

Programm: eEducation Didaktik Fachtagung 2017

24. November 2017

Donnerstag, 23.11.2017, 13:00 bis 18:00 (18:30) Uhr

Freitag, 24.11.2017, 08:30 bis 14:00 Uhr

LV-Nr.: 71F7BZE201 - Nachmeldungen: sumeja.alili@ph-ooe.at

Freitag, 24.11.2017, 8:30 bis 8:45 – Tagungsraum 4+5

Eröffnung – 2. Tag

Mag. Martin Bauer (BMB)

Univ. Prof. Peter Baumgartner (Donau-Uni Krems)

Josef Grabner, MSc (eEducation Austria)

Mag. Margit Pollek (eEducation Austria)

OR Mag. Stephan Waba, MA (BMB)

Beitrag 27

Freitag, 24.11.2017, 8:45 bis 9:15 – Tagungsraum 4+5

Mag. Martin Bauer – BMB

Maßnahmen zur Schule 4.0 und ihre Umsetzung

Darstellung der aktuell laufenden Maßnahmen aus der Digitalisierungsstrategie Schule 4.0 des BMB. Schwerpunkte sind die "Digitale Grundbildung", der Lehrplan für die Sekundarstufe I, digitale Kompetenzen von Pädagog/innen, eEducation Austria und die Virtuelle PH.

Zielgruppe: digi.komp P

Beitrag 28

Freitag, 24.11.2017, 9:15 bis 9:45 – Tagungsraum 4+5

Univ. Prof. Peter Baumgartner – Donau-Universität Krems,

Team Bundeszentrum eEducation Austria

eEducation.at: Digitale Bildung für alle!

Aktuelles über das Netzwerk eEducation Austria. Der Beitrag stellt die Ergebnisse der wissenschaftlichen Projektbegleitung von eEducation.at dar. Es wird die Verteilung der am Projekt beteiligten Schulen nach Schulform, Bundesland, Member/Expert-Status und Aktivitäten (Badges)

präsentiert. Darauf aufbauenden Schlussfolgerungen sollen die weiteren Entwicklung der Initiative fördern.

Zielgruppe: digi.komp P

Beitrag 29

Freitag, 24.11.2017, 9:45 bis 10:30 – Tagungsraum 4+5

Keynote: Stephen Reid – Immersive Minds, Edinburgh, Scotland

Game Changers – Games that can change the way we teach

A wider introduction to why games such as Minecraft are important tools for learning and teaching.
www.immersiveminds.com/

Zielgruppe: digi.komp 4, digi.komp 8, digi.komp 12, digi.komp P

Zur Person:

With twenty years of experience in using technology for curriculum learning and soft skills development, Stephen Reid of Immersive Minds leads workshops designed to inspire educators to use technology and games to enhance children's learning.

Stephen works with students and teachers to create new learning resources and environments through a mix of digital and real world tools, developing confidence in the learning process on both sides as well as competence in the use of technology to support pedagogy, classroom management and assessment. Stephen's core passion within this field is in the 'immersion' of the child and adult mind in the learning process, through the right stimulus; developing workshops and resources to create Immersive Environments for learning and teaching.

With clients ranging from Microsoft and the BBC, to schools, universities and government organisations all over the world, Stephen develops bespoke learning resources, and has delivered thought-provoking keynote talks at BETT, ISTE, E2, Minecon and more.

Beitrag 30

Freitag, 24.11.2017, 11:00 bis 11:55 – Tagungsraum 1

Stephen Reid – Immersive Minds, Edinburgh, Scotland

Workshop: Minecraft Education Edition

The workshops will focus on Minecraft: Education Edition as will my session in the reference Classroom and Workshop.

Zielgruppe: digi.komp 4, digi.komp 8, digi.komp 12, digi.komp P

Beitrag 31

Freitag, 24.11.2017, 11:00 bis 11:25 – Tagungsraum 3

Michael Fleischhacker, BEd – NMS Kinzerplatz Wien

Inspirationstour zum Thema Flipped Classroom!

In diesem Vortrag wird die Philosophie von Flipped Classroom kurz erarbeitet! Zusätzlich wird "das Geheimnis" gelüftet, wie einfach und schnell Lernvideos erstellt werden können! Wir wollen unseren Blick auch auf die Gestaltung oder der Veränderung des Unterrichtes richten.

