

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.

gbs

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

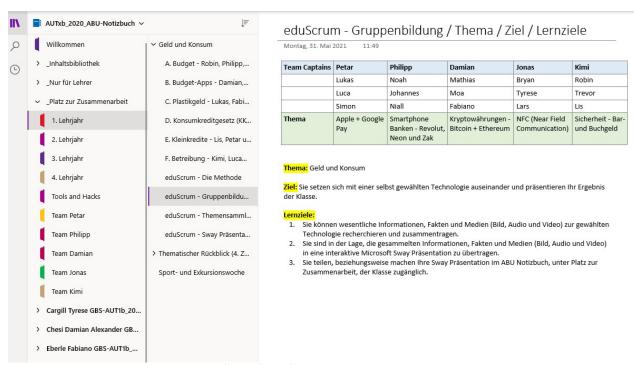


Figure 1 - OneNote Class Notebook (groups / topic / goal / learning goals)

Willkommen Geld und Konsum		eduScrum - Sway Präsentationen					
Willkommen	Geid und Konsum	Montag, 31. Mai 2021 11:53					
> _Inhaltsbibliothek	A. Budget - Robin, Philipp,	Themen					
> _Nur für Lehrer	B. Budget-Apps - Damian,	"Geld und Konsum - Technologie"	Apple + Google Pay	Smartphone Banken - Revolut, Neon und Zak	Kryptowährungen - Bitcoin + Ethereum	NFC (Near Field Communication)	Sicherheit - Bar- und Buchgeld
 _Platz zur Zusammenarbeit 	C. Plastikgeld - Lukas, Fabi	Link zum Sway	Sway	Sway	Sway	Sway	sway
1. Lehrjahr	D. Konsumkreditgesetz (KK	(pdf) Export des Sway	0	0	0	0	0
2. Lehrjahr	E. Kleinkredite - Lis, Petar u		Apple und	Online	Kryptowäh	NFC	Sicherheit
3. Lehrjahr	F. Betreibung - Kimi, Luca		Google Pay	Banken			Buch und
4. Lehrjahr	eduScrum - Die Methode	Lemenden (klasse) Rückmeldung zu den Präsentationen	Recht ansprechende Präsentation Die zwei Videos sind im Verhältnis zum Gesprochenen etwas zu lange	Neon App via Visualizer und Smartphone vorgeführt Pro und Contra der drei Varianten gut erklärt Angebote der ieweiligen	Informative Präsentation Kaum/keine Gefahren und Risiken zum Thema genannt Inhaltlich etwas oberflächlich, mehr Tiefe wäre wünschenswert	Schade, dass nur eine Person präsentiert / vorgetragen hat Informative Präsentation Funktionalität sehr	 Selbstkritik der Gruppe: Ther war rückblickend betrachtet doch nicht so spannend / ergiebig Eher simple Präsentation, oh einheitliches Layout und
Tools and Hacks	eduScrum - Gruppenbildu						
Team Petar	eduScrum - Themensamml		- Wesentlichen Inhalte wurden erwähnt	Anbieter gut aufgezeigt - Zu wenige differenziert in	gewesen (z.B. Blockcain Technologie)	ausführlich erklärt - Schutzmöglichkeiten vor	einigen Schreibfehlern - Eher wenig neues Wissen
Team Philipp	eduScrum - Sway Präsenta		Apple Pay App via Visualizer und Smartphone vorgeführt	Bezug zu E-Banking und Google-/Apple Pay	- Eigene Meinung wäre interessant gewesen	NFC Missbrauch / Diebstahl erklärt	enthalten, weil auch bereits viel Vorwissen vorhanden wa
Team Damian	> Thematischer Rückblick (4. Z	LP Rückmeldung zu den Präsentationen	- Ansprechende, interaktive Sway Präsentation, aber z.T. etwas zu viel Text por Folie - Funktionalität gut erklärt (Apple Pay App via Visusilzer vorgeführt, - Google Pay leider nicht) - Wesentliche Informationen zusammengefragen, aber weitere (spannende und interessante) Fakten / Zahlen fehlen	- Recht ansprechende, aber wenig interaktive Sway Präsentation, ZT. etwas zu viel Text pro Folie und Schreißbehier vorhanden Die 3 Anbieter (Angebot) gut vorgestellt - Funktionalität recht gut erklärt (Noon App via Vissalizer vorgeführt, Revolut und Zak leider nicht)	Ansprechende, interaktive Sway Präsentation, aber zu viel Text pro Fole Betispiele von Kryptowahrungen werden gut vorgestellt, aber wes Kryptowahrungen eigentlich sind und funktionieren fehlt Wesentliche informationen (Handel, Bezahlmöglichkeiten, Technologie, usw.) fehlen	- Ansprechende, interaktive Sway Präsentation, aber zu viel Text pro Folie - Leider keine Gruppenpräsentation - Inhaltlich sind die wesentlichen informationen vorhanden, weitere (spannende und interessante) Fakten / Zahlen felhen	Nicht wirklich ansprechende und wenig interaktive Sway Präsentation, 2.T ctwos zu, wi Text pro Folie und Schreißhelber vorhanden Inhaltlich sind die wesentlich informationen knapp genügend vorhanden, welte (spannende und interessante Fakten / Zahlen fehlen jedoch
Team Jonas	Sport- und Exkursionswoche						
Team Kimi							
> Cargill Tyrese GBS-AUT1b_20							
> Chesi Damian Alexander GB							
> Eberle Fabiano GBS-AUT1b							
> Jäger Robin GBS-AUT1b_2020						Lamer (Circle)	
> Koch Moa GBS-AUT1b 2020							

Figure 2 - OneNote Class Notebook (presentations and feedback)

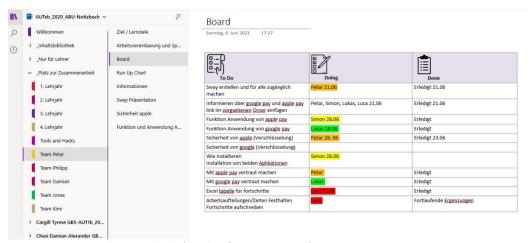


Figure 3 - OneNote Class Notebook (insight of a group section)



Figure 4 - students presenting their results



