



## DIGITAL & ONLINE

### CREATIVITY EDUCATION

## Good practice example of online/digital education

### Introduction



The following example is about the implementation of the eduScrum method (<https://eduscrum.org/>), in the subject called “general education”, at the vocational school GBS St.Gallen, in Switzerland.

For further information about the GBS please refer to: <https://www.gbssg.ch/en/home.html>

The lessons themselves did not take place during the Swiss Lockdown (March 2020 – Mai 2020) but are based on experiences from that time.

### Description of the lessons

The lessons, respectively this project is referred to the school curriculum topic “money and consumption” (in “general education”). After the introduction of the “eduScrum” method itself, the students had to search and collect possible subtopics, which on the one hand had to match with their interests, and on the other hand fit into the main topic “money and consumption”, with the focus on technologies.

After communicating the main goal and the expected learning goals, the students had to organize themselves in groups of 4. Equipped with a subtopic of their choice, the students had to deal with their subtopic and work out a Microsoft Sway presentation (5 weeks, respectively 3 lessons per class day). Finally, they had to present their results in front of the class and give each other feedback.

### Organization of the online/digital lessons

For the entire process documentation the groups used their own password protected section in a Microsoft OneNote Class Notebook. For additional communication, cooperation and exchange they also used Microsoft Teams and Microsoft OneDrive. Because of this the project could be implemented exclusively online, classroom teaching, or a mix between it.

### Target group

This example (project or method) isn't for a specific age group. The implementation took place with a school class of 20 (male) students, which are training to become automation technicians, at the age of 15-16, in their first training year.

## Expected learning outcomes (goals)

1. The students are able to search and collect essential information, facts and media (pictures, audio and video) about their chosen technology.
2. The students can implement the collected essential information, facts and media in an interactive Microsoft Sway presentation.
3. The students share their information and their Sway presentation with their colleagues, by using the space for cooperation in their class notebook.

## Results of the lessons

5 different interactive presentations about the following subtopics: Functionality of Apple + Google Pay / Smartphone Banks (Revolut) / Cryptocurrencies (Bitcoin) / NFC Technology / Safety – Cash + Book Money

## Students Feedback

Most of them liked to work according to the “eduScrum” method. They were less pleased to work out a Microsoft Sway presentation, instead they had rather preferred Microsoft PowerPoint. All in all a good experience.

## Links

1. Introduction to eduScrum (3') - <https://www.youtube.com/watch?v=IKUw7TYans8>
2. eduScrum - Willy Wijnands (41') - <https://www.youtube.com/watch?v=LsNrQ-x1wxg>

## Impressions of this lessons

The screenshot shows a OneNote Class Notebook interface. On the left, there is a navigation pane with a tree view containing folders like 'Willkommen', '\_Inhaltsbibliothek', and '1. Lehrjahr'. The main area displays a page titled 'eduScrum - Gruppenbildung / Thema / Ziel / Lernziele' with a date of 'Montag, 31. Mai 2021 11:49'. Below the title is a table with columns for 'Team Captains', 'Petar', 'Philipp', 'Damian', 'Jonas', and 'Kimi'. The 'Thema' row is highlighted in green. Below the table, there are sections for 'Thema', 'Ziel', and 'Lernziele' with their respective descriptions.

Team Captains	Petar	Philipp	Damian	Jonas	Kimi
	Lukas	Noah	Mathias	Bryan	Robin
	Luca	Johannes	Moa	Tyrese	Trevor
	Simon	Niall	Fabiano	Lars	Lis
<b>Thema</b>	Apple + Google Pay	Smartphone Banken - Revolut, Neon und Zak	Kryptowährungen - Bitcoin + Ethereum	NFC (Near Field Communication)	Sicherheit - Bar- und Buchgeld

**Thema:** Geld und Konsum

**Ziel:** Sie setzen sich mit einer selbst gewählten Technologie auseinander und präsentieren Ihr Ergebnis der Klasse.

**Lernziele:**

1. Sie können wesentliche Informationen, Fakten und Medien (Bild, Audio und Video) zur gewählten Technologie recherchieren und zusammentragen.
2. Sie sind in der Lage, die gesammelten Informationen, Fakten und Medien (Bild, Audio und Video) in eine interaktive Microsoft Sway Präsentation zu übertragen.
3. Sie teilen, beziehungsweise machen Ihre Sway Präsentation im ABU Notizbuch, unter Platz zur Zusammenarbeit, der Klasse zugänglich.

