Starke Tools für smarte Schulen

LEHRMITTEL VERLAG ST.GALLEN

stitch!

Textiles Gestalten
Technisches Gestalten

Primarstufe 1.–6.
Oberstufe 1.–3.

Erste Schritte

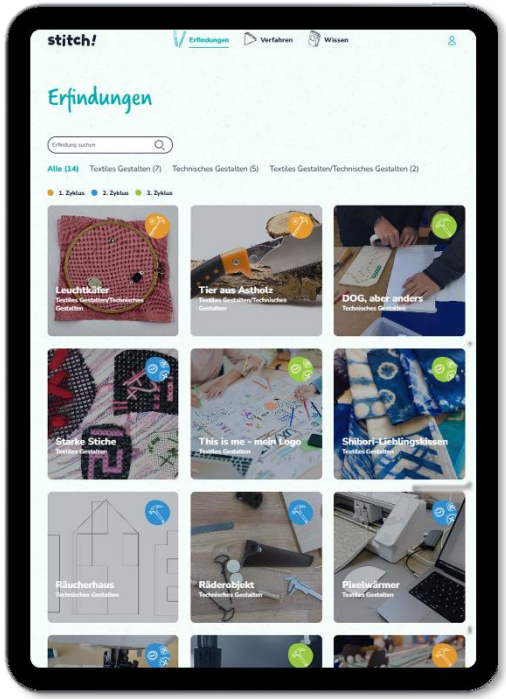
Hinweis

Mit einem Klick auf dieses Logo kehren Sie zum «Inhaltsverzeichnis» zurück.

Dieses Skript enthält Verlinkungen innerhalb dieses Dokuments und auf die Webseite www.stitch.ch.

Durch Anklicken springen Sie an die entsprechende Stelle.

Weiter zum Inhaltsverzeichnis

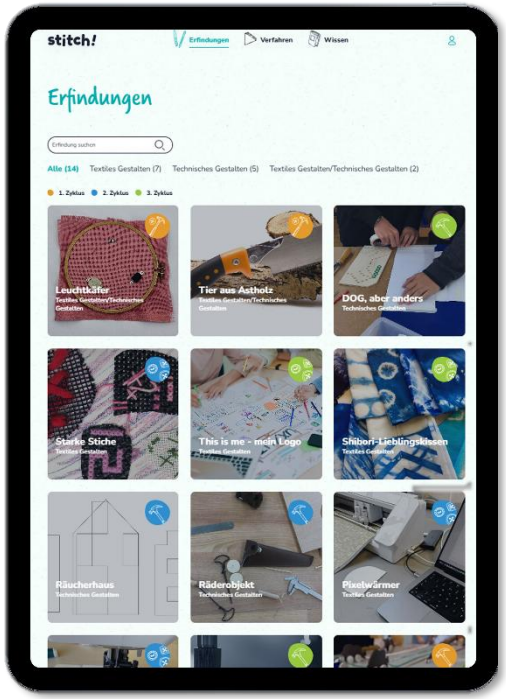


vor- und zurückblättern

LEHRMITTEL VERLAG ST.GALLEN

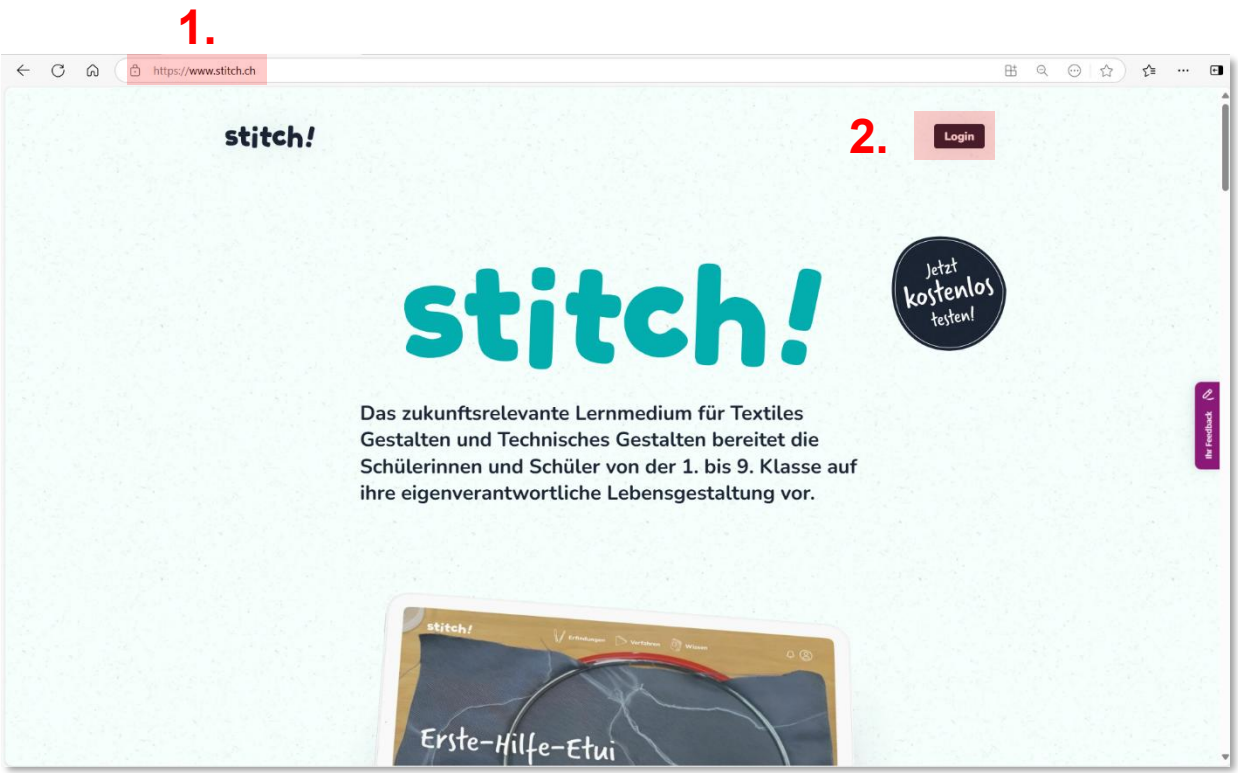
Inhalt

1. Einloggen
2. Rundgang: Was finde ich wo?
3. User aktivieren
4. Klasse einrichten
5. Erfindungen und Skills zuweisen
6. Glossar



1. Einloggen (Teil 1/2)

1. Geben Sie www.stitch.ch in Ihren Browser ein.
2. Klicken Sie auf «Login».



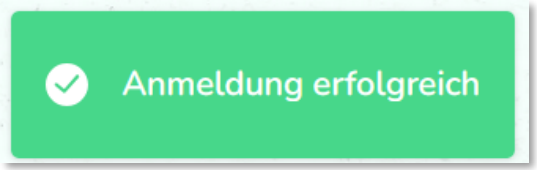
1. Einloggen (Teil 2/2)

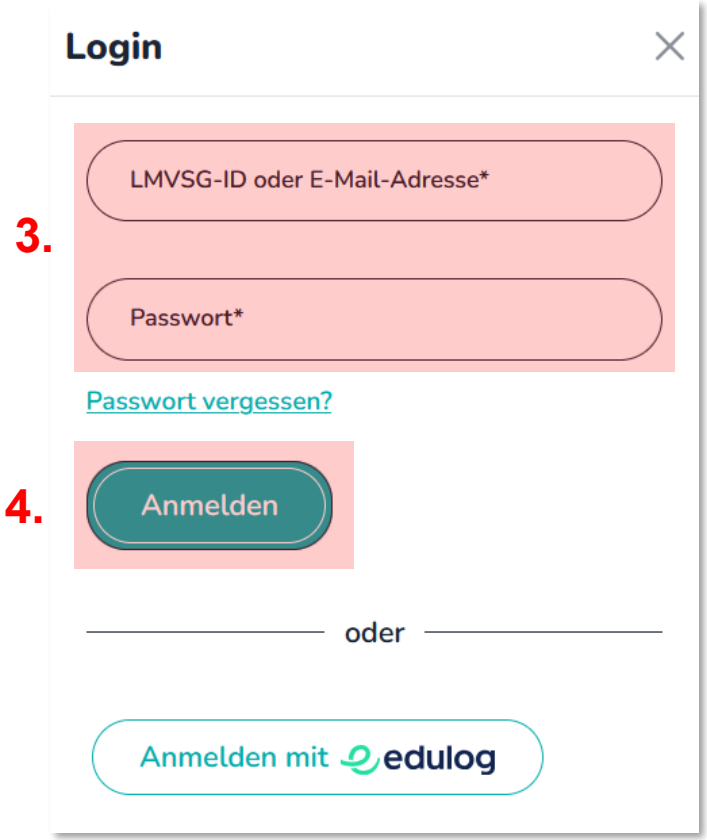
3. Geben Sie die für den registrierten User gespeicherte LMVSG-ID oder E-Mail-Adresse und das Passwort ein (auch die Anmeldung per edulog ist möglich).

- Die LMVSG-ID bzw. die E-Mail-Adresse finden Sie in Ihrem Konto unter www.lehrmittelverlag.ch unter «Meine Lizenzen».

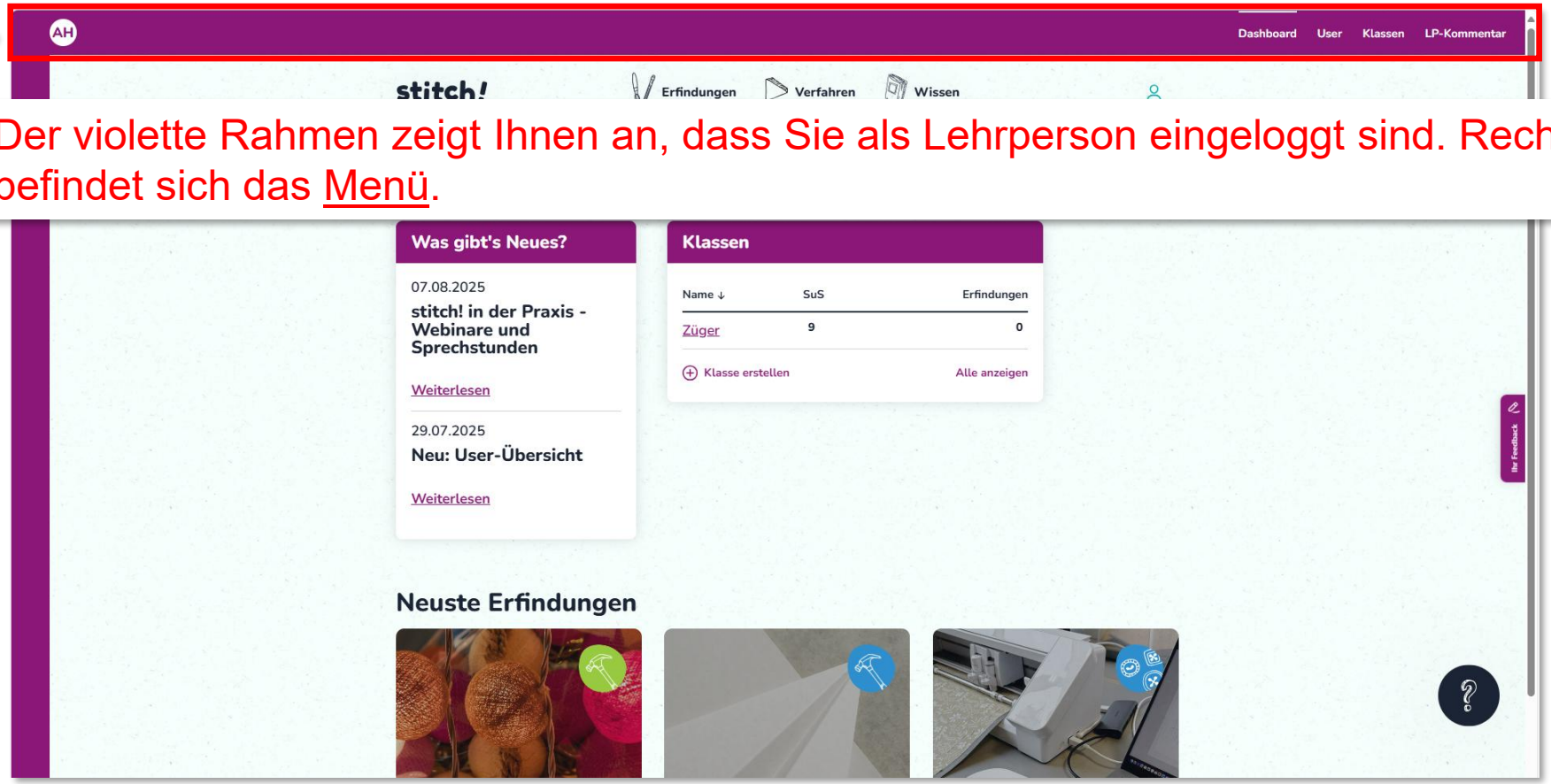
4. Drücken Sie den Button «Anmelden».