Zielgruppe: digi.komp 8, digi.komp 12, digi.komp P

Beitrag 32

Freitag, 24.11.2017, 11:00 bis 11:55 – Tagungsraum 4+5

Mag. Martin Bauer, Dr. Robert Kristöfl – BMB

Podiumsdiskussion Internetpolicy an Schulen

Die Podiumsdiskussion behandelt Fragen zum Management von Schulnetzwerken, der pädagogischen Nutzung von schulischer Infrastruktur sowie den Möglichkeiten für das digitale Prüfen. Es diskutieren Vertreter/innen von Unternehmen, die entsprechende Tools für Schulnetzwerke anbieten. Moderation: Rudolfine Zachbauer-Zick, Gäste: Robert Baron (iPack), Georg Steingruber (Virtual School), Michael Etscheid (H+H-Software), NN-CampusLan

Zielgruppe: digi.komp 4, digi.komp 8, digi.komp 12, digi.komp P

Beitrag 33

Freitag, 24.11.2017, 11:00 bis 11:25 – Tagungsraum 6

Dr. Sandra Schön – Salzburg Research Forschungsgesellschaft

Maker-Ideen und -Projekte, die die Welt verbessern - digitale soziale Innovationen mit Kindern und Jugendlichen

Die Maker Bewegung nutzt neue digitale Werkzeuge wie den 3D-Drucker oder Laser Cutter für die Arbeit an Do-It-Yourself (DIY), also Selbermach-Projekten. In diesem Beitrag werden vor allem solche Projekte und Beispiele vorgestellt, die den Kontext der sog. „digitalen sozialen Innovationen“ zuzuordnen sind, als Vorhaben mit Kindern und Jugendlichen, in denen kreative Lösungen für aktuelle Herausforderungen wie das Miteinanderleben oder Umweltschutz entwickelt werden. Die Beispiele stammen dabei u.a. aus der europäischen Initiative „DOIT – Entrepreneurial skills for young social innovators in an open digital world“ vorstellen, die von österreichischer Seite koordiniert wird (<http://DOIT-Europe.net>).

Zielgruppe: digi.komp 4, digi.komp 8, digi.komp 12

Beitrag 34

Freitag, 24.11.2017, 11:30 bis 11:55 – Tagungsraum 3

Susanna Jilka, BEd– PMS der PH Wien

Austria Calling

Zusammenarbeiten, voneinander lernen, miteinander lernen - diese Fähigkeiten können durch den Einsatz digitaler Medien wirkungsvoll unterstützt werden. Doch wo beginnen? Skype bietet durch eine Vielzahl an unterschiedlichen, bereits erprobten und einfach durchzuführenden Unterrichts Anregungen die Möglichkeit, den Unterricht zu erweitern und zu ergänzen. Fachliche Kenntnisse können ebenso angewandt und erweitert werden wie soziale Kompetenzen. Öffnen wir gemeinsam die Tür unserer Klassenzimmer und begeben uns auf die Reise!

Zielgruppe: digi.komp 4, digi.komp 8, digi.komp 12

Beitrag 35

Freitag, 24.11.2017, 11:30 bis 11:55 – Tagungsraum 6

Mag. Dr. Alfred Klampfer Dipl. Päd BA – Institut für Medienpädagogik und Bildungstechnologie; PH Diözese Linz

Virtual und Augmented Reality – Schulrealität in wenigen Jahren?

Grundlagen, Analysen, aktuelle Entwicklungen, Ausblicke und Beispiele der Anwendung von VR und AR in Lernprozessen und der Lebenswelt der Schüler/innen. Virtuelle Realitäten verändern Lernsettings, bieten neue Möglichkeiten der Betrachtung von Inhalten und können in ganz neue Dimensionen der Immersion "entführen": Darstellung ausgewählter Beispiele. Literatur: Dörner, R., Broll, W., Grimm, P., and Jung, B. (HG, 2013). Virtual und Augmented Reality (VR/AR). Springer, Berlin. Klampfer, A. (2017). Virtual/Augmented Reality in Education Analysis of the Potential Applications in the Teaching/Learning Process, Athens: ATINER'S Conference Paper Series, No: EDU2017-2214.

