniziativa sport sulla neve Svizzera

Beispiel: Hochsprung - der Schüler kann sich anschliessend selber betrachten.

Vorteile	Nachteile
einfache Bedienung	relativ teuer (8.-)
kein Hantieren während dem Gebrauch auf dem Tablet	Die Bildqualität ist mässig gut
Sachinformationen werden wiedergegeben	
Nichts wird abgespeichert	
Unspezifische App, d.h. für alles im Bewegungslernen einsetzbar	

Eine Alternative zu Video delay von Orange Qube wäre Video delay – sport analysis von «GraafICT», welches ab 2.- erhältlich ist. Die Bildqualität ist einerseits besser, andererseits gibt es integrierte Zeitentools. Der Nachteil ist, dass nur zwischen 0 und 15s eingestellt werden kann.

Sprint Timer – Zielfoto von Stan Kaiser



Grundsätzliches zur App

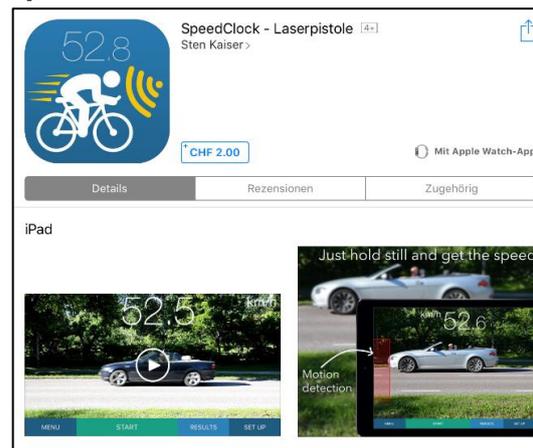
Man kann ein Foto Finish im Sprint mit der zugehörigen Zeit anschauen wie «richtig». Es gibt die Möglichkeit mit Video Finish eine Zieleinlaufkontrolle mit Zeit zu machen. Zum Beispiel geht das sehr gut bei einem Ausdaueranlass. Es wird dabei nur die Bild-Sequenz mit der dazugehörigen Zeit des Zieleinlaufenden gemacht. Wenn niemand ins Ziel läuft dann wird nichts aufgenommen. Ein Runden zählen mit Split Time -Modus ist integriert. Der Preis beträgt 3.-.

Vorteile	Nachteile
Wie im Fernsehen kann anschliessend der Zieleinlauf mit der Zeit kontrolliert werden	Braucht Übung zum Bedienen
Einstellungen ermöglichen ziemlich unabhängigen Gebrauch: Starten und Stehen lassen	Zeit beim Sprint, wenn er manuell gestartet wird, ist ca. 0.2 S verspätet (Reaktionszeit des Touchscreens)

Videofinish gelungen: Resultate können direkt angeschaut, aber auch abgespeichert werden	Englischkenntnisse nötig
--	--------------------------

Man kann am Zielort das Gerät aufstellen, starten und mit den Schülerinnen und Schülern auf eine Runde gehen. Im Ziel werden die einlaufenden Teilnehmer mit der Zeit erfasst. Es kann direkt angeschaut, aber auch abgespeichert und mittels Coach's Eye im Nachhinein angeschaut werden.

Speed Clock von Stan Kaiser



Diese App ermöglicht Geschwindigkeitsmessungen verschiedener Arten. Ein Einsatz sowohl im Alltag, Sport- oder Physikunterricht bietet sich an. Im Sport kann man dies gut beim Sprinttraining einsetzen. Mittels Detektion wird die Person in einer eingestellten Distanz erfasst und vermessen. Daraus wird die Geschwindigkeit ermittelt. Die Messung kann in m/s, km/h, mph, ft/s, oder Knot angegeben werden. Die App ist kostenpflichtig (2.-).