- Nun erscheint die grüne Infobox «Anmeldung erfolgreich».



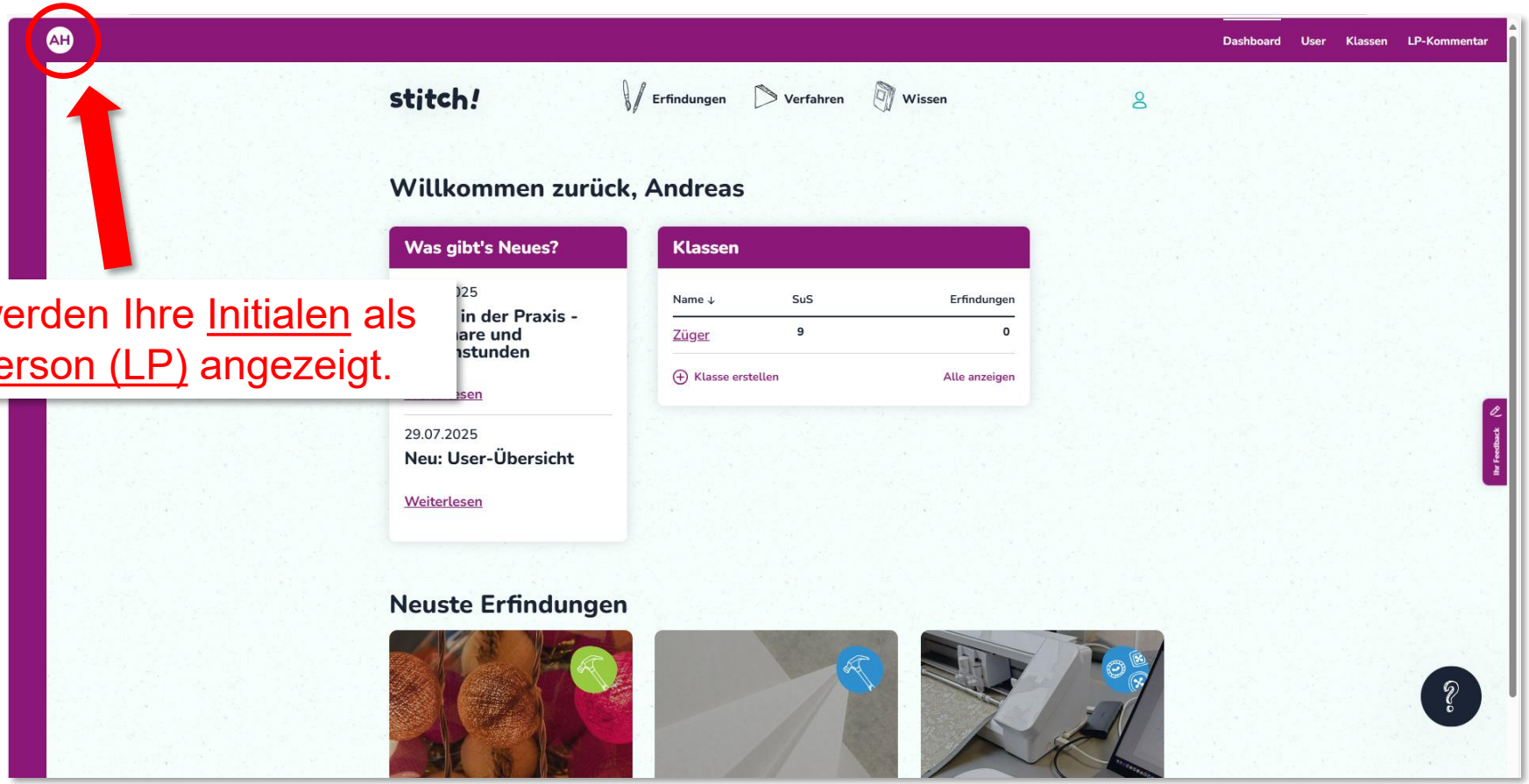


2. Rundgang: Was finde ich wo? (Teil 1/13)



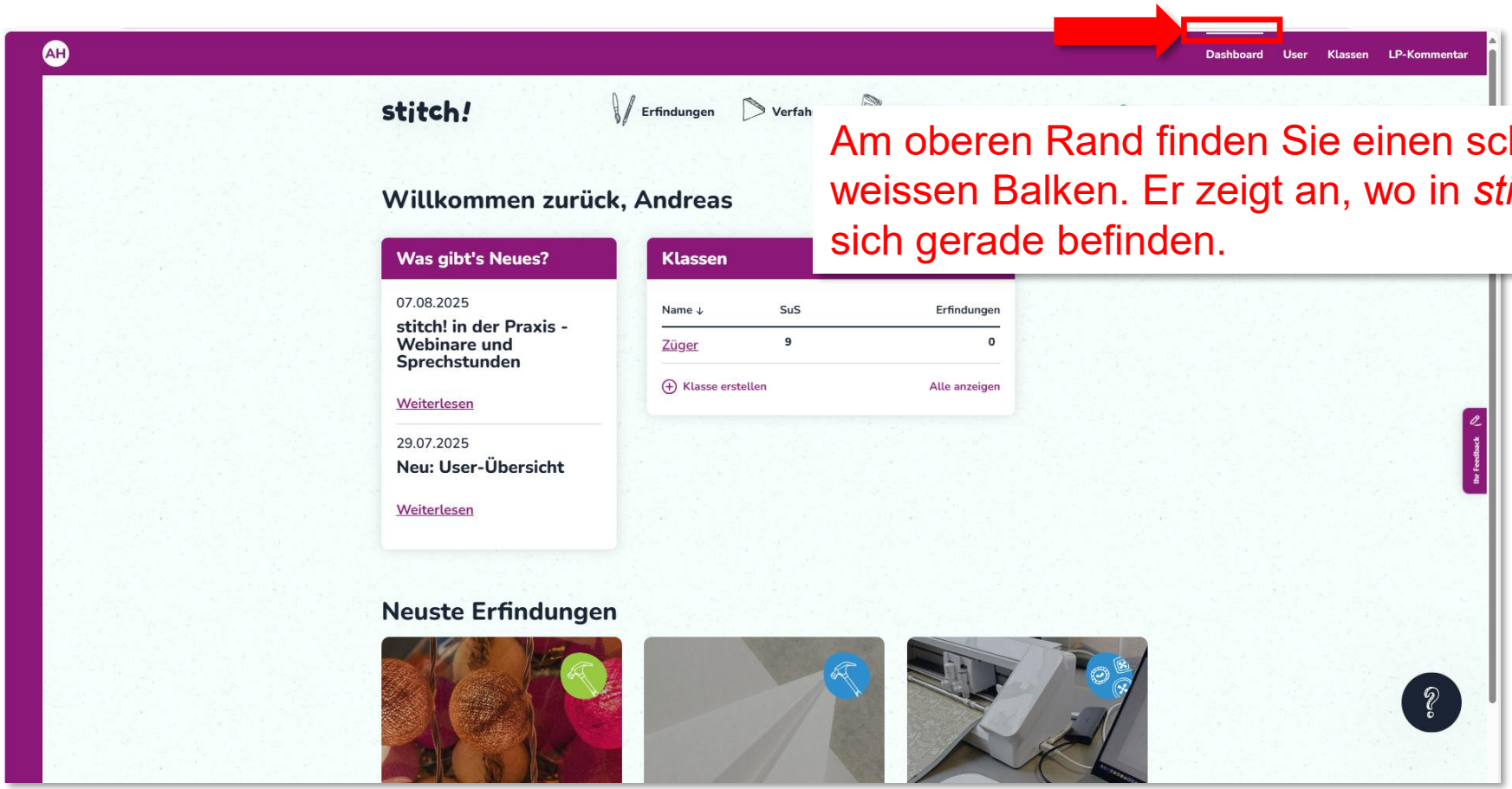
Der violette Rahmen zeigt Ihnen an, dass Sie als Lehrperson eingeloggt sind. Rechts befindet sich das Menü.

2. Rundgang: Was finde ich wo? (Teil 2/13)



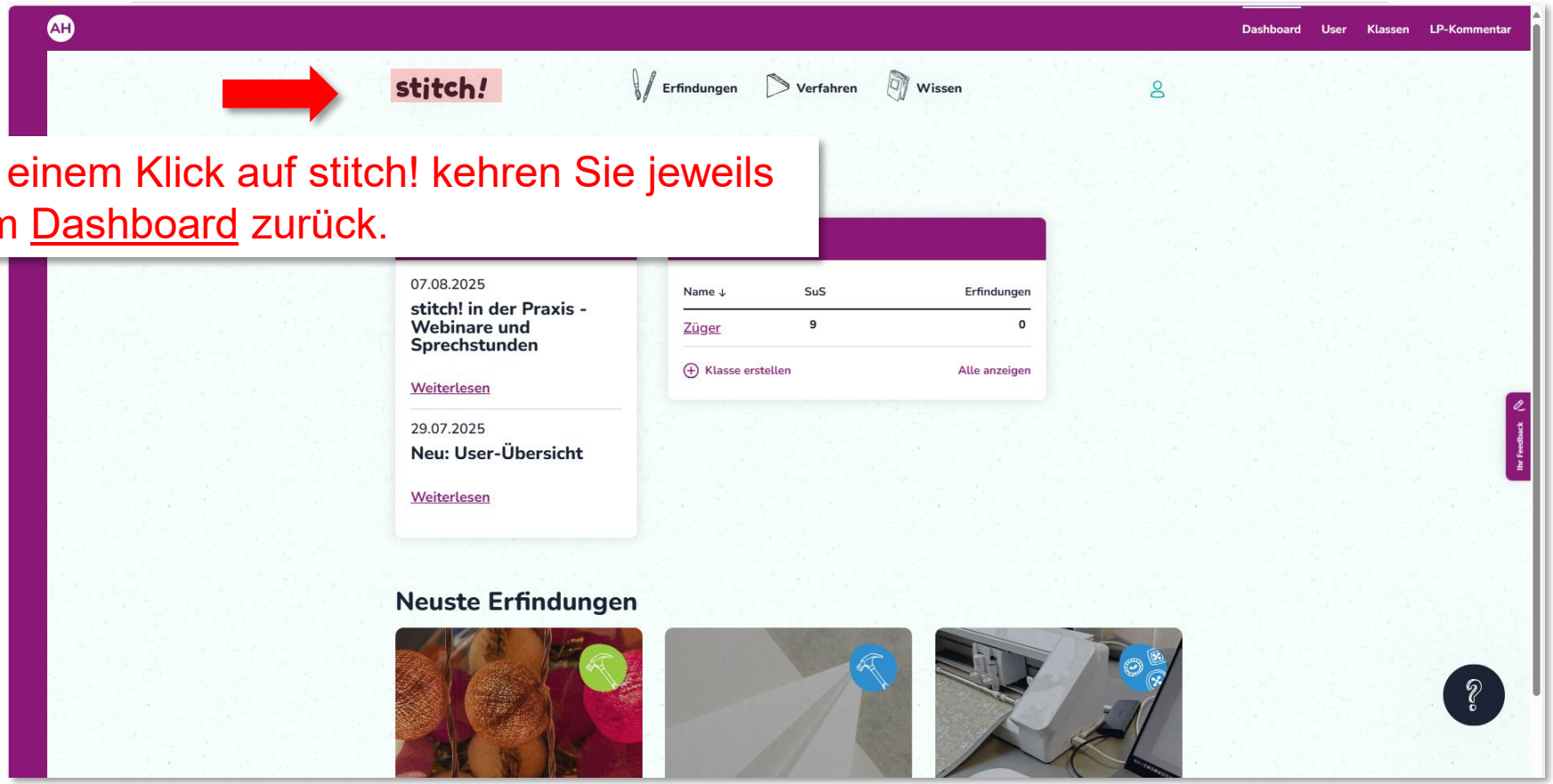
Hier werden Ihre Initialen als Lehrperson (LP) angezeigt.

