



6. eEducation Fachtagung 10./11. November 2022



 Bundesministerium
Bildung, Wissenschaft
und Forschung


die pädagogische
hochschule
oberösterreich

Inhalt:

Keynotes:	3
Gespielte Bildung und die humanistische Gestaltung von Bildungsspielen	3
Warum mehr Diversität in der Technologieentwicklung? WARUM und WIE Mädchen für Technik begeistern?	4
Die Zukunft des Lernens	5
Spielerische Ansätze (Gamification) zur Gestaltung der Digitalisierung	6
Beiträge:	7
Das iPad- Leistungsstarkes Tool für Schüler:innen mit Lernbesonderheiten	7
Digitalisierung als Chance für individuelle Förderung mit der intelligenten und interaktiven Mathematik-E-Learning-Plattform	7
Problemlösedenken in der Primarstufe - Projekt digi.case	8
Digitales Lernen gefragt? – Angebote für die Digitale Grundbildung	8
Swift Coding Challenge	9
Planspiel Cyber-Sicherheit	9
Next-Exam - plattformunabhängig, digital prüfen	10
admissio.at - die digitale Schuleinschreibung	10
Microsoft Education Academy 2.0	11
Digital kreativ in Mathe?!	11
mediakids.at: online Digitales lernen	12
Digitale Grundbildung - partizipativ, vernetzt. Gestärkt durch eine Community of Practice	12
Ö1 macht Schule	12
Gamification mit eduvidual.at	13
Europäische Angebote zur Weiterentwicklung der Digitalisierung in Schulen	13
uugot.it sCOOLing – Sprachförderung, Differenzierung und Partizipation an medialer	
Berichterstattung mithilfe von Untertiteln	14
iPad Innovation Series: eine neu konzipierte Online-Fortbildungsreihe - Kriterien für motivierenden Online- Unterricht	14
Game-Based-Learning im Unterricht	15
Automatisieren mit Powerapp im Schulalltag	15

Adaptives Training mit eduindividual.at	15
i.appear - Die Entwicklung einer location-based Augmented Reality App	16
Aktuelle IT-Zertifizierungen an österreichischen Schulen und Hochschulen	17
Microsoft Education Academy 2.0	17
Digitale Grundbildung in der Unterrichtspraxis	18
Der neue „Star“ unter den Hollywoodproduzenten – nur mit dem iPad!	18
Mit Games gegen Fake News und Hate Speech	19
EDUcloud Austria - die freie Bildungscloud	19
Das Lehr-Lerntool Digital LEVEL-UP Licence zur Unterrichtsunterstützung der Geräteinitiative und der Digitalen Grundbildung	20
Programmieren lernen mit KI - Unterstützung	21
Game Design & Development Workshop - Die Chance für intrinsisch motivierte Einblicke in Informatik und Kreativität!	21
OERs zur Digitalen Grundbildung mit diggr+	22
Nicht einfach ein Fach?! Oder: Wie Digitale Grundbildung nichtsdestotrotz gelingen kann.	23
DSP Digital Skills Profile - Digitale Kompetenzen universell und standardisiert nachweisen	23
Cyber Security Awareness Programm BBS Rohrbach	24
Geistiges Eigentum in der Bildung und häufig gestellte Fragen (FAQ) zum Urheberrecht für Lehrkräfte	25
Neue Wege in der digitalen Schulentwicklung	25
Maria-Theresien-Platz in Minecraft erleben	26
Wie digitale Unterlagen Schüler*innen begeistern und Zeit sparen	26
ShareLMS-Next Generation eLearning	27
Installation eines Phishingmail-Frameworks zu Schulungszwecken	27
Stitch your first Code	28
Das Gütesiegel Lern-Apps	28
Schwerpunktthema Digitale Grundbildung in der Eduthek	29
Wie schülerzentriertes Lernen 21st Century Skills fördert	29

Keynotes:

Gespielte Bildung und die humanistischen Gestaltung von Bildungsspielen

Donnerstag, 10.11.2022 von 13:20-14:10

Raum: Hörsaal 1

Professor Dr. Christian Swertz, MA
Universität Wien, Institut für Bildungswissenschaft



Bild: © Martina Janiba CC BY-NC

Abstract:

eDidaktik unter besonderer Berücksichtigung von informatischem Denken, Coding und Game Based Learning wird in Österreich derzeit außerordentlich erfolgreich implementiert. Insbesondere die Einrichtung der Digitalen Grundbildung als Unterrichtsgegenstand ist gerade auch im internationalen Vergleich ein herausragender Erfolg, mit dem es gelungen ist, kalifornische Ideologie und Datenreligion nachhaltig in österreichischen Schulen zu verankern. Vor allem die Konzentration auf digitale Grund- und Anwendungskompetenzen leistet dazu einen wesentlichen Beitrag.

Im Vortrag wird diese Entwicklung mit der Bildung des Menschen diskutiert, die durch die aktuellen Entwicklungen substantiell verhindert wird. Mit dem Konzept der gespielten Bildung wird eine disruptive Innovation als alternative Wahrheit präsentiert, die es ermöglicht, einen nachhaltigen Beitrag zur Zukunft der Menschheit und zur Würde jedes Menschen zu orientieren. Vorschläge zur Umsetzung in Politik, Schule und Unterricht runden den Vortrag ab.

Kurzbiografie:

Christian Swertz ist seit September 2004 Professor für Medienpädagogik am Institut für Bildungswissenschaft an der Universität Wien und Leiter der Wiener Medienpädagogik in der Abteilung für Bildung, Biographie und Medien am Institut für Bildungswissenschaft.

Warum mehr Diversität in der Technologieentwicklung? WARUM und WIE Mädchen für Technik begeistern?

Donnerstag, 10.11.2022 von 14:15 – 15:10
Raum: Hörsaal 1

Dipl. Ing.in Dorothea Erharter
Geschäftsführerin des Zentrum für Interaktion, Medien & Diversität (ZIMD),
Unternehmensberaterin, Coach, Mediatorin und zertifizierte Gender-Expertin



Dass Innovationskraft durch Diversität gespeist wird, ist schon lange erwiesen. Dennoch ist die Technologieentwicklung weltweit von weißen Männern mittleren Alters geprägt. Deren Ideen, Bedürfnisse und Anforderungen bestimmen, welche Technologien mit welchen Mitteln und Ressourcen entwickelt werden.

Die Welt steht heute vor ungeheuren Herausforderungen und Problemen. Wir können es uns einfach nicht leisten, auf die Ideen und Lebenserfahrungen eines großen Teils der Menschheit zu verzichten, wenn wir diese Probleme lösen wollen. Für höhere Diversität in der Technologieentwicklung ist es also höchste Zeit.

Bild: <https://www.vrede.at/wp-content/uploads/2020/10/Dorothea-Erharter.jpg>

Doch gerade Mädchen sind für technische Inhalte oft nur schwer zu begeistern. Was ist also zu tun? Wie kann man Genderdidaktik in MINT im Unterricht und in der Organisationsstruktur der Schulen verankern und an der Basis in der Praxis umsetzen?

Im Unterricht können durch die Wahl der Themen und die Art der Vermittlung die Interessen der Mädchen besser getroffen werden, ohne die Burschen dadurch zu verlieren. Die Motivation der Mädchen steigt, und diejenigen, die Potential haben, werden besser erreicht. Wir versuchen dadurch die Schüler*innen von einer konsumierenden Technikhaltung in eine produzierende zu bringen. Sie lernen, dass sie die Welt, in der wir leben, mitgestalten können. Ein wesentliches Element sind dabei die "SDGs" – die Sustainable Development Goals der Vereinten Nationen.

DI Dorothea Erharter ist Geschäftsführerin des Zentrum für Interaktion, Medien & soziale Diversität. Das ZIMD begeistert seit 17 Jahren Mädchen mit Robotern für Technik und Programmieren, und hat zwei pädagogische Roboter entwickelt (www.robo4earth.at). Weiters ist das ZIMD im Bereich Friedenspädagogik tätig und führt Forschungsprojekte durch. Gerade hat Erharter als Projektleiterin das Projekt VREDE (A Visual Tool for Responsible Decisions) abgeschlossen, in der ein Phasenmodell für Gruppenentscheidungen entwickelt und ein visuelles Tool dafür konzipiert und mit seiner Entwicklung begonnen wurde (www.vrede.at).

Die Zukunft des Lernens

Freitag, 11.11.2022 von 09:20 – 10:15

Raum: Hörsaal 1

Dominic Liechti

Director of Worldwide Education bei Apple



Bild: Dominic Liechti (Apple)

Wie können wir den Lernenden von heute alle Möglichkeiten eröffnen, sich zu entfalten? Wie können wir sie auf eine sich stetig ändernde Zukunft vorbereiten? Ein wesentlicher Faktor dafür ist die Technologie. Sie erfasst alle Bereiche unseres Lebens – wie wir arbeiten, wie wir unsere Freizeit verbringen, aber eben auch welche Fähigkeiten zukünftige Generationen benötigen. Technologie eröffnet uns einzigartige Möglichkeiten im Bereich des Lernens. Erfahren Sie mehr über das Lernen der Zukunft.

Kurzbiografie:

Dominic Liechti ist Director of Worldwide Education bei Apple und leitet die Arbeit des Unternehmens für die primären und sekundären Bildungsbereich. Bevor er zu Apple kam, hat er innovative Bildungsangebote entworfen und gelauncht – in Schulen sowie in Startups. Zuletzt war er Executive Director und Präsident der Khan Lab School. Davor war er für 16 Jahre als Lehrer, Schulleiter und Aufsichtsrat tätig und entwickelte er innovative Bildungsangebote für Startups. Liechti ist akkreditierter Lehrer der Erziehungsdirektion Bern, Schweiz. Er hat einen Master in Bildungsmanagement und die Schulleiterausbildung von der Pädagogischen Hochschule Zürich und einen MBA von der IMD Business School in Lausanne.