Vorteile	Nachteile
Kann fix aufgestellt werden & mittels automatischem Reset werden dauernd die vorbeirennenden Personen gemessen	Die Distanz zur Messung ist wichtig: Die SuS können das Gerät täuschen
Das Resultat wird ausgerufen	Einstellungen sind in Englisch zu tätigen
Bilder inkl. Tempo (bei den Resultaten) können gespeichert werden	anspruchsvoll
Motivierend für SuS	

Es gibt zahlreiche Möglichkeiten mit der App. So können beispielsweise zwei Tablets miteinander verbunden und die Messung über eine grössere Distanz gemacht werden. Es können auch Bälle im Flug gemessen werden. Dies braucht aber viel mehr Aufwand im Handling mit dem Gerät. Ebenfalls integriert in der App ist eine Distanzmessung.
Pius Aschwanden, Oberstufenlehrer Näfels

Learning Apps

Das Einsetzen von Learning Apps im Unterricht ist reizvoll, aber nicht zu unterschätzen. Die Fülle an pädagogisch sinnvollen Apps ist enorm und einen Überblick zu erhalten oft nicht ganz einfach. Als Medienmentorinnen haben wir uns intensiv mit einigen Apps auseinandergesetzt und empfehlen folgende Apps für den Unterricht:

Zyklus 1

Buchstaben Spielplatz PRO

Der ABC-Spielplatz bietet sechs interaktive Lernspiele zum Kennenlernen des Alphabets und fördert erste Schreibübungen. Die Lernübungen werden in sieben verschiedenen Sprachen und unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen angeboten. Zudem werden verschiedene Lerntypen berücksichtigt.



Kids Doodle

Kids Doodle ist eine Gestaltungs-App. Mit ihr kann man nicht nur auf dem Tablet zeichnen, sondern sie ermöglicht das Erstellen eines Kurzfilmes über die Abfolge der einzeln erfolgten Zeichenschritte. So kann man im Deutsch beispielsweise Buchstabenabfolgen oder Lernsprüche zeichnerisch darstellen und schliesslich in einem Video abspielen.



Zyklus 2



Explain Everything

Mit Explain Everything kann man auf einfache Art und Weise kleine Video-Tutorials erstellen und diese mit Foto-, Video-, Audio- und selbst gezeichnetem Material ergänzen. Auch kleine Animationen sind möglich. Diese App ist empfehlenswert, um Unterrichtseinheiten vorzubereiten oder im Unterricht Präsentationen vorzubereiten und festzuhalten. Schüler und Schülerinnen können beispielsweise Fold- oder Bastelanleitungen auf diese Weise erstellen.

Jovana Vicanovic & Lucia, Primarschule Netstal

Informationen aus dem LGL

Informationstreffen

Das LGL-Präsidium traf sich vor den Frühlingsferien mit Lehrpersonen aus den drei Gemeinden, der Kantonsschule und dem GVBU. Wir informierten die anwesenden Lehrpersonen über die aktuellen Tätigkeiten der LGL Geschäftsleitung und sammelten Anliegen aus der Lehrerschaft, welche wir bei den Arbeitgebern platzieren sollen.

Interessant erscheint uns, dass sich immer klarer zeigt, dass gute Schulleitungen Schulprozesse positiv beeinflussen und somit die Lehrerschaft entlasten. Dort, wo es zu Problemen kam/kommt,



x-hoch-herz

Schulen engagiert
in der Gesellschaft

x-puissance-cœur

Des écoles engagées
dans la société

x-elevato-cuore

Le scuole s'impegnano
nel volontariato

Förderbeiträge für Engagement-Projekte

Wer sich für andere oder eine gute Sache einsetzt, lernt auch für sich selbst. Aus diesem Grund unterstützt x-hoch-herz schulische Engagement-Projekte mit Förderbeiträgen. Die Beiträge decken Kosten, die für den Erfolg des Projekts zentral sind, wie zum Beispiel Baumaterialien, Reisekosten, Druck von Werbeflyer oder Verpflegungskosten.

Good Practice sichtbar machen

Auf der Webseite von x-hoch-herz werden alle geförderten Projekte präsentiert. So können Schulen vom Wissen und den Erfahrungen anderer lernen und sich für ihre eigenen Projekte inspirieren lassen. Um noch mehr Good Practice sichtbar zu machen, vergibt x-hoch-herz auch Publikationsbeiträge für bereits realisierte Projekte.

Gesuch einreichen

Alle Schulen und Klassen bis zum 10. Schuljahr können Förder- und Publikationsbeiträge beantragen. Wichtig ist, dass das eingereichte Projekt mit Unterrichtsinhalten verknüpft ist und dass die Schülerinnen und Schüler ihr Projekt möglichst selbständig entwickeln und umsetzen. Detaillierte Informationen sowie das Gesuchformular sind unter www.xhochherz.ch aufgeschaltet.

x-hoch-herz ist ein Teilprojekt des Schweizer Zentrums Service-Learning und wird getragen vom Migros-Kulturprozent.