2. Rundgang: Was finde ich wo? (Teil 3/13)



Am oberen Rand finden Sie einen schmalen weissen Balken. Er zeigt an, wo in *stitch!* Sie sich gerade befinden.

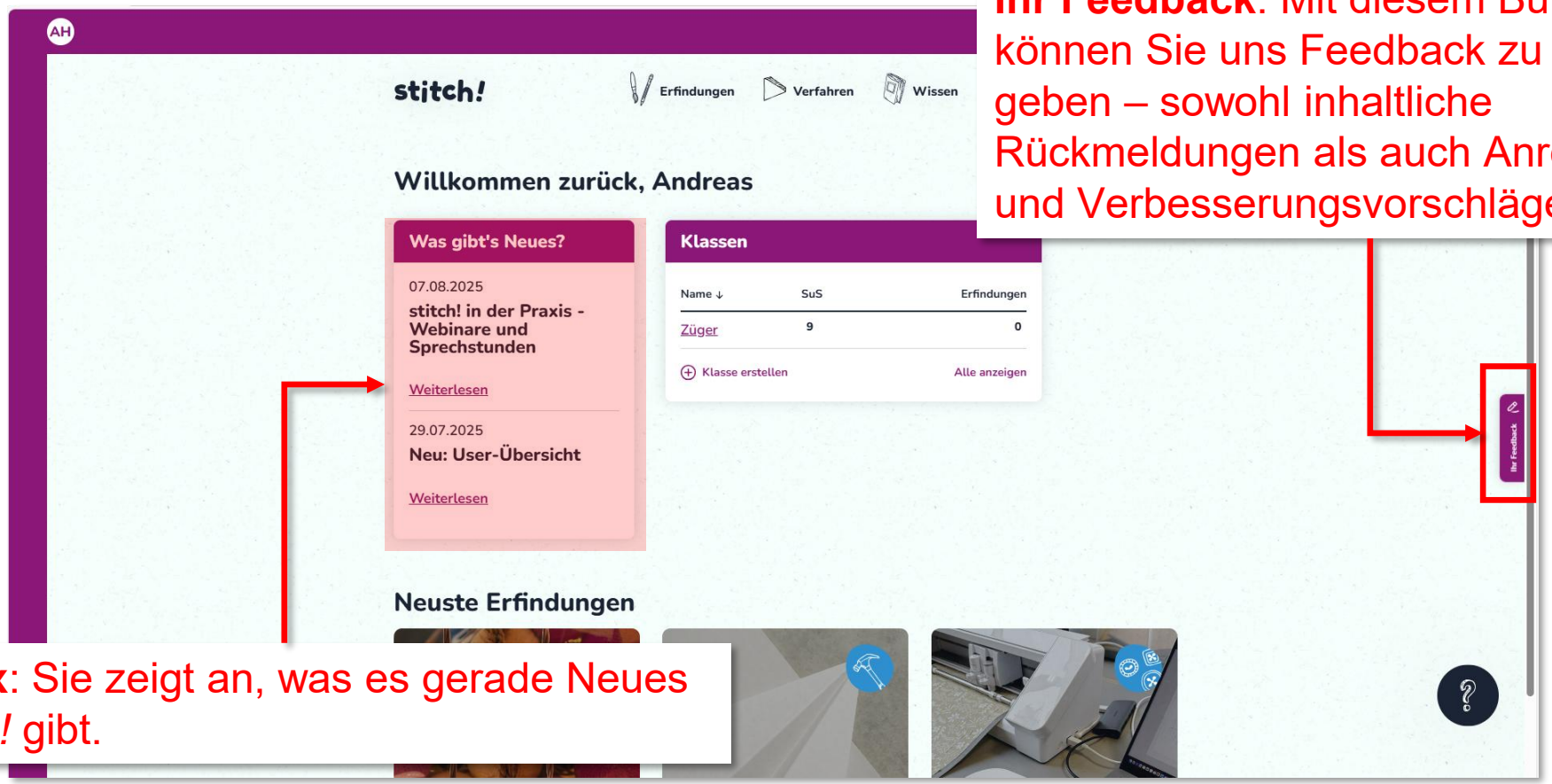
2. Rundgang: Was finde ich wo? (Teil 4/13)



Mit einem Klick auf stitch! kehren Sie jeweils zum Dashboard zurück.

2. Rundgang: Was finde ich wo? (Teil 5/13)

Ihr Feedback: Mit diesem Button können Sie uns Feedback zu *stitch!* geben – sowohl inhaltliche Rückmeldungen als auch Anregungen und Verbesserungsvorschläge.

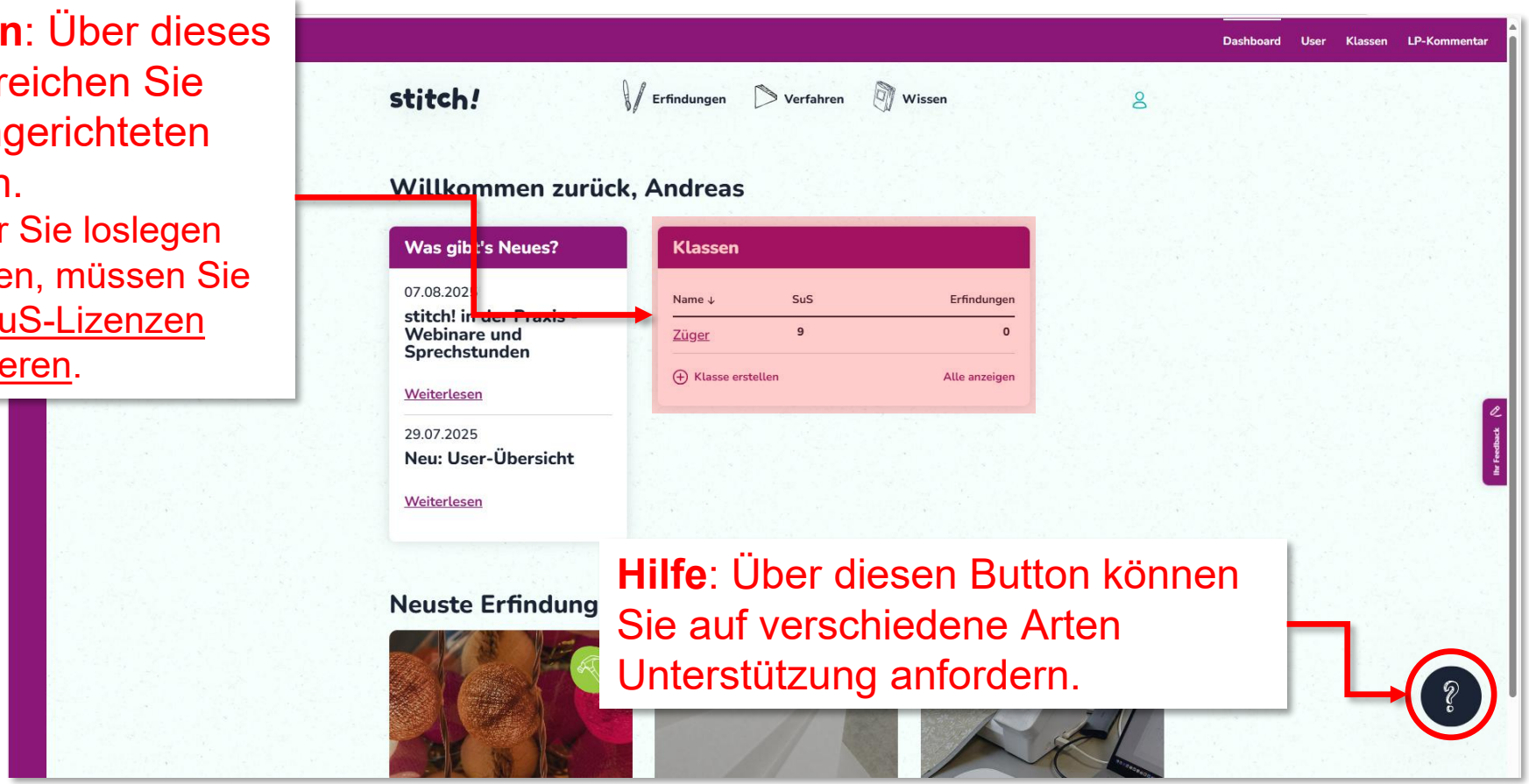


Infobox: Sie zeigt an, was es gerade Neues in *stitch!* gibt.

2. Rundgang: Was finde ich wo? (Teil 6/13)

Klassen: Über dieses Feld erreichen Sie Ihre eingerichteten Klassen.

- Bevor Sie loslegen können, müssen Sie die SuS-Lizenzen aktivieren.



Hilfe: Über diesen Button können Sie auf verschiedene Arten Unterstützung anfordern.

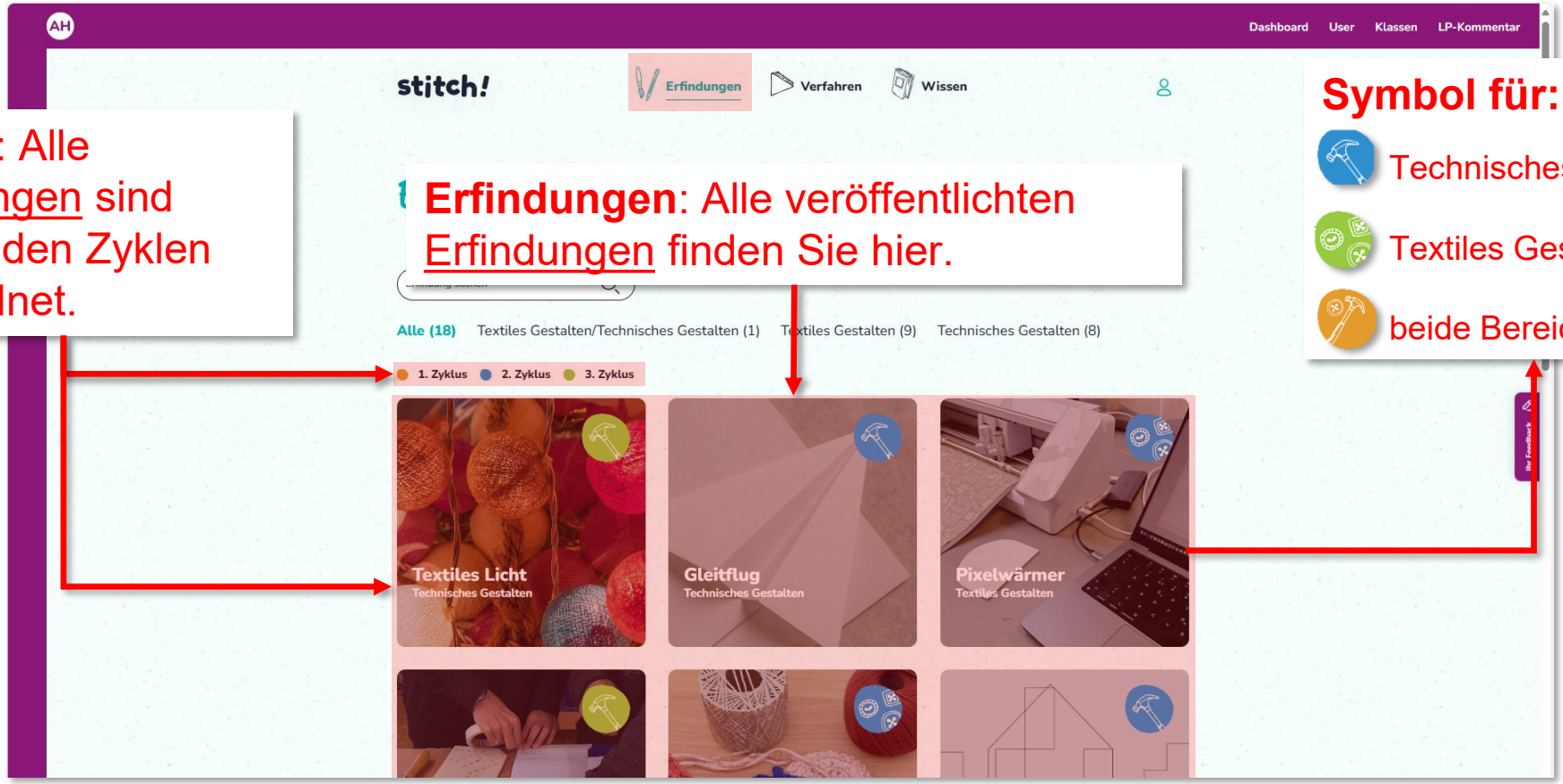
2. Rundgang: Was finde ich wo? (Teil 7/13)

Farben: Alle Erfindungen sind farblich den Zyklen zugeordnet.