Spielerische Ansätze (Gamification) zur Gestaltung der Digitalisierung

Freitag, 11.11.2022 von 13:15 – 14:00

Raum: Hörsaal 1 (virtuell)

Dr. tech. Dipl.Ing. Johanna Pirker, BSc

Ass. Professor für Spieleentwicklung, TU Graz, Forschungsgruppe Game Lab Graz



Bild: © Furgler

Die Digitalisierung bietet uns viele neue Möglichkeiten und Chancen. Aber sind diese Chancen wirklich gleich für alle? Kopieren wir aktuell nicht einfach unsere reale Welt in eine digitale und bringen gleich alle Probleme wie Sexismus oder Rassismus in diese Welten mit? Das geht aber auch anders. Gerade spielerische Anwendungen bieten großen Potential, dass wir aktiv mitgestalten können. Die Welt der Spiele bietet dabei so viele Möglichkeiten. In diesem Talk, diskutiert Johanna Pirker die Möglichkeiten von Spielen und Gamification zur Mitgestaltung der Digitalisierung.

Kurzbiografie:

Dr. Johanna Pirker ist Ass.Prof. an der TU Graz, leitet die Forschungsgruppe Game Lab Graz und erforscht Spiele mit einem Fokus auf KI, HCI, Datenanalyse und VR-Technologien. Sie hat langjährige Erfahrung in der Konzeption, Entwicklung und Evaluierung von Spielen und VR-Erfahrungen und glaubt an diese als Werkzeuge zur Unterstützung von Lernen, Zusammenarbeit und der Lösung realer Probleme.

Beiträge:

Das iPad- Leistungsstarkes Tool für Schüler:innen mit Lernbesonderheiten

Donnerstag, 10.11.2022 von 15:45 – 16:40

Raum: Hörsaal 1

ACP eduWERK	Katharina (katharina.zaloudek@acp.at)	Zaloudek,
-------------	--	-----------

Zielgruppe: digi.komp P	Art des Beitrags: Workshop
-------------------------	----------------------------

Lernen für ALLE mit den iPads

Digitaler Unterricht, Empowerment und Inklusion sind in aller Munde und längst Alltag an unseren Schulen, denn 20 % aller Schüler:innen haben eine Lernbesonderheit. Dazu befinden wir uns nach der Corona-Pandemie, eine große Anzahl von Schüler:innen mit Fluchterfahrung und die Geräteinitiative mitten in einer Transformation der Schule.

Wie können uns hierbei die iPads unterstützen, um das Lernen für Schüler:innen mit Autismus, Hochbegabung, AD(H)S oder anderen Lernbesonderheiten zu personalisieren? Und warum brauchen wir gerade in dieser Phase des Wandels genau die Kinder, die anders denken?

Mitmach-Workshop um direkt die gezeigten Beispiele auszuprobieren. Es stehen Demo-iPads zum Mitmachen zu Verfügung

Digitalisierung als Chance für individuelle Förderung mit der intelligenten und interaktiven Mathematik-E-Learning-Plattform

Donnerstag, 10.11.2022 von 15:45 – 16:40

Raum: Hörsaal 2

Studyly	MSc BSc BSc Leon Frischauf, (leon@studyly.com)
---------	--

Zielgruppe: digi.komp 8, digi.komp 12, digi.komp	Art des Beitrags: Workshop
--	----------------------------

P

Inhalt des Workshops ist die Präsentation verschiedener Lernmethoden und Ansätze, im Fokus sind hier das Modell des Flipped Classroom und Gamification im E-Learning-Kontext - jeweils angewandt am Beispiel von Studyly

- Klassisches Lernsetting vs. Flipped/Inverted Classroom
Einführung Konzept Flipped Classroom am Bsp. von Studyly – Am Beginn der Selbstlernphase werden die jeweiligen Lerninhalte abgesteckt und können dann von den Schüler:innen mithilfe der bereitgestellten Mittel (Erklärvideos und Übungsbeispiele mit Hinweisen und ausgearbeitetem Rechenweg) zu Hause erarbeitet werden. In der Präsenzphase werden z.B. mit Quiz die erlernten Inhalte gefestigt und eventuelle Unklarheiten können sehr direkt angesprochen werden.
 - Gamification als Lernanreiz
Verschiedene Einsatzmöglichkeiten von Gamification im Lernprozess. Konzepte und Wirksamkeit werden / wird anhand von Studyly diskutiert: Punkte (sog. Orbs) durch Lösen
-

von Aufgaben, Gestaltung eines eigenen Avatars und ein öffentliches Leaderboard. Der Spieltrieb gleicht im besten Fall das Gefühl des Müssens aus und das (Er-)Lernen wird mit einem sofort sichtbaren Erfolg belohnt. Durch die individuelle Anpassung des Schwierigkeitsgrades der zu lösenden Aufgaben werden die Schüler:innen weder über-, noch unterfordert, sondern bleiben im "Flow", was auch abseits des direkten Lernerfolges zahlreiche positive Nebenwirkungen mit sich bringt.

Problemlösedenken in der Primarstufe - Projekt digi.case

Donnerstag, 10.11.2022 von 15:45 – 16:40
Raum: Hörsaal 3

PH Diözese Linz Alois Bachinger, MAS (baa@ph-linz.at)

Zielgruppe: digi.komp 4, digi.komp 8, digi.komp Art des Beitrags: Workshop
12, digi.komp P

Im Rahmen der BMBWF-Initiative "Denken lernen, Probleme lösen" wird in diesem Workshop das Pilotprojekt "digi.case" vorgestellt. Dazu gibt es ein umfangreiches Medienpaket, welches die Aspekte des Informatischen Denkens im Bereich der Primarstufe unterstützt.

Dieses Pilotprojekt findet ab Herbst 2022 an 100 Volksschulen Österreichs statt und zielt auf fächerübergreifenden Aspekte des neuen Lehrplans (2023/24) ab.

Das Projekt umfasst 3 Arbeitsphasen:

- a) Analog: Herstellung von logischen Aufgabenstellungen mit elementaren Werkzeugen wie Schere, Papier, Kleber, ...
- b) Die Arbeit mit den nachhaltigen Materialien des bereitgestellten Logik-Koffers "digi.case".
- c) Digital: Werkzeuge zum Problemlösedenken - Apps zum Bereich MINT und Computational Thinking

Die Konzeption des Projektes ist auf Prinzipien des Computational Thinkings ausgerichtet: Mustererkennung, Abstraktion, Algorithmen, Reflexion, Dekomposition, ... - diese sind immer in einer altergemäßen spielerischen Ausführung eingebettet, sodass dieses Pilotprojekt bereits ab der ersten Schulstufe angewendet werden kann.

digi.case.dlpl.at

Digitales Lernen gefragt? – Angebote für die Digitale Grundbildung

Donnerstag, 10.11.2022 von 15:45 – 16:40
Raum: Hörsaal 4

OeAD Tayfun Hasoglu, M.Eng.
(tayfun.hasoglu@oead.at), Sherin Hozaien, PMBA
(sherin@linznet.at), Mag. Anna Hofmann (OeAD
/ Kulturvermittlung mit
Schulen) anna.hofmann@oead.at

Zielgruppe: digi.komp 8, digi.komp P Art des Beitrags: Workshop

Die Geräteinitiative „Digitales Lernen“ ist nun im Jahr 2 angekommen. Zahlreiche Schulen im ganzen Land haben digitale Geräte für den Unterricht erhalten und bereits auf vielfache Weisen eingesetzt. Parallel wurde heuer der Gegenstand „Digitale Grundbildung“ als Pflichtgegenstand eingeführt, was einen reflektierten und gekonnten Einsatz der Geräte im Unterricht unterstützen soll.

In diesem Workshop wird der OeAD mit dem Bereich "[Digitales Lernen](#)" einen Überblick zur [Geräteinitiative](#) geben, der Bereich „[Kulturvermittlung mit Schulen](#)“ stellt spannende praktische Angebote vor, die Medienreflexion und -gestaltung im Rahmen von Schulprojekten fördern, und der ÖIAT mit [SaferInternet.at](#) wird den sicheren, kompetenten und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien aufzeigen und praktische Tipps dazu geben.

<https://digitaleslernen.oead.at/de/>

<https://digitaleschule.gv.at/digitale-endgerate-fur-schulerinnen-und-schuler/>

<https://oead.at/de/schule/kulturvermittlung-mit-schulen>

<https://www.saferinternet.at/>

Swift Coding Challenge

Donnerstag, 10.11.2022 von 15:45 – 16:40

Raum: Hörsaal 5

Bildungsdirektion für Wien

Mag.art. Mag.phil Andreas Barnabas Huber-Marx,
(andreas.huber-marx@bildung-wien.gv.at),
Michael Fleischhacker BEd, MA

Zielgruppe: digi.komp 8, digi.komp 12, digi.komp Art des Beitrags: Workshop
P

Im Swift Playgrounds erste Erfahrungen im Programmieren machen. Digital Game Based Learning im Bereich Coding nutzen.

Der Swift Playgrounds bietet einen ersten Zugang zur Programmiersprache Swift, ist nicht blockbasiert und liefert visuelles Feedback.

Wichtig für den Schulbereich ist, dass der Playground didaktisiert (Lehrerhandbuch) und vom Ministerium approbiert ist - Korrelationsmatrix. Der Game-Based-Learning Ansatz begeistert sowohl Schüler*innen als auch Lehrer*innen und bietet zusätzlich die Möglichkeit durch Robotik das Erlernete anzuwenden und direkt in die reale Welt zu transferieren.

Beim Coding brauchen Schulen Unterstützung. Dies zeigt sich am Erfolg der Swift Coding Challenge, bei der 2022 bereits über 200 Schüler*innen beim Finale teilnahmen.

Ziel ist es Kreativität und Problemlösungskompetenzen zu vermitteln.