Kontakt bei Fragen: Fanni Dahinden, Geschäftsstelle x-hoch-herz, 0848 22 66 44, fanni.dahinden@xhochherz.ch

scheint die Schulleitung nicht sorgfältig oder professionell genug zu agieren. Der LGL wird deshalb aktiv auf den VSLGL zugehen und diese Thematik direkt mit dem Schulleiterverband in Angriff nehmen.

Weiter beschäftigen die Glarner Lehrpersonen vor allem zwei Themen: Die Schnittstelle zur Abteilung Liegenschaften (v.a. Mitte und Nord) und die fehlende Orientierungssicherheit in der Gemeinde Süd.

Die Zusammenarbeit mit der Abteilung Liegenschaften, welche durch die Neuorganisation der Schulen anlässlich der Gemeindefusion entstand oder verändert wurde, läuft vielerorts (noch) nicht reibungslos. Der LGL wird dies mit den Hauptschulleitern und allenfalls auch am Runden Tisch mit den Gemeinden thematisieren. Der vielerorts bestehende Sanierungsbedarf beim Schulraum und die damit verbundenen Chancen und Möglichkeiten der Verbesserung von Schulinfrastruktur sollen nicht aufgrund des belasteten Verhältnisses zwischen den Abteilungen Bildung und Liegenschaften ungenutzt verstreichen.

Im Herbst dieses Jahres wird in der Gemeinde Glarus Süd über die zukünftige Ausrichtung der Schule entschieden. Diese fehlende Orientierungssicherheit schafft natürlich grosse Unsicherheit und ermöglicht keine Perspektiven. Es bleibt zu hoffen, dass im Herbst eine Entscheidung dazu Klarheit bringen wird.

Lohnforderungen LGL

Der LGL machte Ende April seine Lohneingaben an den Kanton und die Gemeinden. Wir fordern darin die Erhaltung des Lohnniveaus. Dazu braucht es zwischen 1.5% und 2% der Lohnsumme für Lohnanpassungen. Dort, wo der Nachholbedarf grösser ist, braucht es jedoch mehr! Es ist aus unserer Sicht nicht verantwortungsvoll, wenn das Lohnniveau gefährdet wird. Dies würde die Bildungslandschaft aushöhlen und schwächen, was mittelfristig zu einem Qualitätsrückgang führen würde.

Aus diesem Grund setzten wir uns auch für eine fairere Entlohnung der Primar- und Kindergartenlehrpersonen ein. Die 20% Lohnunterschied zwischen diesen Lehrpersonen und den Lehrpersonen auf der Sekundarstufe I können nicht mit den unterschiedlichen Anforderungen der Stufen begründet werden.

Wir bleiben dran!
Für den LGL, Sâmi Zingg

Vorankündigung Bildungstag

Wir freuen uns, euch zum Bildungstag am Mittwoch, 6. September 2017 in der Kantonsschule einladen zu dürfen. Der Bildungstag startet um 8 Uhr in der Aula der Kantonsschule Glarus.

Die
Autoversicherung
für LCH-Mitglieder:
top in den
Leistungen und
klein im Preis!

Jetzt von
den Sondertarifen
profitieren:
0848 807 804
www.LCH.ch

LCH_MF_01_04_2016.indd 1

12.3.2016 17:40:43 Uhr

ZURICH connect
Versicherungspartner «Zürcher» Versicherungs-Gesellschaft

Am Morgen dieses Tages finden Referate und Workshops zum Thema Beurteilung statt. Am Nachmittag startet die ordentliche Jahreskonferenz, welche mit einem kulturellen Teil ausklingt und ca. um 15:30 Uhr endet.

Museum des Landes Glarus, Freulerpalast
8752 Näfels

Lernen – Forschen – Staunen
Geschichte am Originalschauplatz entdecken
Geschichten erfinden und erzählen in
inspirierender Umgebung
Palast-Quiz, Audio-, Video- und Hands-on Stationen

Informationen: www.freulerpalast.ch
Öffnungszeiten: 1. April bis 30. November
Montag geschlossen
Dienstag bis Freitag 10 – 12 und 14 – 17 Uhr