Zielgruppe: digi.komp 8, digi.komp P

Beitrag 36

Freitag, 24.11.2017, 12:00 bis 12:55 – Tagungsraum 1

Dr. Sandra Schön – Salzburg Research Forschungsgesellschaft

Workshop-Leiter/innen: Margit Hofer (ZSI), Eva Hollauf (SRFG), Dr. Sandra Schön (SRFG), Sebastian Mair (ZSI), Petra Stabauer (SRFG) und Dr. Christian Voigt (ZSI)

Maker-Projekte und -Werkzeuge für Einsteiger/innen zum Welt verbessern mit Kindern

Als praxisnahe Ergänzung zum Vortrag „Maker-Ideen und -Projekte, die die Welt verbessern - digitale soziale Innovationen mit Kindern und Jugendlichen“ werden in diesem Workshop exemplarisch Werkzeuge und Projektideen für Einsteiger/innen vorgeführt und damit experimentiert. Zudem werden exemplarische Realisierungen für Projekte für junge Weltverbesser/innen präsentiert und mögliche eigene Projekte diskutiert. Die Workshop-Betreuer/innen arbeiten für die europäische Initiative „DOIT – Entrepreneurial skills for young social innovators in an open digital world“ (<http://DOIT-Europe.net>).

Zielgruppe: digi.komp 4, digi.komp 8

Beitrag 37

Freitag, 24.11.2017, 12:00 bis 12:55 – Tagungsraum 3

Prof. Alois Bachinger MAS – Institut für Medienpädagogik und Bildungstechnologie; PH Diözese Linz

„Von Haptik zur Virtuellen Realität“ - ein didaktisches Szenario am Beispiel von Mathematik/GZ der Sekundarstufe 1

Der haptische Zugang zur Geometrie ist die Grundlage des Verstehens von Abbildung und Abstraktion. Sie arbeiten im Workshop mit elementaren Holzmodellen, skizzieren diese und bilden Sie in der 3D-Welt ab. Sie betrachten die Modelle mit Kartonbrille in der 3D-Welt und bringen sie schließlich über den 3D-Druck wieder zurück in die Realität. Keine Vorkenntnisse notwendig, einsetzbar in M, GZ, WEK und Informatik.

Zielgruppe: digi.komp 8, digi.komp P

Beitrag 38

Freitag, 24.11.2017, 12:00 bis 12:25 – Tagungsraum 4+5

Mag. Yuri Goldfuß – Microsoft Österreich, Claudia Prumetz – ETC

Aktuelle News von Microsoft für den Bildungsbereich

Aktuelle News von Microsoft für den Bildungsbereich rund um Office 365, Minecraft Education Edition, Code Builder, Windows 10 Fall Creators Update, sowie Zertifizierungsinitiativen rund um den Microsoft Office Specialist.

Zielgruppe: digi.komp P

Beitrag 39

Freitag, 24.11.2017, 12:00 bis 12:25 – Tagungsraum 6

O.Univ.-Prof. Dipl.-Ing. Dr. Wolfgang Pree – Universität Salzburg

MOOCs + Universität = online Master Computer Science

- Studierende erhalten für Online-Zertifikate (Nanodegrees@Udacity/ Specializations@Coursera) einen Master of Science der Universität Salzburg
- "stackable" Fertigkeiten ergeben ein maßgeschneidertes, anwendungsorientiertes Informatik-Studium, das berufsbegleitend absolvierbar ist
- geplant ab Wintersemester 2018 an der Universität Salzburg
- im Vorfeld bereits im Rahmen einzelner Lehrveranstaltungen angeboten; der Vortrag beschreibt wie eine effektive Kombination von Online-Kursen mit einer Präsenzuniversität möglich wird

Zielgruppe: digi.komp 12, digi.komp P

Beitrag 40

Freitag, 24.11.2017, 12:30 bis 12:55 – Tagungsraum 4+5

Matthias Jax M.A.– Österreichisches Institut für angewandte Telekommunikation (ÖIAT) / Saferinternet.at

Vorstellung der Lehrendenfortbildung: SIMOOC - Das Internet in meinem Unterricht? Aber sicher!

Inhalte aus dem Internet dringen immer stärker in den Schulalltag durch. Der MOOC "Das Internet in meinem Unterricht? Aber sicher!" gibt Lehrenden und Lehramts-Studierenden einen Überblick, welche Möglichkeiten es gibt die Vorteile des Internets zu verwenden und wie man dabei auf der sicheren Seite bleibt. Insgesamt gibt es acht Lektionen, welche Themen wie "Digitale Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen", "Urheberrecht und Datenschutz" oder "Cyber-Mobbing und Hasspostings" umfassen. Der Kurs ist eine länderübergreifende Kooperation mit Safer-Internet-Centern aus Österreich, Deutschland und Luxemburg und wird vom Bundesministerium für Bildung, dem Bundeskanzleramt, der Uni Graz, der Virtuellen PH Burgenland und der Europäischen Union unterstützt. Bei diesem Vortrag wird die Lehrendenfortbildung SIMOOC vorgestellt und die fachdidaktischen Überlegungen hinter dem Kurs erörtert.