Teaser Video 2020: <https://youtu.be/e0BWhNV8Odg>

[Ablauf und Beschreibung 2022](#)

Planspiel Cyber-Sicherheit

Donnerstag, 10.11.2022 von 15:45 – 16:40

Raum: Hörsaal 6

Universität Wien & AIT

Prof. Maria Leitner, (maria.leitner@univie.ac.at)

Zielgruppe: digi.komp P

Art des Beitrags: Workshop

Stellen Sie sich vor Sie öffnen Ihren Laptop und nichts geht mehr... Ein interaktives Spiel des Forschungsprojekts „INDUCE – Cyber-Sicherheitskompetenz durch Cyber-Übungen“. Wir zeigen warum Informationssicherheit im digitalen Raum für alle wichtig ist und diskutieren wie wir gemeinsam alltägliche Herausforderungen meistern können.

Keine Vorkenntnisse nötig! Bitte bringen Sie ein Internetfähiges Gerät (z.B. Handy oder Laptop) mit.

Next-Exam - plattformunabhängig, digital prüfen

Donnerstag, 10.11.2022 von 15:45 – 16:10

Raum: Seminarraum 3

Europagymnasium Klagenfurt	Mag	Thomas	Weissel,
	(weissel.thomas@europagymnasium.at)		

Zielgruppe: digi.komp 8, digi.komp 12	Art des Beitrags: Kurzvortrag
---------------------------------------	-------------------------------

Next-Exam ist eine, auf modernen Webtechnologien aufgebaute und daher plattformübergreifend einsetzbare Prüfungsumgebung, die digitale Prüfungen ohne Vorkenntnisse und komplizierter Installation, Konfiguration und Vorbereitung möglich macht.

Mit Hilfe von Next-Exam können Schulen schnell und problemlos eine sichere digitale Prüfungsumgebung zur Verfügung stellen die Datenschutz, Sicherheit vor Schummeln und vor allem Sicherheit vor Datenverlust während der Prüfung garantiert.

Die Zielgruppe dieser Software besteht in erster Linie aus AHS an denen die notwendige Infrastruktur für mächtigere Prüfungsumgebungen, die ein kabelgebundenes LAN mit Domaincontroller und vordefinierten Benutzerkonten benötigen, fehlt.

Diese setzen in der Regel auf BYOD (bring your own device).

Derzeit werden 3 Prüfungsmodi unterstützt:

- Mathematik (Geogebra)
- Sprachen (mit optionaler Rechtschreibhilfe in Englisch, Deutsch, Spanisch und Italienisch)
- Eduvidual (außer Eduvidual können keine Ressourcen genutzt werden)

Vorraussetzungen:

Next-Exam benötigt eine Netzwerkverbindung (LAN, Wireless LAN, optional Internet) und kann derzeit auf den Betriebssystemen Windows, Linux und MacOS in Form einer "portable" App genutzt werden.

admissio.at - die digitale Schuleinschreibung

Donnerstag, 10.11.2022 von 16:15 – 16:40

Raum: Seminarraum 3

BD Burgenland	MMag.	Bernd	Hochwarter,
	(bernd.hochwarter@htlpinkafeld.at)		

Zielgruppe: digi.komp 12	Art des Beitrags: Kurzvortrag
--------------------------	-------------------------------

Das modernste Anmeldesystem für Schulen. Admissio automatisiert Onlineanmeldungen und optimiert den Prozess von der Bekanntgabe der persönlichen Daten des/der Aufnahmewerbers:in bis zum automatischen Import in Sokrates. Zusätzlich besteht die Möglichkeit, Klassenzuteilung, Aufnahmeprüfungen und Dokumente zu verwalten und statistisch auszuwerten.

Webseite: www.admissio.at bzw. <http://anmeldung.admissio.at>

Microsoft Education Academy 2.0

Donnerstag, 10.11.2022 von 16:45 – 17:10

Raum: Hörsaal 1

ACP eduWERK	Katharina (katharina.zaloudek@acp.at)	Zaloudek,
-------------	--	-----------

Zielgruppe: digi.komp P	Art des Beitrags: Kurzvortrag
-------------------------	-------------------------------

Microsoft Education Academy 2.0

Vorstellung der kostenlosen Unterstützungsangebote der Microsoft Education Academy 2.0 in Kooperation mit Microsoft, BMBWF, ÖAD, eEducation und ACP eduWERK. ALLE am 8-Punkte-Plan teilnehmenden Schulen können bis zu 4 kostenlose Trainings für ihren Schulstandort in Anspruch nehmen. Sowohl Windows 10/11 Schulen, als auch Schulen die iPads gewählt haben.

Vorstellung der bisherigen 4 Trainingspakete:

1. Organisation des digitalen Klassenzimmers mit MS Teams (Anfänger:innen)
2. Organisation des digitalen Klassenzimmers mit MS Teams (Fortgeschrittene)
3. Heftführung mit OneNote und dem Kursnotizbuch
4. Flipped Classroom mit Office365 umsetzen

Ab 01.12.22 Paket Nr. 5: Minecraft erfolgreich im Unterricht einsetzen

Digital kreativ in Mathe?!

Donnerstag, 10.11.2022 von 16:45 – 17:10

Raum: Hörsaal 2

PH Tirol	Andrea Prock, MA, BEd (a.prock@tsn.at), Klaus Astl
----------	--

Zielgruppe: digi.komp 8	Art des Beitrags: Kurzvortrag
-------------------------	-------------------------------

Ist Mathematik kreativ? Ja, Mathematik ist extrem kreativ. Sie hat weit weniger mit Rechnen zu tun, als oft vermutet wird, dafür viel mehr mit Ideen, also mit Kreativität. Vor allem mobile Endgeräte eignen sich ganz besonders für die kreative Produktion bzw. das gestalterische Arbeiten im Mathematikunterricht.

Die beiden Referent*innen Andrea Prock und Klaus Astl haben jahrelang Erfahrungen im Einsatz von Tablets im Unterricht. Sie stellen im Rahmen eines interaktiven Vortrags Methoden und Tools vor, die im Unterricht dazu beitragen können, das Schulfach Mathematik lernfreundlicher zu gestalten. Die Teilnehmer*innen sind dabei auch zum Mitmachen eingeladen.

Ist Mathematik kreativ? Ja, Mathematik ist extrem kreativ. Sie hat weit weniger mit Rechnen zu tun, als oft vermutet wird, dafür viel mehr mit Ideen, also mit Kreativität. Vor allem mobile Endgeräte eignen sich ganz besonders für die kreative Produktion bzw. das gestalterische Arbeiten im Mathematikunterricht.

Die beiden Referent*innen Andrea Prock und Klaus Astl haben jahrelang Erfahrungen im Einsatz von Tablets im Unterricht. Sie stellen im Rahmen eines interaktiven Vortrags Methoden und Tools vor, die im Unterricht dazu beitragen können, das Schulfach Mathematik lernfreundlicher zu gestalten. Die Teilnehmer*innen sind dabei auch zum Mitmachen eingeladen.

mediakids.at: online Digitales lernen

Donnerstag, 10.11.2022 von 16:45 – 17:10
Raum: Hörsaal 3

VS 28 Linz/ PHDL Institut Medienbildung	Peter Walchshofer, (peter.walchshofer@ph-linz.at)	BE
---	--	----

Zielgruppe: digi.komp 4 Art des Beitrags: Kurzvortrag

Das Online-Angebot mediakids.at begleitet den Medienunterricht an zwei Linzer Volksschulen. 140 Schülerinnen und Schüler der 2., 3. und 4. Klassen treffen sich wöchentlich in den "Medienwerkstätten", um sich digital und multimedial auszutoben.

Um den Kindern auch zu Hause die Möglichkeit zu bieten Websites und Apps angeleitet zu wiederholen und auszuprobieren gibt es donnerstags um 18:00 Uhr einen YouTube Livestream. Diese Live-Videos bieten einen Überblick über die Kerninhalte der Medienwerkstätten und werden auf der Homepage mediakids.at gesammelt. So können die Schülerinnen und Schüler jederzeit auf die Tutorials zugreifen.

Digitale Grundbildung - partizipativ, vernetzt. Gestärkt durch eine Community of Practice

Donnerstag, 10.11.2022 von 16:45 – 17:10
Raum: Hörsaal 2

Future Learning Lab	Mag. Barbara Joncret-Schwarzenbacher, (barbara.joncret-schwarzenbacher@futurelearning.at), Alicia Bankhofer (BLK Wien)
---------------------	--

Zielgruppe: digi.komp 8, digi.komp 12, digi.komp Art des Beitrags: Kurzvortrag
P

Um Lehrer*innen der Digitalen Grundbildung zu vernetzen und ein Peer-to-Peer Learning zu ermöglichen, bietet das Future Learning Lab Wien wöchentlich eine online Arbeitsgruppe & Vernetzungstreffen an. Hierbei nehmen Lehrer*innen aus ganz Österreich teil und eignen sich gemeinsam nicht nur eine größere Methodenvielfalt für ihren Unterricht an, sondern erstellen auch eine immer weiterwachsende Materialsammlung an erprobten Lernszenarien. So können Kolleg*innen nachhaltig davon profitieren und müssen das Rad nicht immer wieder neu erfinden. Dieses erfolgreiche Konzept der Zusammenarbeit und des Austausches wird vorgestellt und lädt herzlich zur Teilnahme ein.

Ö1 macht Schule

Donnerstag, 10.11.2022 von 16:45 – 17:10
Raum: Hörsaal 5

PH Wien	Mag. Philipp Freiler, (philipp.freiler@phwien.ac.at)	Freiler,
---------	---	----------

Zielgruppe: digi.komp 8, digi.komp 12, digi.komp Art des Beitrags: Kurzvortrag
P

Lernen Sie das kostenlose Angebot von „Ö1 macht Schule“ kennen! Das Team von „Ö1 macht Schule“ bereitet Ö1 Sendungen für den direkten Einsatz im Unterricht auf. Dabei werden qualitativ

hochwertige Inhalte des O1 Programms mit vielfältigen E-Learning-Angeboten zu einer Aktivität verknüpft. Entdecken Sie „Ö1 macht Schule“ als Fundgrube für die Digitale Grundbildung und den Einsatz der Tablets/Laptops, die den Schüler:innen nun im Rahmen der Geräte-Initiative zur Verfügung stehen. Gesamtangebot von „Ö1 macht Schule“ <https://oe1.orf.at/schule> Digitale Grundbildung: <https://oe1.orf.at/schule/digital>

Gamification mit eduvidual.at

Donnerstag, 10.11.2022 von 16:45 – 17:10
Raum: Hörsaal 6

Zentrum für Lernmanagement	Mag. Sandra Janisch, (sandra.janisch@lernmanagement.at)
----------------------------	--

Zielgruppe: digi.komp 8, digi.komp 12	Art des Beitrags: Kurzvortrag
---------------------------------------	-------------------------------

Sie möchten Ihren Unterricht mit spielerischen Elementen abwechslungsreicher und noch interessanter gestalten?

eduvidual.at bietet mehrere Möglichkeiten, um Gamification-Elemente in einem Kurs einzubetten. Im Vortrag werden zwei Varianten (LevelUp! & Stash) anhand von Praxisbeispielen vorgestellt.