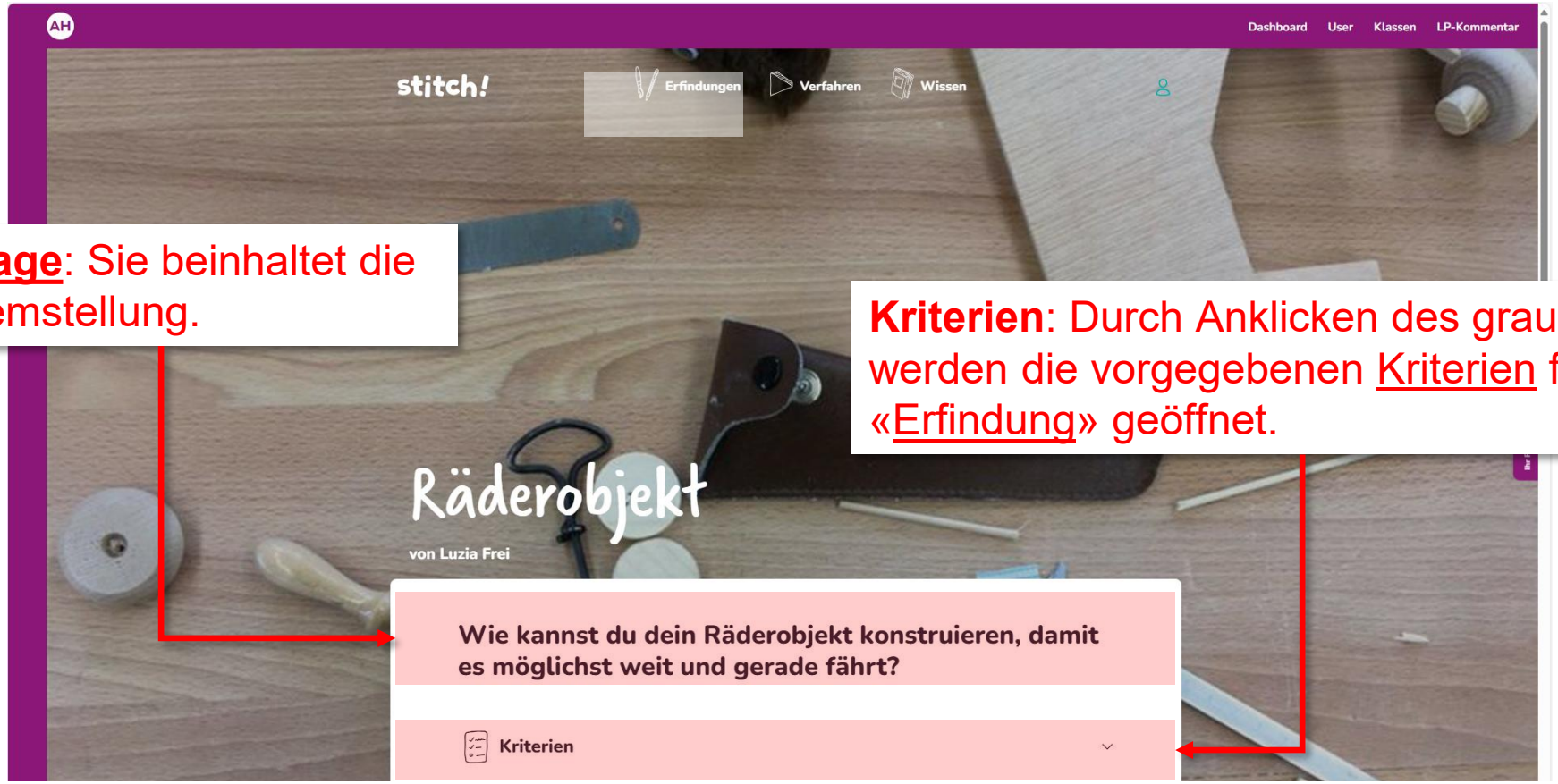
Erfindungen: Alle veröffentlichten Erfindungen finden Sie hier.

Symbol für:

- Technisches Gestalten
- Textiles Gestalten
- beide Bereiche



2. Rundgang: Was finde ich wo? (Teil 8/13)

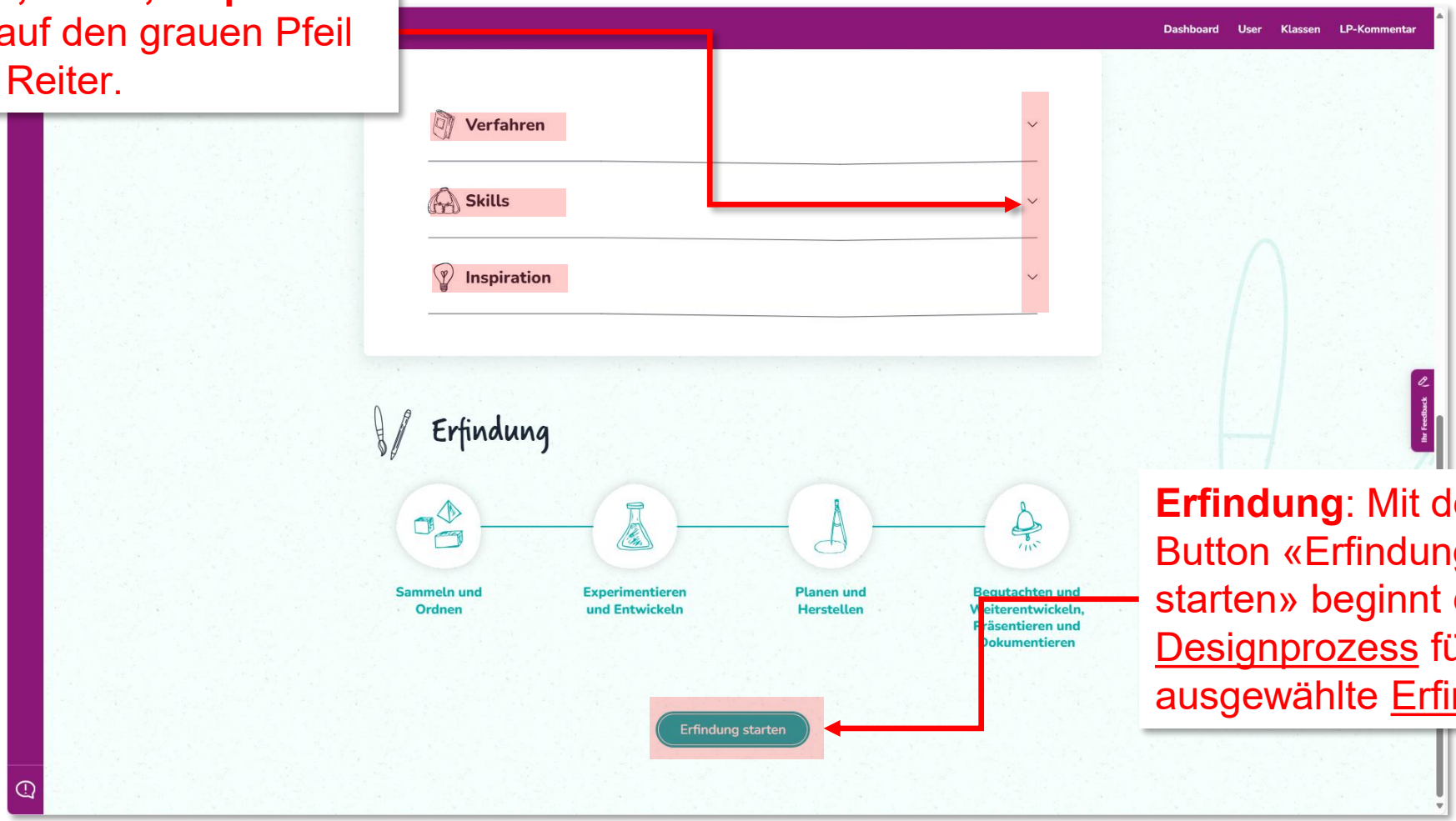


Leitfrage: Sie beinhaltet die Problemstellung.

Kriterien: Durch Anklicken des grauen Pfeils werden die vorgegebenen Kriterien für die «Erfindung» geöffnet.

2. Rundgang: Was finde ich wo? (Teil 9/13)

Verfahren, Skills, Inspiration: Ein Klick auf den grauen Pfeil öffnet die Reiter.

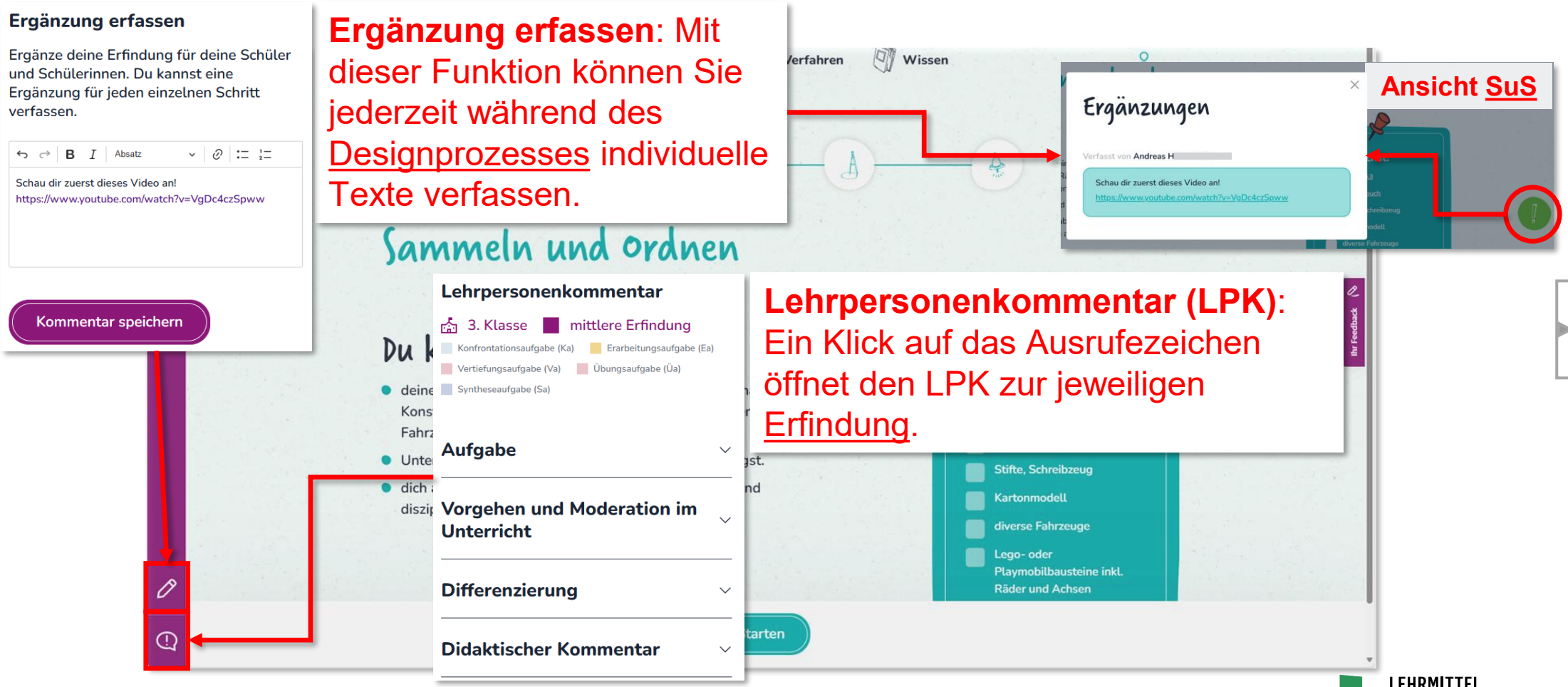


Erfindung: Mit dem Button «Erfindung starten» beginnt der Designprozess für die ausgewählte Erfindung.