Zielgruppe: digi.komp P

Beitrag 41

Freitag, 24.11.2017, 12:30 bis 12:55 – Tagungsraum 6

Benedikt Völker BEd MA – Wiener Bildungsnetz, NMS Johann-Hoffmann-Platz Wien, PH Wien

Open Source Software zur multimedialen Produktion im Unterricht

Der Lehrplan der Sekundarstufe I betont die Wichtigkeit einer Förderung digitaler Kompetenzen, wobei hier unter anderem die Anregung der „Erstellung eigenständiger Arbeiten mit Mitteln der

Informationstechnologien gefördert wird“. Hierfür bieten sich zwar die sogenannten „Kreativ-Gegenstände“ geradezu an, jedoch verhindern begrenzte Budgets häufig den Ankauf geeigneter kommerzieller Software, um derartige Schülerarbeiten in die Tat umsetzen zu können. Dieser Beitrag stellt das Konzept von Open Source Software und einige prominente Vertreter/innen ebendieser vor. Es werden Fundstellen für Alternativen zu bekannter kommerzieller Software aufgezeigt und ein kurzer Überblick über Einsatzmöglichkeiten und Grenzen ausgewählter Tools gegeben.

Zielgruppe: digi.komp P

Beitrag 42

Freitag, 24.11.2017, 13:00 bis 13:45 – Tagungsraum 4+5,
anschließend Verabschiedung und Abschluss

**Keynote: Lisa Rosa-Robra – Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung,
Hamburg**

Lernen im digitalen Zeitalter

Weit verbreitet ist die Vorstellung, die Einführung der „digitalen Bildung“ hätte eine Effizienzsteigerung des strukturell gleichbleibenden Bildungssystems mit denselben Lernzielen, -inhalten und -methoden durch „Computer-Unterstützung“ zur Folge. Und hinzu käme nur die Medienkompetenz als vorwiegend technizistisch verstandene Fähigkeit. Dahinter steckt die Annahme, Medien seien „auch nur Werkzeuge“. Ja, Medien sind auch Werkzeuge. Aber sie sind noch viel mehr als das, nämlich Kulturerzeuger. Ohne Medien gibt es keine Bildung und mehr noch: keine Gesellschaft. Von den Medien hängt die historische Formation der Kultur bzw. der Gesellschaft ab, denn sie bestimmen entscheidend die Art und Weise des gesellschaftlichen Verkehrs. Wenn wir die digitalen Medien also bloß als Werkzeuge oder gar nur als Unterrichtsmittel denken, dann verkürzen wir unser Medienverständnis nicht nur auf einen Teilaspekt, sondern wir vertun uns auch darin, was sie für die Bildung bedeuten - nämlich das Heraufziehen neuer Systembedingungen, anderer Strukturen, anderer Lernziele, -inhalte und -methoden sowie anderer Lehrer- und Schülerrollen“. Warum und wie man trotz dieses Medienbegriffs – genauer gesagt, sogar nur mit diesem umfassenden Medienverständnis – nicht auf eine Revolution des Schulsystems warten darf, sondern „einfach mal anfangen“ kann, will der Vortrag deutlich machen. Stichworte dazu sind Persönliches Lernnetzwerk und Projektlernen.

Zielgruppe: digi.komp P

Zur Person: Lisa Rosa, 63, war 20 Jahre Lehrerin für Musik, Geschichte und Politik an Gesamtschule und Gymnasium in Westberlin und Hamburg. Seit 2005 arbeitet sie am Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung Hamburg im Arbeitsgebiet „Lernen in der Wissensgesellschaft“. Sie entwirft und erprobt mit Lehrern und Schülern Möglichkeiten des Projektlernens mit digitalen Medienformen im Unterricht. Seit 12 Jahren schreibt sie auf ihrem Blog „Weblog zu Schule und Gesellschaft“ und publiziert regelmäßig in Sammelbänden und Fachzeitschriften (<http://shiftingschool.wordpress.com>).

Änderungen vorbehalten!