Europäische Angebote zur Weiterentwicklung der Digitalisierung in Schulen

Donnerstag, 10.11.2022 von 17:15 – 17:40
Raum: Hörsaal 1

OeAD-GmbH	Mag. Vesna Babaja, (vesna.babaja@oead.at)
-----------	---

Zielgruppe: digi.komp 4, digi.komp 8, digi.komp 12, digi.komp P	Art des Beitrags: Kurzvortrag
---	-------------------------------

Die neue "European School Education Platform" hat zum Ziel, allen Akteurinnen und Akteuren aus den Bereichen Elementarpädagogik, Schulbildung und Berufsbildung, Kindergarten wie Lehrkräften, Schulpersonal, Forschenden oder politischen Entscheidungsträger/innen eine gemeinsame europäische Anlaufstelle für Information, Austausch, Zusammenarbeit und Weiterbildung zu bieten.

In diesem kurzen Vortrag informiert der OeAD über:

- das umfangreiche Weiterbildungsangebot zum Thema Digitalisierung (und mehr) - Online-Kurse und MOOCs diverser europäischen Expert/innen, sowie vor-Ort Kurse in Europa (und wie man sie finanzieren kann);
- die Möglichkeit, internationale Projekte mit Schulen in europäischen Ländern online durchzuführen - bringen Sie Europa in Ihr Klassenzimmer und testen Sie diverse Online-Tools mit eTwinning;
- Ressourcen (Unterrichtsmaterialien, Forschungsergebnisse, etc.) die kostenlos zur Verfügung stehen.

uugot.it sCOOLing – Sprachförderung, Differenzierung und Partizipation an medialer Berichterstattung mithilfe von Untertiteln

Donnerstag, 10.11.2022 von 17:15 – 17:40

Raum: Hörsaal 2

uugot.it GmbH	Mag. (FH) Philipp Etzlinger, (ph.etzlinger@uugot.it)
---------------	---

Zielgruppe: digi.komp 8	Art des Beitrags: Kurzvortrag
-------------------------	-------------------------------

Die mit dem Gütesiegel Lern-Apps ausgezeichnete Video-Lernplattform uugot.it sCOOLing macht deutschsprachige TV- und Videoinhalte mittels interaktiver Untertitel für Schüler*innen mit anderen Erstsprachen leichter verständlich. Nicht verstandene deutsche Wörter werden per Touch/Klick in unterschiedliche Erstsprachen übersetzt, das Abspieltempo ist variabel und jedes geklickte Wort wird für späteres Lernen gespeichert. Einfach zu erstellende In-Video-Tasks und Wettbewerbe innerhalb des Klassenverbandes machen Spaß und fördern das Verstehen und Behalten des Gehörten/Gesehenen.

uugot.it. sCOOLing beinhaltet einen umfangreichen Videokatalog von Berufsorientierung über DaZ und digitale Grundbildung bis hin zu Wirtschafts- und Finanzbildung und aktuellen Kindernachrichten.

Die individuelle sprachliche Entlastung erleichtert die Binnendifferenzierung in inhomogenen Klassenverbänden. Sie ermöglicht, dass bereits ab niedrigen Sprachniveaustufen authentische Materialien verstanden und bearbeitet werden können. Ein weiterer Aspekt gilt der Mediendidaktik, der Förderung der digitalen Kompetenz sowie der Lesekompetenz.

Link zur Lern-App <https://www.guetesiegel-lernapps.at/8-apps/39-uugot-it-scooling>
und zum Download <https://www.uugot.it/download/>

iPad Innovation Series: eine neu konzipierte Online-Fortbildungsreihe - Kriterien für motivierenden Online- Unterricht

Donnerstag, 10.11.2022 von 17:15 – 17:40

Raum: Hörsaal 3

Private Pädagogische Hochschule der Diözese Anna Weghuber / Thomas Wimmer, Linz (a.weghuber@gmail.com)

Zielgruppe: digi.komp 4, digi.komp 8, digi.komp 12, digi.komp P	Art des Beitrags: Kurzvortrag
---	-------------------------------

Der 8-Punkte-Plan der österreichischen Bundesregierung sieht unter anderem die Ausstattung der Schüler:innen in der 5. und 6. Schulstufe mit digitalen Endgeräten vor. Deshalb entwickelten Anna Weghuber und Thomas Wimmer die Online-Fortbildungsreihe "iPad Innovation Series". Dabei handelt es sich um ein völlig neues Fortbildungskonzept für den Einsatz von iPads im Unterricht. Anhand von 6 Modulen erweitern die Teilnehmer:innen Ihren kreativen Workflow im Unterricht. Wir haben uns seit Corona intensiv mit den Möglichkeiten der Online-Lehre auseinandergesetzt

und möchten die gewonnenen Erfahrungen in diesem Rahmen an alle interessierten Pädagog:innen weitergeben.

Game-Based-Learning im Unterricht

Donnerstag, 10.11.2022 von 17:15 – 17:40
Raum: Hörsaal 4

SchuBu Systems GmbH	Lev Lumesberger, (lev.lumesberger@schubu.at)
---------------------	--

Zielgruppe: digi.komp 8, digi.komp P	Art des Beitrags: Kurzvortrag
--------------------------------------	-------------------------------

Wie wird ein langweiliger Stoff zu einem interessanten Inhalt? Tricks aus der Spielkiste. Spielerinnen und Spieler stellen sich (nicht nur freiwillig, sie zahlen sogar Geld dafür) den größten Herausforderungen. Schwierige Entscheidungen, Mustererkennung, Vorhersagen überprüfbarer Modelle und kausale Folgenabschätzung.

Der Game-Designer Lev Lumesberger bespricht anhand von Beispielen aus dem alltäglichen Schulunterricht

und von Workshop-Teilnehmer*innen, wie man die Erfahrungen der Spieleindustrie einsetzt, um Forscherdrang zu wecken.

Lev Lumesberger ist professioneller Game-Designer und Mitbegründer des interaktiven Schulbuchs SchuBu.

Er unterrichtet Game-Based-Learning und Game-Design an der Universität Wien, der Technischen Universität Wien und verschiedenen Fachhochschulen.

Automatisieren mit Powerapp im Schulalltag

Donnerstag, 10.11.2022 von 17:15 – 17:40
Raum: Hörsaal 5

HAK Krems	Mag. Yvonne Zauner, (yvonne.zauner@hakkrems.ac.at)
-----------	---

Zielgruppe: digi.komp 12, digi.komp P	Art des Beitrags: Kurzvortrag 25 Minuten
---------------------------------------	--

Wie kann man mit Powerapp und PowerAutomate Prozesse automatisieren. Erstellen einer Sharepoint Liste und einer Powerapp. Einfache Automatisierungen mit Powerautomate am Beispiel am Beispiel einer Fehlerticket App.

Adaptives Training mit eduvidual.at

Donnerstag, 10.11.2022 von 17:15 – 17:40
Raum: Hörsaal 6

eduvidual.at	Mag. Markus Smole, Julia Windhaber (markus.smole@lernmanagement.at)
--------------	--

Zielgruppe: digi.komp 8, digi.komp 12	Art des Beitrags: Kurzvortrag
---------------------------------------	-------------------------------

Das Plugin FlexQuiz bietet die Möglichkeit, Schüler:innen automatisiert individuelle Übungstest zur Verfügung zu stellen. Die Einsatzszenarien im Unterricht und die Möglichkeiten dieses Plugins werden in diesem Vortrag vorgestellt.

i.appear - Die Entwicklung einer location-based Augmented Reality App

Donnerstag, 10.11.2022 von 16:45 – 17:10

Raum: Seminarraum 3

Fachhochschule Vorarlberg / Universität Wien Marilena Tumler, BEd. (marilena.tumler@fhv.at)

Zielgruppe: digi.komp 12

Art des Beitrags: Kurzvortrag

In die App und hosting Plattform i.appear können unterschiedlichste Projekte eingebettet werden - den Anfang hat der historische Rundgang hist.appear gemacht, der von i.appear Gründerin Marilena Tumler mit Unterstützung des Stadtarchivs Dornbirn und der Dornbirner Geschichtswerkstatt erstellt wurde.

Im Rundgang hist.appear begeben sich die Lernenden auf eine Zeitreise durch das historische Dornbirn. Wie auch bei anderen Rundgängen, die auf i.appear gehostet werden, startet diese Reise auf einer interaktiven Landkarte. Um das Gefühl einer Zeitreise zu verstärken, ist ein Mixed-Reality-Konzept entstanden, das alle Sinne anspricht. So kann sowohl in der Augmented Reality als auch durch Bilder, Videos, Zeitzeug:innen-Berichte, Audioguides, historische Quellen und die reale physische Umgebung die Geschichte erfahren werden. Der mit einem Farbverlauf dargestellte Zeitstrahl dient dabei als Orientierung. So können drei Epochen bereist und Inhalte aus verschiedensten Themengebieten wie gesammelt werden. Bei hist.appear finden die Hexenprozesse oder der Nationalsozialismus in Dornbirn ebenso Einzug wie das Alltags- und Arbeitsleben der Dornbirner:innen in der Neuzeit oder dem frühen 20. Jahrhundert. An elf Stationen wird so die Geschichte Dornbirns erlebbar gemacht.