2. Rundgang: Was finde ich wo? (Teil 10/13)

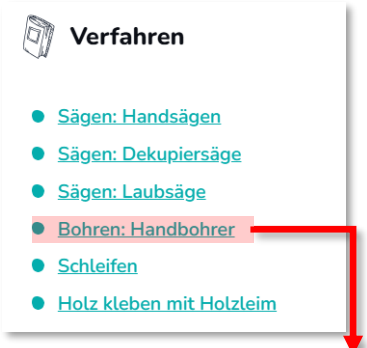
Ergänzung erfassen: Mit dieser Funktion können Sie jederzeit während des Designprozesses individuelle Texte verfassen.

Lehrpersonenkommentar (LPK): Ein Klick auf das Ausrufezeichen öffnet den LPK zur jeweiligen Erfindung.



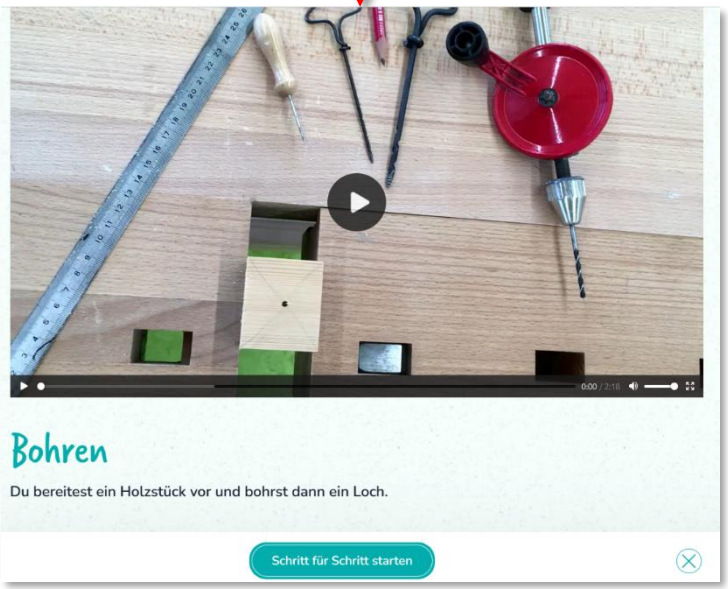
LEHRMITTEL VERLAG ST.GALLEN

2. Rundgang: Was finde ich wo? (Teil 11/13)

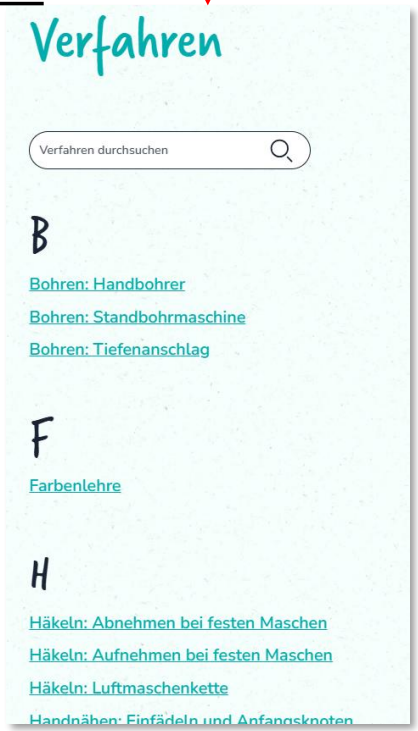


Beispiel:
Erfindung «Räderobjekt»

Menüreiter «Verfahren»

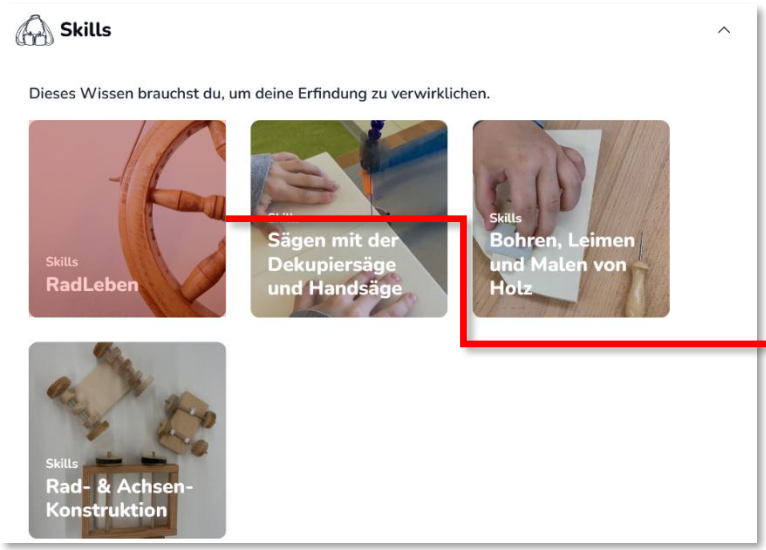


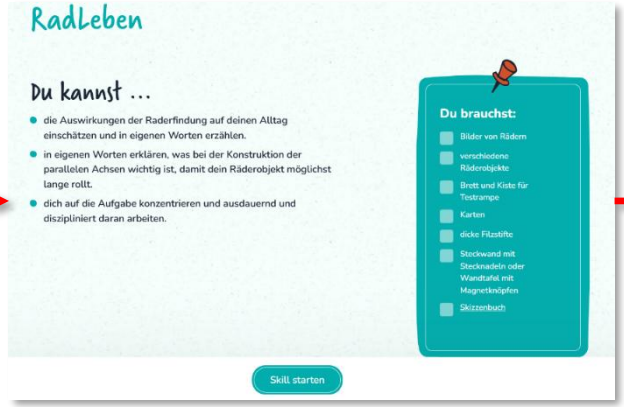
Verfahren:
Zu jeder Erfindung stehen mehrere Verfahren zur Verfügung. Durch Anklicken öffnen sich die entsprechenden Videos, die auch als Schritt-für-Schritt-Teilvideos mit Erklärungen abgespielt werden können.

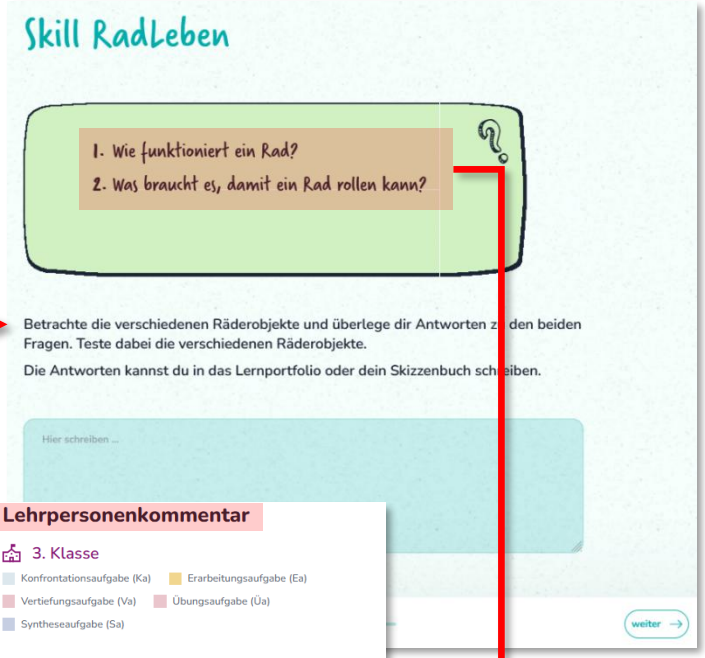


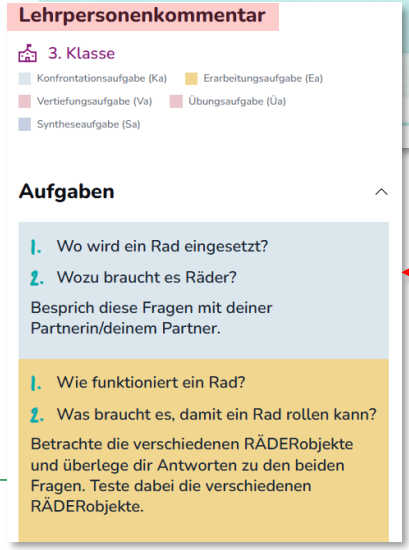
2. Rundgang: Was finde ich wo? (Teil 12/13)

Skills:
Dieses Wissen brauchen Ihre SuS, um die «Erfindungen» bearbeiten zu können.
Die Skills können jedem Kind/allen Jugendlichen einzeln zugeordnet werden.
Diese werden durch die SuS bearbeitet.







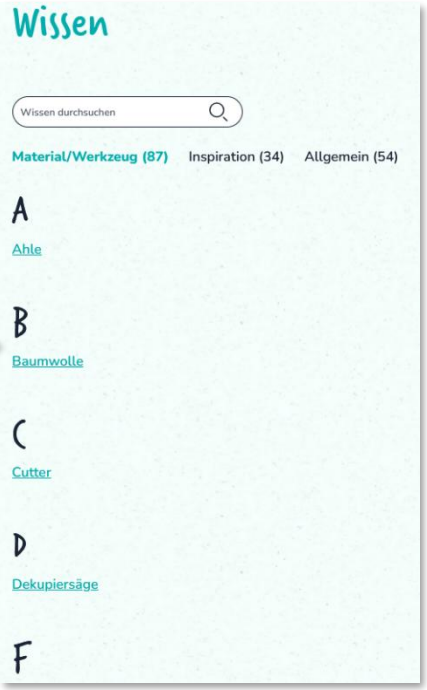


2. Rundgang: Was finde ich wo? (Teil 13/13)

Verfahren:
Unter «Verfahren» finden Sie alphabetisch angeordnet die verfügbaren «Verfahren»-Videos.

Diese beiden Menüpunkte sind für LP wie für SuS einsehbar.

Wissen:
Im Reiter «Wissen» sind sämtliche Materialien/Werkzeuge, Inspirationen und allgemeines Wissen zu vorkommenden Ausdrücken enthalten.



3. User aktivieren

Damit Sie mit Ihrer Klasse auf stitch! arbeiten können, müssen die Lizenzen aktiviert zuerst werden.

Für die Aktivierung stehen Ihnen drei Möglichkeiten zur Verfügung:

a) User in der User-Übersicht einzeln aktivieren

b) User in der User-Übersicht per Excel-Sheet hochladen **(empfohlen!)**

c) User einzeln durch SuS aktivieren (empfohlen ab 3. Zyklus)

Wichtig!

Als Lehrperson können Sie Erfindungen erst zuweisen, nachdem die Userinnen und User aktiviert wurden.