Figure 1 - OneNote Class Notebook (groups / topic / goal / learning goals)

eduScrum - Sway Präsentationen					
Themen "Geld und Konsum-Technologie"	Apple + Google Pay	Smartphone Banken - Revolut, Neon und Zak	Kryptowährungen - Bitcoin + Ethereum	NFC (Near Field Communication)	Sicherheit - Bar- und Buchgeld
Link zum Sway	<a href="#">Sway</a>	<a href="#">Sway</a>	<a href="#">Sway</a>	<a href="#">Sway</a>	<a href="#">Sway</a>
(pdf) Export des Sway					
Lernenden (Klasse) Rückmeldung zu den Präsentationen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recht ansprechende Präsentation</li> <li>- Die zwei Videos sind im Verhältnis zum Gesprochenen etwas zu lang</li> <li>- Wesentlichen Inhalte wurden erwähnt</li> <li>- Apple Pay App via Visualizer und Smartphone vorgeführt</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Neon App via Visualizer und Smartphone vorgeführt</li> <li>- Pro und Contra der drei Varianten gut erklärt</li> <li>- Angebote der jeweiligen Anbieter gut aufgezeigt</li> <li>- Zu wenige differenziert in Bezug zu E-Banking und Google-/Apple Pay</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Informative Präsentation</li> <li>- Kaum/keine Gefahren und Risiken zum Thema genannt</li> <li>- Inhaltlich etwas oberflächlich, mehr Tiefe wäre wünschenswert gewesen (z.B. Blockchain Technologie)</li> <li>- Eigene Meinung wäre interessant gewesen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Schade, dass nur eine Person präsentiert / vortragen hat</li> <li>- Informative Präsentation</li> <li>- Funktionalität sehr ausführlich erklärt</li> <li>- Schutzmöglichkeiten vor NFC Missbrauch / Diebstahl erklärt</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Selbstkritik der Gruppe: Thema war rückblickend betrachtet doch nicht so spannend / ergebnis</li> <li>- Eher simple Präsentation, ohne einheitliches Layout und einigen Schreibfehlern</li> <li>- Eher wenig neues Wissen enthalten, weil auch bereits viel Vorwissen vorhanden war</li> </ul>
LP Rückmeldung zu den Präsentationen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ansprechende, interaktive Sway Präsentation, aber z.T. etwas zu viel Text pro Folie</li> <li>- Funktionalität gut erklärt (Apple Pay App via Visualizer vorgeführt, Google Pay leider nicht)</li> <li>- Wesentliche Informationen zusammengetragen, aber weitere (spannende und interessante) Fakten / Zahlen fehlen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recht ansprechende, aber wenig interaktive Sway Präsentation, z.T. etwas zu viel Text pro Folie und Schreibfehler vorhanden</li> <li>- Die 3 Anbieter (Angebot) gut vorgestellt</li> <li>- Funktionalität recht gut erklärt (Neon App via Visualizer vorgeführt, Revolut und Zak leider nicht)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ansprechende, interaktive Sway Präsentation, aber zu viel Text pro Folie</li> <li>- Beispiele von Kryptowährungen werden gut vorgestellt, aber was Kryptowährungen eigentlich sind und funktionieren fehlt</li> <li>- Wesentliche Informationen (Name), Bezahlmöglichkeiten, Technologie, usw.) fehlen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ansprechende, interaktive Sway Präsentation, aber zu viel Text pro Folie und Schreibfehler vorhanden</li> <li>- Inhaltlich sind die wesentlichen Informationen knapp genügend vorhanden, weitere (spannende und interessante) Fakten / Zahlen fehlen jedoch</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nicht wirklich ansprechende und wenig interaktive Sway Präsentation, z.T. etwas zu viel Text pro Folie und Schreibfehler vorhanden</li> <li>- Inhaltlich sind die wesentlichen Informationen inapp genügend vorhanden, weitere (spannende und interessante) Fakten / Zahlen fehlen jedoch</li> </ul>

Figure 2 - OneNote Class Notebook (presentations and feedback)

Board		
To Do	Doing	Done
Sway erstellen und für alle zugänglich machen	Petar 21.06	Erledigt 21.06
Informieren über google pay und apple pay link im vorgesehenen Ordner einfügen	Petar, Simon, Lukas, Luca 21.06	Erledigt 21.06
Funktion Anwendung von apple pay	Simon 28.06	Erledigt
Funktion Anwendung von google pay	Lukas 28.06	Erledigt
Sicherheit von apple (Verschlüsselung)	Petar 28.06	Erledigt 23.06
Sicherheit von google (Verschlüsselung)	Simon 28.06	
Wie installieren Installationen	Simon 28.06	
Mit apple pay vertraut machen	Petar	Erledigt
Mit google pay vertraut machen	Lukas	Erledigt
Excel tabelle für fortschritte	Simon 21.06	Erledigt
Arbeitsaufteilungen/Zeiten Festhalten	Simon	
Fortschritte aufschreiben		Fortlaufende Ergänzungen

Figure 3 - OneNote Class Notebook (insight of a group section)



Figure 4 - students presenting their results



This project is funded by the European Union.

Erasmus+

**movetia**

Austausch und Mobilität  
Echanges et mobilité  
Scambi e mobilità  
Exchange and mobility