Doch nicht nur in der Stadt Dornbirn soll i.appear zum Einsatz kommen. Im Projekt Digital In and Out - einer Kooperation zwischen dem vorarlberg museum, der Fachhochschule Vorarlberg, den Universitäten Konstanz und Wien sowie der App i.appear, wird die Geschichte der Römerstadt Bregenz und der Bregenzerwälder Barockbaumeister mittel Virtual- und Augmented Reality aufgearbeitet und vermehrt der Frage nachgegangen, welche Vermittlungsmethoden sich für welche Inhalte eignen.

Die genannten Projekte haben einen hohen didaktischen Anspruch und wurden daher auf Erkenntnissen aus verschiedenen Disziplinen aufgebaut. Im Wechselspiel zwischen den Kompetenzen des österreichischen Lehrplans, der FARO Convention und den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen aus der Augmented und Virtual Reality Forschung ist ein schlüssiges didaktisches Konzept als Garant für die Qualität des Erlebens und des Lernens jeglicher Art entstanden. Den Empfehlungen des Europäischen Rates folgend, wurde bei der Ausarbeitung der Applikation ebenfalls auf den Ausbau digitaler Grundkompetenzen geachtet. Die Applikation soll dabei identitätsstiftend wirken und die Teilhabe der Bürger:innen fördern. Das didaktische Konzept soll sich dabei ebenfalls auf die Vermittlung der Kunst- und Design- Elemente der Applikation erstrecken. Neben der spielerischen Schulung essentieller Kompetenzen, soll auch die motivation gesteigert werden - indem eine Brücke in die Vergangenheit gebaut und historische Inhalte erlebbar gemacht werden.

Folgend diesen Projekten der historische Industriepfad STADTSPUREN. Doch auch andere Kategorien sind angedacht; so hat i.appear das Ziel, Projekten aus verschiedensten Bereichen - wie Kunst, Kultur und Bildung eine Plattform zu bieten, auf der Inhalte aller Art für Schüler:innen und

Bürger:innen erlebbar gemacht werden. Die App hat ebenfalls den Anspruch, diese Projekte miteinander zu verbinden und so ein digitales Netz zu spannen, welches einen wertvollen Beitrag zur Bildungs- und Kulturlandschaft Vorarlbergs leisten kann.

Aktuelle IT-Zertifizierungen an österreichischen Schulen und Hochschulen

Donnerstag, 10.11.2022 von 17:15 – 17:40
Raum: Seminarraum 3

ETC Wien

Prof. Jan Moser, BEd MA (jan.moser@etc.at)

Zielgruppe: digi.komp 4, digi.komp 8, digi.komp Art des Beitrags: Kurzvortrag
12, digi.komp P

Inhalte:

- Warum IT-Zertifizierungen?
 - Vorteile für Schüler:innen
 - Vorteile für Schulen
 - Vorteile für Lehrpersonen
- Zielgruppen und Zertifizierungen
 - IT-Experts - IT-Professionals - IT-Beginners - IT-User
- IT-User: Microsoft Office Specialist (MOS)
- IT-Beginners: IT-Specialist (ITS)
- IT-Professionals: Microsoft Certified Fundamentals (MCF)
- IT-Experts: Microsoft Certified Associate (MCA)
- Ablauf - Kostenlose Zertifizierungsmöglichkeiten für Lehrpersonen
- Ablauf - Zertifizierungen am Schulstandort
- PH-Fortbildungsangebote
- (News zum DigCERT)

Microsoft Education Academy 2.0

Freitag, 11.11.2022 von 10:45 – 11:10
Raum: Hörsaal 1

ACP eduWERK

Katharina
(katharina.zaloudek@acp.at)

Zaloudek,

Zielgruppe: digi.komp P

Art des Beitrags: Kurzvortrag

Microsoft Education Academy 2.0

Vorstellung der kostenlosen Unterstützungsangebote der Microsoft Education Academy 2.0 in Kooperation mit Microsoft, BMBWF, ÖAD, eEducation und ACP eduWERK. ALLE am 8-Punkte-Plan

teilnehmenden Schulen können bis zu 4 kostenlose Trainings für ihren Schulstandort in Anspruch nehmen. Sowohl Windows 10/11 Schulen, als auch Schulen die iPads gewählt haben.

Vorstellung der bisherigen 4 Trainingspakete:

1. Organisation des digitalen Klassenzimmers mit MS Teams (Anfänger:innen)
2. Organisation des digitalen Klassenzimmers mit MS Teams (Fortgeschrittene)
3. Heftführung mit OneNote und dem Kursnotizbuch
4. Flipped Classroom mit Office365 umsetzen

Ab 01.12.22 Paket Nr. 5: Minecraft erfolgreich im Unterricht einsetzen

Digitale Grundbildung in der Unterrichtspraxis

Freitag, 11.11.2022 von 10:15 – 10:40

Raum: Hörsaal 2

E-Learning Tirol

Andrea Prock, BEd, MA (a.prock@tsn.at), Florian Wanner, fl.wanner@tsn.at

Zielgruppe: digi.komp 8

Art des Beitrags: Kurzvortrag

Ein engagiertes Tirol Team hat auf der Plattform Moodle Kurse zu den einzelnen Kompetenzbereichen für die 5. bis 7. Schulstufe erstellt. Diese Materialien werden im Rahmen der Veranstaltung von den beiden E-Learning-Beauftragten Andrea Prock und Florian Wanner vorgestellt.

Der neue „Star“ unter den Hollywoodproduzenten – nur mit dem iPad!

Freitag, 11.11.2022 von 10:15 – 11:10

Raum: Hörsaal 3

eEducation und Pädagogische Hochschule OÖ

Dominik Hagmüller, Bed (dominik.hagmueller@ph-ooe.at), Anna Gruber MA. MEd

Zielgruppe: digi.komp 4, digi.komp 8, digi.komp Art des Beitrags: Workshop

P

Einen eigenen Blockbuster, Trailer, Lernvideos selbst produzieren? Einen Greenscreen verwenden? Lerninhalte animieren, eigene Tutorials produzieren oder einfach nur einen spektakulären Trailer von Ihrem Schulausflug erstellen. All dies wird für sie keine Herausforderungen mehr darstellen. Mit dem iPad werden sie in kurzer Zeit zum "neuen Steven Spielberg". Zusätzlich werden Ihnen verschiedene Beispiele aus dem Einsatz in einem Schulalltag einer Volksschule und Mittelschule präsentiert.

Mit Games gegen Fake News und Hate Speech

Freitag, 11.11.2022 von 10:15 – 10:40

Raum: Seminarraum 2

Bildungsdirektion für Wien

Michael Fleischhacker, BEd, MA
(michael.fleischhacker@bildung-wien.gv.at),
Mag.art. Mag.phil. Andreas Barnabas Huber-Marx

Zielgruppe: digi.komp 8, digi.komp 12, digi.komp Art des Beitrags: Kurzvortrag
P

Augen auf! & Hidden Codes

Titel: [Augen auf!](#)

Augen auf! ist ein Game für den Einsatz im Unterricht und zur Aufklärung über Strategien von rechtsextremistischen Gruppierungen in den sozialen Medien. Ein Projekt von der Bayerische Landeszentrale

für politische Bildungsarbeit.

Die Schülerinnen und Schüler lernen:

- beim Medienkonsum genauer hinzusehen und hinzuhören
- Fake News zu erkennen
- Strategien von Extremisten und Extremistinnen zu durchschauen
- Nachrichten und Memes, die ihnen im Netz begegnen, nicht unreflektiert zu teilen

Titel: [Hidden Codes](#)

Fach/Lernen: GSPB, soziales Lernen

Beschreibung: HIDDEN CODES ist ein Mobile Game der Bildungsstätte Anne Frank und widmet sich dem Thema Radikalisierung im Netz.

In einer simulierten Social Media-Umgebung chatten die Spieler*innen, durchstöbern Profile und reagieren auf Storys und Kommentare anderer Nutzer*innen.

Die App befähigt junge Menschen spielerisch dazu, problematische Inhalte oder Aussagen zu erkennen und kompetent darauf zu reagieren:

- Wie nutzen radikale Gruppen digitale Medien, um zu für ihre Zwecke zu mobilisieren?
- Welche politischen Codes und Verschwörungsmymen werden im Netz verbreitet?
- Was kann ich tun, wenn ich mitbekomme, dass sich jemand in meinem Umfeld radikalisiert?

Spezifische Themen und Elemente rechter und islamistischer Radikalisierung werden in einzelnen Episoden beleuchtet.

Genre: Serious Game

Sprache: Deutsch

Altersfreigabe: 14+

EDUcloud Austria - die freie Bildungscloud

Freitag, 11.11.2022 von 10:15 – 10:40

Raum: Hörsaal 5

OSOS Austria

Thomas Krupa, (thomas.krupa@linux-bildung.at)

Zielgruppe: digi.komp 8, digi.komp 12, digi.komp Art des Beitrags: Kurzvortrag
P

Die EDUcloud Austria bietet freie Werkzeuge zum Lernen, Kommunizieren und Kollaborieren auf Open Source Basis.

Das letzte Jahr hat uns drastisch vor Augen geführt, dass zu starke Abhängigkeiten von einzelnen Konzernen gravierende Probleme bei der Versorgungssicherheit eines Landes haben können (Russland: fossile Rohstoffe).

Analog dazu bedeutet Digitale Souveränität, unabhängig von Konzernen wie Microsoft, Google oder Apple zu sein! Mit der EDUcloud Austria soll gezeigt werden, dass das System Schule auch mit Software made in Austria/Europe erfolgreich funktionieren kann.

Während bei US-Monopolisten ausschließlich Gewinne (u.a. durch Nutzerdaten) im Vordergrund stehen (und aus Österreich abfließen), ist uns als gemeinnütziger Verein eine vielfältige freie Bildung ein zentrales Anliegen.

Mit dem Einsatz der EDUcloud Austria verbleibt die Wertschöpfung in Österreich/Europa! Gleichzeitig vertrauen wir bei der EDUcloud Austria auf das hervorragend Know-How heimischer IT-Unternehmen.