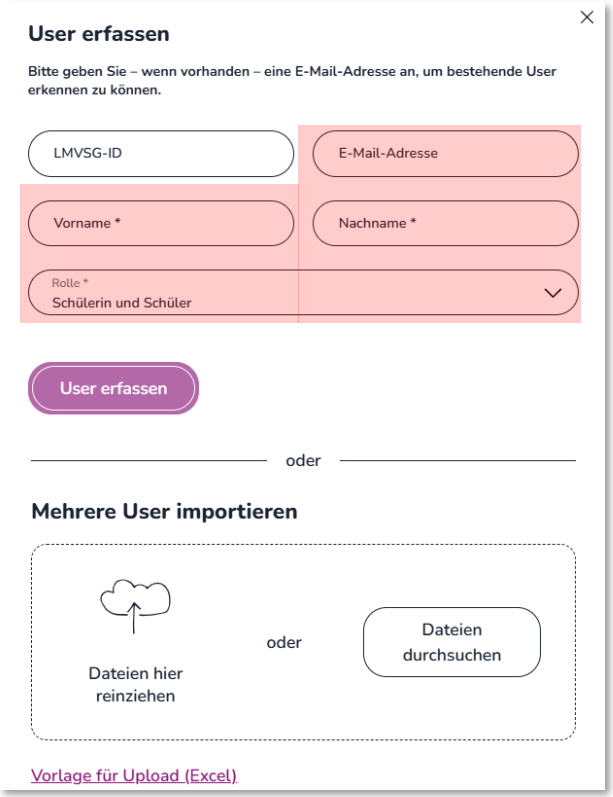
3. User aktivieren

a) User in der User-Übersicht einzeln aktivieren (Teil 1/2)

1. Loggen Sie sich wie gewohnt auf stitch! ein.
2. Wechseln Sie im Menü zu **User**.
3. Klicken Sie auf **User hinzufügen**.
4. Geben Sie die E-Mail-Adresse, den Vornamen, den Namen vom künftigen User/von der künftigen Userin und die Rolle ein.
   - Das Feld «LMVSG-ID» kann leer gelassen werden.

Achtung: Die Rolle (Lehrperson/Schülerin und Schüler) kann nach der Eingabe nicht mehr verändert werden.

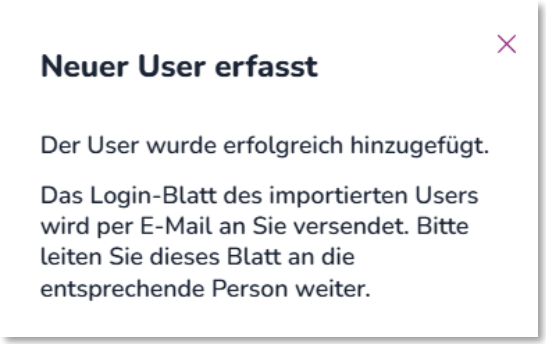
5. Klicken Sie auf **User erfassen**.



3. User aktivieren

a) User in der User-Übersicht einzeln aktivieren (Teil 2/2)

Die neue Userin/der neue User wurde erfolgreich erfasst. Das Datenblatt wird Ihnen nun per E-Mail zugestellt.



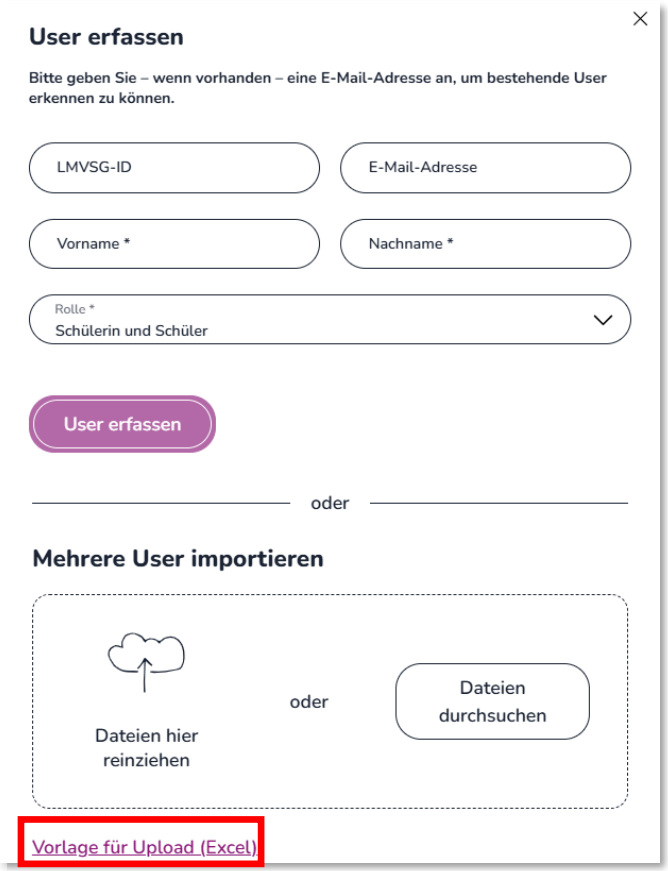
Neue Benutzer sind in der Übersicht mit einem Blattsymbol markiert.

- Durch einen Klick laden Sie das Login-Blatt herunter, das einen QR-Code für den einmaligen Zugang enthält. Beim erstmaligen Anmelden werden die Userinnen und User aufgefordert, ihr Passwort zu ändern.

3. User aktivieren

b) User per Excel-Sheet hochladen (Teil 1/4)

1. Loggen Sie sich wie gewohnt auf stitch! ein.
2. Wechseln Sie im Menü zu User.
3. Klicken Sie auf User hinzufügen.
4. Laden Sie die Vorlage für den Upload herunter.



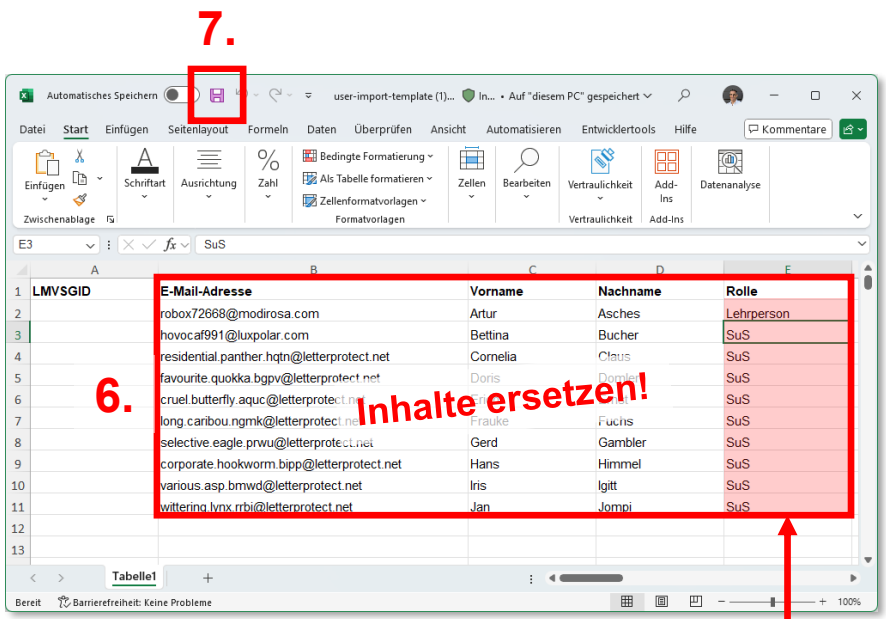
3. User aktivieren

b) User per Excel-Sheet hochladen (Teil 2/4)

5. Öffnen Sie die heruntergeladene Datei «user-import-template.xlsx im Download-Ordner.
6. Schreiben Sie die E-Mailadressen, die Vor- und Nachnamen sowie die jeweilige Rolle in die Spalten.
   - Die Spalte «LMVSGID» kann leer gelassen werden.

Wichtig: SuS können Ihre zugeteilten Erfindungen nur bearbeiten, wenn sie die Rolle «SuS» erhalten!

7. Speichern Sie die Liste ab.

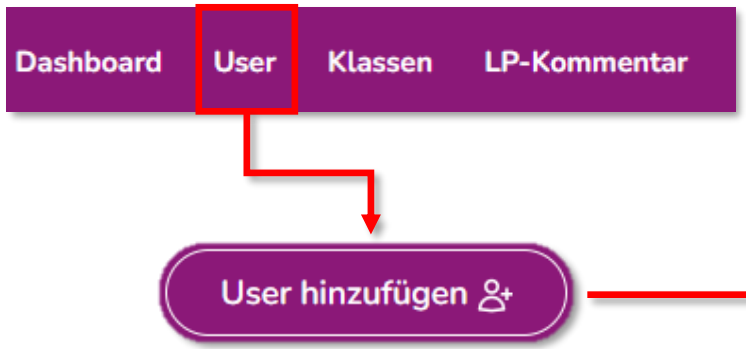


Zulässige Rollenbezeichnungen:
- Lehrperson
- SuS

3. User aktivieren

b) User per Excel-Sheet hochladen (Teil 3/4)

8. Wechseln Sie in stitch! zum Menü.



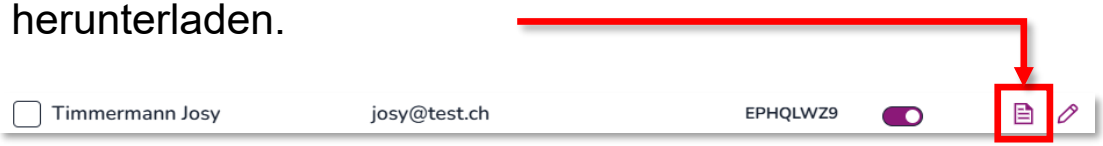
9. Ziehen Sie die Datei «user-import-template.xlsx» ins Feld «Mehrere User importieren» bzw. klicken Sie auf «Datei durchsuchen» und wählen das Excel-Sheet aus.

3. User aktivieren

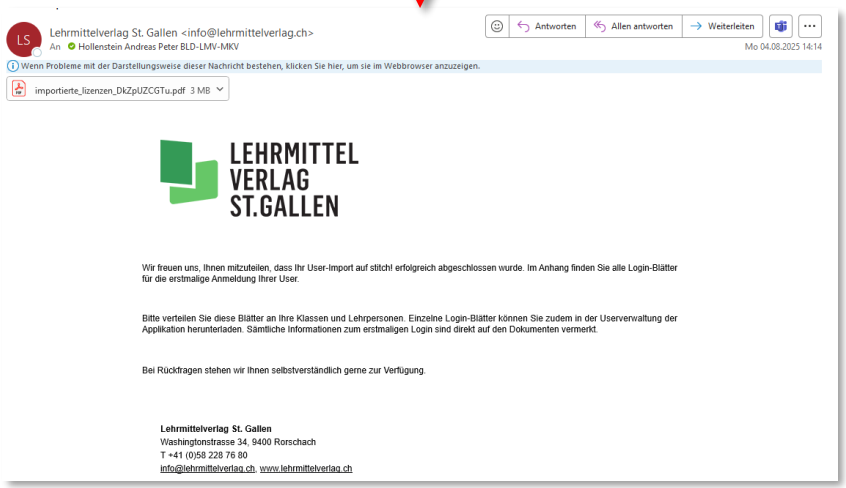
b) User per Excel-Sheet hochladen (Teil 4/4)

Nach dem erfolgreichen Import erhalten Sie die PDFs mit Einmalpasswörtern per E-Mail.

Alternativ können Sie diese auch einzeln in der User-Übersicht herunterladen.



Hinweis: Beim ersten Login werden die Userinnen und User aufgefordert, ihr Passwort zu ändern.



3. User aktivieren

c) User einzeln durch SuS aktivieren (Teil 1/2)

- Erst ab 3. Zyklus empfohlen!

(Melde dich ab.)

1. www.stitch.ch im Browser öffnen
2. Nach unten scrollen und Button stitch! aktivieren drücken
3. Lizenzschlüssel eingeben, dann Tab-Taste oder Pfeil klicken
4. E-Mail-Adresse eingeben, dann wieder Tab-Taste oder Pfeil klicken

3. User aktivieren

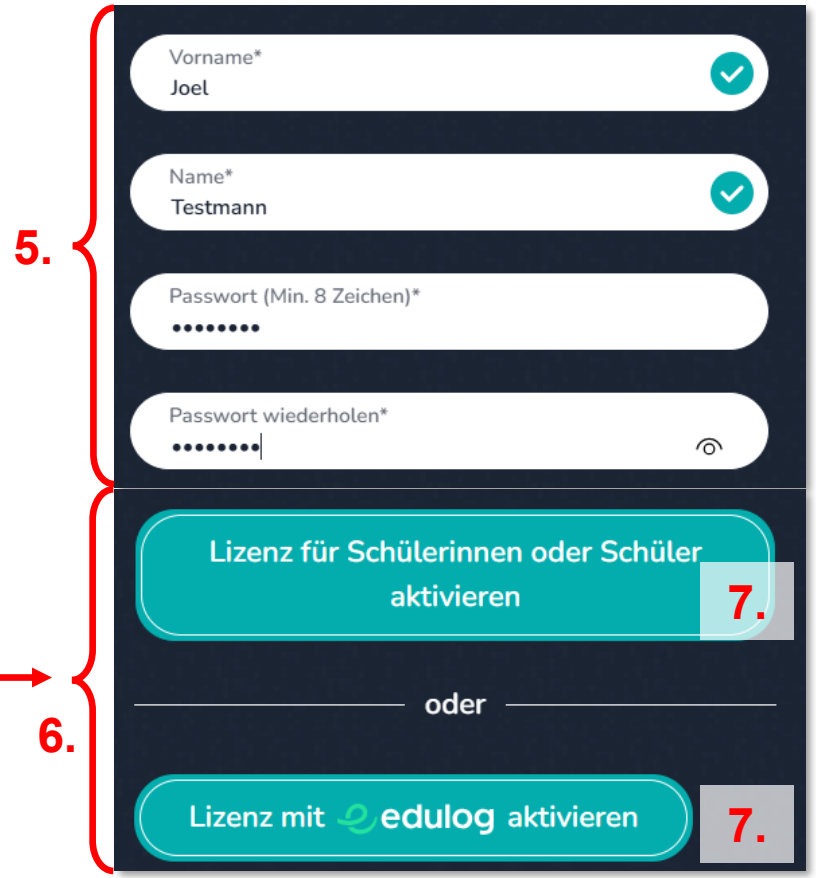
c) User einzeln durch SuS aktivieren (Teil 2/2)

5. Vorname, Nachname, Passwort eingeben
   (per Mausklick oder mit Tab-Taste ins nächste Feld springen)

- Wenn alles korrekt ist, erscheinen zwei Buttons

6. Klicke auf «Lizenz für SuS aktivieren» bzw.
   auf «Lizenz mit edulog aktivieren».

✅ Deine Lizenz ist jetzt aktiv.



4. Klasse einrichten (Teil 1/3)

1. Wechseln Sie im Menü auf «Klassen».
2. Klicken Sie «Klasse erstellen» an.

- Achtung: Die Lizenzen Ihrer SuS müssen aktiviert sein, bevor Sie die Klasse einrichten können!

3. Geben Sie einen Klassennamen ein.

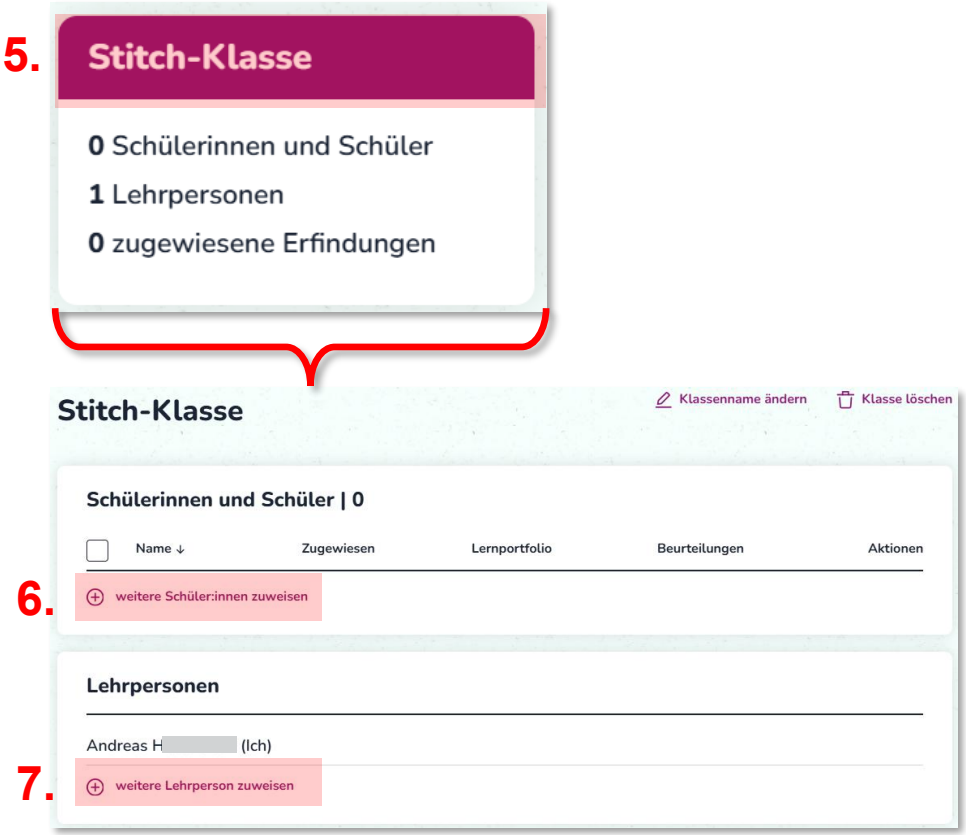
4. Bestätigen Sie mit dem Button «Klasse erstellen».

4. Klasse einrichten (Teil 2/3)

5. Wählen Sie die neu erstellte Klasse an.

5. Mit dem ⊕ weisen Sie weitere Schülerinnen und Schüler zu.

6. Mit dem ⊕ können der Klasse auch weitere Lehrpersonen zugewiesen werden.



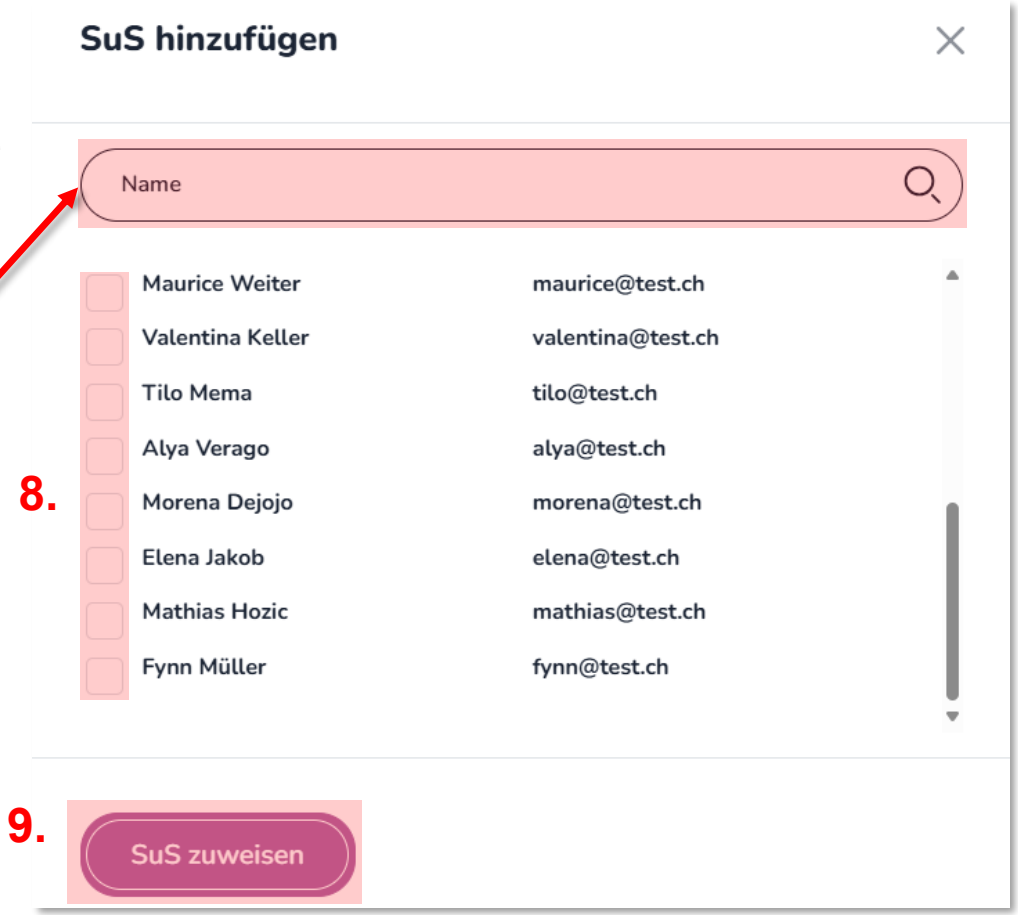
4. Klasse einrichten (Teil 3/3)

8. Fügen Sie Ihrer Klasse SuS hinzu. Klicken Sie dazu die entsprechenden SuS an.

- Im Suchfeld (🔍) können Sie nach SuS suchen.

9. Bestätigen Sie mit «SuS zuweisen».

- Ihre Klasse ist nun eingerichtet.



4. Erfindungen zuweisen (Teil 1/2)

Erfindung einzeln zuweisen

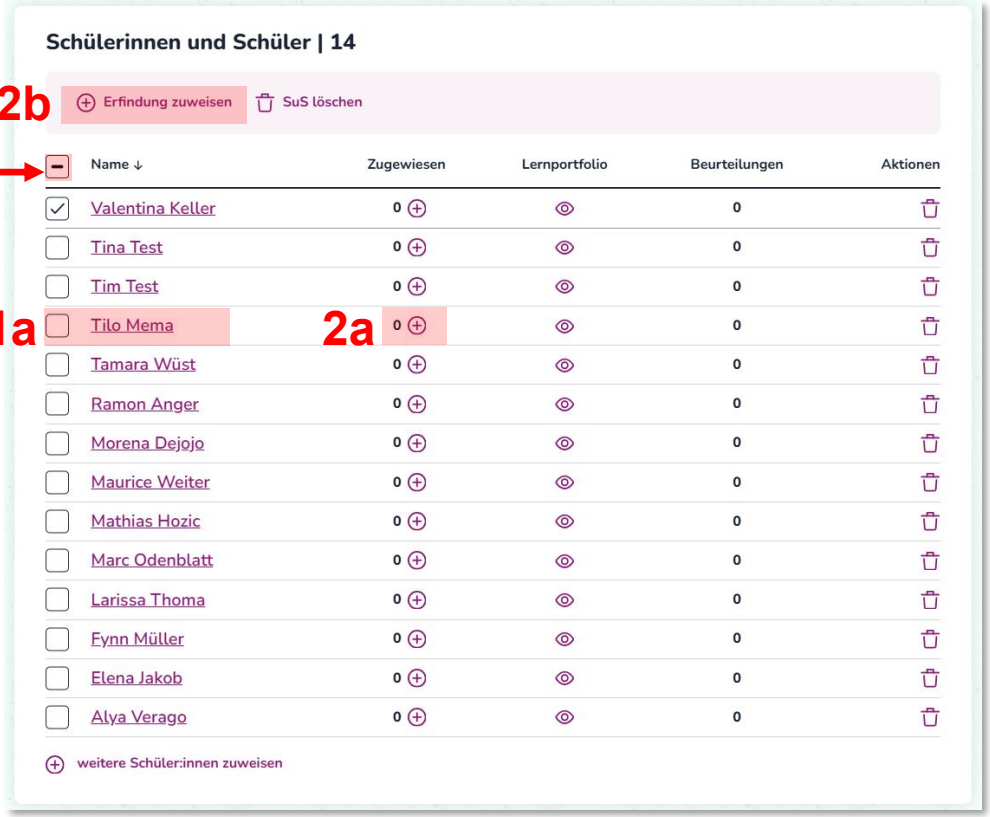
1a) Wählen Sie jetzt eine/n Ihrer SuS aus.