Auch wenn uns besagte US-Konzerne immer wieder Datenschutz vorgaukeln: Wer mehrmals lügt, dem glaubt man nicht. Wir nehmen den Schutz der Daten der uns übertragenen Kinder hingegen zu 100% ernst und speichern die Daten der EDUcloud Austria daher auch nur auf Servern innerhalb der EU.

In diesem Kurzvortrag sollen die wesentlichsten Features der EDUcloud Austria vorgestellt werden: eduindividual.at, ownCloud, OnlyOffice, BigBlueButton und LimeSurvey

Wir von OSOS (Open Source Open Schools) Austria leisten mit der EDUcloud Austria einen wichtigen Beitrag zur Umsetzung von Digitaler Souveränität im Österreichischen Bildungssystem!

Der Erfolg dieses von der netidee geförderten Pilotprojekts hängt schlussendlich davon ab, wie sehr WIR ALLE bereits sind, Gewohnheiten aufzubrechen und Bildung neu zu denken.

Reden wir nicht nur darüber, handeln wir entsprechend!

Das Lehr-Lerntool Digital LEVEL-UP Licence zur Unterrichtsunterstützung der Geräteinitiative und der Digitalen Grundbildung

Freitag, 11.11.2022 von 10:15 – 10:40

Raum: Hörsaal 6

Pädagogische Hochschule Wien	Mag. Michael Steiner, (michael.steiner@phwien.ac.at)
------------------------------	---

Zielgruppe: digi.komp 8, digi.komp P	Art des Beitrags: Kurzvortrag
--------------------------------------	-------------------------------

Die Digital LEVEL-UP Licence ist ein vom Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung gefördertes Projekt im Rahmen des 8-Punkte-Plans, das vom ZLI der PH Wien, der PH Niederösterreich und der KPH Wien/Krems in Zusammenarbeit mit dem OeAD, dem Future Learning Lab Wien, der VPH und der PHeLS im Zeitraum September bis November 2021 umgesetzt wurde. Die Digital LEVEL-UP Licence unterstützt Schülerinnen und Schüler sowie Eltern beim Vertrautwerden mit dem Gerät und bietet den Klassenlehrer:innen-Teams ein Tool zur Orientierung sowie zahlreiche Materialien (Arbeitsblätter, Erklärvideos, Links, Hinweise) während der Einführung der digitalen Geräte an den Schulen. Die kostenlosen zur Verfügung gestellten Checklisten, Links und Arbeitsmaterialien sind flexibel einsetzbar und adaptierbar und bieten so Hilfestellungen und Impulse für den kompetenzorientierten Einsatz der digitalen Geräte im Unterricht. In dem Workshop lernen Sie die Materialien und Kursformate kennen. Ebenso ist die

Nutzung der Materialien im Spannungsfeld von Geräteinitiative und dem neuen Pflichtfach Digitale Grundbildung zu betrachten.

Programmieren lernen mit KI - Unterstützung

Freitag, 11.11.2022 von 10:15 – 11:10
Raum: Computerraum 3

Future Learning Lab Wien	Mag	Hermann	Morgenbesser, (hermann.morgenbesser@gmail.com)
--------------------------	-----	---------	---

Zielgruppe: digi.komp 8, digi.komp 12	Art des Beitrags: Workshop
---------------------------------------	----------------------------

Im Workshop zeige ich das Erstellen einfacher Programme mit den Entwicklungsumgebungen "Blockly" und "Python". In der zweiten Hälfte des Workshops benutzen wir Künstliche Intelligenz zur Weiterentwicklung dieser Programme.

Cobie AI – Künstliche Assistenz, ist eine Cloud-basierte Plattform für den Unterricht von Programmiersprachen. Cobie steuert das Entwickeln von Programmen und gibt der unterrichtenden Lehrperson die Möglichkeit, die Programmierfähigkeit aller SuS zu sehen und den Programmablauf und -fortgang, bzw. Fehlerkorrekturen durch den Assistenten zu steuern. SuS können so individuelle, durch Cobie unterstützt und fehlerkorrigiert, neue Programmschritte erstellen.

Programmieren von Python und Blockly mit Unterstützung von KI in der digitalen Grundbildung

Game Design & Development Workshop - Die Chance für intrinsisch motivierte Einblicke in Informatik und Kreativität!

Freitag, 11.11.2022 von 10:15 – 10:40
Raum: Hörsaal 1

BrainBrosia Entertainment	DI	Dr.	Eva	Deutsch, (eva.deutsch@BrainBrosia.com)
---------------------------	----	-----	-----	---

Zielgruppe: digi.komp 8, digi.komp 12, digi.komp	Art des Beitrags: Kurzvortrag
--	-------------------------------

P

Wir stellen Ihnen in diesem Vortrag einen Game-Design- & Development Workshop vor, den wir künftig für Schüler:innen und Lehrer:innen an Schulen durchführen wollen.

Game Design und Development bietet jungen Menschen die Möglichkeit Technik und Kreativität auf spannende Art und Weise kennenzulernen! Am besten funktioniert das durch erfahrene Game Developer:innen, die die Jugendlichen hinter die Kulissen blicken lassen und mit Ihnen gemeinsam auf Basis professioneller (aber leicht nutzbarer) Tools und Assets rasche Erfolgserlebnisse bei der Erstellung eines optisch ansprechenden Games bieten.

Viele Schüler:innen hatten schon mal den Wunsch ein Game inhaltlich / künstlerisch oder technisch zu erstellen bzw. möchten wissen, wie professionelle Games entwickelt werden. Dieser Workshop ist die Chance mit erfahrenen Trainer:innen in einer professionellen Spieleumgebung. - wie die Unity Game-Engine - die intrinsische Motivation zu nutzen, um kreative

und technische Einblicke und Erfahrungen zu sammeln. Mit dem Ansatz kann man viele Schüler:innen begeistern und ihnen mit Spiel und Spaß die Möglichkeit geben, sich mit Informatik auseinanderzusetzen, ohne es zu merken bzw. ohne Versagensängste zu erleben.

Die Jugendlichen entwickeln eine digitale Welt, erstellen bewegte Charaktere und designen eigene Levels, die sie dann auch gegenseitig durchzuspielen. Auf Basis der vorbereiteten Komponenten entstehen schnelle, spaßige Erfolgserlebnisse, von denen man gerne Freunden und auch Familie erzählt.

Ohne technischer Vorkenntnisse arbeiten die Schüler:innen Schritt für Schritt an einem ansprechenden Game. In dem Kurs werden professionelle Assets (Graphiken, Animationen, Programme) eingebracht, die dabei helfen, rasch ein beeindruckendes Spiel zu erstellen und individuell zu adaptieren.

Die Schüler:innen lernen auch relevante (im Einstieg kostenlose) Tools kennen, mit welchen sie künftig eigene Games erstellen und ihr Wissen ausbauen können.

Die Trainer:innen arbeiten selbst in einem Game-Design- und Entwicklungsstudio und lassen die Schüler:innen hinter die Kulissen blicken. So entsteht eine erste Einsicht in die Arbeitsprozesse der Spieleindustrie und die Schüler:innen beschäftigen sich aktiv mit den relevanten Begriffen, Tools und Aufgaben (Game Design, Development, Art, Production und ggf. auch Business-Aspekte). Die Jugendlichen erhalten auch einen besseren Eindruck von den relevanten Berufsbildern.

Der Einblick in Gaming, ist natürlich auch für andere Informatikbereiche und Branchen relevant, da man erste Einblicke in Softwareentwicklung, Projektmanagement, Motivation / Engagement & Usability, kreatives Design und graphische Aufbereitung erhält. So werden die Teilnehmer:innen - auch viele, die sich bisher nicht für Technik/MINT interessiert haben - angstfrei an die Informatik herangeführt. Alle Geschlechter kann man mit Gaming ansprechen und speziell auch Mädchen lernen hier vielfach neue Karrieremöglichkeiten kennen.

OERs zur Digitalen Grundbildung mit diggr+

Freitag, 11.11.2022 von 10:45 – 11:10

Raum: Hörsaal 1

eEducation	Mag. Andreas Riepl, (andreas.riepl@eeducation.at)
Zielgruppe: digi.komp 8	Art des Beitrags: Kurzvortrag

Der Pflichtgegenstand Digitale Grundbildung stellt viele Schulen vor eine neue Herausforderung. eEducation Austria stellt seit Jahren Aufgabenstellungen zu den Digitalen Grundkompetenzen in Form von digi.komp-Aufgaben und den eTapas zur Verfügung. Diese Aufgaben ermöglichen einen vereinfachten Einstieg in das Thema und bieten Unterrichtsmaterialien, die bereits didaktisch aufbereitet sind, an. Die mit dem Gütesiegel Lernapps ausgezeichnete App diggr+ wird seitens eEducation angeboten, um diese Materialien gleich innerhalb von Plattformen wie MS Teams bzw. edividual verwenden zu können. Die Funktionsweise und der didaktische Hintergrund werden im Rahmen des Beitrags erläutert.

Nicht einfach ein Fach?! Oder: Wie Digitale Grundbildung nichtsdestotrotz gelingen kann.

Freitag, 11.11.2022 von 10:45 – 11:10

Raum: Seminarraum 2

Universität Klagenfurt Mag. Peter Micheuz, (peter.micheuz@aon.at)

Zielgruppe: digi.komp 8 Art des Beitrags: Kurzvortrag

„Die digitale Welt ist zentraler Teil unseres Alltags. Damit ist auch die „Digitale Schule“ im Jahr 2020 keine Zukunftsmusik mehr. Sie ist die harmonische Kombination von moderner, digitaler Infrastruktur und inspirierender, zukunftsweisender Pädagogik“. Diese Ansage ist auf der Webpräsenz des Bildungsministeriums zu lesen und fasst die politische Willenskundgebung zur Modernisierung und Digitalisierung des österreichischen Schulwesens zusammen.

Sie ist Ausgangspunkt einer kurzen Reise zu den Wurzeln Digitaler Bildung, in der die aktuellen Maßnahmen und Entwicklungen bereits vorgezeichnet wurden. Begleitet wird diese kurze Rückschau des (typisch) österreichischen Weges, der mit guten Vorsätzen gepflastert ist, mit einem exemplarischen internationalen Ländervergleich, ein Vergleich, der (un)sicher macht.

Neben Einblicken in die Genese des neuen Lehrplans für das Pflichtfach Digitale Grundbildung und nach einer kritischen Würdigung wird auf diverse Aspekte der normativen Kraft des Faktischen Bezug genommen. In diesem Zusammenhang wird auch das Rätsel um das Kofferwort „nichtsdestotrotz“ im Beitragstitel gelöst werden.

Schließlich münden die Ausführungen in Thesen zu den Gelingensbedingungen für das eigentliche Ziel, möglichst viele österreichische Schüler:innen bestmöglich digital zu bilden.

DSP Digital Skills Profile - Digitale Kompetenzen universell und standardisiert nachweisen

Freitag, 11.11.2022 von 10:45 – 11:10

Raum: Hörsaal 5

tn-bildungsinnovation e.U. | fit4internet Thomas Nárosy, BEd MBA MAS
(thomas.narosy@tn-bildungsinnovation.com)

Zielgruppe: digi.komp 12, digi.komp P Art des Beitrags: Kurzvortrag

In den Sprachen haben wir uns daran gewöhnt, Kenntnisse darin in der Logik des Europäischen Sprachrahmens und mit den Stufenbezeichnungen A1 bis C2 zu benennen. Jedes Lebenslauf-Formular des Europass sieht das als Standard vor.

Österreich - entwickelt durch fit4internet und Partner - hat als erstes Land der EU eine Möglichkeit entwickelt und einsatzbereit gemacht, selbiges nun auch mit den digitalen Kompetenzen tun zu können. Aufbauend auf der Logik des europäischen DigComp-Modells ist nun mit dem DSP-(Digital Skills Profile-)Portal eine Plattform entwickelt, bei der Lernergebnis-Nachweise jeglicher Art (Zertifikate, Zeugnisse, Teilnahmebescheinigungen, Nachweise informell erworbener Kompetenzen etc.) eingereicht werden können und die darin "enthaltenen" digitalen Skills in einer

einzigsten, kohärenten Übersicht zusammengefasst werden: zugeordnet zum Standard des DigComp-Modells.

Damit existiert mit dem DSP eine Möglichkeit, insbesondere allen, die neu auf den Arbeitsmarkt kommen, sich verändern möchten bzw. einfach nach Orientierung zum Weiterlernen in Sachen digitaler Kompetenzen suchen, ein standardisiertes, zusammenfassendes "Zeugnis" ihrer lebensbegleitend erworbenen digitalen Kompetenzen zur Verfügung zu stellen.

Cyber Security Awareness Programm BBS Rohrbach

Freitag, 11.11.2022 von 10:45 – 11:10

Raum: Hörsaal 6

BBS Rohrbach

Mag. Robert
(korntner@bbs-rohrbach.at)

Korntner-Haas,

Zielgruppe: digi.komp 8, digi.komp 12, digi.komp Art des Beitrags: Kurzvortrag
P

Zahlreiche Bedrohungen wie Daten-Hacks, Phishing-Angriffe, Social Engineering, Identitätsdiebstahl uvm. kennzeichnen den Cyber-Krieg, der im virtuellen Raum stattfindet und Unternehmen wie auch Privatpersonen (finanziell) schädigt, oft auch politisch motiviert ist und wichtige Infrastrukturen stören will.

Unternehmen schützen sich durch verschiedene Maßnahmen gegen diese Angriffe, wobei für Organisationen von den Methoden des Social Engineering statistisch gesehen die größten Gefahren ausgehen (rund 90% aller Angriffe verwenden Social Engineering, davon verwenden wiederum rund 90% Phishing Mails). Umfangreiche Schulungsmaßnahmen und intelligente Schulungssoftware sollen bei den Mitarbeitern das Bewusstsein sowohl für die Gefahren im Netz als auch für die Punkte der Verwundbarkeit einer Organisation - kurz: Cyber Security Awareness - schaffen.

Die BBS Rohrbach haben sich zum Ziel gesetzt, mit einem auf zwei Säulen basierenden Schulungsprogramm die Schülerinnen und Schüler auf die Gefahren vorzubereiten, die Organisationen bedrohen, also bereits während der Schullaufbahn Cyber Security Awareness aufzubauen: einerseits der Einsatz eines Phishingmail-Frameworks zum Versenden von Übungs-Phishingmails, andererseits die Verwendung der ovos-Schulungssoftware mit Micro-Learning-Einheiten und Hunderten Übungsfragen zu Themen wie Technische Bedrohungen, Datenschutz, Einkaufen im Internet, Cyber Mobbing, Fake News, Home-Office, Smartphone, Urheberrecht, Kinder sicher im Netz und sich vor Betrug schützen.

Dieser Vortrag beschreibt die Notwendigkeit von Wissensvermittlung dieser Themen und die organisatorischen Änderungen, damit dieses Schulungsprogramm in den BBS Rohrbach (HAK, HLW und FSD) umgesetzt werden kann.

Geistiges Eigentum in der Bildung und häufig gestellte Fragen (FAQ) zum Urheberrecht für Lehrkräfte

Freitag, 11.11.2022 von 12:15 – 12:40

Raum: Hörsaal 1

EUIPO Tina Filzek, (tina.filzek@euipo.europa.eu)

Zielgruppe: digi.komp P Art des Beitrags: Kurzvortrag

Geistiges Eigentum (IP) spielt in fast jedem Aspekt des modernen Lebens eine Rolle. Aufgrund seiner engen Verbindung zu Innovation und Kreativität ist geistiges Eigentum ein wichtiges Thema für Lehrkräfte und Schüler gleichermaßen. Das EUIPO-Projekt "Geistiges Eigentum in der Bildung" basiert auf der Prämisse, dass im globalisierten und digitalisierten 21. Jahrhundert Kreativität, Innovation, Unternehmertum und verbesserte digitale Fähigkeiten mehr denn je das Herzstück des wirtschaftlichen, kulturellen und sozialen Reichtums Europas sind. Der Wandel der digitalen Komponente in der Bildung bedeutet, dass alle Nutzer, seien es Lehrer, Schüler, Verwaltungsangestellte oder politische Entscheidungsträger, ein besseres Verständnis für die potenziellen Vorteile des Schutzes der kreativen Inhalte, die sie online stellen, und die möglichen Fallstricke des Missbrauchs der digitalen Inhalte anderer haben sollten. Das Projekt bietet nützliche Hilfsmittel wie Lehrmaterial und Unterrichtsressourcen für Lernende aller Altersgruppen - und insbesondere auch die häufig gestellten Fragen zum Urheberrecht für Lehrer, die hier explizit vorgestellt werden sollen.

<https://euipo.europa.eu/ohimportal/de/web/observatory/faq-for-teachers>

<https://euipo.europa.eu/ohimportal/de/web/observatory/ip-in-education>

Neue Wege in der digitalen Schulentwicklung

Freitag, 11.11.2022 von 12:15 – 13:10

Raum: Hörsaal 2

eEducation Austria Mag. Christoph Froschauer, BEd.
(christoph.froschauer@eeducation.at), Mag.
Michael Csongrady

Zielgruppe: digi.komp 8 Art des Beitrags: Workshop

Anhand einer neu entworfenen Qualitätsmatrix diskutieren Michael Csongrady und Christoph Froschauer Möglichkeiten der Erstellung eines Konzeptes für die digitale Schulentwicklung in der Sekundarstufe 1. Dabei werden die Überlegungen für die Erstellung der Matrix präsentiert sowie Anwendungsszenarien besprochen. Die Workshop Teilnehmer:innen sind eingeladen, digitale Schulentwicklung mit Hilfe des digi.konzept-Assistenten als lebendigen und laufenden Prozess zu erleben. Dieses Tool führt durch einzelne Entwicklungsschritte zum eigenen Digitalisierungskonzept und beinhaltet alle vier Phasen des "[Qualitätskreislaufs](#)" (Planen, Durchführen, Überprüfen, Schlussfolgern), der zusammen mit dem "[Qualitätsrahmen](#)" den Kern des neuen „Qualitätsmanagementsystems für Schulen ([QMS](#))“ bildet.

Maria-Theresien-Platz in Minecraft erleben

Freitag, 11.11.2022 von 12:15 – 13:10

Raum: Hörsaal 3

Bildungsdirektion für Wien

Mag.art. Mag.phil. Andreas Huber-Marx,
(andreas.huber-marx@bildung-wien.gv.at),
Michael Fleischhacker BEd, MA

Zielgruppe: digi.komp 4, digi.komp 8, digi.komp Art des Beitrags: Workshop
12, digi.komp P

Der Maria Theresien Platz sowie Naturhistorisches- und Kunsthistorisches-Museum können in der Minecraftwelt erkundet werden. Dabei müssen Rätsel gelöst und Aufgaben bewältigt werden. Wenn du alle Geheimzahlen herausfindest, erhältst Du einen geheimen Code mit dem Du Erzherzog:in von ZWI-DE-MU wirst.

Die Minecraft Welt kann als Vorbereitung auf Wien Wochen und Exkursionen genutzt werden. Die vorab Beschäftigung und Auseinandersetzung mit dem Raum auf spielerische Weise, kombiniert mit digitalem und analogem Zusatzmaterial schafft ein neuartiges, immersives Lernerlebnis.

Digitale Medien und Digital Game Based Learning ermöglichen uns einen Zugriff auf Orte bzw. Räume, unabhängig von unserem tatsächlichen Wohnort. Dadurch können wir uns diesen Orten annähern, sie kennenlernen, erforschen, erfahren, begreifen ... und die Orte in Folge auch in der realen Welt aufsuchen.

Teaser Video: <https://youtu.be/XLOhCCsla7w>

Wie digitale Unterlagen Schüler*innen begeistern und Zeit sparen

Freitag, 11.11.2022 von 12:15 – 12:40

Raum: Seminarraum 2

SchuBu Systems GmbH

Paul Beyer-Klinkosch,
(paul.beyer.klinkosch@schubu.at)

Zielgruppe: digi.komp 8, digi.komp P Art des Beitrags: Kurzvortrag

Wie digitale Unterlagen Schüler*innen begeistern und Zeit sparen.