2a) Mit einem Klick auf den Namen bzw. auf das ⊕ können Sie eine bzw. mehrere Erfindungen zuweisen.

Erfindung einer ganzen Klasse zuweisen

1b) Klicken Sie SuS an bzw. oben das Feld neben «Name» (alle SuS werden angewählt).

2b) (Menü erscheint) Klicken Sie «+ Erfindung zuweisen».



4. Erfindungen zuweisen (Teil 2/2)

3. **Weisen Sie die entsprechende Erfindung zu.**

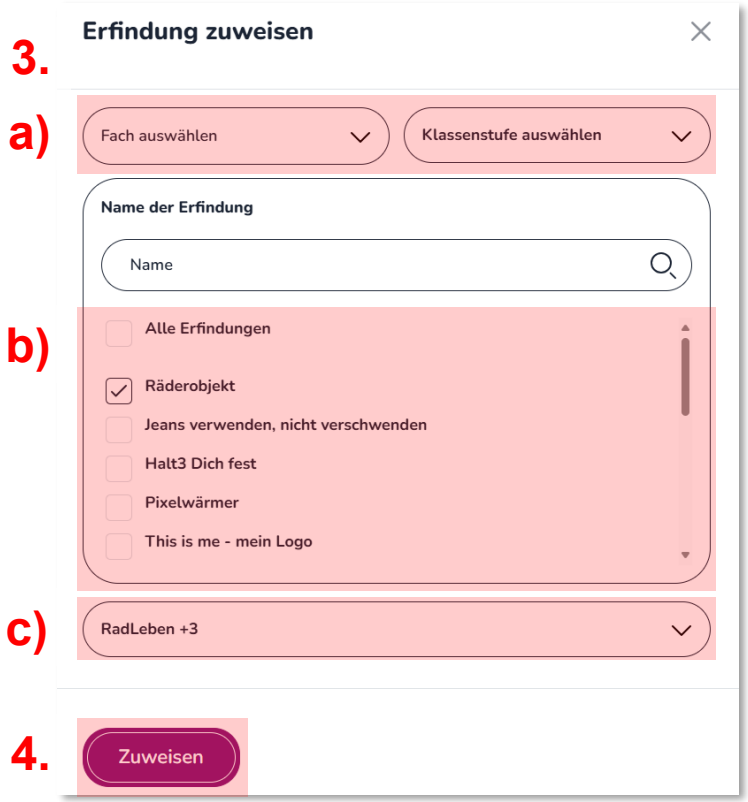
a) Über die Filter «Fach auswählen» und «Klassenstufe auswählen» können die Erfindungen gefiltert werden.

b) Weisen Sie per Klick eine oder mehrere Erfindungen zu.

c) Klicken Sie «Skill» an und weisen Sie den SuS die zu bearbeitenden «Skills» zu.

- **Hinweis:** Standardmässig werden alle Skills aktiviert.

4. Bestätigen Sie Ihre Angaben mit «Zuweisen».



Geschafft!

Sie haben die Vorbereitungen für die Arbeit mit *stitch!* abgeschlossen.
Ihre SuS können (nach einer Einführung) mit der Arbeit beginnen.

Tipp: Als Einstieg im 2. und 3. Zyklus bietet sich die Erfindung «Gleitflug» an.

5. Glossar (1/3)

Begriff	Erklärung	Link zu den Seiten
Dashboard	Das Dashboard ist die Startseite nach dem Einloggen (oder Login) auf www.stitch.ch. Von hier aus können Sie auf sämtliche Funktionen der Plattform zugreifen. Mit einem Klick auf das stitch!-Logo kehren Sie auf das Dashboard zurück.	9
Designprozess	Der Designprozess im Lehrplan 21 orientiert sich an einem strukturierten Vorgehen, das kreatives Denken, technisches Verständnis und selbstständiges Arbeiten fördert – von der Problemstellung über das Planen und Herstellen bis hin zur Reflexion und Präsentation. Lehrplan 21, TTG.2.A.1	14 15
Einloggen	Einloggen bedeutet, sich mit dem Usernamen (=Benutzernamen) und dem Passwort auf www.stitch.ch anzumelden, damit Sie bzw. die SuS Zugriff bekommen.	4 5
E-Mail-Adresse	Eine E-Mail-Adresse ist eine digitale Postadresse, mit der Sie sich Nachrichten über das Internet senden und empfangen können. Erkennbar sind diese durch das @-Zeiten.	5
Erfindung (zuweisen)	Damit Schülerinnen und Schüler mit stitch! arbeiten können, müssen Sie als Lehrperson eine oder mehrere Erfindungen zuweisen. Diese erscheinen anschliessend auf dem Dashboard der Lernenden.	12 13 14 15 16 17 19 22 23 31 32
Farben (der Erfindungen)	Jeder Erfindung ist je nach Zyklus eine Farbe zugewiesen (orange => 1. Zyklus, blau => 2. Zyklus, grün => 3. Zyklus). So bekommen Sie sofort einen Überblick, welche Erfindung für Ihre Klasse geeignet ist.	12
Filter	Im Menüpunkt «Klassenübersicht» unter «Erfindung zuweisen» können Erfindungen gezielt gesucht und zugewiesen werden. Mithilfe verschiedener Filter lassen sich passende Erfindungen nach Fachbereich, Klassenstufe oder dem Namen der Erfindung finden.	23 32
Initialen	Wenn Sie als Lehrperson eingeloggt sind, erscheinen oben links die Initialen Ihres Benutzernamens. Diese haben jedoch keine Funktion.	7
Klasse einrichten	Damit Sie als Lehrperson Erfindungen zuweisen können, müssen zuvor Klassen eingerichtet werden.	19 20 21 28
Klasse erstellen	Um als Lehrperson eine Klasse einrichten zu können, müssen die Benutzerkonten der Schülerinnen und Schüler zunächst aktiviert werden. Weitere Informationen finden Sie in der Anleitung «Registrierung».	19 28
Klassenname	Eine Klasse wird mit einem frei wählbaren Namen eingerichtet, der jederzeit geändert werden kann.	19 28

5. Glossar (2/3)

Begriff	Erklärung	Link zu den Seiten
Klassenübersicht	In der Klassenübersicht stehen Ihnen verschiedene Funktionen zur Verfügung: Sie können Klassen erstellen, Erfindungen zuweisen, auf Lernportfolios und Beurteilungen zugreifen sowie Benutzerinnen und Benutzer deaktivieren oder löschen.	19 26
Kriterien	Jede Erfindung enthält den Menüpunkt «Kriterien». Diese helfen, ein Problem besser zu verstehen, Anforderungen an Lösungen zu klären und ermöglichen eine transparente, nachvollziehbare Beurteilung, die den Lernprozess durch gezielte Rückmeldungen unterstützt.	13
Lehrpersonenkommentar	Allgemeiner Lehrpersonenkommentar: Hier finden Sie viele Informationen und Hinweise zu Fragen wie «Was ist stitch!», «Für wen ist stitch!?», «Einsatz von stitch!?» oder «Aufbau von stitch». Lehrpersonenkommentar: Wählen Sie in den Erfindungen links unten das «!» an, öffnet	15 17
Leitfrage	Jeder Erfindung liegt eine Leitfrage zugrunde, die sich auf eine Problemstellung aus dem Alltag von Kindern und Jugendlichen bezieht und nach einer passenden Lösung verlangt	13
Lizenzen aktivieren	Mit der Aktivierung einer Lizenz schalten Sie die Erlaubnis eines Users/einer Userin frei, stitch! zu benutzen.	11
LMVSG-ID	Diese ID ist die persönliche Kennung, mit der sich Lernende und Lehrpersonen auf den digitalen Lernplattformen des Lehrmittelverlages St.Gallen anmelden können. Sie funktioniert wie ein Login-Schlüssel.	5 23
login	Login bedeutet, sich mit dem Usernamen (=Benutzernamen) und dem Passwort auf www.stitch.ch anzumelden, damit Sie bzw. die SuS Zugriff bekommen.	4 25
LP	Abkürzung für **L**ehr**p**erson	7 18
Meine Lizenzen	Auf der Lizenzplattform www.lehrmittelverlag.ch finden Sie unter dem Menüpunkt «Meine Lizenzen» eine Übersicht über Ihre gekauften Lizenzen sowie Informationen darüber, wie viele davon bereits aktiviert wurden.	5
Menü (Menüreiter)	Im violetten Bereich des Lehrpersonen-Logins befinden sich die Menüpunkte «Dashboard», «Klassenübersicht» und «Lehrpersonenkommentar».	6 16 18 20 22 24 28
Skills	Skills sind die Fähigkeiten und Fertigkeiten, die Schülerinnen und Schüler im Verlauf ihres Lernprozesses entwickeln und ausbauen.	14 17 23 32

5. Glossar (3/3)

Begriff	Erklärung	Link zu den Seiten
Suchfeld	Ein Suchfeld auf stitch! ist ein Eingabefeld, in das man Begriffe oder Stichwörter eingeben kann, um gezielt nach Inhalten wie Aufgaben, Erfindungen, Klassen oder Materialien zu suchen.	21
SuS	Abkürzung für **S**chülerinnen **u**nd **S**chüler	11 15 17 19 18 21 22 23 24 25 26 28 30 31
Verfahren	Im Textilen und Technischen Gestalten bezeichnet der Lehrplan 21 Fertigungstechniken als «Verfahren», die systematische Methoden wie zum Beispiel Nähen oder Sägen umfassen und dazu dienen, praktische Fähigkeiten, technisches Verständnis sowie kreative Gestaltungsprozesse im Alltag zu fördern.	14 16 18
Wissen	Der Menüpunkt «Wissen» enthält ein Glossar mit allen Begriffen, die auf stitch! zu Materialien, Werkzeugen, Inspirationen und allgemeinen Ausdrücken verwendet werden.	18
User aktivieren	Userinnen und User müssen zunächst mit einem Lizenzschlüssel aktiviert werden – entweder mit einem Schlüssel für Schülerinnen und Schüler oder für Lehrpersonen.	19 20 21 22 23 24 25 26 27
Rolle	In stitch! gibt es zwei Rollen: «Schülerinnen und Schüler» (SuS) und «Lehrpersonen» (LP). SuS sehen die «Erfindungen», die ihnen von Lehrpersonen zugewiesen werden. Lehrpersonen gestalten den Unterricht, teilen Inhalte, Erfindungen und Skills und begleiten den Lernprozess.	20 23
User	Jede teilnehmende Person auf stitch! erhält einen eigenen User, über den sie sich anmelden und auf die Inhalte zugreifen kann.	5 19 20 21 25
Excel-Sheet	Ein Excel-Sheet (auch „Arbeitsblatt“ genannt) ist eine einzelne Seite in einem Excel-Dokument, die aus einem großen Raster aus Zeilen und Spalten besteht.	19 22 23 24 25
Upload	Durch den Upload Ihrer Klassenliste (Excel-Sheet) auf stitch! werden automatisch die Zugänge für Ihre Userinnen und User erstellt.	22
Import	Beim Import werden Personendaten von aussen in die Plattform stitch! geholt, um daraus Userinnen und User zu erstellen.	24 25
Einmalpasswort	Beim ersten Login werden die Userinnen und User aufgefordert, ihr Passwort zu ändern.	25

Starke Tools für smarte Schulen

LEHRMITTEL VERLAG ST.GALLEN

stitch!

Textiles Gestalten
Technisches Gestalten

Primarstufe 1.–6.
Oberstufe 1.–3.

stitch! testen

Andreas Hollenstein, Lernmedienberater
beratung@lehrmittelverlag.ch / +41 58 228 76 75