Können digitale Lerninhalte Schüler*innen wirklich intrinsisch motivieren?

Und kann digitaler Unterricht tatsächlich dabei helfen, Lehrer*innen in ihrer täglichen Arbeit zu entlasten, statt zusätzlich zu belasten?

Diese beiden - für aktive Lehrer*innen - wesentlichen Fragen werden im Rahmen der Veranstaltung aufgeworfen,

mit Beispielen illustriert und anhand von vorhandenen Lösungen beantwortet.

Paul Beyer-Klinkosch ist Mitgründer des interaktiven Schulbuchs SchuBu und zuständig für die Kommunikation mit Schulen, Lehrer*innen und Direktor*innen.

ShareLMS-Next Generation eLearning

Freitag, 11.11.2022 von 12:15 – 12:40

Raum: Hörsaal 5

HLTW21/ShareLMS	Mag. Dr. Dr. Harald Richar, (harald.richar@icloud.com)
-----------------	---

Zielgruppe: digi.komp 8, digi.komp 12 Art des Beitrags: Kurzvortrag

ShareLMS ist eine neue österreichische Lernplattform (LMS) mit innovativen und einzigartigen Modulen und tabbasierter Usability. Dazu zählen:

1. Curriculator: Mit dem Curriculator können Lehrinhalte online mit ExpertInnen und eigenen Vorgaben evaluiert und entwickelt werden. Die letztlich ausgewählten Themen können kategorieweise zu einem Curriculum zusammengefasst und dazu gemeinsam eKurse erstellt werden. In den eKursen sehen AutorInnen die Ergebnisse der laufenden Weiterevaluierung und können ihre Inhalte regelmässig weiterentwickeln und die AbsolventInnen auf einen sich ständig ändernden Arbeitsmarkt optimal vorbereiten.

2. Bildungscluster: ShareLMS ist 100% mandantenfähig dh. innerhalb einer einzigen Installation können Bildungsstandorte, Unternehmen oder Organisationen mit eigener URL und CI zusammenarbeiten. UserInnen können dabei zwischen den Ebenen sich in unterschiedlichen Rollen bewegen oder gemeinsam clusterübergreifend Kurse entwickeln.

3. Sharebooks: Die erstellten Kursthemen können zwischen UserInnen kapitelweise getauscht und übernommen werden, ebenso wie ganze Umfragen (Zb. Evaluierungsbögen) oder einzelne Übungs-Prüfungsfragen.

Weitere Details und kommende Updates: <https://www.sharelms.com>

Installation eines Phishingmail-Frameworks zu Schulungszwecken

Freitag, 11.11.2022 von 12:15 – 13:10

Raum: Hörsaal 6

BBS Rohrbach	Mag. Robert Korntner-Haas, (korntner@bbs-rohrbach.at)
--------------	--

Zielgruppe: digi.komp 8, digi.komp 12, digi.komp Art des Beitrags: Workshop

P

Unternehmen müssen sich heutzutage mit verschiedenen Maßnahmen gegen Angriff aus dem Internet schützen. Rund 90% aller Angriffe verwenden Social Engineering, davon verwenden wiederum rund 90% Phishing Mails. Es gibt dazu verschiedene proprietäre Systeme, die mit vielen Motivationstechniken die Cyber Security Awareness, also das Bewusstsein für die Gefahren im Netz entwickeln. In diesem Workshop wird die Installation eines Open-Source-Phishingmail-Frameworks (also ohne Lizenzkosten) gezeigt, mit dem Organisationen an ihre Teilnehmer oder Schulen an ihre SchülerInnen Phishingmails zu Übungszwecken senden können. Dadurch lernen die Organisationsteilnehmer die Tricks der Phishingmail-Ersteller kennen, entwickeln ein Gefühl für gefährliche Mails, bedenken, dass jedes (!) Email ein Angriff auf die Organisation darstellen könnte und werden so vorsichtiger und sensibler für die Methoden der Angreifer aber auch für die Methoden, wie Phishingmails erkannt werden.

Nehmen Sie Ihre Mailserver-Zugangsdaten mit, um beim Workshop selbst ein Phishingmail zu erstellen.

Stitch your first Code

Freitag, 11.11.2022 von 12:15 – 13:10
Raum: Computerraum 3

Future Learning Lab Wien	Christian Pollek, (cpollek@futurelearning.at)
Zielgruppe: digi.komp 4, digi.komp 8	Art des Beitrags: Workshop

In diesem Workshop wird der Umgang mit einer Block Programmiersprache für digitalen Stickmaschinen erklärt.

Mit Hilfe der Block-Programmiersprache TurtleStitch ist es möglich Jugendlichen die ersten Begriffe des Programmierens und algorithmischen Denkens näher zu bringen. Ein weiterer Vorteil von TurtleStitch ist, Spracheinstellungen zu tätigen und somit die Sprachbarrieren von Kindern mit nicht deutscher Muttersprache zu überwinden.

Durch die Fertigung eines individuellen Produkts und dem direkten Umsetzen des rein virtuellen Programmcodes in ein haptisch (be)greifbares Stück Stoff, können die SuS ihr digitales Werk auch analog präsentieren und so ihrer Begeisterung Ausdruck verleihen. Die Kombination von Programmieren und Sticken hat die Möglichkeit, eine alte Kulturtechnik mit modernen Methoden zu vereinen und so für beides zu begeistern.

Unsere bisherige Arbeit mit digitalen Stickmaschinen hat gezeigt, dass es Teilnehmer/innen sowohl geschlechts- als auch altersunabhängig begeistert. Die Inhalte, die in diesem Workshop erarbeitet werden, können gut von der Primarstufe 4 bis Ende Sekundarstufe I angewendet werden.

Das Gütesiegel Lern-Apps

Freitag, 11.11.2022 von 12:45 – 13:10
Raum: Hörsaal 1

OeAD RQB	Christopher Lober, (christopher.lober@oead.at)	BEd
Zielgruppe: digi.komp 8, digi.komp 12	Art des Beitrags: Kurzvortrag	

Das Gütesiegel Lern-Apps ist mit dem Schuljahr 22/23 im zweiten Regeldurchgang des Zertifizierungsverfahrens angekommen. Das Verfahren basiert auf der Expertise von Lehrer/inne/n, die die eingereichten Lern-Apps mit ihren Schüler/inne/n testen und dann evaluieren. Neben einem Rückblick auf das Zertifizierungsverfahren 21/22 werden die definitorische Eingrenzung von Lern-Apps, Neuerungen im Verfahren hinsichtlich der Einreichmöglichkeiten für Lern-Apps sowie die Pilotierung der Rezertifizierung vorgestellt. Schließlich wird genauer auf die Rolle und die Aufgaben der Evaluator/inn/en im Zertifizierungsverfahren selbst eingegangen und die geplante neue Kommunikationsschiene zu den Evaluator/inn/en vorgestellt.

Schwerpunktthema Digitale Grundbildung in der Eduthek

Freitag, 11.11.2022 von 12:45 – 13:10
Raum: Seminarraum 2

Eduthek	Mag. Margit Pollek, (margit.pollek@eeducation.at), Ulrike Höbarth
Zielgruppe: digi.komp 8	Art des Beitrags: Kurzvortrag

Das Redaktionsteam Eduthek hat für den Pflichtgegenstand DGB im Bereich der Schwerpunktthemen/aktuellen Inhalte Mappen mit besonders hilfreichen und qualitativ hochwertigen Materialien für die Unterrichtspraxis zusammengestellt. In diesem Beitrag wird ein Streifzug durch die bereitgestellten Materialien gemacht.

Wie schülerzentriertes Lernen 21st Century Skills fördert

Freitag, 11.11.2022 von 12:45 – 13:10
Raum: Hörsaal 5

TGM Wien	Dr. Alexandra Posekany, (aposekany@tgm.ac.at)
Zielgruppe: digi.komp 12	Art des Beitrags: Kurzvortrag

Das Lernbüro als System für schülerzentriertes Lernen wurde 2016 als Schulversuch in der Höheren Abteilung für Informationstechnologie am TGM eingeführt und seither kontinuierlich evaluiert und weiterentwickelt. Während je 2 Parallelklassen im Lernbüro-Schulversuch unterrichtet werden, werden die 2 Parallelklassen im regulären System unterrichtet.

Vergangene Studien haben gezeigt, dass die Schülerinnen und Schüler des Lernbüros hinsichtlich ihrer Benotung ab der 2. Klasse weder besser noch schlechter als ihre Altersgruppe in regulären Klassen sind, was mit den Noten von etwa 550 SchülerInnen der Abteilung verifiziert wird. Durch gezielte Umfragen erfassen wir den Mehrwert des schülerzentrierten Lernens in Hinblick auf Fertigkeiten, die nicht in der Fachbeurteilung berücksichtigt werden können, da sie Meta-Fertigkeiten sind, wie die Fähigkeit, sich eigenständig zu organisieren, Zeitpläne zu erstellen, in Gruppen zusammenzuarbeiten oder sich aktiv Feedback von ihren Lehrkräften einzuholen, welche für Studium oder Arbeit im 21. Jahrhundert von großer Relevanz sind.

Unsere Studie befragte 110 Schülerinnen und Schüler hinsichtlich ihrer selbstwahrgenommenen digitalen Kompetenz und hinsichtlich ihrer Selbstwahrnehmung. Diese Antworten werden mit ihren Schulnoten als Maß für ihre fachliche Kompetenz und externe Bewertung ergänzt. Dabei werden spezifische Subskalen wie "Kommunikation", "Problemlösung" und "Erzeugen digitaler Inhalte" mit Bewertungen in bestimmten Fächern in Korrelation gestellt. Dabei zeigen sich sowohl in Bezug auf technische Fächer als auch den Umgang mit Sprachen, dass hier das schülerzentrierte Lernen einen Mehrwert erbringen kann.